



FRANCE 1940 :

BLITZKRIEG IN THE WEST

Règles complètes

Une série développée par Paul Rohrbaugh



HIGH FLYING DICE GAMES



Table des matières

| | |
|--|---------|
| Les différents pions | Page 3 |
| La séquence de jeu | Page 6 |
| Les lignes de ravitaillement | Page 11 |
| Les zones de contrôle | Page 12 |
| Les règles d'empilement | Page 13 |
| Le mouvement des unités | Page 14 |
| Les combats terrestres | Page 17 |
| Le tour de nuit (récupération) | Page 22 |
| L'arrivée des renforts | Page 23 |
| Les unités aériennes | Page 24 |
| Les capacités spéciales | Page 26 |
| Table des effets du terrain | Page 31 |
| Tables des combats | Page 32 |
| Règles pour Blitzkrieg Checked | Page 20 |
| Règles pour Blitzkrieg Unleashed | Page 20 |
| Règles pour Blitzkrieg Challenged | Page 20 |
| Règles pour Blitzkrieg Stalled | Page 20 |
| Règles pour Blitzkrieg Met | Page 20 |
| Règles pour Blitzkrieg Undone | |

INTRODUCTION

«Blitzkrieg in the West» est une série de jeux de simulation dont l'objectif est de vous permettre de vous prendre la place des généraux de l'époque pour revivre les grands moments de l'invasion du Benelux et de la France par les troupes allemandes en mai-juin 1940.

Suite à l'invasion de la Pologne le 1er septembre 1939 par les forces allemandes, la France et l'Angleterre déclare à la guerre à l'Allemagne le 3 septembre 1939. Commence alors une période appelée la «drôle de guerre» qui prend fin le 10 mai 1940 avec le déclenchement du Plan Jaune par les troupes allemandes.

Alors qu'une partie des forces allemandes lancent des attaques à travers la Belgique et la Hollande pour attirer et fixer les meilleures troupes alliées, les principales divisions blindées allemandes se lancent dans la traversée des Ardennes jugées alors impénétrables par l'état-major français.

Ces troupes déboucheront le 13 mai 1940 devant Sedan. Le 14 mai, la Meuse sera franchie et les divisions de Panzer allemandes se lanceront alors dans une course à la mer qui se traduira par l'encerclement de la quasi-totalité des troupes françaises et anglaises qui s'étaient avancées en Belgique à la rencontre des troupes de diversion allemandes.

Contrairement à une légende tenace, les troupes alliées, bien que mal commandées au niveau supérieur, ont combattu avec acharnement. Ce sont ces combats que vous pourrez revivre à travers la série de jeux «Blitzkrieg in the West». Serez-vous capable de faire aussi bien ou même mieux que les généraux de l'époque ? À vous de répondre à cette question...

“Les troupes françaises se sont battues comme des lions.”

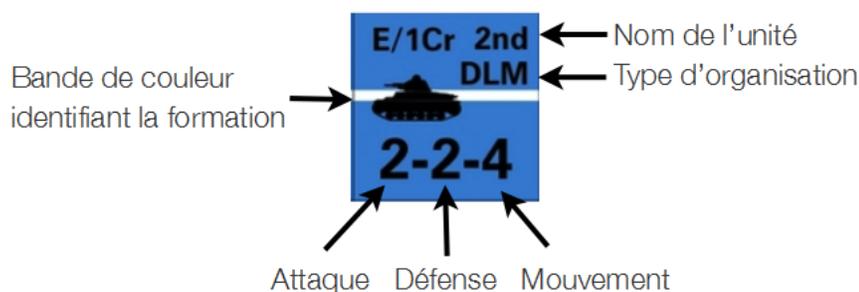
Général Von Reichenaui juin 1940



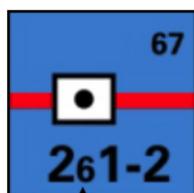
LES DIFFÉRENTS PIONS

Description des unités de combat terrestre

Les pions représentant les unités terrestres disposent de plusieurs valeurs et indications dont la signification est précisée ci-dessous :



Unité arrivant en renfort de manière variable (tour d'arrivée déterminé par un événement)



Distance de tir en hexagones pour une unité d'artillerie



Unité de chars lourds britanniques



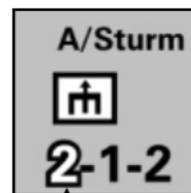
Valeur en couleur :
Unité pouvant faire une retraite avant combat



Valeur en couleur :
Unité dotée d'une capacité antichar



Valeur en couleur :
Unité disposant d'un bonus en combat antichar



Valeur en couleur :
Unité dotée de capacité spéciale en assaut sur des positions retranchées (retranchements, villes ou villages)

“Nous vaincrons parce que nous sommes les plus forts”

Paul Raynaud,, allocution radiophonique du 10 septembre 1939



LES DIFFÉRENTS PIONS

Description des différents marqueurs

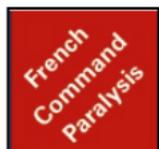
Les différents marqueurs utilisés dans le jeu sont les suivants :



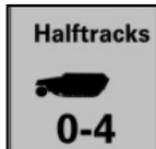
Marqueur de tour de jeu



Transport en camion



Marqueur d'événement



Transport en semi-chenillé



Marqueur de désorganisation



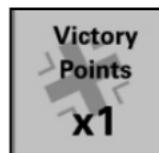
Transport en véhicule chenillé



Marqueur de récupération



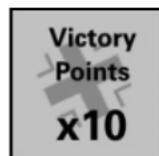
Marqueur d'unité aérienne



Marqueur de points de victoire



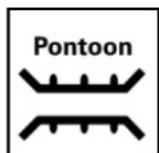
Marqueur d'unité aérienne



Marqueur de points de victoire (x10)



Pion Rommel



Marqueur indiquant un pont provisoire



Marqueur indiquant un retranchement

“Vaincre ou mourir, il faut vaincre.”

Général Gamelin, ordre du jour numéro 4 du 17 mai 1940



LES DIFFÉRENTS PIONS

Description des symboles d'unités

**F
R
A
N
C
A
I
S**

| | |
|--|---------------|
| | Char B1 |
| | Somua S35 |
| | Hotchkiss H39 |
| | Renault R35 |
| | Panhard 178 |

**A
L
L
E
M
A
N
D
S**

| | |
|--|---------------|
| | Panzer IV |
| | Panzer III |
| | Panzer II |
| | Sdkfz 222 |
| | PzKpfW 38 (t) |

**A
N
G
L
A
I
S**

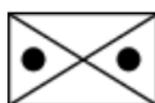
| | |
|--|------------------|
| | Matilda II |
| | A10 Cruiser MkII |
| | Vickers Mk VI |



Unité d'infanterie



Unité d'infanterie lourde



Unité motocycliste



Unité de cavalerie/reconnaissance



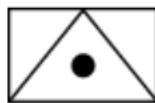
Troupes d'assaut



Unité du génie



Unité d'artillerie



Unité d'artillerie antichar



Unité de forteresse

“Si l'on venait me dire un jour que seul un miracle peut sauver la France ; ce jour là je dirai je crois aux miracles, parce que je crois en la France.”



LA SÉQUENCE DE JEU

Tour de jeu allemand (Partie 1)

Toutes les phases doivent être effectuées dans l'ordre indiqué.

1. Phase de ravitaillement

Pour chacune de ses unités, le joueur allemand regarde s'il peut tracer une ligne de ravitaillement jusqu'à une source de ravitaillement. Cette ligne de ravitaillement ne peut passer ni par un hexagone contenant une unité ennemie ni par une zone de contrôle ennemie sauf si celle-ci est occupée par une unité amie. Les unités qui ne peuvent tracer de ligne de ravitaillement sont immédiatement désorganisées (utilisation d'un marqueur «Disrupted»).

2. Phase de bombardement et d'interdiction aérienne

Le joueur allemand utilise ses pions d'unités aériennes disponibles pour :

- Les placer sur un hexagone contenant une unité terrestre française pour effectuer un bombardement aérien (pas plus d'une unité aérienne par hexagone)
- Les placer dans la zone d'interdiction aérienne, située sur l'aide de jeu, pour limiter les mouvements terrestres des unités françaises et pour apporter un malus aux jets de dés de renfort du joueur français.

Le joueur français peut alors décider d'intercepter les unités aériennes allemandes placées sur la carte avec une de ses unités aériennes disponible. Si c'est le cas, le combat aérien doit être immédiatement résolu.

Les unités aériennes allemandes survivantes réalisent leurs attaques par bombardement sur les unités françaises en utilisant la table de bombardement.

Une fois l'attaque résolue :

- Les unités aériennes allemandes qui ont survécu aux tirs de défense antiaériens sont retirées de la carte. Elles pourront être utilisées pour intercepter les avions français pendant la phase d'attaque aérienne du joueur français.
- Les unités aériennes allemandes qui ont été détruites par les tirs de défense antiaériens sont placées sur le compteur de tours et reviendront plus tard dans le jeu.

Les unités d'artillerie allemandes qui ne sont pas désorganisées peuvent bombarder les unités françaises qui sont à distance de tir. Contrairement aux unités aériennes, leurs tirs ne peuvent pas être interceptés et ces unités ne peuvent pas subir de dommages. Une fois le bombardement effectué, chaque unité d'artillerie allemande qui a tiré est retournée pour indiquer qu'elle ne pourra ni bouger ni tirer pendant les phases suivantes du tour du joueur allemand.

Il n'y a pas de bombardements aériens ni d'interdictions aériennes pendant les tours de nuit.





LA SÉQUENCE DE JEU

Tour de jeu allemand (Partie 2)

3. Phase de mouvement

Le joueur allemand bouge toutes ou une partie de ses unités terrestres en accord avec les règles liées au déplacement des unités terrestres. Les unités allemandes ne peuvent pas entrer dans une zone de contrôle d'une unité française pendant un tour de nuit. Si une unité allemande commence son tour de nuit dans une zone de contrôle d'une unité française, elle peut soit ne pas bouger soit quitter la zone de contrôle.

4. Phase de combat

Le joueur allemand réalise ses combats contre les unités françaises qui sont adjacentes à ses propres unités. Le combat est obligatoire contre les unités adjacentes françaises qui ne sont pas désorganisées. Il n'y a pas de combats pendant les tours de nuit.

5. Phase d'exploitation pour les unités mécanisées

Les unités allemandes blindées et les unités allemandes transportées par véhicule de transport qui ne sont pas désorganisées peuvent à nouveau bouger de la moitié de leur capacité de mouvement (arrondir les fractions à la valeur entière supérieure). Les unités qui se déplacent pendant cette phase doivent disposer de suffisamment de points de mouvement pour entrer dans un hexagone (le mouvement minimum d'un hexagone ne s'applique pas pendant ce tour). Elles ne peuvent pas non plus entrer dans une zone de contrôle d'une unité ennemie.

Cette phase n'est pas effectuée pendant les tours de nuit.

6. Phase de récupération

Toutes les unités allemandes désorganisées qui peuvent tracer une ligne de ravitaillement se voient retirer leur marqueur de désorganisation. Les unités d'artillerie qui ont été utilisées lors de la phase de bombardement sont retournées. Pendant les tours de nuit, le joueur allemand lance les dès pour voir s'il peut récupérer des unités qui ont été éliminées dans les tours de jour précédents.





LA SÉQUENCE DE JEU

Tour de jeu français (Partie 1)

Toutes les phases doivent être effectuées dans l'ordre indiqué.

1. Phase de ravitaillement

Pour chacune de ses unités, le joueur français regarde s'il peut tracer une ligne de ravitaillement jusqu'à une source de ravitaillement. Cette ligne de ravitaillement ne peut passer ni par un hexagone contenant une unité ennemie ni par une zone de contrôle ennemie sauf si celle-ci est occupée par une unité amie. Les unités qui ne peuvent tracer de ligne de ravitaillement sont immédiatement désorganisées (utilisation d'un marqueur «Disrupted»).

3. Phase de mouvement

Le joueur français bouge toutes ou une partie de ses unités terrestres en accord avec les règles liées au déplacement des unités terrestres. Les unités françaises ne peuvent pas entrer dans une zone de contrôle d'une unité allemande pendant un tour de nuit. Si une unité française commence son tour de nuit dans une zone de contrôle d'une unité allemande, elle peut soit ne pas bouger soit quitter la zone de contrôle.

4. Phase de bombardement

Le joueur français utilise ses pions d'unités aériennes disponibles pour les placer sur un hexagone contenant une unité terrestre allemande (pas plus d'une unité aérienne par hexagone)

Le joueur allemand peut alors décider d'intercepter les unités aériennes françaises placées sur la carte avec une de ses unités aérienne disponible. Si c'est le cas, le combat aérien doit immédiatement être résolu.

Les unités aériennes françaises survivantes réalisent leurs attaques par bombardements sur les unités allemandes en utilisant la table de bombardement.

Une fois l'attaque résolue :

- Les unités aériennes françaises qui ont survécu aux tirs de défense antiaériens sont retirées de la carte. Elles pourront être utilisées pour intercepter les avions allemands pendant la phase d'attaque aérienne du joueur allemand.
- Les unités aériennes françaises qui ont été détruites par les tirs de défense antiaérien sont placées sur le compteur de tours et reviendront plus tard dans le jeu.





LA SÉQUENCE DE JEU

Tour de jeu français (Partie 2)

4. Phase de bombardement (suite)

Les unités d'artillerie françaises qui ne sont pas désorganisées peuvent bombarder les unités allemandes qui sont à distance de tir. Contrairement aux unités aériennes, leurs tirs ne peuvent pas être interceptés et ces unités ne peuvent pas subir de dommages. Une fois le bombardement effectué, chaque unité d'artillerie allemande qui a tiré est retournée pour indiquer qu'elle ne pourra ni bouger ni tirer pendant les phases suivantes du tour du joueur français.

Il n'y a pas de bombardements aériens pendant les tours de nuit.

5. Phase de combat

Le joueur français réalise ses combats contre les unités allemandes qui sont adjacentes à ses propres unités. Le combat est obligatoire contre les unités adjacentes allemandes qui ne sont pas désorganisées. Il n'y a pas de combats pendant les tours de nuit.

6. Phase d'exploitation pour les unités mécanisées

Les unités françaises blindées et les unités françaises transportées par un véhicule de transport qui ne sont pas désorganisées peuvent à nouveau bouger de la moitié de leur capacité de mouvement (arrondir les fractions à la valeur entière supérieure). Les unités qui se déplacent pendant cette phase doivent disposer de suffisamment de points de mouvement pour entrer dans un hexagone (le mouvement minimum d'un hexagone ne s'applique pas pendant ce tour). Elles ne peuvent pas non plus entrer dans une zone de contrôle d'une unité ennemie.

Cette phase n'est pas effectuée pendant les tours de nuit.

7. Phase de récupération

Toutes les unités françaises désorganisées qui peuvent tracer une ligne de ravitaillement se voient retirer leur marqueur de désorganisation. Les unités d'artillerie françaises qui ont été utilisées lors de la phase de bombardement sont retournées. Pendant les tours de nuit, le joueur français lance les dés pour voir s'il peut récupérer des unités qui ont été éliminées dans les tours de jour précédents.





LA SÉQUENCE DE JEU

Phases de fin de tour

Les phases de fin de tour sont exécutées après les tours de jeu allemand et français.

1. Phase de tirage d'un événement aléatoire

Chaque joueur lance un dé. L'addition des deux jets de dés détermine l'événement aléatoire qui sera actif lors du tour de jeu suivant. Les effets liés à cet événement aléatoire sont indiqués dans le tableau des événements aléatoires.

2. Phase de détermination de victoire

Les joueurs déterminent si les conditions de victoire ont été atteintes par un des deux joueurs. Si c'est le cas, le joueur est désigné comme étant le gagnant. Si les conditions de victoire ne sont pas atteintes ni par le joueur allemand ni par le joueur français, le jeu continue et les joueurs passent au tour suivant en avançant le marqueur de tour d'un espace et en recommençant la séquence de jeu au début.





LES LIGNES DE RAVITAILLEMENT

Les unités des deux camps doivent être capables de tracer une ligne de ravitaillement pour pouvoir agir à leurs pleines capacités.

1. Source de ravitaillement

Les sources de ravitaillement sont déterminées pour chaque jeu de la série dans les règles spécifiques du jeu.

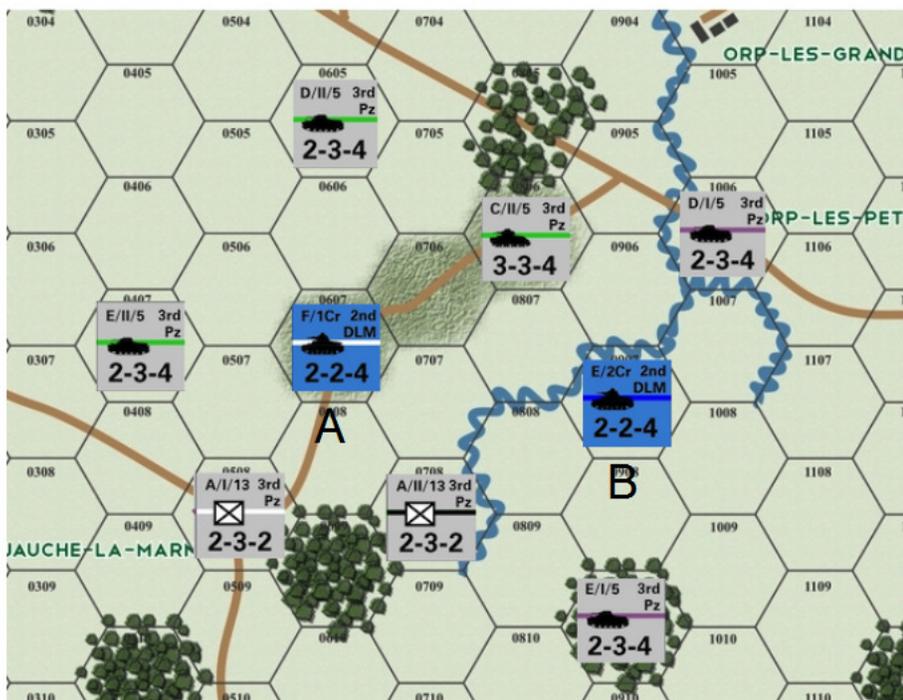
2. Ligne de ravitaillement

Les lignes de ravitaillement sont tracées, pour chaque unité de combat terrestre, pendant les phases de ravitaillement et les phases de récupération de chaque joueur.

Pour une unité de combat spécifique, une ligne de ravitaillement est composée d'une succession ininterrompue d'hexagones partant de l'unité de combat vers une source de ravitaillement valide pour le joueur. Cette ligne de ravitaillement ne peut pas passer par un hexagone contenant une unité ennemie ou par un hexagone contenant une zone de contrôle (ZOC) d'une ou de plusieurs unités ennemies. Les lignes de ravitaillement franchissant une rivière ne peuvent le faire qu'en passant par des ponts.

Une unité de combat qui ne peut pas tracer de ligne de ravitaillement est considérée comme non ravitaillée et devient immédiatement désorganisée.

Exception : Les unités de renfort ou les unités «récupérées» sont considérées comme étant ravitaillées pendant leur tour d'arrivée sur la carte.



Dans cet exemple, l'unité française A est considérée comme non ravitaillée car les six hexagones qui l'entourent se trouvent tous dans une zone de contrôle d'une unité allemande.

L'unité française B est considérée comme ravitaillée car les hexagones 1008 et 1108 ne se trouvent pas dans une zone de contrôle d'une unité allemande (si on suppose que les seules unités présentes sur la carte sont les unités représentées dans cet exemple).



LES ZONES DE CONTRÔLE (ZOC)

Toutes les unités terrestres combattantes non désorganisées exercent une zone de contrôle (ZOC) dans les six hexagones qui les entourent.

1. Effet des zones de contrôle sur les mouvements

Toutes les unités doivent cesser leur mouvement lorsqu'elles entrent dans une zone de contrôle d'une unité ennemie.

Une unité peut sortir d'une zone de contrôle ennemie au début de son mouvement en payant un surcoût d'1 Point de Mouvement (PM). Elle peut par la suite entrer à nouveau dans une zone de contrôle ennemie mais, elle ne peut pas passer directement d'une zone de contrôle ennemie à une autre zone de contrôle ennemie pendant son mouvement.

Les unités qui font mouvement pendant la phase d'exploitation ne peuvent pas entrer dans une zone de contrôle ennemie.

2. Effet des zones de contrôle sur les combats

Toutes les unités ennemies exerçant une zone de contrôle sur une unité amie doivent être attaquées pendant la phase de combat du joueur.

À la fin de la phase de combat du joueur, toutes les unités désorganisées du joueur qui se trouvent dans une zone de contrôle d'une unité ennemie doivent retraiter d'un ou deux hexagones. Les unités qui ne peuvent pas effectuer une retraite sont éliminées.

3. Effet des zones de contrôle sur les lignes de ravitaillement

Les lignes de ravitaillement ne peuvent pas s'étendre à travers des hexagones faisant partie d'une zone de contrôle d'une unité ennemie sauf si cet hexagone est occupé par une unité amie ; que celle-ci soit désorganisée ou non.

4. Zone de contrôle et unité désorganisée

Les unités désorganisées n'ont pas de zone de contrôle.

5. Effet du terrain sur les zones de contrôle

Les zones de contrôles ne s'étendent pas :

- Dans les hexagones de villes et de village
- Dans les hexagones contenant des retranchements français
- À travers un fleuve sauf si l'hexagone comporte un pont





LES RÈGLES D'EMPILEMENT

Plusieurs unités de combat terrestres peuvent se trouver en même temps dans le même hexagone si elles respectent les règles d'empilement d'unités. Ces règles sont vérifiées à la fin de chaque phase de mouvement et à la fin de chaque phase de combat.

1. Limite d'empilement des unités françaises

Jusqu'à trois unités françaises d'une même formation peuvent s'empiler dans un même hexagone (toutes les unités d'une même formation possèdent une barre d'identification de la formation de la même couleur).

Sinon, la limite maximale d'empilement des unités françaises est fixée à 2 unités de formations différentes.

2. Limite d'empilement des unités allemandes

La limite d'empilement des unités allemandes est fixée à 3 unités ; celle-ci pouvant provenir de la même formation ou de formations différentes.

3. Empilement et marqueurs d'unités aériennes

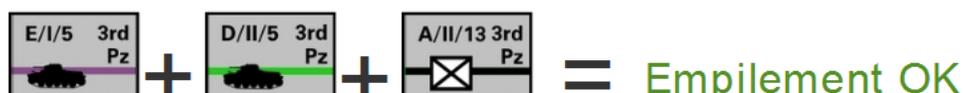
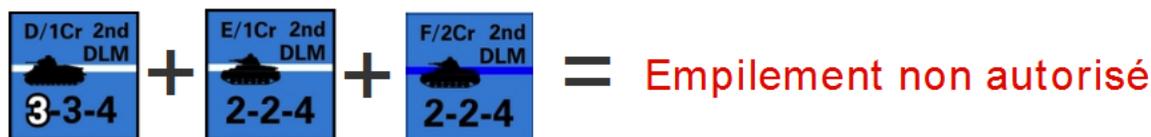
Les unités aériennes ne comptent pas pour le calcul de la limite d'empilement.

4. Empilement et véhicules de transport (camions, véhicules semi-chenillés, véhicules chenillés)

Les véhicules de transport ne comptent pas pour le calcul de la limite d'empilement.

5. Empilement et marqueurs de jeu

Les marqueurs de jeu ne comptent pas pour les limites d'empilement.





LE MOUVEMENT DES UNITÉS

Toutes les unités terrestres amies peuvent bouger pendant la phase de mouvement du joueur.

1. Points de mouvement

Le nombre de points de mouvement de chaque unité terrestre est indiqué par le chiffre situé en bas à droite du pion représentant l'unité. Ce nombre représente le potentiel de mouvement de l'unité.

Les unités non désorganisées sont bougées d'un hexagone à la fois et dépensent, pour chaque hexagone traversé, un nombre de points de mouvement égal à la valeur du terrain indiquée dans la Table des Effets de Terrain (TEF).

Lors d'un mouvement, une unité ne peut pas dépenser plus de points de mouvement que son potentiel de mouvement. Par contre, elle n'est pas obligée de dépenser tous ses points de mouvement et peut même décider de ne pas se déplacer du tout pendant la phase de mouvement.

Pendant la phase de mouvement, une unité peut toujours bouger d'au minimum d'un hexagone en dépensant tous ses points de mouvement mais ceci uniquement si elle ne passe pas d'une zone de contrôle ennemie à une autre zone de contrôle ennemie.

Les points de mouvement ne peuvent pas être transférés d'une unité à une autre et les points non dépensés ne peuvent pas être conservés pour le tour suivant.

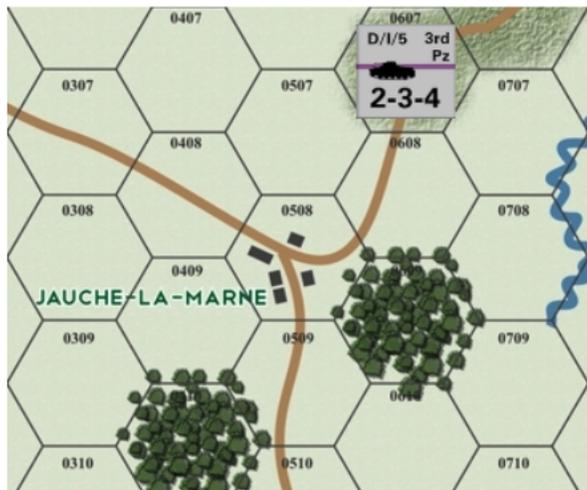
2. Mouvement et zones de contrôle

Toutes les unités doivent cesser leur mouvement lorsqu'elles entrent dans une zone de contrôle d'une unité ennemie.

Les unités ne peuvent pas bouger directement d'une zone de contrôle ennemie vers une autre zone de contrôle ennemie.

Une unité peut sortir d'une zone de contrôle ennemie au début de son mouvement en payant 1 point de mouvement supplémentaire. La sortie d'une zone de contrôle impose que le premier hexagone de mouvement ne soit pas dans une zone de contrôle ennemie. L'unité qui est sortie d'une zone de contrôle ennemie peut entrer dans une autre zone de contrôle au cours de son mouvement.

Pendant la phase d'exploitation, les unités ne peuvent pas entrer dans une zone de contrôle ennemie.



L'unité allemande dans l'hexagone 0607 dispose de 4 points de mouvement (4 PM). Elle désire se déplacer dans l'hexagone 0410 (hexagone de bois). Pour cela, elle dépense :

- 1/2 PM pour aller en 0608 (mouvement par la route)
- 1 PM pour aller en 0508 (entrée dans un village)
- 1/2 PM pour aller en 0509 (mouvement par la route)
- 2 PM pour entrer en 0410 (entrée dans un bois)

Remarque : L'unité ne pouvait pas passer par l'hexagone 0409 car celui-ci nécessitait de dépenser 1 PM (mouvement en terrain clair) et il ne lui serait resté pas suffisamment de PM pour entrer en 0410.



LE MOUVEMENT DES UNITÉS

Toutes les unités ne sont pas obligées de bouger.

3. Mouvement des unités désorganisées

Les unités désorganisées peuvent bouger d'un seul hexagone pendant la phase de mouvement.

Les unités désorganisées ne peuvent pas se déplacer pendant la phase d'exploitation.

4. Faire sortir des unités de la carte

Les unités des deux joueurs peuvent sortir de la carte suivant certaines conditions et revenir en jeu pendant un tour ultérieur.

Les côtés de carte par lesquels les unités du joueur français et du joueur allemand peuvent sortir sont précisés dans les règles spécifiques de chaque jeu.

Une unité d'un joueur ne peut bouger ou retraire que vers les bords de carte autorisés par les règles spécifiques de chaque jeu. Si elle bouge ou retraite par un autre bord de carte elle est considérée comme éliminée.

Les unités qui sont sorties de la carte ne peuvent revenir en jeu que deux tours plus tard (les placer deux cases plus loin sur le marqueur de tour fourni avec le jeu).

5. Transport d'unité terrestre en véhicules (camions, véhicules semi-chenillés et chenillés)

Les deux joueurs peuvent disposer de véhicules de transport pendant le jeu (camions, véhicules semi-chenillés et chenillés). L'utilisation de ces véhicules permet d'augmenter la capacité de mouvement des unités non motorisées (unités ne disposant pas d'un profil de véhicule sur le pion) à 4 points de mouvement. Les unités transportées dans un véhicule peuvent bouger pendant la phase d'exploitation.

Un pion véhicule ne peut transporter qu'une seule unité à la fois.

Pour qu'une unité puisse se déplacer avec un véhicule, il faut qu'elle soit empilée au début de sa phase de mouvement ou d'exploitation avec le véhicule. Un véhicule ne peut pas déposer et prendre une autre unité pendant la même phase de mouvement. Une unité transportée par un véhicule perd sa capacité de mouvement (elle ne peut pas bouger pendant le tour).

Les véhicules ne disposent pas de facteurs de combat. Lors des combats, les véhicules subissent le même résultat que les unités qu'ils transportent.

Un véhicule peut se déplacer seul (sans unité à son bord). Les véhicules ne comptent pas dans l'empilement. Les véhicules ne peuvent pas être capturés et ne peuvent pas être récupérés.

Lorsqu'une unité ennemie entre dans un hexagone contenant un véhicule seul, celui-ci est automatiquement éliminé. Un véhicule seul est aussi éliminé par un bombardement aérien ou par un tir d'artillerie s'il subit un résultat «désorganisé».



LES COMBATS TERRESTRES

Les combats terrestres sont obligatoires pendant la phase de combat avec toutes les unités ennemies non désorganisées qui sont dans une zone de contrôle d'une unité amie non désorganisée.

1. Qui peut attaquer

Les empilements d'unités ennemies doivent être attaqués comme une seule unité. Le facteur de défense d'un empilement est égal à la somme des facteurs de défense des unités de l'empilement. Si plusieurs unités amies, empilées ensemble ou adjacentes, attaquent un hexagone contenant une ou plusieurs unités ennemies, alors le facteur d'attaque à retenir pour le combat est égal à la somme des facteurs d'attaque de toutes les unités amies participant au combat.

Les unités amies empilées dans le même hexagone peuvent attaquer un seul hexagone contenant des unités ennemies ou alors plusieurs hexagones contenant plusieurs unités ennemies. Dans ce cas, le facteur d'attaque de chaque unité amie contenue dans l'empilement ne peut être utilisé que pour attaquer un seul hexagone contenant des unités ennemies.

Une unité ennemie ne peut être attaquée par une unité amie que s'il est possible d'établir un rapport de force d'au minimum 1 sur 4. Dans le cas où ce rapport de force ne peut être établi, l'unité amie ne peut pas être utilisée pour réaliser une autre attaque pendant le même tour.

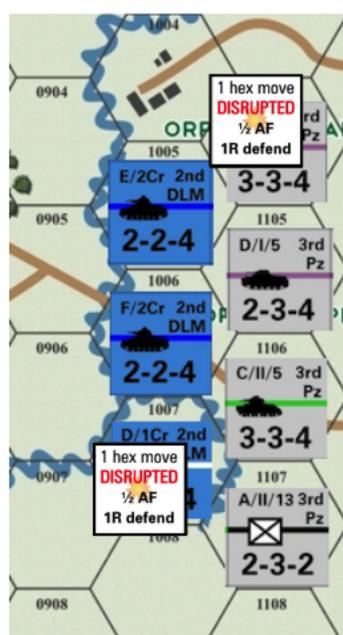
2. Facteur de combat des unités terrestres

Les unités terrestres disposent de deux facteurs de combat : un pour l'attaque et un pour la défense. Le chiffre indiqué en bas à gauche du pion représente le facteur d'attaque (FA), le chiffre indiqué en bas et au milieu du pion représente le facteur de défense (FD).

Les unités qui ont été récupérées pendant un tour de nuit ont un facteur d'attaque réduit de 1.

Dans le cas où le facteur de combat doit être divisé par 2, le résultat de cette division est arrondi au nombre entier inférieur (2,1 devient 2 ; 1,8 devient 1, etc.).

Les effets du terrain sur les combats sont cumulatifs.



Nous sommes au début de la phase de combat du joueur français.

L'hexagone 1005 est un hexagone de terrain clair. L'unité allemande présente en 1105 projette une zone de contrôle sur l'hexagone 1005. Par contre, l'unité allemande située en 1104 ne projette pas de zone de contrôle sur l'unité française située en 1005 car elle est désorganisée. L'unité française située en 1005 étant en zone de contrôle, elle doit obligatoirement faire un combat. Etant donné la situation de jeu, elle doit, au minimum, attaquer l'unité française située en 1105 (sauf si une autre unité française attaque l'hexagone 1105). Elle peut aussi décider d'attaquer en même temps l'unité allemande située en 1104 mais cette attaque n'est pas obligatoire.

L'hexagone 1006 est un hexagone de village. Aucune zone de contrôle ne pouvant s'étendre dans un hexagone de village, l'unité blindée française présente en 1006, n'est pas obligée d'attaquer. Si le joueur français décide d'attaquer avec son unité blindée en 1006, il pourra attaquer l'unité allemande en 1105 ou celle en 1106 ou encore les deux.

L'unité française située en 1007 étant désorganisée, elle n'est pas obligée de faire une attaque (c'est au joueur français de choisir).



LES COMBATS TERRESTRES

On ne peut pas décaler le ratio initial de plus de 3 colonnes vers la droite ou vers la gauche dans un combat.

3. Table des Résultats de Combat (TRC)

La table des résultats de combat est utilisée pour résoudre les combats entre des unités terrestres. Chaque attaque est résolue individuellement en indiquant l'hexagone du défenseur qui va être attaqué et les unités de l'attaquant qui vont être utilisées pour effectuer cette attaque.

Les points de force d'attaque de toutes les unités attaquantes sont modifiés, si nécessaire, et additionnés. Les points de défense de toutes les unités du défenseur sont additionnées et tous les modificateurs de terrain sont ajoutés. Le total de l'attaquant et du défenseur sont alors comparés pour créer un ratio d'attaque. Ce ratio est alors comparé au ratio le plus proche indiqué dans la table des résultats de combat. Dans le cas où il faut faire un arrondi, celui-ci est toujours réalisé en faveur du défenseur. Une fois établi, ce ratio peut encore être modifié de la manière suivante :

- 1 colonne vers la droite si au moins une des unités du défenseur est désorganisée (pas de bonus supplémentaire si plusieurs unités du défenseur sont désorganisées)
- 1 colonne vers la droite si l'attaquant effectue une attaque combinée c'est à dire s'il attaque des unités d'infanterie ennemies avec au moins une unité blindé (unité avec un profil sur le pion) et une unité d'infanterie ou de cavalerie
- 1 colonne vers la droite si une unité de char disposant d'un bonus antichar attaque une autre unité de char.
- 1 colonne vers la gauche si au moins une des unités de l'attaquant est désorganisée (pas de malus supplémentaire si plusieurs unités de l'attaquant sont désorganisées)
- 1 colonne vers la gauche si l'unité du défenseur se trouve sur une colline et que les unités de l'attaquant se trouvent à un niveau inférieur (elle ne sont pas sur la colline)

Quelle que soit la situation du combat, il est interdit de décaler le ratio initial de plus de 3 colonnes (vers la droite ou vers la gauche).

Une fois le ratio final déterminé, le défenseur indique s'il effectue ou pas une défense sans retraite. L'attaquant lance ensuite un dé et regarde le résultat indiqué dans la Table de Résultat de Combat à l'intersection de la valeur obtenue avec le dé et de la colonne retenue pour le ratio final du combat.



Le joueur français décide d'attaquer l'unité blindée allemande située en 0405 avec son unité de chars située en 0305 et son unité antichar située en 0505.

L'unité antichar en 0505 a une force d'attaque de 2 car elle attaque une unité de blindée (voir les règles liées aux canons antichars).

L'unité de chars Somua S35 située en 0395 a une force d'attaque de 3.

Le total français en attaque est donc de 5.

Le total allemand en défense est égal à 3 (pas de bonus de terrain).

Le ratio initial pour le combat est donc égal à 5/3 soit 3:2 (arrondi en faveur du défenseur).

Le joueur français applique ensuite un décalage de deux colonnes vers la droite (1 colonne pour le bonus antichar lié à son unité de chars S35 et 1 colonne lié au fait que l'unité allemande est désorganisée).



LES COMBATS TERRESTRES

Les unités éliminées qui ne possèdent pas de marqueur « Refit » sont susceptibles de revenir en jeu pendant le prochain tour de nuit.

3. Résultat des combats

Dans la table des résultats de combat (TRC), le résultat du combat se présente sous la forme de deux valeurs séparées par le signe «/». La valeur de droite s'applique aux unités de l'attaquant et la valeur de gauche s'applique aux unités du défenseur. Le résultat du défenseur s'applique toujours avant le résultat de l'attaquant.

Les différents résultats possibles sont :

E (Éliminée) : Toutes les unités ayant participé au combat sont éliminées

D (désorganisée) : Toutes les unités ayant participé au combat sont désorganisées. Les unités déjà désorganisées restent désorganisées.

R (retraite) : Toutes les unités ayant participé au combat doivent retraiter d'un ou deux hexagones selon le désir du joueur. Elles peuvent devoir retraiter de plus d'hexagones afin de pouvoir respecter les règles d'empilement. Toutes les unités qui ont effectué ce type de retraite sont désorganisées à l'issue de cette retraite. Les unités déjà désorganisées restent désorganisées. Dans le cas où le défenseur a choisi une défense «sans retraite», toutes les unités du défenseur n'effectuent pas de retraite mais sont désorganisées à l'issue du combat.

R* (retraite obligatoire) : Toutes les unités ayant participé au combat doivent retraiter d'un ou deux hexagones selon le désir du joueur. Elles peuvent devoir retraiter de plus d'hexagones afin de pouvoir respecter les règles d'empilement. Toutes les unités qui ont effectué ce type de retraite sont désorganisées à l'issue de cette retraite. Les unités déjà désorganisées restent désorganisées. Dans le cas où le défenseur a choisi une défense «sans retraite», toutes les unités du défenseur sont éliminées.

- (sans effet) : Le combat est sans effet sur les unités du joueur.



(suite de la page précédente)

Le joueur allemand indique qu'il fait une défense sans retraite.

Le joueur français lance le dé. S'il obtient :

- 1 : L'unité allemande est désorganisée
- 2 ou 3 : L'unité allemande est désorganisée suite au choix du joueur allemand de faire une défense sans retraite
- 4 ou 5 : L'unité allemande est éliminée suite au choix du joueur allemand de faire une défense sans retraite
- 6 : L'unité allemande est éliminée

À l'issue de la phase de combat, si l'unité allemande survit, bien qu'elle soit désorganisée, elle n'aura pas à faire de retraite car elle a participé à un combat. Remarque : Dans cette situation, la meilleure solution aurait été, pour le joueur français, de ne pas faire de combat car à l'issue de la phase de combat, l'unité allemande aurait dû retraiter (voir la partie finalisation des combats) ; ce qu'elle ne peut pas faire ici (pas de retraite possible dans une ZOC ennemie). Elle



LES COMBATS TERRESTRES

Pas d'avance automatique après un combat (sauf exceptions).

4. Retraite

Les unités qui effectuent une retraite doivent s'éloigner d'1 à 2 hexagones de toutes les unités ennemies. Si cette retraite ne respecte pas les règles d'empilement, l'unité doit retraiter d'un ou de plusieurs hexagones supplémentaires jusqu'à ce que les règles d'empilement soient respectées.

Les unités ne peuvent retraiter en passant par une zone de contrôle d'une unité ennemie sauf si cette zone de contrôle est occupée par une unité amie.

La retraite doit obligatoirement s'effectuer vers une des sources de ravitaillement du joueur.

Une unité peut sortir de la carte lorsqu'elle effectue une retraite. Dans ce cas, elle ne pourra revenir en jeu (non désorganisée) que 2 tours plus tard par le même côté de carte que celui par lequel elle est sortie. Son arrivée dans le jeu se fera de la même manière qu'une unité de renfort.

Une unité qui ne peut pas faire son mouvement de retraite est éliminée.

5. Unités désorganisées

Lors des combats terrestres, les unités désorganisées :

- Attaquent avec la moitié de leur facteur d'attaque
- Se défendent avec la totalité de leur facteur d'attaque
- Procurent un avantage d'une colonne vers la droite pour l'attaquant si le défenseur a une unité désorganisée
- Procurent un avantage d'une colonne vers la gauche pour le défenseur si l'attaquant a une unité désorganisée

6. Unités éliminées

Les unités éliminées sont retirées du jeu. Les unités qui n'ont pas subi de récupération (unités ne possédant de marqueur «Refit») pourront revenir en jeu lors du prochain tour de nuit suivant les conditions indiquées dans les règles concernant les tours de nuit. Les unités qui ont déjà subi une récupération sont éliminées de manière définitive.

7. Finalisation des combats

Contrairement à de nombreux autres jeux, les unités de l'attaquant n'avancent pas après un combat qui aurait libéré l'hexagone du défenseur (retraite ou élimination) sauf dans le cas d'une attaque combinée ou une unité ou un des empilements d'unités de l'attaquant peut avancer dans l'hexagone laissé libre par le défenseur.

À la fin de la phase de combat, toutes les unités désorganisées qui n'ont pas participé à un combat et qui se trouvent dans une zone de contrôle d'une unité ennemie doivent retraiter. Cette règle s'applique à toutes les unités désorganisées, y compris celles qui se trouvent dans le même hexagone que des unités non désorganisées (les unités non désorganisées n'ont pas à retraiter).



LE TOUR DE NUIT (RÉCUPÉRATION)

Le tour de nuit permet aux joueurs, suivant certaines conditions, de faire revenir en jeu des unités éliminées pendant les tours de jour précédents.

1. Effet du tour de nuit sur les unités

Pendant un tour de nuit :

- Les unités ne peuvent bouger que d'un hexagone au maximum
- Les unités ne peuvent pas entrer dans une zone de contrôle ennemie
- Les unités qui se trouvent dans une zone de contrôle ennemie peuvent retraiter
- Il ne peut pas y avoir d'action aérienne (ni bombardement aérien, ni interdiction aérienne)
- Les unités d'artillerie peuvent effectuer des bombardements
- Il ne peut pas y avoir de combat
- Il ne peut pas y avoir de mouvement d'exploitation

2. Récupération d'unités

Une unité éliminée peut être récupérée pendant un tour de nuit si :

- Son facteur d'attaque est supérieur à 1
- Son facteur de défense est supérieur à 1
- Elle n'a pas été éliminée alors qu'elle avait déjà été récupérée dans un tour de nuit précédent (une unité éliminée alors qu'elle possédait un marqueur «Refit» ne peut pas être récupérée)
- Elle n'a pas été éliminée définitivement lors d'un tour de nuit précédent

Pour chaque unité éliminée respectant l'ensemble de ces critères, le joueur lance un dé :

- Sur un résultat de 1 à 3, l'unité éliminée peut revenir en jeu avec un marqueur «Refit».
- Sur un résultat de 4 à 6, l'unité est éliminée définitivement

Les unités de type véhicule ne peuvent jamais être récupérées lors d'un tour de nuit.

3. Retour en jeu des unités récupérées

Les unités récupérées :

- Entrent sur la carte lors du prochain tour de jeu du joueur à partir des hexagones utilisés comme source de ravitaillement pour le joueur
- Sont considérées comme étant ravitaillées pendant toute la durée de leur tour d'entrée sur la carte



L'ARRIVÉE DES RENFORTS

Les renforts sont des unités, françaises ou allemandes, qui arrivent en jeu à partir d'un tour spécifique ou suite à un événement

Les deux joueurs peuvent recevoir des renforts pendant le déroulement du jeu.

Les renforts doivent rentrer sur la carte sur les hexagones d'entrée indiqués dans les règles spécifiques des renforts pour chaque jeu de la série.

Si ces hexagones d'entrée sont occupés par des unités ennemies, les renforts peuvent entrer en jeu 2 tours plus tard à partir de n'importe quel autre hexagone du même côté de carte que celui qui contient les hexagones d'entrée initiaux.

Sauf règle spécifique, le joueur français ne peut jamais faire arriver ses renforts dans un côté de rivière qui serait totalement contrôlé par le joueur allemand. Un côté de rivière est totalement contrôlé par le joueur allemand lorsqu'il n'existe plus aucune unité française dans ce côté de rivière.

Les unités qui arrivent en renfort sont considérées comme étant ravitaillées pendant toute la durée de leur tour d'arrivée.

“Pour les vaincre, il nous faudra de l'audace, encore de l'audace, toujours de l'audace et la France sera sauvée.”

Danton, août 1792



LES UNITÉS AÉRIENNES

Chaque joueur dispose d'unités aériennes qui peuvent être utilisées pour apporter un support aux unités au sol ou pour empêcher le joueur adverse d'avoir le contrôle du ciel. Seules les unités du joueur allemand peuvent être utilisées pour faire des missions d'interdiction.

1. Combats aériens

Les combats aériens surviennent lorsque les deux joueurs allouent des unités aériennes dans le même hexagone pendant la phase aérienne (le joueur actif effectue un bombardement aérien et son adversaire fait une interception aérienne). Le joueur qui effectue l'interception lance alors un dé puis consulte la table des combats aériens. Les résultats qui se trouvent à la gauche du signe «/» s'appliquent au joueur effectuant l'interception et ceux qui se trouvent à droite s'appliquent au joueur actif qui effectue le bombardement. Les résultats possibles sont les suivants :

- **X** : L'unité aérienne est abattue. Elle est retirée du jeu et placée deux tours plus loin sur le marqueur de tour (elle reviendra en jeu deux tours plus tard).
- **A** : Le bombardement aérien est annulé. L'unité aérienne du joueur actif n'effectue pas son bombardement, elle est rappelée à sa base et ne pourra plus être utilisée jusqu'à la prochaine phase de bombardement aérien du prochain tour du joueur actif. Ceci signifie qu'elle ne pourra pas être utilisée pour effectuer une interdiction pendant le prochain tour de jeu du joueur adverse.
- **-** : Pas d'effet. L'unité aérienne du joueur actif peut effectuer son bombardement. L'unité aérienne du joueur ayant effectué l'interception est rappelée à sa base et pourra être utilisée pour effectuer un bombardement pendant la prochaine phase aérienne du joueur inactif.

2. Bombardements aériens

Les unités du joueur actif qui survivent aux combats aériens effectuent leur bombardement. Pour chaque hexagone sur lequel il effectue un bombardement, le joueur actif lance un dé et consulte le résultat sur la table des bombardements aériens en fonction du terrain dans lequel se trouvent les unités du défenseur :

- **X** : L'unité aérienne du joueur actif a été touchée. Elle est retirée du jeu et placée deux tours plus loin sur le marqueur de tour (elle reviendra en jeu deux tours plus tard).
- **D** : Toutes les unités terrestres se trouvant dans l'hexagone bombardé sont désorganisées
- **-** : Pas d'effet.

Soustraire 1 au résultat du dé lorsque des unités blindées sont bombardées dans des hexagones qui ne sont pas des hexagones de ville ou de village

Soustraire 1 au résultat du dé lorsque des unités sont dans des bois ou sont retranchés.

Dans ces deux cas, seul un résultat de 1 au dé non modifié conduit à abatte l'unité aérienne (un 2



LES UNITÉS AÉRIENNES

La règle d'interdiction aérienne simule la suprématie aérienne des allemands lors des combats de mai-juin 1940.

3. Interdiction aérienne

Le joueur allemand peut, pendant sa phase de bombardement, utiliser une ou deux unités aériennes pour procéder à une interdiction aérienne. Les unités aériennes utilisées sont alors placées sur les cases correspondantes sur l'aide de jeu.

Les unités qui sont utilisées pour faire une interdiction aérienne ne peuvent plus être utilisées par le joueur pour effectuer un bombardement ou pour effectuer une interception avant le prochain tour de jeu du joueur allemand.

Le joueur français peut décider d'intercepter les unités aériennes du joueur allemand en suivant les mêmes règles que celles décrites dans les combats aériens.

Si à l'issue du combat aérien, le joueur allemand dispose d'1 unité aérienne en interception :

- Le joueur français ne peut plus utiliser les mouvements par route (il doit utiliser le coût du terrain contenant la route à la place)
- Le joueur français doit ajouter un 1 à chacun de ses jets de dé pour l'arrivée de ses renforts

Si à l'issue du combat aérien, le joueur allemand dispose de 2 unités aériennes en interception :

- Le joueur français ne peut plus utiliser les mouvements par route (il doit utiliser le coût du terrain contenant la route à la place)
- Toutes les unités blindées françaises voient leur facteur de mouvement réduit de 1 point de mouvement pendant toute la durée du tour.
- Le joueur français doit ajouter un 2 à chacun de ses jets de dé pour l'arrivée de ses renforts

Si à l'issue du combat aérien, le joueur allemand dispose de plus de 2 unités aériennes aucun effet supplémentaire ne vient s'ajouter aux effets liés à la présence de 2 unités aériennes en interdiction.





LES CAPACITÉS SPÉCIALES

Chaque joueur dispose d'unités disposant de caractéristiques spéciales

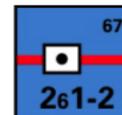
1. Attaques combinées



Si un joueur réalise une attaque avec au moins une unité de blindés et une unité d'infanterie ou de cavalerie contre uniquement une ou plusieurs unités d'infanteries ennemies (infanterie normale ou infanterie lourde) alors, il bénéficie d'un bonus de 1 colonne vers la droite lors de la résolution du combat.

À la fin du combat, si la ou les unités ennemies ont laissé l'hexagone dans lequel elles se trouvaient vide (suite à une retraite ou à une élimination), alors une des piles d'unités de l'attaquant ayant participé au combat peut avancer dans l'hexagone laissé vacant par l'ennemi.

2. Unités d'artillerie



Toutes les unités d'artillerie peuvent effectuer une attaque sur des unités qui ne leur sont pas adjacentes. La portée, en hexagones, d'une attaque d'un pion d'artillerie est indiquée, avec un type de caractères plus petit, juste à côté du facteur de combat du pion d'artillerie.

Les unités d'artillerie peuvent effectuer un bombardement pendant la phase de bombardement en suivant les mêmes règles que celles des bombardements aériens. Contrairement aux unités aériennes, un bombardement par une unité d'artillerie ne peut pas être intercepté et l'unité d'artillerie ne peut subir aucun dommage. Une unité d'artillerie qui effectue un bombardement ne pourra plus bouger ni tirer pendant le reste du tour par contre, elle pourra subir les effets d'une retraite. Pour que le joueur puisse s'en rappeler, les pions d'artillerie qui ont effectué un bombardement sont retournés à la fin du bombardement (ils seront retournés à nouveau sur leur face visible lors de la prochaine phase de récupération du joueur).

Les unités d'artillerie qui n'ont pas effectué de bombardement pendant la phase de bombardement peuvent participer, avec d'autres unités qui ne sont pas des unités d'artillerie, à une attaque pendant la phase de combat. Chaque unité d'artillerie ne peut participer qu'à un seul combat et elle ne peut participer à un combat que dans la limite de sa portée exprimée en hexagones. Dans le cas de ce type d'attaque, le facteur de combat de l'unité d'artillerie est ajoutée aux facteurs de combats des autres unités participant à l'attaque. Dans le cas d'un support d'artillerie pendant un combat, le total de tous les facteurs de combat de toutes les unités impliquées dans le combat (unités d'artillerie et autres unités) ne peut dépasser le double de la somme des facteurs de combat des unités impliquées dans le combat qui ne sont pas des unités d'artillerie. Par exemple, si une unité d'infanterie avec un facteur de combat de 1 effectue une attaque et qu'elle est appuyée, lors de cette attaque, par une unité d'artillerie avec un facteur de combat de 2 alors le total des facteurs de combat qui sera retenu pour l'attaque sera égal à 2 (1 pour l'unité d'infanterie et 1 pour l'unité d'artillerie).

Les unités d'artillerie qui se sont déplacées peuvent participer à un combat pendant le même tour.

Les unités d'artillerie ne peuvent pas être utilisées en support lors d'un combat en défense.



LES CAPACITÉS SPÉCIALES

Les bonus antichars ne sont valables que contre des blindés.

3. Automitrailleuses et unités motocyclistes



Les unités d'automitrailleuses (SdKfz 222 et Panhard 178) et les unités motocyclistes qui ne sont pas désorganisées peuvent retraiter avant un combat si aucune unité d'automitrailleuse ou aucune unité motocycliste ne fait partie des unités de l'attaquant. Cette retraite doit être annoncée par le joueur avant que la résolution du combat ait commencé. Les unités concernées par cette retraite doivent effectuer une retraite de 2 hexagones. À l'issue de cette retraite, les unités de l'attaquant peuvent avancer dans l'hexagone laissé vide par les unités du défenseur.

4. Retranchements



Certaines unités françaises peuvent commencer le jeu retranchées (elles sont dans un hexagone contenant un marqueur de retranchement). Les règles associées à ces retranchements sont les suivantes :

- Un retranchement ne peut être bougé pendant toute la durée du jeu
- Il n'est pas possible de créer ou de reconstruire un retranchement pendant toute la durée du jeu
- Un retranchement laissé vacant par une unité française est automatiquement retiré du jeu
- Les unités allemandes ne peuvent pas bénéficier des bonus associés aux retranchements
- Les zones de contrôle allemandes ne s'étendent pas dans un hexagone contenant un retranchement.

5. Unités de blindés disposant d'un bonus en combat antichar



Les unités de blindés disposant d'un bonus en combat antichar (facteur d'attaque écrit en couleur et pas en noir), bénéficie d'un bonus d'une colonne vers la droite lors d'un combat. Ce bonus reste le même quel que soit le nombre d'unités blindées participant au combat.

6. Unités d'artillerie antichar



Les unités d'artillerie antichar disposent d'un bonus en combat d'une colonne vers la droite lorsqu'elles attaquent un hexagone dans lequel se trouve au moins une unité blindée ennemie ou un retranchement.

Dans tous les autres cas, le facteur de combat de l'unité d'artillerie antichar est réduit de 1.

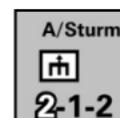
Les unités d'artillerie antichar ont leur facteur de combat inscrit en couleur sur leur pion.



LES CAPACITÉS SPÉCIALES

Le joueur allemand dispose de 6 marqueurs de ponts provisoires (pontons) en début de jeu.

7. Troupes d'assaut allemandes

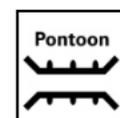


Les troupes d'assaut doublent leur facteur de combat lorsqu'elles attaquent un hexagone contenant une ville, un village ou un retranchement.

Si elles subissent une retraite à l'issue d'un combat, le joueur doit lancer un dé pour chaque pion de troupe d'assaut impliqué dans le combat :

- Si le résultat est impair, il ne se passe rien
- Si le résultat est pair, l'unité reçoit un marqueur «refit». Si elle en possédait déjà un, elle est éliminée.

8. Ponts provisoires (pontons)



L'artillerie et toutes les unités motorisées ne peuvent traverser les rivières que sur un pont ou un pont provisoire.

Les unités qui traversent une rivière sur un pont provisoire ignorent toutes les pénalités et restrictions liées à la rivière lors de leur déplacement sur le pont provisoire. Les ponts provisoires n'ont aucun effet sur les unités lors de combat terrestre.

Les lignes de ravitaillement allemandes ne peuvent franchir les rivières qu'en passant par des ponts ou des ponts provisoires.

Un pont provisoire peut être construit par deux unités d'infanterie allemandes adjacentes, non désorganisées, situées chacune d'un côté de la rivière. Pour construire un pont, les deux unités d'infanterie allemandes situées chacune d'un côté de la rivière ne doivent pas se déplacer et ne doivent pas être désorganisées pendant toute la durée du tour. Pour indiquer la construction d'un pont, on met un marqueur de ponton face retournée au début du tour de jeu à l'endroit où le joueur allemand souhaite construire le pont. Si lors de la phase de détermination de victoire les deux unités d'infanterie allemandes sont toujours maîtres du terrain et si elles ne sont pas désorganisées alors le marqueur de ponton est retourné sur sa face visible et le pont provisoire est considéré comme construit.

Le joueur allemand dispose, en début de partie, de 6 marqueurs ponton qu'il pourra utiliser pendant la partie.

Le joueur allemand peut décider de supprimer un marqueur ponton, même s'il n'a pas d'unité adjacente à ce marqueur, afin de pouvoir le réutiliser dans la suite du jeu (aucune unité n'est nécessaire pour démonter un pont).

Un pont provisoire est détruit de manière permanente et ne pourra être réutilisé par la suite par le joueur allemand si une unité qui est en train de le construire est désorganisée ou est obligée de faire retraite pendant qu'elle est en train de le construire. Un pont provisoire est aussi détruit de manière permanente si une unité française non désorganisée entre dans un des deux hexagones sur lequel le pont est construit.

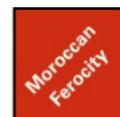
Les ponts indiqués sur les cartes ne peuvent jamais être détruits.



LES CAPACITÉS SPÉCIALES

L'arrivée de Rommel sur le champ de bataille peut apporter une aide décisive au joueur allemand.

9. Férocité des unités marocaines (événement aléatoire «Moroccan Ferocity»)



Si l'événement aléatoire «Moroccan Ferocity» est tiré pendant le jeu, les règles suivantes s'appliquent à toutes les unités des divisions marocaines pendant toute la durée du tour :

- Tous les combats impliquant des unités des divisions marocaines reçoivent un décalage :
 - Une colonne vers la gauche en défense
 - Une colonne vers la droite en attaque
- Toutes les unités des divisions marocaines peuvent transformer un résultat de combat de type retraite ou retraite obligatoire en une désorganisation. À la fin du tour de jeu et pour chaque unité qui a subi une désorganisation au lieu d'une retraite le joueur français lance un dé.
 - Si le résultat est impair, il ne se passe rien
 - Si le résultat est pair, l'unité reçoit un marqueur «Refit» pour indiquer qu'elle a subi des pertes importantes. Si l'unité avait déjà un marqueur «Refit», elle est éliminée du jeu.
- Toutes les unités des divisions marocaines peuvent, à l'issue d'un combat, avancer dans les hexagones laissés vacants par le joueur allemand en respectant les limites d'empilement.

10. Arrivée de Rommel (événement aléatoire «Rommel arrives»)



Le général Erwin Rommel, chef de la 7ème Panzer, en plus d'être très compétent, avait l'habitude d'être à la tête de ses troupes lors des combats les poussant toujours à sans cesse se dépasser. L'arrivée de Rommel dans le jeu se fait à travers le tirage de l'événement aléatoire «Rommel arrives». Dès que cet événement survient, le pion Rommel peut être utilisé par le joueur allemand et placé sur une unité terrestre allemande ravitaillée. Une fois placé, le pion Rommel s'utilise de la manière suivante :

- Toutes les unités empilées avec le pion Rommel reçoivent en combat un décalage :
 - Une colonne vers la gauche en défense
 - Une colonne vers la droite en attaque
- Lors de la phase de mouvement allemande, le pion Rommel peut être déplacé sur n'importe quelle unité allemande ravitaillée et ceci quel que soit la distance à laquelle se trouve l'unité.
- Il procure un bonus de 1 point de mouvement aux unités qu'il accompagne pendant :
 - La phase de mouvement. Pour cela, il doit commencer et terminer la phase de mouvement avec ces unités et se trouver.
 - La phase d'exploitation
- Il permet aux unités avec lesquelles il est empilé d'avancer après un combat si l'hexagone attaqué est laissé vacant par l'unité ennemie

Le pion Rommel ne peut pas être désorganisé.

Le pion Rommel est éliminé du jeu si toutes les unités qui sont empilées avec lui sont éliminées ou si une unité ennemie entre dans un hexagone dans lequel il se trouve seul.



LES CAPACITÉS SPÉCIALES

Seuls les canons de 88 AA/AT allemands étaient réellement efficaces contre les chars lourds britanniques

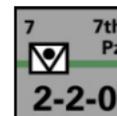
11.Chars lourds britanniques



Les unités de chars lourds britanniques, marqués avec un triangle sur le pion, sont des unités qui disposaient, à l'époque, d'un blindage à l'épreuve de la majorité des armes antichar allemandes. Les règles spécifiques qui s'appliquent à ces unités sont les suivantes :

- Chaque unité de chars lourds procure, en attaque seulement, un décalage d'une colonne vers la droite pour le joueur allié (1 unité procure un décalage d'une colonne, 2 unités procurent un décalage de 2 colonnes, etc.). Dans le cas où les unités allemandes attaquées contiennent une unité d'artillerie antichar de type 88 AA/AT non désorganisée, ce décalage ne s'applique pas et ceci quel que soit le nombre de chars lourds anglais attaquant les unités allemandes.
- À l'issue d'une attaque qui a laissé libre l'hexagone occupé par le défenseur, une des piles d'unités ayant participé au combat peut avancer dans l'hexagone laissé libre par le défenseur.

12.Canons antichars allemands 88 AA/AT



Pour contrer les attaques des chars lourds anglais et français, les allemands ont utilisé leurs canons antiaériens de 88 mm en tir direct contre les chars ennemis. Les règles spécifiques qui s'appliquent ces unités sont les suivantes :

- Ces unités suppriment l'avantage des chars lourds anglais en attaque
- Ces unités procurent un décalage d'une colonne vers la droite en attaque et d'une colonne vers la gauche en défense lorsqu'elles attaquent ou qu'elles sont attaquées par des unités contenant au moins une unité blindée
- Ces unités ne peuvent se déplacer que si elles sont transportées par un véhicule.
- Ces unités sont éliminées lorsqu'elles subissent au combat un résultat de type retraite ou retraite obligatoire.
- Ces unités ne peuvent pas être reconstruites pendant les tours de nuit.

TABLE DES EFFETS DE TERRAIN

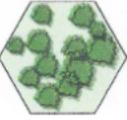
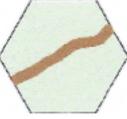
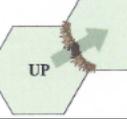
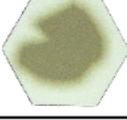
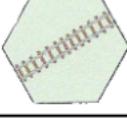
| | Type | Coût du mouvement | Effet sur le combat |
|---|----------------------|---|---|
|  | Terrain clair | 1 PM | Aucun |
|  | Village (1) | 1 PM | + 1 point de défense |
|  | Ville (1) | 2 PM | + 2 points de défense Pas d'assaut combiné possible |
|  | Bois | 1 PM (infanterie et cavalerie) 2 PM (autres unités) | + 1 point de défense |
|  | Route | 1/2 PM Coût du terrain pour le joueur français si interdiction aérienne | Prendre l'effet du terrain sur lequel se trouve la route |
|  | Terrain accidenté | 1 PM (infanterie et cavalerie) 2 PM (autres unités) | + 1 point de défense pour chaque unité en défense |
|  | Rivière (2) | Tous les points de mouvement pour traverser (infanterie/cavalerie) Impossible pour les autres unités | Total des points de force de l'attaquant divisé par 2 si toutes les unités attaquent à travers la rivière |
|  | Cours d'eau | + 1 PM pour traverser | Aucun |
|  | Changement de niveau | + 1 PM (infanterie et cavalerie) + 2 PM (autres unités) | + 1 point de défense si toutes les unités attaquantes sont plus bas que celles du défenseur |
|  | Terrain de niveau 2 | Coût des autres types de terrain présent sur l'hexagone de niveau 2. | Effet des autres types de terrain présent sur l'hexagone de niveau 2 |
|  | Terrain de niveau 3 | Coût des autres types de terrain présent sur l'hexagone de niveau 3. | Effet des autres types de terrain présent sur l'hexagone de niveau 3 |
|  | Chemin de fer | 1 PM (infanterie et cavalerie) 2 PM (autres unités) | + 1 point de défense pour les unités d'infanterie et les unités du génie |
|  | Retranchement (1) | Coût du terrain sur lequel se trouve le retranchement | + 2 points de défense pour les unités françaises seulement |

TABLE DES COMBATS TERRESTRES

Le résultat à gauche du signe / s'applique à l'attaquant et le résultat à droite du signe / s'applique au défenseur

| Dé | 1:4 | 1:3 | 1:2 | 1:1 | 3:2 | 2:1 | 3:1 | 4:1 | 5:1 | 6:1+ |
|----|-------|-------|-------|-------|--------|--------|--------|--------|--------|--------|
| 1 | E / - | E / - | R / - | R / - | R / D | - / - | - / D | - / R | - / R | - / R |
| 2 | E / - | R / - | R / - | R / D | - / - | - / D | - / R | - / R | - / R* | - / R* |
| 3 | E / - | R / - | - / - | - / - | - / D | - / R | - / R | - / R* | - / R* | - / E |
| 4 | E / D | - / - | R / - | R / - | - / R | - / R | - / R* | - / R* | - / E | - / E |
| 5 | R / - | - / D | - / R | - / R | - / R | - / R* | - / R* | - / E | - / E | - / E |
| 6 | - / D | - / D | - / R | - / R | - / R* | - / R* | - / E | - / E | - / E | - / E |

Explication des résultats des combats terrestres :

- - : Pas d'effet
- **D** : Désorganisation
- **R** : Retraite d'1 ou 2 hexagones (unité désorganisée si le défenseur choisit un combat sans retraite)
- **R*** : Retraite obligatoire de 2 ou 3 hexagones (unité éliminée dans un combat sans retraite)
- **E** : Unité éliminée

Décalage de colonnes possibles par rapport au ratio initial

Tous les décalages de colonnes sont cumulatifs jusqu'à un maximum de 3 colonnes (en + ou en -)

Décalage d'une colonne vers la droite :

- Le défenseur a une unité désorganisée
- Attaque combinée
- Char avec bonus antichar contre char
- Chars lourds anglais contre blindés allemands
- Rommel présent en attaque

Décalage d'une colonne vers la gauche :

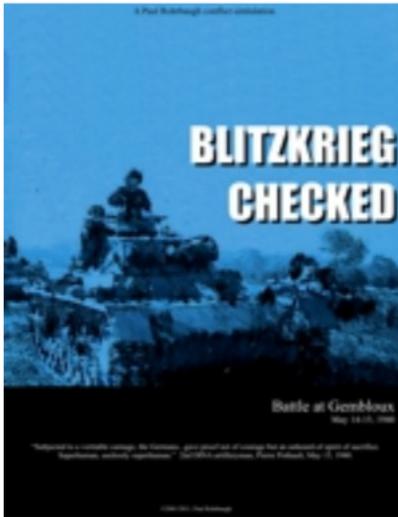
- L'attaquant a une unité désorganisée
- Attaque d'une colline en montée
- Rommel présent en défense

TABLE DES COMBATS AÉRIENS ET DES BOMBARDEMENTS

| Dé | Unité bombardée dans une ville, un bois ou un retranchement | Unité bombardée dans un autre type de terrain | Combat aérien unité interceptante / unité interceptée |
|----|---|---|---|
| 1 | X | X | X / A |
| 2 | - | - | - / - |
| 3 | - | - | - / - |
| 4 | - | D | - / - |
| 5 | D | D | - / A |
| 6 | D | D | - / X |

Explication des résultats des combats aériens et des bombardements :

- - : Pas d'effet
- **X** : Unité aérienne abattue (reviendra en jeu 2 tours plus tard)



Niveau de la victoire

À la fin du jeu, on compare les points de victoire des deux joueurs pour déterminer le niveau de la victoire du joueur possédant le plus de points de victoire :

- **Victoire tactique** : Le gagnant a moins de deux fois le nombre de points de victoire du joueur perdant
- **Victoire opérationnelle** : Le gagnant a entre 2 et 3 fois le nombre de points de victoire du joueur perdant
- **Victoire stratégique** : Le joueur gagnant a plus de 3 fois le nombre de points de victoire du joueur perdant.

Conditions de victoire

Points de victoire

Les points de victoire se gagnent, pour les deux joueurs, de la manière suivante :

- **2 PV** : Pour chaque unité blindée éliminée à la fin du jeu
- **1 PV** : Pour chaque unité non blindée éliminée à la fin du jeu
- **1/2 PV** : Pour chaque unité ennemie sur la carte avec un marqueur «Refit»
- **1 PV** : Pour chaque hexagone de ville ou de village occupé par le joueur à la fin du jeu

Et spécifiquement pour le joueur français :

- **-1 PV** : Pour chaque unité de la 2ème et de la 3ème DLM sur la carte à la fin du tour 12 et du tour 25 (voir les événements aléatoires)

Et spécifiquement pour le joueur allemand :

- **5 PV** : Si une ligne de ravitaillement, libre d'unités ennemies et de zones de contrôle peut être tracée entre le bord est et le bord ouest de la carte

Victoire immédiate

Si à la fin d'un tour d'un joueur, toutes ses unités sont désorganisées, le jeu s'arrête et le joueur adverse est désigné comme gagnant (victoire stratégique).



Notes du concepteur

La bataille de Gembloux fût préparée et planifiée par les deux adversaires bien avant le début des hostilités. Le terrain plat entre la Dyle et la Meuse devait être tenu par les troupes françaises afin de pouvoir établir une ligne de défense sur ces deux rivières. Les allemands espéraient pouvoir prendre le terrain de vitesse à l'aide d'une avancée rapide de 2 de leurs divisions de Panzer. Cela empêcherait les alliés de mettre en place une ligne de défense solide mais aussi faciliterai l'enveloppement des troupes alliées par les unités traversant la Meuse à Sedan. La bataille qui s'est déroulée à Gembloux fut la plus grande bataille de char de la campagne de France et elle permit aux deux belligérants d'apprendre beaucoup de choses sur ce type de bataille. À vous d'en faire autant maintenant.

Joueur allemand

Historiquement, les allemands ont cherché à avoir une bataille à Gembloux et ont quasiment apporté leur tête sur un plateau à leur adversaire qui les attendait. La manière dont vous utiliserez vos unités blindées et vos unités aériennes sera décisive pour la victoire. Vous devrez sans cesse chercher à gagner du terrain tout en maintenant en respect les unités de DLM françaises qui ne feront pas que de la figuration. Faites attention à ne pas vouloir trop en faire et trop vite et à bien rester concentré sur vos objectifs.

Joueur français

Une défense tenace et des contre-attaques massives ont permis aux français de faire mieux que simplement bien se tenir lors de ces journées de mai 1940 autour de Gembloux. Étudiez bien l'axe de l'attaque principale du joueur allemand et n'hésitez pas à l'attaquer dès qu'une occasion se présente. Votre manque d'aviation est un inconvénient dont vous devez tenir compte, car vous ne pourrez pas facilement déplacer vos unités ni les redéployer en cours de jeu. N'hésitez pas à utiliser vos DLM pour contre-attaquer. Elles sont puissantes et rapides. Mais, elles peuvent aussi vous faire perdre beaucoup de points de victoire. Aussi, utilisez-les à bon escient. La victoire est à votre portée. À vous de la saisir.

Règles optionnelles

Les règles optionnelles peuvent être utilisées pour équilibrer le jeu dans le cas où les deux joueurs ne seraient pas du même niveau ou pour explorer d'autres options historiques.

La terreur des blindés

Dans les combats en défense, les unités d'infanterie régulières ou lourdes situées dans des hexagones de terrain clair ou dans des bois qui ne sont pas appuyées par des unités blindées amies non désorganisées sont obligées, pour chaque unité d'infanterie, de lancer un dé avant la résolution du combat :

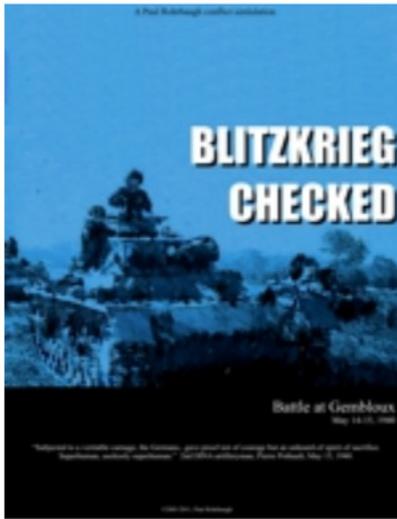
- Si le résultat du dé est inférieur ou égal à la valeur de défense de l'unité d'infanterie, celle-ci sera obligée de faire une défense sans retraite.
- Si le résultat du dé est égal à 6, l'unité d'infanterie est immédiatement désorganisée.

Le combat sera ensuite résolu normalement.

18ème division d'infanterie allemande

Cette unité était déployée au nord du champ de bataille pour protéger le flanc droit allemand. Le général Hoepner souhaitait faire arriver la totalité de la 18ème division d'infanterie pour participer à la bataille de Gembloux dès le 15 mai. En utilisant cette règle, le 30ème régiment de la 18ème division d'infanterie sera disponible au tour 13 (pas de lancer de dé nécessaire pour l'arrivée des renforts). En contrepartie, le joueur français gagnera 3 points de victoire supplémentaires.

Ces unités entrent en jeu par l'hexagone 0901 sur

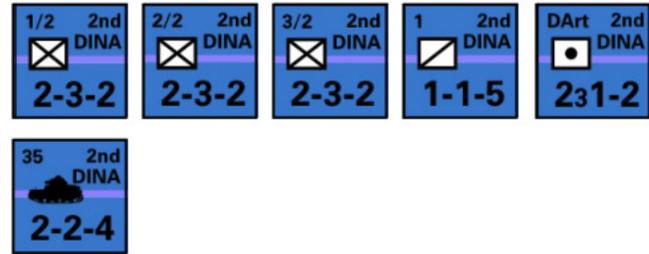


2ème DINA, 7ème régiment



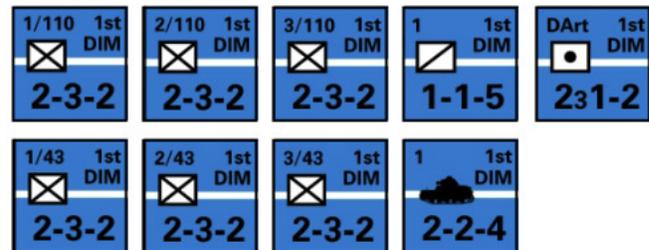
Ces unités se placent sur ou à 1 hexagone de Enrage ou sur n'importe quelle hexagone de chemin de fer situé au nord de Gembloux et au sud de Perhais.

2ème DINA, 2ème Régiment



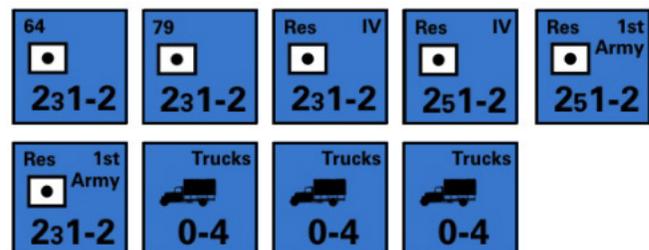
Ces unités se placent sur la route menant à Gembloux à un maximum de 6 hexagones du bord ouest de la carte.

1ère DIM



Ces unités se placent sur ou à 1 hexagone de la ligne de chemin de fer située au sud de Gembloux (mais pas sur un des hexagones de Gembloux).

64ème, 79ème, 1ère armée de réserve, 4ème armée de réserve



Ces unités se placent n'importe où à l'ouest de la ligne de chemin de fer.

Français (placement initial)



Le joueur français place ses unités en premier.

Source de ravitaillement des unités françaises : bord Ouest de la carte

Unités aériennes

Le joueur français dispose de 2 unités aériennes.



15ème DIM



Ces unités se placent sur ou à 1 hexagone de Blamont, Perhais ou Chastre.

2ème DINA, 1er régiment



Ces unités se placent sur ou à 1 hexagone de Gembloux.



15 mai : 2ème DLM

3ème brigade légère motorisée :



4ème brigade légère motorisée :



8ème bataillon de reconnaissance :



71ème régiment d'artillerie :



Pour chaque formation de la 2ème DLM que le joueur français souhaite faire entrer en jeu (à partir du tour 12), il jette un dé et ajoute 1 à son jet de dé pour chaque unité aérienne allemande placée en interdiction (maximum 2). Si le résultat final est inférieur ou égal à 3, la formation peut entrer en jeu par le bord Ouest de la carte.

Les différentes formations sont :

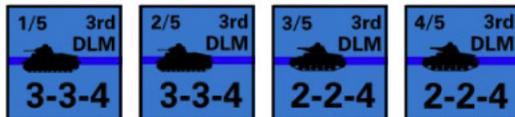
- 3ème brigade légère mécanisée
- 4ème brigade légère mécanisée
- 8ème bataillon de reconnaissance
- 71ème régiment d'artillerie

Français (Renforts)



14 mai : 3ème DLM

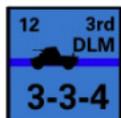
5ème brigade légère motorisée :



6ème brigade légère motorisée :



12ème bataillon de reconnaissance :



76ème régiment d'artillerie :

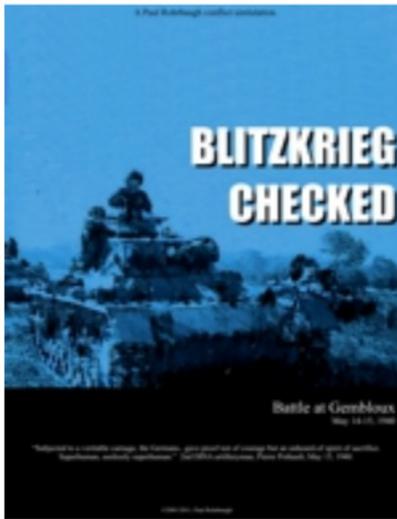


Pour chaque formation de la 3ème DLM que le joueur français souhaite faire entrer en jeu (entre le tour 2 et le tour 11), il jette un dé et ajoute 1 à son jet de dé pour chaque unité aérienne allemande placée en interdiction (maximum 2). Si le résultat final est inférieur ou égal à 3, la formation peut entrer en jeu par le bord Ouest de la carte.

Les différentes formations sont :

- 5ème brigade légère mécanisée
- 6ème brigade légère mécanisée
- 12ème bataillon de reconnaissance
- 76ème régiment d'artillerie

Toutes les formations de la 3ème DLM qui ne sont pas entrées en jeu au tour 11, arrivent en jeu au



3ème division de Panzer

| | | | | |
|---------------------|---------------------|---------------------|---------------------|--------------------|
| 1/5 3rd Pz 4-4-4 | 2/5 3rd Pz 2-3-4 | 1/6 3rd Pz 4-4-4 | 2/6 3rd Pz 2-3-4 | 3 3rd Pz 2-1-5 |
| 1/3 3rd Pz 2-3-2 | 2/3 3rd Pz 2-3-2 | 3/3 3rd Pz 2-3-2 | 4/3 3rd Pz 2-3-2 | 75 3rd Pz 241-2 |
| Halftracks 0-4 | Halftracks 0-4 | Halftracks 0-4 | Halftracks 0-4 | Halftracks 0-4 |

Ces unités entrent en jeu au tour 1 par n'importe quel hexagone du bord Est de la carte.

Allemand (Placement initial)



Le joueur allemand place ses unités en deuxième.

Source de ravitaillement des unités allemandes : bord Est de la carte

Unités aériennes

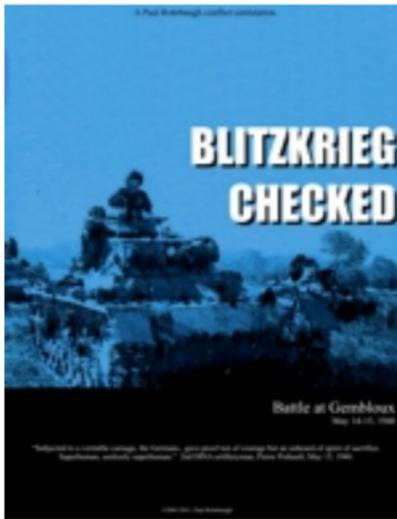
Le joueur allemand dispose de 6 unités aériennes.



4ème division Panzer

| | | | | |
|----------------------|----------------------|----------------------|----------------------|---------------------|
| 1/35 4th Pz 4-4-4 | 2/35 4th Pz 2-3-4 | 1/36 4th Pz 4-4-4 | 2/36 4th Pz 2-3-4 | 93 4th Pz 241-2 |
| 1/4 4th Pz 2-3-2 | 2/4 4th Pz 2-3-2 | 3/4 4th Pz 2-3-2 | 4/4 4th Pz 2-3-2 | 103 4th Pz 241-2 |
| 7 4th Pz 2-1-5 | Halftracks 0-4 | Halftracks 0-4 | Halftracks 0-4 | Halftracks 0-4 |
| Halftracks 0-4 | Halftracks 0-4 | | | |

Ces unités commencent le jeu sur la carte, à l'Est

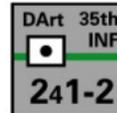


15 mai : 35ème division d'infanterie

12ème régiment d'infanterie :



35ème régiment d'artillerie :



25ème régiment d'infanterie :



33ème régiment d'infanterie :



Les unités du 12ème régiment d'infanterie et de la 35ème régiment d'artillerie entrent en jeu pendant le tour de nuit (tour 11).

À partir du tour 14, le joueur allemand lance un dé pour savoir si les formations du 25ème ou du 33ème régiment d'infanterie entrent en jeu. Un résultat égal à 6 signifie que la formation ne peut pas entrer en jeu. Le joueur allemand soustrait 1 au dé si une unité française de la 2ème DLM est présente sur la carte. Le joueur allemand soustrait 1 au dé pour chaque tour de jeu joué après le tour 14.

Si le résultat final est égal à 1, l'unité peut entrer en jeu sinon il faudra refaire un lancer de dé au tour suivant.

Toutes les formations de la 35ème division d'infanterie entrent par le bord Est de la carte.

Règle optionnelle : 18ème division d'infanterie

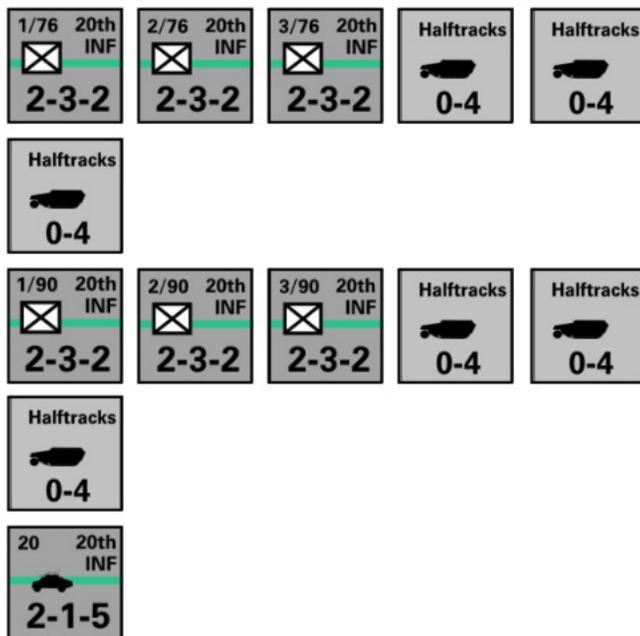


Les unités de la 18ème division d'infanterie entrent en jeu uniquement si la règle optionnelle correspondante est activée.

Allemand (Renforts)



14 mai : 20ème division d'infanterie motorisée



Pour chaque formation de la 20ème division d'infanterie motorisée que le joueur allemand souhaite faire entrer en jeu (entre le tour 2 et le tour 12), le joueur allemand jette un dé. Si le jet de dé est égal à 6, la formation ne peut pas entrer en jeu. Si le jet de dé est inférieur ou égal au nombre de tours déjà joués, la formation peut entrer en jeu par le bord Est de la carte.

Les différentes formations sont :

- 76ème régiment
- 90ème régiment
- 20ème bataillon de reconnaissance

Toutes les formations de la 20ème division d'infanterie motorisée qui ne sont pas entrées en jeu

BLITZKRIEG CHECKED

La bataille de Gembloux, 14-15 mai 1940

COMPTEUR DE TOUR

| | | | | | | | | | |
|------------------------------|-----------------------|----------------------------|----------------------------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|
| 14 Mai 06H00-07H30 + ● | 14 Mai 07H30-09H00 | 14 Mai 09H00-10H30 | 14 Mai 10H30-12H00 | 14 Mai 12H00-13H30 | 14 Mai 13H30-15H00 | 14 Mai 15H00-16H30 | 14 Mai 16H30-18H00 | 14 Mai 18H00-19H30 | 14 Mai 19H30-20H00 |
| Tour 01 | Tour 02 | Tour 03 | Tour 04 | Tour 05 | Tour 06 | Tour 07 | Tour 08 | Tour 09 | Tour 10 |
| TOUR DE NUIT + | 15 Mai 06H00-07H30 | 15 Mai 07H30-09H00 ● | 15 Mai 09H00-10H30 + | 15 Mai 10H30-12H00 | 15 Mai 12H00-13H30 | 15 Mai 13H30-15H00 | 15 Mai 15H00-16H30 | 15 Mai 16H30-18H00 | 15 Mai 18H00-19H30 |
| Tour 11 | Tour 12 | Tour 13 | Tour 14 | Tour 15 | Tour 16 | Tour 17 | Tour 18 | Tour 19 | Tour 20 |



Tour d'arrivée des renforts français



Tour d'arrivée des renforts allemands

COMPTEUR DE POINTS DE VICTOIRE

| | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 0 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|

INTERDICTION AÉRIENNE

Première
Unité
Aérienne

Effets première unité aérienne :

Pas de mouvement par la route pour les français
+ 1 à chaque jet de dé de renfort français

Deuxième
Unité
Aérienne

Effets deuxième unité aérienne :

Pas de mouvement par la route pour les français
+ 2 à chaque jet de dé de renfort français
1 PM en moins pour tous les mouvements des
unités motorisées françaises

SÉQUENCE D'UN TOUR DE JEU

Partie 1 - Tour de jeu allemand :

1. Phase de ravitaillement
2. Phase de bombardement et d'interdiction aérienne
3. Phase de mouvement
4. Phase de combat (*)
5. Phase d'exploitation pour les unités mécanisées (*)
6. Phase de récupération

Partie 2 - Tour de jeu allemand :

1. Phase de ravitaillement
2. Phase de mouvement
3. Phase de bombardement
4. Phase de combat (*)
5. Phase d'exploitation pour les unités mécanisées (*)
6. Phase de récupération

Partie 3 - Fin de tour:

1. Phase de tirage d'un événement cléatoire

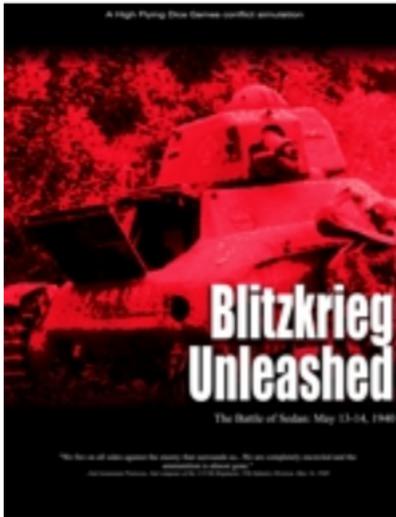
(*) Phases non réalisées pendant les tours de nuit

BLITZKRIEG CHECKED

La bataille de Gembloux, 14-15 mai 1940

TABLE DES ÉVÉNEMENTS ALÉATOIRES

| Jet de dé | Événement |
|------------|---|
| 2 ou 12 | <p>German command paralysis : Tous les effets s'appliquent au joueur allemand pendant le tour suivant :</p> <ul style="list-style-type: none">· Aucun renfort ne peut arriver pendant le tour· Les unités ne peuvent bouger que d'un hexagone au maximum pendant la phase de mouvement· Lors d'une attaque, pour toutes les piles d'unités allemandes (unités dans un même hexagone) et pas pour les unités qui sont seules dans un hexagone, le joueur français lance 1 dé. Si le résultat est pair, toutes les unités de la pile peuvent attaquer. Si le résultat est impair, seule une unité de la pile, au choix du joueur allemand, peut attaquer. <p>Cet événement ne peut survenir qu'1 fois le 14 mai et 1 fois le 15 mai. Si l'événement est tiré une nouvelle fois le 14 ou le 15 mai, ses effets ne s'appliquent pas (traiter comme si aucun événement n'avait été tiré pour le tour suivant).</p> |
| 3 ou 11 | <p>German breakout of the Dinant and Sedan bridgeheads on the Meuse river : La 2ème DLM n'est plus disponible en renfort pour le joueur français. Toutes les unités de la 2ème et de la 3ème DLM présentes sur la carte apportent chacune 1 point de victoire supplémentaire au joueur allemand au tour 10 et au tour 20 (uniquement si l'événement a été tiré avant le tour 10 et/ou avant le tour 20). Toutes les unités de la 2ème et de la 3ème DLM qui sortent de la carte ne donnent pas de point de victoire au joueur allemand par contre elles ne peuvent plus retourner en jeu. Cet événement ne peut survenir qu'une seule fois au cours de la partie.</p> |
| 4, 7 ou 10 | <p>Moroccan ferocity : Voir les règles spécifiques concernant cet événement dans la partie «capacités spéciales». Cet événement peut survenir un nombre illimité de fois au cours de la partie.</p> |
| 5 ou 9 | <p>Fifth Columnist strike : Ajouter 1 au jet de dé d'arrivée des renforts pour le joueur français pendant le tour suivant. Cet événement peut survenir un nombre illimité de fois au cours de la partie.</p> |
| 6 | <p>French command paralysis : Tous les effets s'appliquent au joueur français pendant le tour suivant :</p> <ul style="list-style-type: none">· Aucun renfort ne peut arriver pendant le tour· Les unités ne peuvent bouger que d'un hexagone au maximum pendant la phase de mouvement· Lors d'une attaque, pour toutes les piles d'unités françaises (unités dans un même hexagone) et pas pour les unités qui sont seules dans un hexagone, le joueur français lance 1 dé. Si le résultat est pair, toutes les unités de la pile peuvent attaquer. Si le résultat est impair, seule une unité de la pile, au choix du joueur français, peut attaquer. <p>Cet événement ne peut survenir qu'1 fois le 14 mai et 1 fois le 15 mai. Si l'événement est tiré une nouvelle fois le 14 ou le 15 mai, ses effets ne s'appliquent pas (traiter comme si aucun événement n'avait été tiré pour le tour suivant).</p> |
| 8 | <p>Maximum Allied Air effort : Aucune unité aérienne alliée ne sera disponible pendant 4 tours (placer tous les marqueurs unités aériennes alliées 4 tours plus loin sur le marqueur de tour). Le joueur allemand jette ensuite un dé. Il soustrait 1 au résultat du dé pour chaque unité aérienne alliée abattue (pour chaque unité qui se trouvait sur le marqueur de tour juste avant la détermination de l'événement aléatoire). Le résultat du dé modifié indique le nombre d'unités aériennes allemandes qui ne seront pas disponibles pendant 4 tours. Cet événement ne peut survenir qu'une fois au cours de la partie.</p> |



Conditions de victoire

Points de victoire

Les points de victoire se gagnent, pour les deux joueurs, de la manière suivante :

- 2 PV : Pour chaque unité blindée éliminée à la fin du jeu
- 1 PV : Pour chaque unité non blindée éliminée à la fin du jeu
- 1/2 PV : Pour chaque unité ennemie sur la carte avec un marqueur «Refit»

Et spécifiquement pour le joueur français :

- 1 PV : Pour chaque hexagone de la ville de Sedan situé au Sud de la Meuse et occupé par une unité française à la fin du jeu

Et spécifiquement pour le joueur allemand :

- 1 PV : Pour chaque unité de la 3ème DCR et de la 3ème DIM qui entre en jeu en renfort le 13 mai
- 2 PV : Pour chaque ligne de ravitaillement que le joueur allemand peut tracer entre la rive Nord de la Meuse et les hexagones 0114, 0117, 1604, 17606, 1613 ou 1616 (une seule ligne de ravitaillement pouvant être prise en compte pour chaque hexagone pour le calcul des points de victoire).

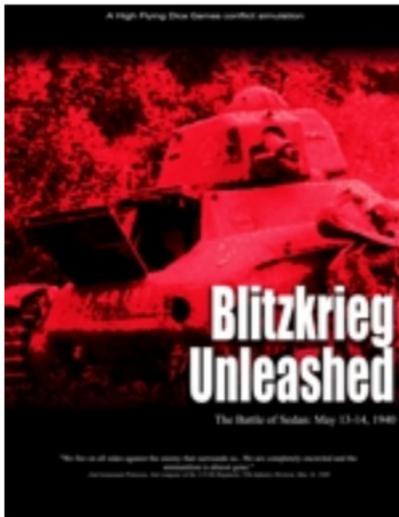
Niveau de la victoire

À la fin du jeu, on compare les points de victoire des deux joueurs pour déterminer le niveau de la victoire du joueur possédant le plus de points de victoire :

- **Victoire tactique** : Le gagnant a moins de deux fois le nombre de points de victoire du joueur perdant
- **Victoire opérationnelle** : Le gagnant a entre 2 et 3 fois le nombre de points de victoire du joueur perdant
- **Victoire stratégique** : Le joueur gagnant a plus de 3 fois le nombre de points de victoire du joueur perdant.

Victoire immédiate

Si à la fin d'un tour d'un joueur, toutes ses unités sont désorganisées, le jeu s'arrête et le joueur adverse est désigné comme le gagnant (victoire stratégique).



Notes du concepteur

Deux fois dans l'histoire de la France, la ville de Sedan fut le théâtre de défaites majeures pour l'armée française.

En mai 1940, après leur traversée des Ardennes, les troupes allemandes débouchèrent à Sedan que les troupes allemandes devaient, en suivant le plan établi, prendre rapidement pour emporter la victoire sur la France. Une résistance trop longue des troupes françaises devant Sedan aurait certainement été le germe d'une défaite allemande en ce début d'été 1940. Serez-vous faire mieux que les généraux de l'époque ?

Joueur allemand

Vous devez absolument prendre votre adversaire de vitesse pour gagner. Vous devez aussi limiter vos pertes si vous ne voulez pas que tout le plan d'invasion allemand soit remis en cause. Et, si c'est le cas, la Gestapo se fera un plaisir de vous demander un certain nombre d'explications. Serez-vous à la hauteur pour atteindre ces deux objectifs ou alors comptez-vous uniquement sur votre chance légendaire ?

Joueur français

Vous avez une ligne de défense assez mince et l'arrivée des renforts sur la carte sera problématique pendant toute la durée de la bataille. Ceci étant, le terrain est favorable à la défense et vous ne devez pas hésiter à gagner du temps en laissant du terrain à l'ennemi. Ceci étant, vous devez aussi penser à garder aussi longtemps que possible les principaux carrefours sur la carte si vous ne voulez pas vous retrouver avec des unités ennemies dans votre dos. La présence en force de la Luftwaffe vous empêchera de vous redéployer facilement pendant la bataille. Aussi, choisissez votre défense et vos contre-attaques avec soin. Et, une fois que vous engagez le combat, combattez comme des lions : le sort de la France est entre vos mains.

Règles optionnelles

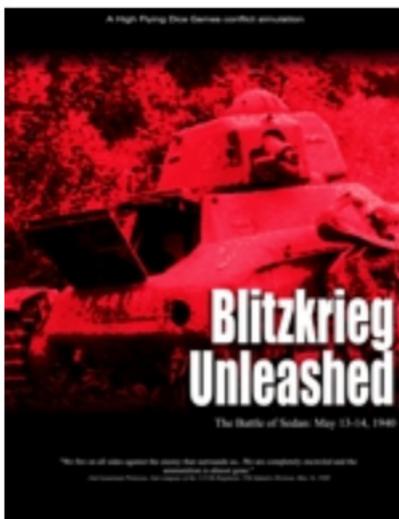
Les règles optionnelles peuvent être utilisées pour équilibrer le jeu dans le cas où les deux joueurs ne seraient pas du même niveau ou pour explorer d'autres options historiques.

La terreur des blindés

Dans les combats en défense, les unités d'infanterie régulières ou lourdes situées dans des hexagones de terrain clair ou dans des bois qui ne sont pas appuyées par des unités blindées amies non désorganisées sont obligées, pour chaque unité d'infanterie, de lancer un dé avant la résolution du combat :

- Si le résultat du dé est inférieur ou égal à la valeur de défense de l'unité d'infanterie, celle-ci sera obligée de faire une défense sans retraite.
- Si le résultat du dé est égal à 6, l'unité d'infanterie est immédiatement désorganisée.

Le combat sera ensuite résolu normalement.



147ème régiment de forteresse



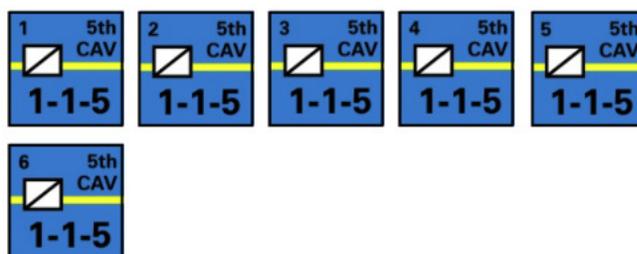
Ces unités doivent être placées à l'Est de la rivière Bar, au Sud et au maximum à 3 hexagones de la Meuse.

205ème régiment, 71ème division d'infanterie



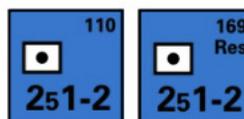
Ces unités doivent être placées à l'Ouest de la rivière Bar, au Sud et à maximum 3 hexagones de la Meuse.

5ème division légère de cavalerie



Le joueur français jette un dé. Le nombre obtenu sera le nombre d'unités de la 5ème division légère de cavalerie qui pourront être placées sur la carte. Ces unités doivent être placées au Sud et à maximum 5 hexagones de la Meuse.

110ème et 169ème régiments d'artillerie



Ces unités doivent être placées au Sud de la Meuse.

Retranchements (6 au total)



Les unités de la 55ème division d'infanterie, du 147ème régiment de forteresse et du 205ème régiment de la 71ème division d'infanterie peuvent commencer le jeu dans un retranchement.

Français (placement initial)



Le français français place ses unités en premier.

Source de ravitaillement des unités françaises : bord Sud de la carte

Unités aériennes

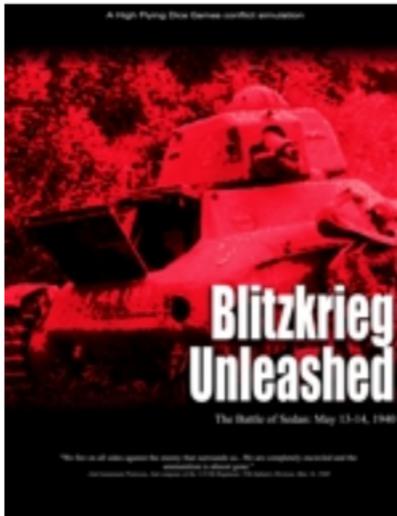
Le joueur français dispose de 2 unités aériennes.



55ème division d'infanterie



Ces unités doivent être placées à l'Est de la rivière Bar, au sud et au maximum à 3 hexagones de la Meuse.

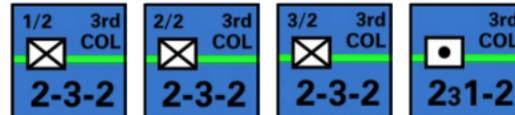


Renforts conditionnels :

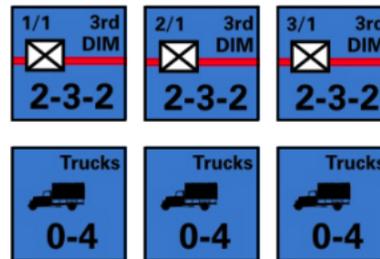
Entrent par les hexagones 1604 ou 1606 :



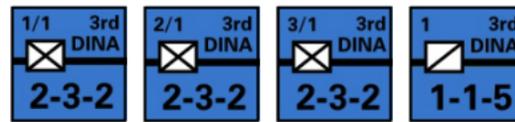
Entrent par les hexagones 1613 ou 1616 :



Entrent par les hexagones 0114, 0117, 1604, 17606, 1613 ou 1616 :



Entrent par les hexagones 0114 ou 0117 :



Toutes ces unités, sauf les camions, sont mises dans une tasse et seront tirées de manière aléatoire lorsque l'événement «French reinforcement units become available» survient.

Lorsque cet événement est activé, le joueur français jette un dé. Le résultat obtenu est le nombre d'unités qu'il prend, de manière aléatoire dans la tasse, comme renfort. Pour chacune de ces unités, le joueur français jette 1 dé, il ajoute 1 au résultat pour chaque unité aérienne allemande placée en interdiction (+2 au maximum). Si le résultat final est compris entre 1 et 4, l'unité peut entrer en jeu. Sinon, elle est placée sur le tour suivant sur le marqueur de tour. Au tour suivant, le joueur français pourra à nouveau essayer de la faire entrer en jeu en refaisant un nouveau jet de dé comme indiqué ci-dessus.

Note : Les unités de la 3ème DCR et de la 3ème DIM qui entrent en jeu le 13 mai donnent 1 point de victoire au joueur allemand (pour chaque unité entrant en jeu).

Note : L'événement aléatoire «German Breakout at Dinant» empêche toute arrivée de renforts conditionnels.

Français (Renforts)



Le joueur français n'est pas obligé de faire entrer tous ses renforts en jeu.

Renforts réguliers : 5ème DIM (Tour 2)

Entrent par l'hexagone 1604 :



Entrent par les hexagones 1604 ou 1606 :

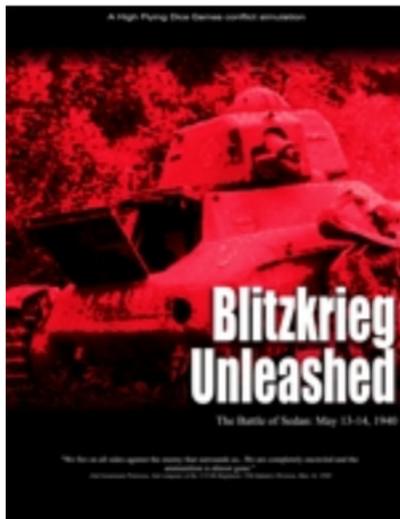


Entrent par les hexagones 0114 ou 0117 :



Toutes ces unités sont disponibles en renfort dès qu'une unité d'infanterie allemande se trouve sur la rive sud de la Meuse.

Pour chaque unité que le joueur français souhaite faire entrer en renfort, celui-ci jette un dé. Si la valeur du dé est égal à 6, l'unité ne peut pas entrer en jeu pendant le tour. Sinon, le joueur français ajoute 1 au résultat du dé pour chaque unité aérienne allemande placée en interdiction (+2 au maximum) puis soustrait du résultat le nombre de tours déjà joués depuis le début de la partie. Si le résultat final est inférieur ou égal à 1, l'unité peut entrer en jeu sinon elle ne peut pas et le joueur français devra attendre le tour suivant pour réessayer de la faire entrer en



Allemand (Placement initial)



Le joueur allemand place ses unités en deuxième.

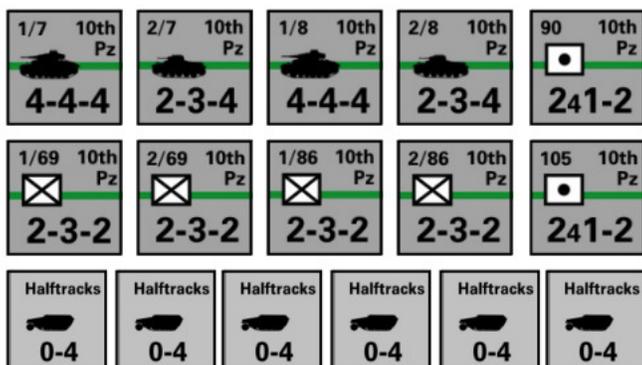
Source de ravitaillement des unités allemandes : bord situé au nord de la Meuse

Unités aériennes

Le joueur allemand dispose de 6 unités aériennes.

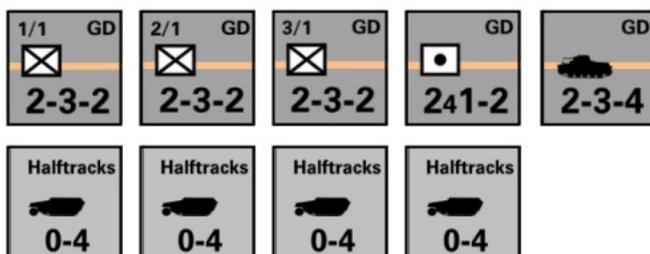


10ème division de Panzer

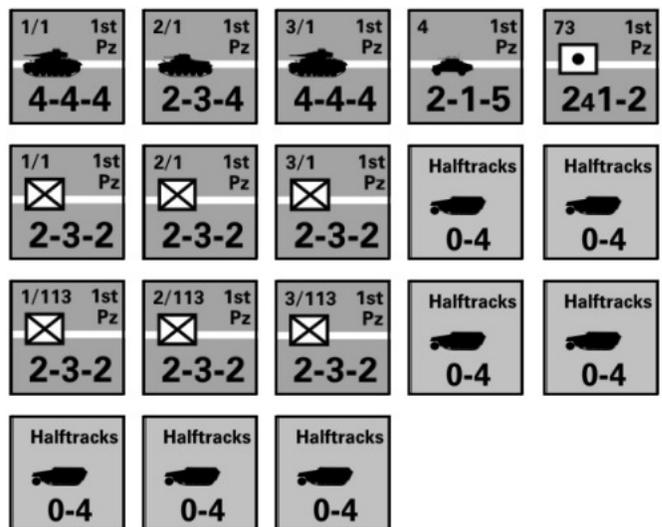


Placement à l'Est de Sedan et au Nord de la Meuse.

Régiment Gross Deutschland

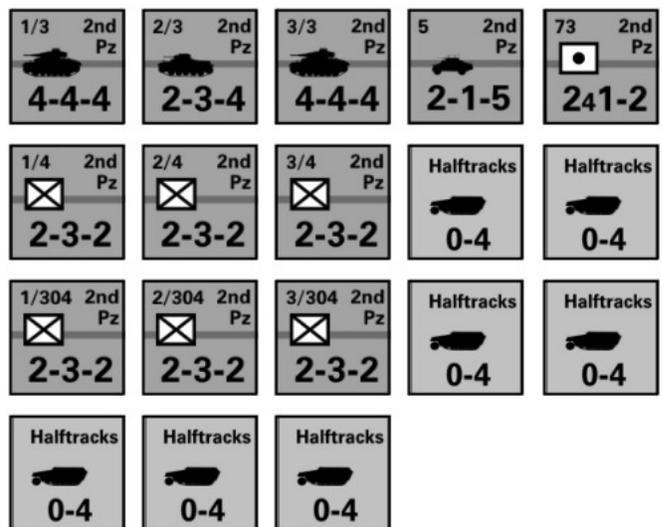


1ère division de Panzer



Ces unités doivent être placées à l'Ouest de Sedan et au Nord de la Meuse.

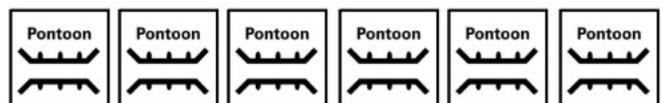
2ème division de Panzer



Ces unités doivent être placées à l'Ouest de Sedan et au Nord de la Meuse.

Certaines unités de la 2ème division de Panzer peuvent ne pas être placées sur la carte et entrer en jeu pendant les tours suivants.

Ponts provisoires (6 au total)



Le joueur allemand pourra utiliser un maximum de 6 ponts provisoires pendant le jeu. Tout pont détruit ne pourra pas revenir en jeu.

BLITZKRIEG UNLEASHED

La bataille de Sedan, 13-14 mai 1940

COMPTEUR DE TOUR

| | | | | | | | | | |
|-----------------------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|
| 13 Mai 06H00-07H30 | 13 Mai 07H30-09H00 | 13 Mai 09H00-10H30 | 13 Mai 10H30-12H00 | 13 Mai 12H00-13H30 | 13 Mai 13H30-15H00 | 13 Mai 15H00-16H30 | 13 Mai 16H30-18H00 | 13 Mai 18H00-19H30 | 13 Mai 19H30-20H00 |
| Tour 01 | Tour 02 | Tour 03 | Tour 04 | Tour 05 | Tour 06 | Tour 07 | Tour 08 | Tour 09 | Tour 10 |
| TOUR DE NUIT | 14 Mai 06H00-07H30 | 14 Mai 07H30-09H00 | 14 Mai 09H00-10H30 | 14 Mai 10H30-12H00 | 14 Mai 12H00-13H30 | 14 Mai 13H30-15H00 | 14 Mai 15H00-16H30 | 14 Mai 16H30-18H00 | 14 Mai 18H00-19H30 |
| Tour 11 | Tour 12 | Tour 13 | Tour 14 | Tour 15 | Tour 16 | Tour 17 | Tour 18 | Tour 19 | Tour 20 |



Tour d'arrivée des renforts français



Tour d'arrivée des renforts allemands

COMPTEUR DE POINTS DE VICTOIRE

| | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 0 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|

INTERDICTION AÉRIENNE

Première
Unité
Aérienne

Effets première unité aérienne :

Pas de mouvement par la route pour les français
+ 1 à chaque jet de dé de renfort français

Deuxième
Unité
Aérienne

Effets deuxième unité aérienne :

Pas de mouvement par la route pour les français
+ 2 à chaque jet de dé de renfort français
1 PM en moins pour tous les mouvements des
unités motorisées françaises

SÉQUENCE D'UN TOUR DE JEU

Partie 1 - Tour de jeu allemand :

1. Phase de ravitaillement
2. Phase de bombardement et d'interdiction aérienne
3. Phase de mouvement
4. Phase de combat (*)
5. Phase d'exploitation pour les unités mécanisées (*)
6. Phase de récupération

Partie 2 - Tour de jeu allemand :

1. Phase de ravitaillement
2. Phase de mouvement
3. Phase de bombardement
4. Phase de combat (*)
5. Phase d'exploitation pour les unités mécanisées (*)
6. Phase de récupération

Partie 3 - Fin de tour:

1. Phase de tirage d'un événement cléatoire

(*) Phases non réalisées pendant les tours de nuit

BLITZKRIEG UNLEASHED

La bataille de Sedan, 13-14 mai 1940

TABLE DES ÉVÉNEMENTS ALÉATOIRES

| Jet de dé | Événement |
|------------|---|
| 2 ou 12 | <p>German command paralysis : Tous les effets s'appliquent au joueur allemand pendant le tour suivant :</p> <ul style="list-style-type: none">· Aucun renfort ne peut arriver pendant le tour· Les unités ne peuvent bouger que d'un hexagone au maximum pendant la phase de mouvement· Lors d'une attaque, pour toutes les piles d'unités allemandes (unités dans un même hexagone) et pas pour les unités qui sont seules dans un hexagone, le joueur français lance 1 dé. Si le résultat est pair, toutes les unités de la pile peuvent attaquer. Si le résultat est impair, seule une unité de la pile, au choix du joueur allemand, peut attaquer. <p>Cet événement ne peut survenir qu'1 fois le 13 mai et 1 fois le 14 mai. Si l'événement est tiré une nouvelle fois le 13 ou le 14 mai, ses effets ne s'appliquent pas (traiter comme si aucun événement n'avait été tiré pour le tour suivant).</p> |
| 3 ou 11 | <p>German break out at Dinant : Le joueur allemand lance un nouveau dé. Le résultat de ce nouveau dé indique le nombre de tours de jeu restant à jouer. Les renforts «conditionnels» français ne peuvent plus entrer en jeu. Les unités, arrivées en tant que renfort «conditionnel», déjà présentes sur la carte restent en jeu. Elles donneront chacune 1 point de victoire supplémentaire au joueur français si elles sont sorties de la carte avant la fin du jeu. Cet événement ne peut survenir qu'une fois pendant la durée de la partie. Si le jet de dé d'événement est un 11 le 13 mai, cet événement ne s'applique pas (traiter comme si aucun événement n'avait été tiré pour le tour suivant).</p> |
| 4, 7 ou 10 | <p>French reinforcement units become available : Les renforts français deviennent disponibles (voir les règles spécifiques au jeu sur l'arrivée des renforts français).</p> |
| 5 ou 9 | <p>Fifth Columnist strike : Ajouter 1 au jet de dé d'arrivée des renforts pour le joueur français pendant le tour suivant. Cet événement ne peut survenir qu'1 fois le 13 mai et 1 fois le 14 mai. Si l'événement est tiré une nouvelle fois le 13 ou le 14 mai, ses effets ne s'appliquent pas (traiter comme si aucun événement n'avait été tiré pour le tour suivant).</p> |
| 6 | <p>French command paralysis : Tous les effets s'appliquent au joueur français pendant le tour suivant :</p> <ul style="list-style-type: none">· Aucun renfort ne peut arriver pendant le tour· Les unités ne peuvent bouger que d'un hexagone au maximum pendant la phase de mouvement· Lors d'une attaque, pour toutes les piles d'unités françaises (unités dans un même hexagone) et pas pour les unités qui sont seules dans un hexagone, le joueur français lance 1 dé. Si le résultat est pair, toutes les unités de la pile peuvent attaquer. Si le résultat est impair, seule une unité de la pile, au choix du joueur français, peut attaquer. <p>Cet événement ne peut survenir qu'1 fois le 13 mai et 1 fois le 14 mai. Si l'événement est tiré une nouvelle fois le 13 ou le 14 mai, ses effets ne s'appliquent pas (traiter comme si aucun événement n'avait été tiré pour le tour suivant).</p> |
| 8 | <p>Maximum Allied Air effort : Aucune unité aérienne alliée ne sera disponible pendant 4 tours (placer tous les marqueurs unités aériennes alliées 4 tours plus loin sur le marqueur de tour). Le joueur allemand jette ensuite un dé. Il soustrait 1 au résultat du dé pour chaque unité aérienne alliée abattue (pour chaque unité qui se trouvait sur le marqueur de tour juste avant la détermination de l'événement aléatoire). Le résultat du dé modifié indique le nombre d'unités aériennes allemandes qui ne seront pas disponibles pendant 4 tours. Cet événement ne peut survenir qu'une fois au cours de la partie.</p> |

Lorsqu'un événement aléatoire est tiré, placer le marqueur d'événement aléatoire correspondant sur le marqueur



Niveau de la victoire

À la fin du jeu, on compare les points de victoire des deux joueurs pour déterminer le niveau de la victoire du joueur possédant le plus de points de victoire :

- **Victoire tactique** : Le gagnant a moins de deux fois le nombre de points de victoire du joueur perdant
- **Victoire opérationnelle** : Le gagnant a entre 2 et 3 fois le nombre de points de victoire du joueur perdant
- **Victoire stratégique** : Le joueur gagnant a plus de 3 fois le nombre de points de victoire du joueur perdant.

Conditions de victoire

Points de victoire

Les points de victoire se gagnent, pour les deux joueurs, de la manière suivante :

- **2 PV** : Pour chaque unité blindée éliminée à la fin du jeu
- **1 PV** : Pour chaque unité non blindée éliminée à la fin du jeu
- **1/2 PV** : Pour chaque unité ennemie sur la carte avec un marqueur «Refit»

Et spécifiquement pour le joueur français :

- **1 PV** : Pour chaque hexagone de la ville de Dinant occupé par le joueur français à la fin du jeu
- **1/2 PV** : Pour chaque unité allemande sortie de la carte par le bord ouest uniquement s'il n'est pas possible de tracer une ligne de ravitaillement libre d'unités ennemie et de zones de contrôles entre le bord Est et le bord Ouest de la carte

Et spécifiquement pour le joueur allemand :

- **3 PV** : Si une ligne de ravitaillement, libre d'unités ennemies et de zones de contrôle peut être tracée entre le bord Est et le bord Ouest de la carte
- **1 PV** : Pour chaque unité de la 1ère DCR sur la carte à la fin du jeu (uniquement si l'événement aléatoire concernant la 1ère DCR a été activé pendant le jeu)
- **1/2 PV** : Pour chaque unité allemande sortie de la carte par le bord Ouest et uniquement s'il est possible de tracer une ligne de ravitaillement libre d'unités ennemie et de zones de contrôles entre le

Victoire immédiate

Si à la fin d'un tour d'un joueur, toutes ses unités sont désorganisées, le jeu s'arrête et le joueur adverse est désigné comme étant le gagnant (victoire stratégique).



Notes du concepteur

La bataille de Dinant est une bataille particulière dans le sens où elle témoigne des capacités exceptionnelles de certains officiers allemands (comme Rommel) pour entraîner leurs hommes à la victoire. C'est aussi une des rares batailles où les français auraient pu faire dérailler le plan d'invasion allemand. Les protagonistes sont en place. Ferez-vous mieux qu'eux ?

Joueur allemand

Vous êtes en face d'une action très délicate pour un commandement militaire : le franchissement d'une rivière face à un adversaire déterminé. Si les français savaient que la Meuse pouvait être franchie par des troupes ennemies, ils n'avaient jamais imaginé à quelle vitesse ce franchissement allait être fait en ce mois de mai 1940. La vitesse et l'aide de la Luftwaffe sera donc importante pour la victoire car l'ennemi peut faire échouer votre plan à tout moment.

Le joueur allemand aura l'initiative pendant le début du jeu. Il devra donc rapidement établir une tête de pont solide à l'Ouest de la Meuse pour déjouer les contre-attaques françaises. Il devra aussi faire sortir un maximum de ses unités par le bord Ouest de la carte pour gagner de précieux points de victoire.

Joueur français

Si, au début du jeu, votre infanterie et votre artillerie auront du mal à tenir face aux attaques répétées des allemands, vous devrez profiter au maximum du terrain pour ancrer votre défense en attendant vos renforts. Le plus difficile pour vous sera de ne pas savoir quand les renforts vont arriver et quand l'événement concernant la 1ère DCR va être activé.

Règles optionnelles

Les règles optionnelles peuvent être utilisées pour équilibrer le jeu dans le cas où les deux joueurs ne seraient pas du même niveau ou pour explorer d'autres options historiques.

La terreur des blindés

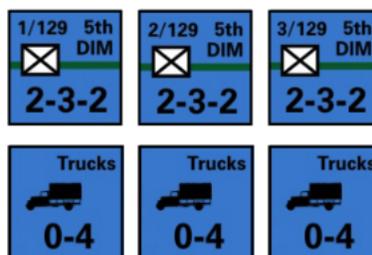
Dans les combats en défense, les unités d'infanterie régulières ou lourdes situées dans des hexagones de terrain clair ou dans des bois qui ne sont pas appuyées par des unités blindées amies non désorganisées sont obligées, pour chaque unité d'infanterie, de lancer un dé avant la résolution du combat :

- Si le résultat du dé est inférieur ou égal à la valeur de défense de l'unité d'infanterie, celle-ci sera obligée de faire une défense sans retraite.
- Si le résultat du dé est égal à 6, l'unité d'infanterie est immédiatement désorganisée.

Le combat sera ensuite résolu normalement.



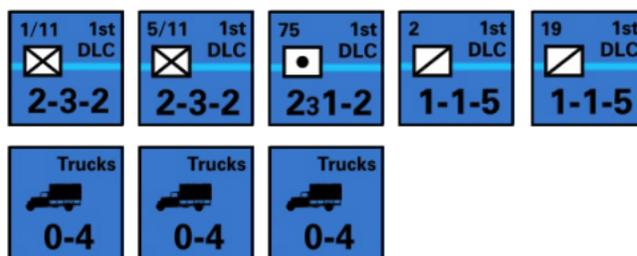
129ème régiment d'infanterie, 5ème DIM



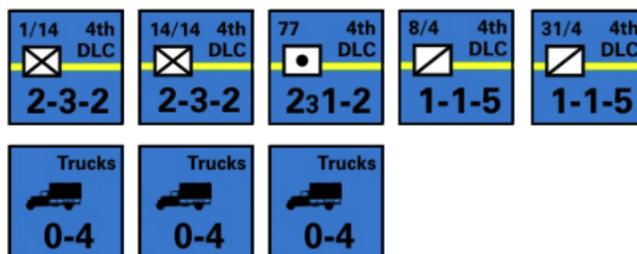
Ces unités doivent être placées sur ou à 1 hexagone de Philipeville (119), Donveau (0417) ou Villers-le-Gambon (1417).

Unités à l'Est de la Meuse

1ère DLC :



4ème DLC



22ème infanterie, chasseurs ardennais



Le joueur place toutes ces unités, sauf les camions, dans une tasse. Il jette ensuite 1 dé et soustrait 1 au résultat. Le nombre obtenu est le nombre d'unités qu'il pourra tirer de manière aléatoire dans la tasse et qu'il pourra placer à l'Est de la Meuse (pas plus d'une unité par hexagone).

Toutes les unités qui n'ont pas été tirées au sort sont retirées du jeu. Elles ne compteront pas pour les points de victoire du joueur allemand.

Toutes les unités d'infanterie de la 1ère et de la 4ème DLC qui entrent en jeu au premier tour le font en camion (ajouter le pion camion lors du placement initial).

Français (placement initial)



Le joueur français place ses unités en premier.

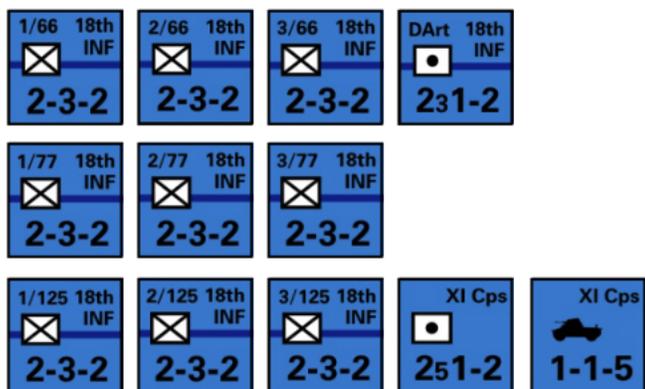
Source de ravitaillement des unités françaises : bord Ouest de la carte

Unités aériennes

Le joueur français dispose de 2 unités aériennes.



18ème division d'infanterie, 11ème corps



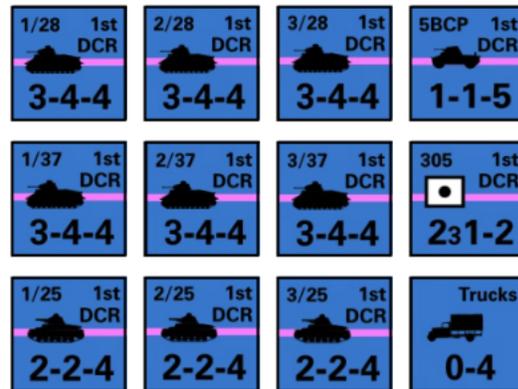
Ces unités doivent être placées sur n'importe quel hexagone situé à l'Ouest de la Meuse qui est soit un hexagone de village soit un hexagone adjacent à un village.

La limite d'empilement est fixée à deux unités lors du placement initial.



Pour chaque unité de la 4ème DINA et du 2ème Corps que le joueur français souhaite faire entrer en jeu, il doit lancer, à partir du tour 8, un dé. Si le résultat du dé est égal à 6, l'unité ne peut pas entrer en jeu. Sinon, le joueur français ajoute 1 à son jet de dé pour chaque unité aérienne allemande placée en interdiction aérienne (maximum 2). Si le résultat final est inférieur ou égal à 3, l'unité peut entrer en jeu. Ces unités entrent en jeu par le bord Ouest de la carte ou par les routes situées au Nord de la carte.

Renforts conditionnels : 1ère DCR



Les unités de la 1ère DCR entrent en jeu, par le bord Ouest de la carte soit à travers un événement aléatoire soit au tour 28.

Lorsque ces unités entrent en jeu, les règles spéciales suivantes s'appliquent :

- Le joueur français lance un dé. le résultat obtenu est le nombre d'unités de chars B1 qui seront marqués avec un «Refit».
- Le joueur français lance un 2ième dé :
 - 1 ou 2 : pas d'effet
 - 3 ou 4 : le joueur doit placer un marqueur «Refit» sur une unité de H39
 - 5 ou 6 : le joueur doit placer un marqueur «Refit» sur une unité de H39
- Pour chaque unité, le joueur français lance un dé. Il ajoute 1 ou 2 au résultat en fonction du nombre d'unités aériennes allemandes placées en interdiction. Si le résultat est inférieur ou égal à 4, l'unité entre en jeu. Sinon, on recommencera le lancer de dé le prochain tour.
- Les unités blindées qui entrent en jeu sont automatiquement désorganisées à la fin de leur première phase de mouvement et le marqueur de désorganisation ne pourra être enlevé qu'à la fin du tour suivant.
- L'unité d'artillerie entre en jeu avec un camion
- Si l'événement «German breakout at Dinant» est activé, les unités de la 1ère DCR ne peuvent plus entrer en jeu.

Français (Renforts)



Le joueur français n'est pas obligé de faire entrer tous ses renforts en jeu.

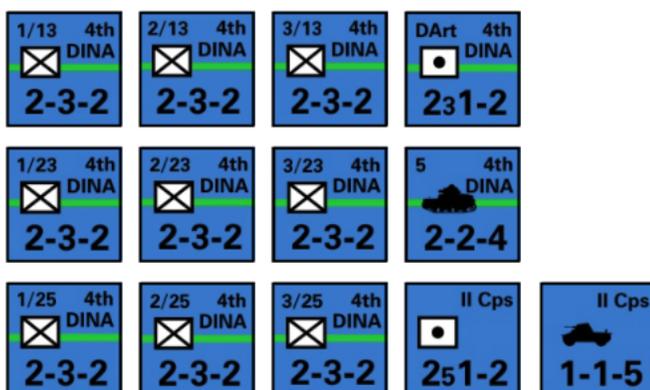
Renforts réguliers : 5ème DIM (Tour 2)



Pour chaque unité de la 5ème DIM que le joueur français souhaite faire entrer en jeu, il doit lancer, à partir du tour 2, un dé. Si le résultat du dé est égal à 6, l'unité ne peut pas entrer en jeu. Sinon, le joueur français ajoute 1 à son jet de dé pour chaque unité aérienne allemande placée en interdiction aérienne (maximum 2). Si le résultat final est inférieur ou égal à 3, l'unité peut entrer en jeu.

Ces unités entrent en jeu par le bord Ouest de la carte. Les unités d'infanterie et d'artillerie entrent en jeu en camion.

Renforts réguliers : 4ème DINA, 2ème Corps (Tour 8)





Ces unités entrent par le bord Est de la carte. Au début de chaque tour, le joueur allemand lance un dé. Il ajoute au résultat 1 ou 2 en fonction du nombre d'unités aériennes allemandes placées en interdiction. Le total obtenu correspond au nombre d'unités qui peuvent entrer en jeu pendant le tour (le joueur allemand choisit les unités qui entrent en jeu). Toutes les unités d'infanterie et d'artillerie entrent en jeu soit en camion soit en halftrack. Les unités de la 5ème division de Panzer ne peuvent entrer en jeu que lorsque toutes les unités de la 7ème division de Panzer sont déjà entrées en jeu.

Allemand (Renforts)



Toutes les unités allemandes arrivent comme renfort.

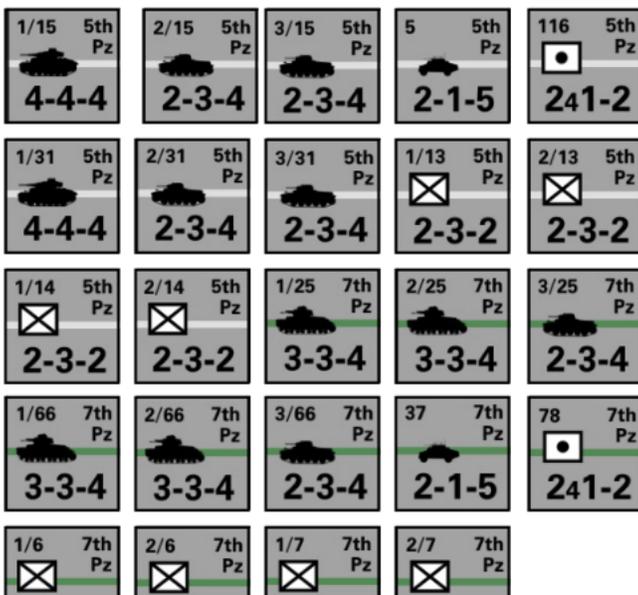
Source de ravitaillement des unités allemandes : bord Est de la carte

Unités aériennes

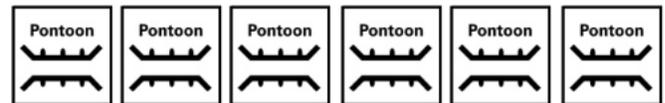
Le joueur allemand dispose de 6 unités aériennes.



TOUR 1 : 5ème et 7ème division de Panzer

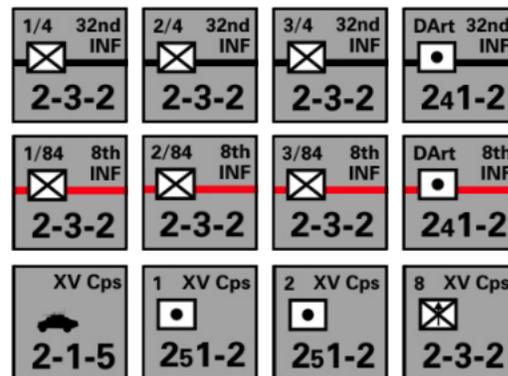


Ponts provisoires (6 au total)



Le joueur allemand pourra utiliser un maximum de 6 ponts provisoires pendant le jeu. Tout pont détruit ne pourra pas revenir en jeu.

TOUR 7 : 8ème et 32ème division d'infanterie, XVème corps de Panzer



Ces unités entrent en jeu par le bord Est de la carte.

Le joueur allemand lance un dé à partir du tour 7 et jusqu'à ce qu'il n'ait plus d'unités à faire entrer en jeu en renfort. Le résultat obtenu indique le nombre d'unités qui peuvent entrer en jeu pendant le tour.

Le jet de dé n'est pas modifié par le nombre d'unités aériennes allemandes placées en interdiction.

L'ordre d'arrivée des renforts des différentes unités est librement choisi par le joueur allemand (pas d'ordre d'arrivée prédéfini). Toutes les unités non motorisées du XVème corps de Panzer entrent en jeu à bord de

BLITZKRIEG CHALLENGED

La bataille de Dinant, 12-15 mai 1940

COMPTEUR DE TOUR

| | | | | | | | | | | |
|----------------------------|----------------------------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|----------------------------|----------------------------|----------------------------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|
| 12 Mai 10H30-12H00 + | 12 Mai 12H00-13H30 ⊙ | 12 Mai 13H30-15H00 | 12 Mai 15H00-16H30 | 12 Mai 16H30-18H00 | 12 Mai 18H00-19H30 | TOUR DE NUIT + | 13 Mai 06H00-07H30 ⊙ | 13 Mai 07H30-09H00 | 13 Mai 09H00-10H30 | 13 Mai 10H30-12H00 |
| Tour 01 | Tour 02 | Tour 03 | Tour 04 | Tour 05 | Tour 06 | Tour 07 | Tour 08 | Tour 09 | Tour 10 | Tour 11 |
| 13 Mai 12H00-13H30 | 13 Mai 13H30-15H00 | 13 Mai 15H00-16H30 | 13 Mai 16H30-18H00 | 13 Mai 18H00-19H30 | TOUR DE NUIT | 14 Mai 06H00-07H30 ⊙ | 14 Mai 07H30-09H00 | 14 Mai 09H00-10H30 | 14 Mai 10H30-12H00 | 14 Mai 12H00-13H30 |
| Tour 12 | Tour 13 | Tour 14 | Tour 15 | Tour 16 | Tour 17 | Tour 18 | Tour 19 | Tour 20 | Tour 21 | Tour 22 |
| 14 Mai 13H30-15H00 | 14 Mai 15H00-16H30 | 14 Mai 16H30-18H00 | 14 Mai 18H00-19H30 | TOUR DE NUIT | 15 Mai 06H00-07H30 ⊙ | 15 Mai 07H30-09H00 | 15 Mai 09H00-10H30 | 15 Mai 10H30-12H00 | 15 Mai 12H00-13H30 | |
| Tour 23 | Tour 24 | Tour 25 | Tour 26 | Tour 27 | Tour 28 | Tour 29 | Tour 30 | Tour 31 | Tour 22 | |



Tour d'arrivée des renforts français



Tour d'arrivée des renforts allemands

COMPTEUR DE POINTS DE VICTOIRE

| | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 0 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|

INTERDICTION AÉRIENNE

Première
Unité
Aérienne

Effets première unité aérienne :

Pas de mouvement par la route pour les français
+ 1 à chaque jet de dé de renfort français

Deuxième
Unité
Aérienne

Effets deuxième unité aérienne :

Pas de mouvement par la route pour les français
+ 2 à chaque jet de dé de renfort français
1 PM en moins pour tous les mouvements des
unités motorisées françaises

SÉQUENCE D'UN TOUR DE JEU

Partie 1 - Tour de jeu allemand :

1. Phase de ravitaillement
2. Phase de bombardement et d'interdiction aérienne
3. Phase de mouvement
4. Phase de combat (*)
5. Phase d'exploitation pour les unités mécanisées (*)
6. Phase de récupération

Partie 2 - Tour de jeu français :

1. Phase de ravitaillement
2. Phase de mouvement
3. Phase de bombardement
4. Phase de combat (*)
5. Phase d'exploitation pour les unités mécanisées (*)
6. Phase de récupération

Partie 3 - Fin de tour:

1. Phase de tirage d'un événement cléatoire

(*) Phases non réalisées pendant les tours de nuit

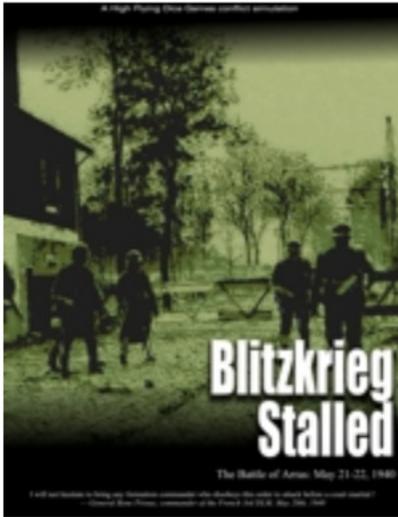
BLITZKRIEG CHALLENGED

La bataille de Dinant, 12-15 mai 1940

TABLE DES ÉVÉNEMENTS ALÉATOIRES

| Jet de dé | Événement |
|------------|--|
| 2 ou 12 | <p>German command paralysis : Tous les effets s'appliquent au joueur allemand pendant le tour suivant :</p> <ul style="list-style-type: none">· Aucun renfort ne peut arriver pendant le tour· Les unités ne peuvent bouger que d'un hexagone au maximum pendant la phase de mouvement· Lors d'une attaque, pour toutes les piles d'unités allemandes (unités dans un même hexagone) et pas pour les unités qui sont seules dans un hexagone, le joueur français lance 1 dé. Si le résultat est pair, toutes les unités de la pile peuvent attaquer. Si le résultat est impair, seule une unité de la pile, au choix du joueur allemand, peut attaquer. <p>Cet événement ne peut survenir qu'1 fois les 13, 14 et 15 mai. Si l'événement est tiré une nouvelle fois les 13, 14 ou 15 mai ou s'il est tiré le 12 mai, ses effets ne s'appliquent pas.</p> |
| 3 ou 11 | <p>Le 14 ou le 15 mai seulement, German breakout of the Sedan bridgeheads on the Meuse river : Toutes les unités de la 1ère DCR qui sont sur la carte ou qui entrent en jeu après cet événement donnent chacune 1 point de victoire supplémentaire au joueur allemand. Les unités de la 1ère DCR qui font retraite par le bord ouest de la carte avant la fin du jeu ne donnent pas de points de victoire au joueur allemand. Cet événement ne peut survenir qu'une fois dans au cours de la partie.</p> |
| 4, 7 ou 10 | <p>Le 12 ou le 13 mai seulement : Rommel arrives! : Le pion Rommel est rendu disponible pour le joueur Allemand (voir la partie des règles spécifiques concernant le pion Rommel pour son utilisation). Cet événement ne peut survenir qu'une fois au cours de la partie.</p> <p>Le 13 ou le 14 mai seulement : 1st DCR Arrives : La 1ère DCR arrive en renfort. Cet événement ne peut survenir qu'une fois au cours de la partie. S'il n'est pas tiré le 13 ou le 14 mai, les unités de la 1ère DCR pourront arriver en renfort au tour 28.</p> |
| 5 ou 9 | <p>Fifth Columnist strike : Ajouter 1 au jet de dé d'arrivée des renforts pour le joueur français pendant le tour suivant. Cet événement peut être tiré un nombre illimité de fois au cours de la partie.</p> |
| 6 | <p>French command paralysis : Tous les effets s'appliquent au joueur français pendant le tour suivant :</p> <ul style="list-style-type: none">· Aucun renfort ne peut arriver pendant le tour· Les unités ne peuvent bouger que d'un hexagone au maximum pendant la phase de mouvement· Lors d'une attaque, pour toutes les piles d'unités françaises (unités dans un même hexagone) et pas pour les unités qui sont seules dans un hexagone, le joueur français lance 1 dé. Si le résultat est pair, toutes les unités de la pile peuvent attaquer. Si le résultat est impair, seule une unité de la pile, au choix du joueur français, peut attaquer. <p>Cet événement ne peut survenir qu'1 fois les 13, 14 et 15 mai. Si l'événement est tiré une nouvelle fois les 13, 14 ou 15 mai ou s'il est tiré le 12 mai, ses effets ne s'appliquent pas.</p> |
| 8 | <p>Maximum Allied Air effort : Aucune unité aérienne alliée ne sera disponible pendant 4 tours (placer tous les marqueurs unités aériennes alliées 4 tours plus loin sur le marqueur de tour).</p> <p>Le joueur allemand jette ensuite un dé. Il soustrait 1 au résultat du dé pour chaque unité aérienne alliée abattue (pour chaque unité qui se trouvait sur le marqueur de tour juste avant la détermination de l'événement aléatoire). Le résultat du dé modifié indique le nombre d'unités aériennes allemandes qui ne seront pas disponibles pendant 4 tours. Cet événement ne peut survenir qu'une fois au cours de la partie.</p> |

Lorsqu'un événement aléatoire est tiré, placer le marqueur d'événement aléatoire correspondant sur le marqueur



Conditions de victoire

Points de victoire

Les points de victoire se gagnent, pour les deux joueurs, de la manière suivante :

- 2 PV : Pour chaque unité blindée éliminée à la fin du jeu
- 1 PV : Pour chaque unité non blindée éliminée à la fin du jeu
- 1 PV : Pour chaque hexagone de village ou de ville tenu par le joueur à la fin du jeu
- 1/2 PV : Pour chaque unité ennemie sur la carte avec un marqueur «Refit»

Et spécifiquement pour le joueur allié :

- 2 PV : Si le joueur allié contrôle l'hexagone A ou B à la fin du jeu
- 2 PV : Pour chaque unité de la 5ème division de Panzer qui arrive en renfort le 21 mai
- 1 PV : Pour chaque unité de la 5ème division de Panzer qui arrive en renfort le 22 mai
- ? PV : Si Rommel est éliminé, le joueur allié jette un dé :
 - 1 ou 2 : Il gagne 1 PV
 - 3 ou 4 : Il gagne 2 PV
 - 5 ou 6 : Il gagne 2 PV

Et spécifiquement pour le joueur allemand :

- 2 PV : Si le joueur allemand contrôle l'hexagone D à la fin du jeu
- 1 PV : Pour chaque unité de la 1ère DLM qui arrive en renfort

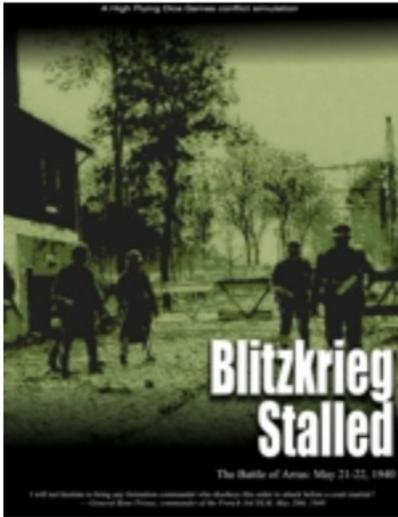
Niveau de la victoire

À la fin du jeu, on compare les points de victoire des deux joueurs pour déterminer le niveau de la victoire du joueur possédant le plus de points de victoire :

- **Victoire tactique** : Le gagnant a moins de deux fois le nombre de points de victoire du joueur perdant
- **Victoire opérationnelle** : Le gagnant a entre 2 et 3 fois le nombre de points de victoire du joueur perdant
- **Victoire stratégique** : Le joueur gagnant a plus de 3 fois le nombre de points de victoire du joueur perdant.

Victoire immédiate

Si à la fin d'un tour d'un joueur, toutes ses unités sont désorganisées, le jeu s'arrête et le joueur adverse est désigné comme étant le gagnant (victoire stratégique).



Constructions de tranchées

Les unités d'infanterie et d'artillerie non désorganisées peuvent construire des retranchements. Pour construire un retranchement, l'unité ne doit ni bouger, ni combattre, ni bombarder pendant un tour complet. Placer un marqueur de retranchement face cachée sur le pion pour marquer le début de sa construction et le retourner sur sa face visible lors du prochain tour de ravitaillement si toutes les conditions de sa construction sont validées.

Notes du concepteur

La contre-attaque d'Arras fut une attaque désespérée lancée précipitamment par le haut commandement allié. Pour beaucoup d'historiens, le commandement allié n'était capable de mener, en 1940, qu'une guerre de tranchées comme pendant la première guerre mondiale. Cette attaque montre le contraire comme vous pourrez vous en rendre compte par vous-même.

Joueur allemand

Au début du jeu, vous serez sur la défensive et aurez probablement des difficultés pour contrer l'offensive allié venant du nord. Le nombre d'unités alliées lancées contre vous et leurs succès au combat conditionneront l'intervention ou non de la 5ème division de Panzer.

Joueur allié

Vous n'avez pas une tâche facile devant vous. Non seulement vous devez lancer une offensive sans savoir le niveau de force que vous aurez, mais en plus l'ennemi va se renforcer beaucoup plus rapidement que vous.

Les résultats de vos premiers combats, l'arrivée de vos renforts et votre décision de faire appel ou non à vos renforts conditionnels vont être des éléments cruciaux pour le cours de la bataille et pour la victoire. Vous aurez l'initiative au début de la journée du 21 mai, mais il sera certainement très difficile de la garder face à des allemands qui ne feront que se renforcer au fil des tours.

Règles optionnelles

Les règles optionnelles peuvent être utilisées pour équilibrer le jeu dans le cas où les deux joueurs ne seraient pas du même niveau ou pour explorer d'autres options historiques.

La terreur des blindés

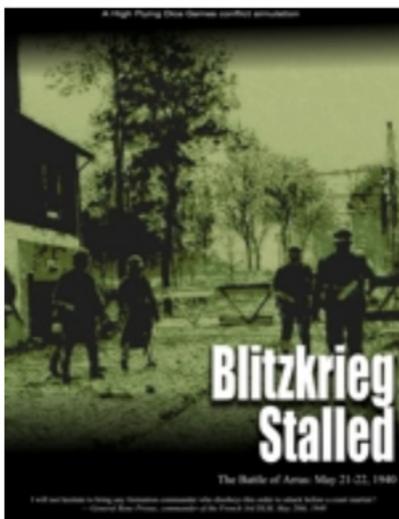
Dans les combats en défense, les unités d'infanterie régulières ou lourdes situées dans des hexagones de terrain clair ou dans des bois qui ne sont pas appuyées par des unités blindées amies non désorganisées sont obligées, pour chaque unité d'infanterie, de lancer un dé avant la résolution du combat :

- Si le résultat du dé est inférieur ou égal à la valeur de défense de l'unité d'infanterie, celle-ci sera obligée de faire une défense sans retraite.
- Si le résultat du dé est égal à 6, l'unité d'infanterie est immédiatement désorganisée.

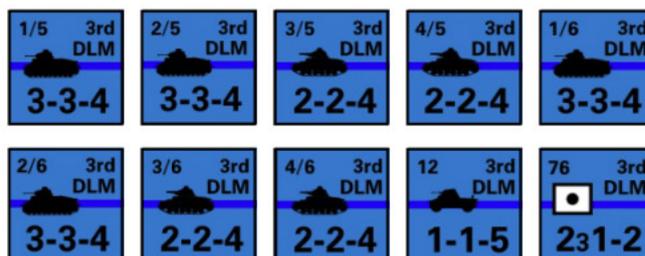
Le combat sera ensuite résolu normalement.

Bombardement des 88 AA/AT

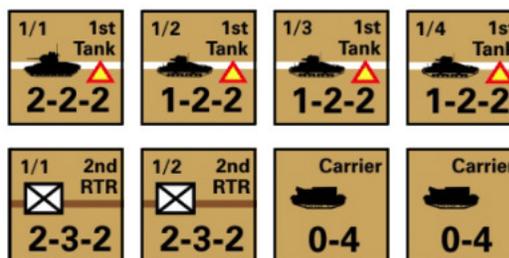
Les unités antichars allemandes 88 AA/AT peuvent effectuer des bombardements sur les unités ennemies adjacentes comme une unité d'artillerie classique. Si elle effectue un bombardement, elle ne peut pas bouger pendant le reste du tour. Par contre, elle continue à apporter un décalage d'une colonne en attaque ou en défense en combat.



Unités de la 3ème DLM pouvant être sélectionnée de manière aléatoire :

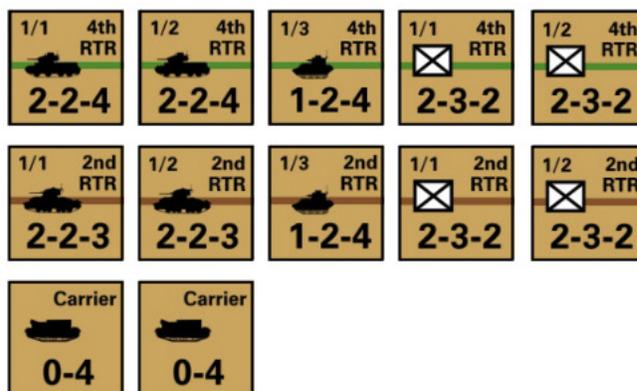


Colonne de droite :



Les autres unités anglaises sont placées dans une tasse. Le joueur allié jette ensuite un dé et ajoute 2 au résultat. Le total est le nombre d'unités anglaises qui seront tirées de manière aléatoire dans la tasse et qui pourront entrer en jeu au tour 1 par le bord nord de la carte à l'ouest de l'hexagone marqué par la lettre E.

Unités anglaises pouvant être sélectionnées de manière aléatoire :



Alliés (placement initial)



Le joueur allié place ses unités en deuxième.

La contre-attaque à Arras reçut comme code l'opération «Frankforce». Les unités attaquantes furent divisées en une colonne de droite et une colonne de gauche. L'énorme effort accompli pour cette attaque impliquait qu'il y avait peu de temps à perdre et beaucoup à accomplir.

Source de ravitaillement des unités françaises : bord nord de la carte

Unités aériennes

Le joueur allié dispose de 2 unités aériennes.

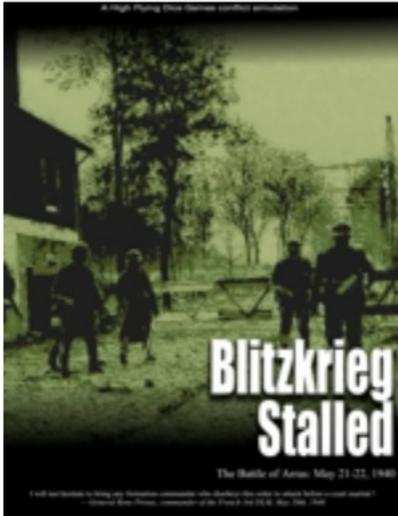


Colonne de gauche : 3ème DLM

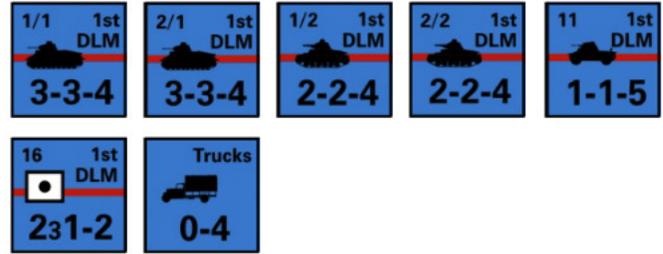


Les autres unités de la 3ème DLM sont placées dans une tasse. Le joueur allié jette ensuite un dé et ajoute 2 au résultat. Le total sera le nombre d'unités qui seront tirées de manière aléatoire dans la tasse et qui pourront entrer en jeu au tour 1 par le bord nord de la carte entre l'hexagone marqué par la lettre E et la route qui mène vers Arras.

Si l'unité d'artillerie est tirée aléatoirement, un pion

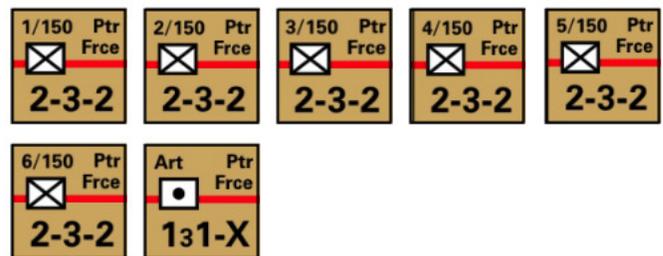


Renforts conditionnels (21 mai) : 1ère DLM



Les unités de la 1ère DLM ne peuvent arriver en renfort que le 21 mai. Chaque unité qui entre en jeu apporte 1 point de victoire au joueur allemand. Pour chaque unité que le joueur allié souhaite faire entrer en tant que renfort régulier, il doit lancer un dé. Si le résultat du dé est égal à 6, l'unité ne peut pas entrer en jeu. Le joueur allié ajoute 1 à son jet de dé pour chaque unité aérienne allemande placée en interdiction aérienne (maximum 2). Il retranche 1 au résultat si une unité de la 5ème division de Panzer est présente sur la carte. Si le résultat final est inférieur au nombre de tour déjà joué, l'unité peut entrer en jeu.

Renforts conditionnels (22 mai) : 150ème brigade Petreforce



Les unités de la 150ème brigade Petreforce peuvent entrer en jeu à partir du premier tour de jour du 22 mai. Ces unités ne nécessitent pas de jet de dé pour entrer en jeu. Par contre, le joueur allié doit avoir plus de points de victoire que le joueur allemand pour les faire entrer en jeu. Avant leur arrivée sur la carte, le joueur allié lance un dé. Le résultat sera le nombre d'unités d'infanterie qui pourront entrer en jeu. Toutes les unités arrivent par l'hexagone marqué «To Arras». L'unité d'artillerie est considérée comme une unité hors-carte et, à ce titre, ne peut pas être placée sur la carte. Elle peut bombarder les unités allemandes jusqu'à 3 hexagones de l'hexagone marqué «To Arras».

Alliés (Renforts)



Le joueur allié n'est pas obligé de faire entrer tous ses renforts en jeu.

Renforts réguliers (21 mai)

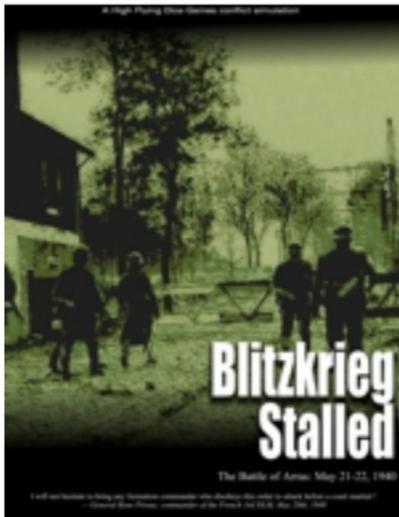
Les renforts réguliers sont composés des unités de la colonne de droite et de la colonne de gauche qui n'ont pas été sélectionnées pour entrer en jeu au tour 1.

Pour chaque unité que le joueur allié souhaite faire entrer en tant que renfort régulier, il doit lancer un dé. Si le résultat du dé est égal à 6, l'unité ne peut pas entrer en jeu. Le joueur allié ajoute 1 à son jet de dé pour chaque unité aérienne allemande placée en interdiction aérienne (maximum 2). Si le résultat final est inférieur au nombre de tour déjà joué, l'unité peut entrer en jeu.

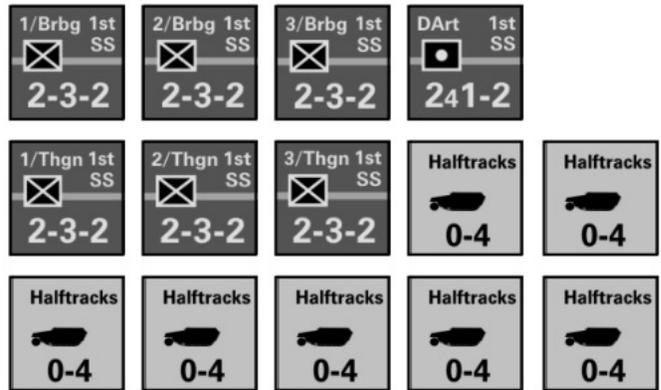
Toutes les unités alliées qui ne sont pas entrées en jeu avant le tour de nuit, ne pourront plus entrer en jeu par la suite.

Les renforts réguliers entrent en jeu par l'hexagone E.

Note du concepteur : Etant donné la situation du front à l'époque et les difficultés du commandement allié pour y faire face, toutes les unités disponibles auraient certainement été jetées dans la bataille pour Dunkerque le 22 mai ; ce qui explique pourquoi les renforts réguliers ne peuvent arriver en jeu que le 21 mai.



1ère division SS Totenkopf



Ces unités sont placées dans n'importe quel hexagone situé à l'ouest, mais pas sur, la route menant à Arras.

Dans le jeu, toutes les unités antichars allemandes sont considérées comme étant équipées de canon de type 88 AA/AT (voir les capacités spéciales).

Allemand (Placement initial)



Le joueur allemand place ses unités en premier.

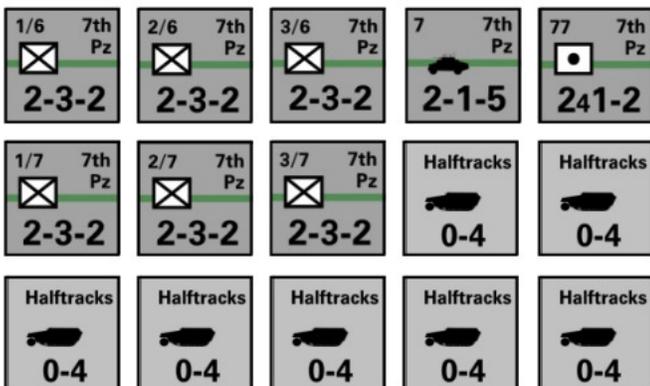
Source de ravitaillement des unités allemandes : bord Sud de la carte

Unités aériennes

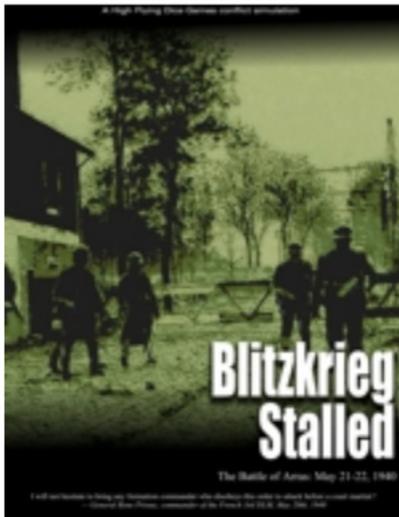
Le joueur allemand dispose de 4 unités aériennes.



7ème Panzer Division

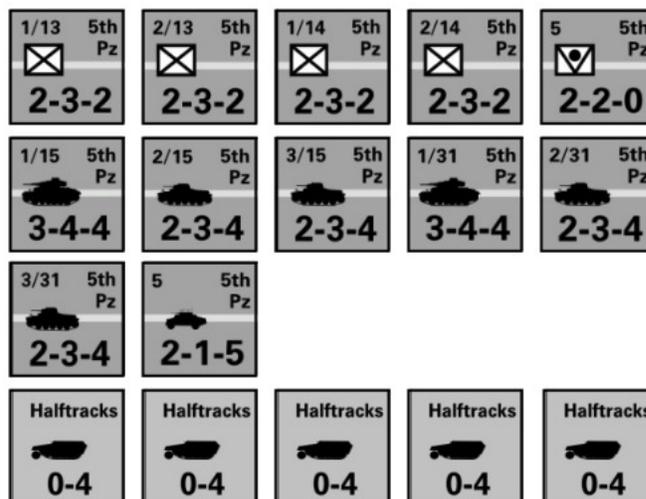


Ces unités sont placées dans n'importe quel hexagone situé à l'Est de, mais pas sur, la route menant à Arras.



Renforts conditionnels : 5ème division de Panzer

Le joueur allemand n'est pas obligé de faire rentrer ces unités en jeu.



Les unités de la 5ème Panzer Division peuvent entrer en jeu le 21 ou le 22 mai, en arrivant par l'hexagone marqué par la lettre C sur la carte, Pendant la phase de ravitaillement, le joueur allemand lance un dé pour chaque unité qu'il souhaite faire entrer en jeu pendant le tour. Si le résultat du dé est inférieur au nombre de tours déjà joués (pour le 21 ou le 22 mai en fonction du tour d'arrivée souhaité), l'unité peut entrer en jeu pendant la prochaine phase de mouvement sinon, elle redevient disponible comme renfort pour la phase de ravitaillement du tour suivant. Si le résultat du dé est égal à 6, l'unité ne peut pas entrer en jeu quel que soit le nombre de tours déjà joués.

Pour chaque unité de la 5ème division de Panzer qui entre en jeu le 21 mai, le joueur allié reçoit 2 points de victoire.

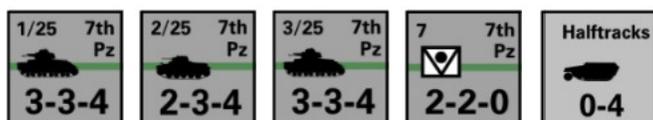
Pour chaque unité de la 5ème division de Panzer qui entre en jeu le 22 mai, le joueur allié reçoit 2 points de victoire.

Note du concepteur : La 5ème division de Panzer avait été envoyée en avant pour couper les lignes alliées au niveau de la mer. La détourner de son but pour la faire combattre à Arras, en plus d'être un véritable cauchemar logistique, aurait certainement été un sérieux revers stratégique pour les troupes allemandes. D'où les points de victoire accordés au joueur allié pour l'arrivée sur le champ de bataille de chaque unité de la 5ème Panzer Division.

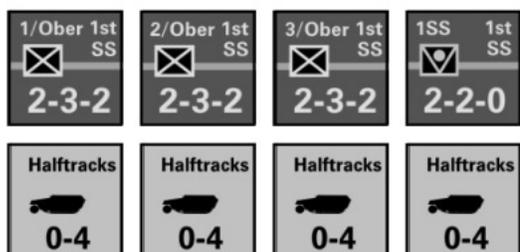
Allemand (Renforts)



Renforts réguliers (21 mai) : 7ème Panzer Division



Renforts réguliers (21 mai) : 1ère division SS Totenkopf



Les renforts allemands réguliers peuvent entrer en jeu à partir du tour 2 (21 mai). Pendant la phase de ravitaillement, le joueur allemand lance un dé pour chaque unité qu'il souhaite faire entrer en jeu pendant le tour. Si le résultat du dé est inférieur au nombre de tours déjà joués, l'unité peut entrer en jeu pendant la prochaine phase de mouvement sinon, elle redevient disponible comme renfort pour la phase de ravitaillement du tour suivant. Si le résultat du dé est égal à 6, l'unité ne peut pas entrer en jeu quel que soit le nombre de tours déjà joués.

Les unités de la 7ème Panzer Division entrent en jeu par l'hexagone marqué A sur la carte.

Les unités de la 1ère division SS Totenkopf entrent en jeu par l'hexagone marqué B sur la carte.

Toutes les unités qui ne sont pas entrées en jeu

BLITZKRIEG STALLED

La bataille d'Arras, 21-22 mai 1940

COMPTEUR DE TOUR

| | | | | | | | | | |
|---|----------------------------------|----------------------------------|----------------------------------|----------------------------------|----------------------------------|----------------------------------|----------------------------------|----------------------------------|----------------------------|
| 21 Mai 04H30-06H00 +  Tour 01 | 21 Mai 06H00-08H30 Tour 02 | 21 Mai 08H30-10H00 Tour 03 | 21 Mai 10H00-12H30 Tour 04 | 21 Mai 12H30-14H00 Tour 05 | 21 Mai 14H00-16H30 Tour 06 | 21 Mai 16H30-18H00 Tour 07 | 21 Mai 18H00-19H30 Tour 08 | 21 Mai 19H30-21H00 Tour 09 | TOUR DE NUIT Tour 10 |
| 22 Mai 04H30-06H00 +  Tour 11 | 22 Mai 06H00-08H30 Tour 12 | 22 Mai 08H30-10H00 Tour 13 | 22 Mai 10H00-12H30 Tour 14 | 22 Mai 12H30-14H00 Tour 15 | 22 Mai 14H00-16H30 Tour 16 | 22 Mai 16H30-18H00 Tour 17 | 22 Mai 18H00-19H30 Tour 18 | 22 Mai 19H30-21H00 Tour 19 | |



Tour d'arrivée des renforts alliés



Tour d'arrivée des renforts allemands

COMPTEUR DE POINTS DE VICTOIRE

| | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 0 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|

INTERDICTION AÉRIENNE

Première
Unité
Aérienne

Effets première unité aérienne :

Pas de mouvement par la route pour les français
+ 1 à chaque jet de dé de renfort français

Deuxième
Unité
Aérienne

Effets deuxième unité aérienne :

Pas de mouvement par la route pour les français
+ 2 à chaque jet de dé de renfort français
1 PM en moins pour tous les mouvements des
unités motorisées françaises

SÉQUENCE D'UN TOUR DE JEU

Partie 1 - Tour de jeu allemand :

1. Phase de ravitaillement
2. Phase de bombardement et d'interdiction aérienne
3. Phase de mouvement
4. Phase de combat (*)
5. Phase d'exploitation pour les unités mécanisées (*)
6. Phase de récupération

Partie 2 - Tour de jeu allemand :

1. Phase de ravitaillement
2. Phase de mouvement
3. Phase de bombardement
4. Phase de combat (*)
5. Phase d'exploitation pour les unités mécanisées (*)
6. Phase de récupération

Partie 3 - Fin de tour:

1. Phase de tirage d'un événement cléatoire

(*) Phases non réalisées pendant les tours de nuit

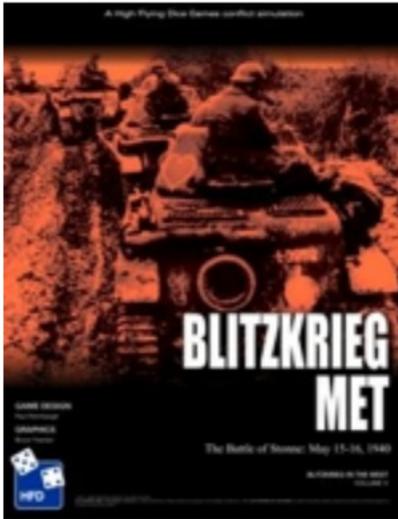
BLITZKRIEG STALLED

La bataille d'Arras, 21-22 mai 1940

TABLE DES ÉVÉNEMENTS ALÉATOIRES

| Jet de dé | Événement |
|-----------|--|
| 2 ou 12 | <p>German command paralysis : Tous les effets s'appliquent au joueur allemand pendant le tour suivant :</p> <ul style="list-style-type: none">· Aucun renfort ne peut arriver pendant le tour· Les unités ne peuvent bouger que d'un hexagone au maximum pendant la phase de mouvement· Lors d'une attaque, pour toutes les piles d'unités allemandes (unités dans un même hexagone) et pas pour les unités qui sont seules dans un hexagone, le joueur français lance 1 dé. Si le résultat est pair, toutes les unités de la pile peuvent attaquer. Si le résultat est impair, seule une unité de la pile, au choix du joueur allemand, peut attaquer. <p>Cet événement ne peut survenir qu'1 fois le 21 mai et 1 fois le 22 mai. Si l'événement est tiré une nouvelle fois le 21 ou le 22 mai, ses effets ne s'appliquent pas (traiter comme si aucun événement n'avait été tiré pour le tour suivant).</p> |
| 4, 5 ou 9 | <p>Rommel arrives! : Le pion Rommel est rendu disponible pour le joueur Allemand (voir la partie des règles spécifiques concernant le pion Rommel pour son utilisation). Cet événement ne peut survenir qu'une fois dans une partie et uniquement le 21 mai. Si l'événement est tiré une deuxième fois ou s'il est tiré le 22 mai, ses effets ne s'appliquent pas (traiter comme si aucun événement n'avait été tiré pour le tour suivant).</p> |
| 3 ou 8 | <p>Maximum Allied Air effort : Aucune unité aérienne alliée ne sera disponible pendant 4 tours (placer tous les marqueurs unités aériennes alliées 4 tours plus loin que le tour actuel sur le marqueur de tour). Le joueur allemand jette ensuite un dé. Il soustrait 1 au résultat du dé pour chaque unité aérienne alliée abattue (pour chaque unité qui se trouvait sur le marqueur de tour juste avant la détermination de l'événement aléatoire). Le résultat du dé modifié indique le nombre d'unités aériennes allemandes qui ne seront pas disponibles pendant 4 tours. L'unité aérienne de la RAF est ensuite retirée du jeu. Elle ne pourra plus être utilisée par le joueur allié pendant toute la durée du jeu. Cet événement ne peut survenir qu'une fois dans une partie. Si l'événement est tiré une deuxième fois, ses effets ne s'appliquent pas (traiter comme si aucun événement n'avait été tiré pour le tour suivant).</p> |
| 6 | <p>Allied command paralysis : Tous les effets s'appliquent au joueur allié pendant le tour suivant :</p> <ul style="list-style-type: none">· Aucun renfort ne peut arriver pendant le tour· Les unités ne peuvent bouger que d'un hexagone au maximum pendant la phase de mouvement· Lors d'une attaque, pour toutes les piles d'unités alliées (unités dans un même hexagone) et pas pour les unités qui sont seules dans un hexagone, le joueur allié lance 1 dé. Si le résultat est pair, toutes les unités de la pile peuvent attaquer. Si le résultat est impair, seule une unité de la pile, au choix du joueur allié, peut attaquer. <p>Cet événement ne peut survenir qu'1 fois le 21 mai et 1 fois le 22 mai. Si l'événement est tiré une nouvelle fois le 21 ou le 22 mai, ses effets ne s'appliquent pas (traiter comme si aucun événement n'avait été tiré pour le tour suivant).</p> |
| 7 ou 11 | <p>Refugees clog the roads : Ajouter 1 à chaque jet de dé de renfort du joueur allié pendant le tour suivant. Cet événement ne peut survenir qu'1 fois le 21 mai et 1 fois le 22 mai. Si l'événement est tiré une nouvelle fois le 21 ou le 22 mai, ses effets ne s'appliquent pas (traiter comme si aucun événement n'avait été tiré pour le tour suivant).</p> |
| 10 | <p>Aucun événement pour le tour suivant</p> |

Lorsqu'un événement aléatoire est tiré, placer le marqueur d'événement aléatoire correspondant sur le marqueur



Conditions de victoire

Points de victoire

Les points de victoire se gagnent, pour les deux joueurs, de la manière suivante :

- 2 PV : Pour chaque unité blindée éliminée à la fin du jeu
- 1 PV : Pour chaque unité non blindée éliminée à la fin du jeu
- 1 PV : Pour chaque hexagone de village ou de ville tenu par le joueur à la fin du jeu
- 2 PV : Pour le joueur qui occupe Stonne à la fin du jeu
- 1/2 PV : Pour chaque unité ennemie sur la carte avec un marqueur «Refit»
- 1/2 PV : Pour chaque hexagone de niveau 3 (hexagone de couleur marron foncé) occupé par le joueur à la fin du jeu

Et spécifiquement pour le joueur français :

- 1/2 PV : Pour chaque unité blindée française qui peut tracer une ligne de ravitaillement vers le bord Nord de la carte à la fin du jeu

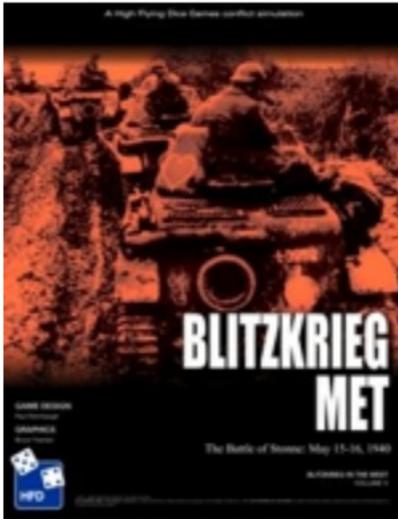
Niveau de la victoire

À la fin du jeu, on compare les points de victoire des deux joueurs pour déterminer le niveau de la victoire du joueur possédant le plus de points de victoire :

- Victoire tactique** : Le gagnant a moins de deux fois le nombre de points de victoire du joueur perdant
- Victoire opérationnelle** : Le gagnant a entre 2 et 3 fois le nombre de points de victoire du joueur perdant
- Victoire stratégique** : Le joueur gagnant a plus de 3 fois le nombre de points de victoire du joueur perdant.

Victoire immédiate

Si à la fin d'un tour d'un joueur, toutes ses unités sont désorganisées, le jeu s'arrête et le joueur adverse est désigné comme étant le gagnant (victoire stratégique).



Notes du concepteur

La bataille de Stonne fut certainement l'une des plus violentes de la campagne de France. Les français se sont battus avec courage et avec beaucoup d'ardeur autour de Stonne arrivant même à inquiéter l'état-major allemand sur la poursuite des opérations. Si les combats de mai ont surtout été déterminés par les batailles de Dinant, de Sedan et d'Arras, une victoire française à Stonne aurait certainement changé beaucoup de choses. L'histoire tient parfois à peu de choses. Serez-vous capable de la revisiter à travers ce jeu ?

Joueur allemand

Vous aurez la pression du premier au dernier tour pour vous emparer des collines autour de Stonne qui sont la clé de la victoire. La prise de ces collines par les français mettrait en danger l'ensemble de votre tête de pont au niveau de Sedan et pourrait stopper net toute l'offensive allemande.

Le général Heinz Guderian avait pour habitude de défendre sans cesse ses plans devant le haut commandement afin que celui-ci le laisse agir comme il le souhaitait. Ces désobéissances aux ordres de Berlin furent presque aussi nombreuses que ses succès éclatants et c'est en lançant ses blindés vers la mer plutôt que vers Stonne qu'il permit à l'Allemagne de remporter la victoire. Serez-vous aussi doué et chanceux que lui ?

Joueur français

Vous avez une faible ligne de défense et l'arrivée des renforts sera vraiment problématique pendant toute la durée du jeu. Au début, vous contrôlerez presque la totalité du terrain qui est très propice à la défense. Défendez les carrefours aussi longtemps que possible pour éviter aux unités allemandes de vous déborder. Profitez aussi des hauteurs pour fixer le maximum de troupes ennemies. Vos chars lourds seront une aide précieuse pour gagner mais ils seront probablement la cible des attaques de l'aviation et de l'artillerie allemande dès leur arrivée. Comme à Sedan, la maîtrise de l'air par la Luftwaffe ne facilitera pas le redéploiement de vos unités. Aussi, réfléchissez bien à votre placement initial. Et battez-vous sans jamais laisser de répit à l'ennemi

Règles optionnelles

Les règles optionnelles peuvent être utilisées pour équilibrer le jeu dans le cas où les deux joueurs ne seraient pas du même niveau ou pour explorer d'autres options historiques.

La terreur des blindés

Dans les combats en défense, les unités d'infanterie régulières ou lourdes situées dans des hexagones de terrain clair ou dans des bois qui ne sont pas appuyées par des unités blindées amies non désorganisées sont obligées, pour chaque unité d'infanterie, de lancer un dé avant la résolution du combat :

- Si le résultat du dé est inférieur ou égal à la valeur de défense de l'unité d'infanterie, celle-ci sera obligée de faire une défense sans retraite.
- Si le résultat du dé est égal à 6, l'unité d'infanterie est immédiatement désorganisée.

Le combat sera ensuite résolu normalement.

La surprise des chars B-1

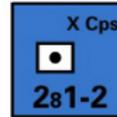
Utiliser la règle précédente (terreur des blindés) lorsqu'une unité française équipée de char B-1 attaque une unité blindée allemande.



Compagnie A, 4ème BCC



Xème corp d'artillerie



Retranchement (12 au total)



Toutes les unités françaises sont placées n'importe où sur la carte au Sud d'une ligne tracée entre les hexagone 0103 et 1903. Elles peuvent toutes commencer le jeu dans un retranchement.

Après le placement initial du joueur français, le joueur allemand lance un premier dé. On ajoute ensuite 2 au résultat du dé. Le nombre obtenu correspond au nombre d'unités françaises qui seront marquées comme désorganisées (c'est le joueur allemand qui choisit les unités à marquer comme désorganisée).

Le joueur allemand lance ensuite un deuxième dé. Le résultat du dé indique le nombre d'unités françaises qui seront marquées avec un marqueur «Refit» (c'est le joueur français qui choisit les unités à marquer avec un marqueur «refit»).

Note du concepteur : Les lancers de dés du joueur allemands simulent les pertes dues aux bombardements d'artillerie et aux attaques aériennes avant le début de la bataille.

Français (placement initial)



Le joueur français place ses unités en premier.

Source de ravitaillement des unités françaises :

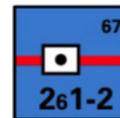
bord Sud de la carte

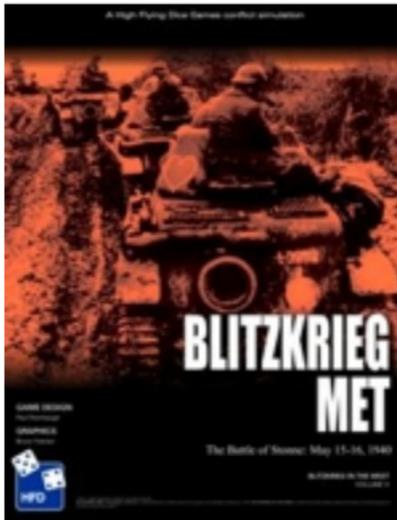
Unités aériennes

Le joueur français dispose de 2 unités aériennes.

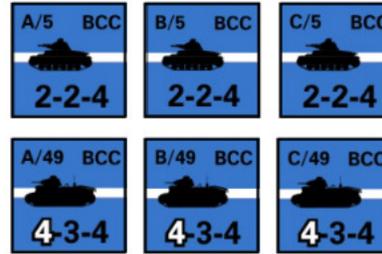


67ème Régiment d'infanterie





TOUR 5 : 5ème et 49ème BCC



Ces unités entrent en jeu par n'importe quel hexagone du bord Sud de la carte.

Règle spéciale sur l'arrivée des renforts français

Pour chaque unité arrivant en renfort, le joueur français doit lancer 1 dé (avant la phase de ravitaillement). Soustraire 1 au résultat du dé pour chaque tour de jeu déjà joué et ajouter 1 pour chaque unité aérienne allemande placée en interdiction (maximum 2 unités).

L'unité peut entrer en jeu pendant le tour si le résultat final modifié est égal à 1.

Si la valeur du dé initial est égal à 6, l'unité ne peut pas entrer en jeu pendant le tour.

Toutes les unités qui ne sont pas entrées en jeu pendant un tour peuvent, à nouveau, tenter de rentrer en jeu pendant le tour suivant du joueur français.

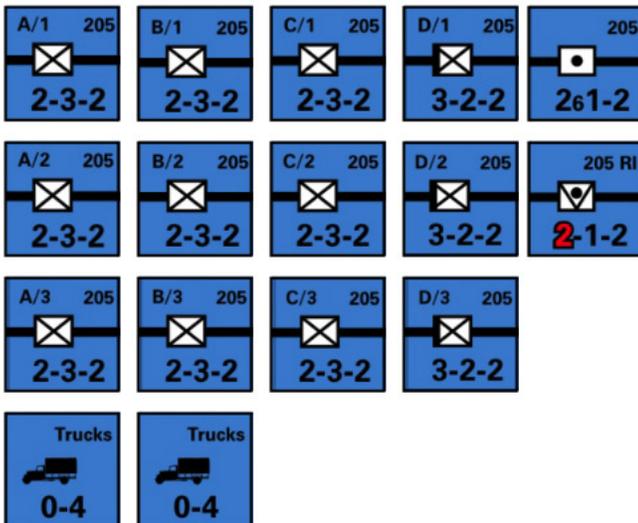
Note du concepteur : Circuler sur des routes constamment bombardées par les avions de la Luftwaffe n'était pas une chose facile pour les unités françaises. Les différents lancés de dés associés à l'arrivée des renforts français simulent les difficultés des unités françaises à parvenir sur le champ de bataille.

Français (Renforts)



Le joueur français n'est pas obligé de faire entrer tous ses renforts en jeu.

TOUR 3 : 205th Régiment d'infanterie

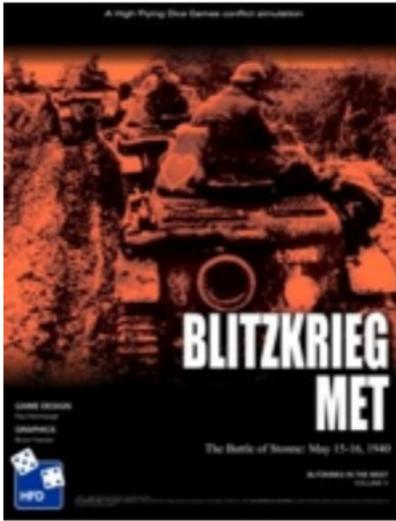


Ces unités entrent en jeu par les hexagones 0104 à 0112 ou par les hexagones 0112 à 0512.

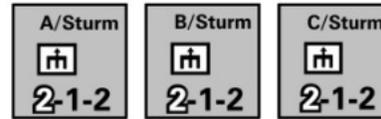
TOUR 4 : 6ème GRDI, 205ème RI et 11ème RDP



Ces unités entrent en jeu par n'importe quel hexagone du bord Sud de la carte.



Compagnie A, B et C du bataillon d'assaut



Ces unités commencent le jeu sur la carte. Elles sont placées sur le bord Nord de la carte entre les hexagones 0101 et 1201.

Allemand (Placement initial)



Le joueur allemand place ses unités en deuxième.

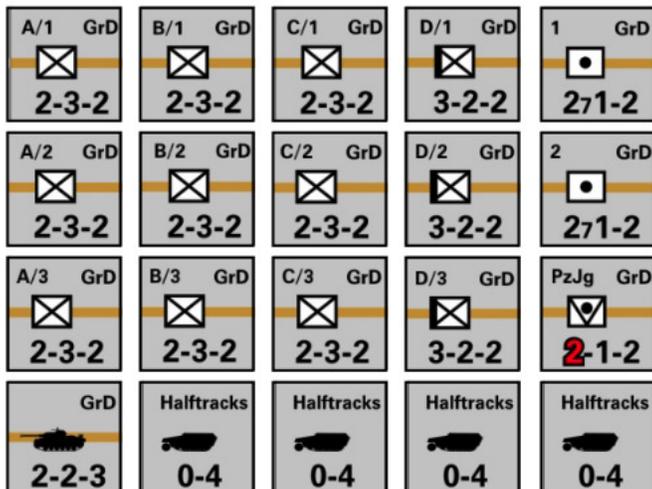
Source de ravitaillement des unités allemandes : bord Nord de la carte

Unités aériennes

Le joueur allemand dispose de 6 unités aériennes.



Régiment d'infanterie Gross Deutschland



Ces unités commencent le jeu sur la carte. Elles

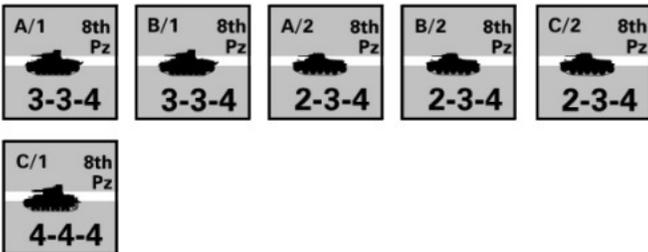


Allemand (Renforts)



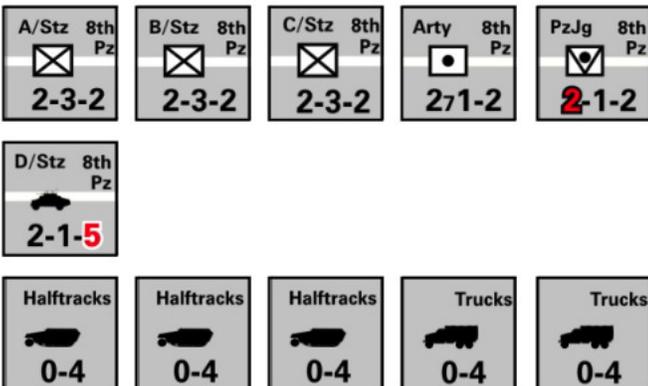
Le joueur allemand n'est pas obligé de faire entrer tous ses renforts en jeu.

TOUR 2 : Panzer Kampfgruppe de la 8ème Division de Panzer



Ces unités entrent sur la carte dans la zone bordée par l'hexagone 1301 et l'hexagone 1901.

TOUR 6 : Schutze Kampfgruppe de la 8ème Division de Panzer



Ces unités entrent sur la carte dans la zone bordée

BLITZKRIEG MET

La bataille de Stonne, 15-16 mai 1940

COMPTEUR DE TOUR

| | | | | | | | | | |
|-----------------------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|
| 15 Mai 06H00-07H30 | 15 Mai 07H30-09H00 | 15 Mai 09H00-10H30 | 15 Mai 10H30-12H00 | 15 Mai 12H00-13H30 | 15 Mai 13H30-15H00 | 15 Mai 15H00-16H30 | 15 Mai 16H30-18H00 | 15 Mai 18H00-19H30 | 15 Mai 19H30-20H00 |
| Tour 01 | Tour 02 | Tour 03 | Tour 04 | Tour 05 | Tour 06 | Tour 07 | Tour 08 | Tour 09 | Tour 10 |
| TOUR DE NUIT | 16 Mai 06H00-07H30 | 16 Mai 07H30-09H00 | 16 Mai 09H00-10H30 | 16 Mai 10H30-12H00 | 16 Mai 12H00-13H30 | 16 Mai 13H30-15H00 | 16 Mai 15H00-16H30 | 16 Mai 16H30-18H00 | 16 Mai 18H00-19H30 |
| Tour 11 | Tour 12 | Tour 13 | Tour 14 | Tour 15 | Tour 16 | Tour 17 | Tour 18 | Tour 19 | Tour 20 |



Tour d'arrivée des renforts français



Tour d'arrivée des renforts allemands

COMPTEUR DE POINTS DE VICTOIRE

| | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 0 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|

INTERDICTION AÉRIENNE

Première
Unité
Aérienne

Effets première unité aérienne :

Pas de mouvement par la route pour les français
+ 1 à chaque jet de dé de renfort français

Deuxième
Unité
Aérienne

Effets deuxième unité aérienne :

Pas de mouvement par la route pour les français
+ 2 à chaque jet de dé de renfort français
1 PM en moins pour tous les mouvements des
unités motorisées françaises

SÉQUENCE D'UN TOUR DE JEU

Partie 1 - Tour de jeu allemand :

1. Phase de ravitaillement
2. Phase de bombardement et d'interdiction aérienne
3. Phase de mouvement
4. Phase de combat (*)
5. Phase d'exploitation pour les unités mécanisées (*)
6. Phase de récupération

Partie 2 - Tour de jeu allemand :

1. Phase de ravitaillement
2. Phase de mouvement
3. Phase de bombardement
4. Phase de combat (*)
5. Phase d'exploitation pour les unités mécanisées (*)
6. Phase de récupération

Partie 3 - Fin de tour:

1. Phase de tirage d'un événement cléatoire

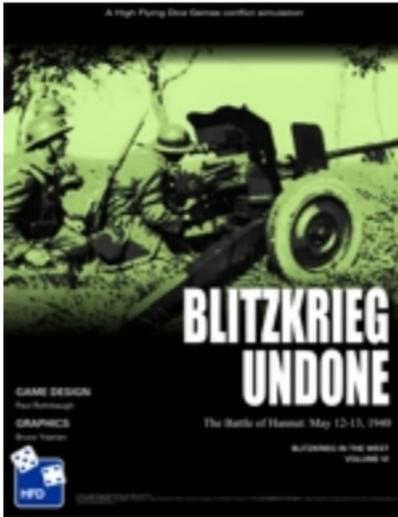
(*) Phases non réalisées pendant les tours de nuit

BLITZKRIEG MET

La bataille de Stonne, 15-16 mai 1940

TABLE DES ÉVÉNEMENTS ALÉATOIRES

| Jet de dé | Événement |
|------------|---|
| 2 ou 12 | <p>German command paralysis : Tous les effets s'appliquent au joueur allemand pendant le tour suivant :</p> <ul style="list-style-type: none">· Aucun renfort ne peut arriver pendant le tour· Les unités ne peuvent bouger que d'un hexagone au maximum pendant la phase de mouvement· Lors d'une attaque, pour toutes les piles d'unités allemandes (unités dans un même hexagone) et pas pour les unités qui sont seules dans un hexagone, le joueur français lance 1 dé. Si le résultat est pair, toutes les unités de la pile peuvent attaquer. Si le résultat est impair, seule une unité de la pile, au choix du joueur allemand, peut attaquer. <p>Cet événement ne peut survenir qu'1 fois le 15 mai et 1 fois le 16 mai. Si l'événement est tiré une nouvelle fois le 15 ou le 16 mai, ses effets ne s'appliquent pas (traiter comme si aucun événement n'avait été tiré pour le tour suivant).</p> |
| 3 ou 11 | <p>They shall not pass : Le joueur français lance un dé.</p> <p>Sur un résultat pair, le joueur français peut appliquer, pendant le prochain tour, un décalage de 1 colonne vers la droite ou vers la gauche pour 2 de ses combats (en attaque ou en défense)</p> <p>Sur un résultat impair, le joueur français peut appliquer, pendant le prochain tour, un décalage de 1 colonne vers la droite ou vers la gauche pour 3 de ses combats (en attaque ou en défense)</p> <p>Si le jet de dé d'événement est un 11 le 15 mai, les effets de cet événement ne s'appliquent pas (traiter comme si aucun événement n'avait été tiré pour le tour suivant).</p> |
| 4, 7 ou 10 | Aucun événement pour le tour suivant |
| 5 ou 9 | <p>Fifth Columnist strike : Ajouter 1 au jet de dé d'arrivée des renforts pour le joueur français pendant le tour suivant.</p> <p>Cet événement ne peut survenir qu'1 fois le 15 mai et 1 fois le 16 mai. Si l'événement est tiré une nouvelle fois le 15 ou le 16 mai, ses effets ne s'appliquent pas (traiter comme si aucun événement n'avait été tiré pour le tour suivant).</p> |
| 6 | <p>French command paralysis : Tous les effets s'appliquent au joueur français pendant le tour suivant :</p> <ul style="list-style-type: none">· Aucun renfort ne peut arriver pendant le tour· Les unités ne peuvent bouger que d'un hexagone au maximum pendant la phase de mouvement· Lors d'une attaque, pour toutes les piles d'unités françaises (unités dans un même hexagone) et pas pour les unités qui sont seules dans un hexagone, le joueur français lance 1 dé. Si le résultat est pair, toutes les unités de la pile peuvent attaquer. Si le résultat est impair, seule une unité de la pile, au choix du joueur français, peut attaquer. <p>Cet événement ne peut survenir qu'1 fois le 15 mai et 1 fois le 16 mai. Si l'événement est tiré une nouvelle fois le 15 ou le 16 mai, ses effets ne s'appliquent pas (traiter comme si aucun événement n'avait été tiré pour le tour suivant).</p> |
| 8 | <p>Maximum Allied Air effort : Le joueur français reçoit 3 marqueurs d'unités aériennes pour le tour suivant (si un marqueur d'unité aérienne était indiqué comme abattu, il revient en jeu).</p> <p>Cet événement ne peut survenir qu'1 fois le 15 mai et 1 fois le 16 mai. Si l'événement est tiré une nouvelle fois le 15 ou le 16 mai, ses effets ne s'appliquent pas (traiter comme si aucun événement n'avait été tiré pour le tour suivant).</p> |



Niveau de la victoire

À la fin du jeu, on compare les points de victoire des deux joueurs pour déterminer le niveau de la victoire du joueur possédant le plus de points de victoire :

- **Victoire tactique** : Le gagnant a moins de deux fois le nombre de points de victoire du joueur perdant
- **Victoire opérationnelle** : Le gagnant a entre 2 et 3 fois le nombre de points de victoire du joueur perdant
- **Victoire stratégique** : Le joueur gagnant a plus de 3 fois le nombre de points de victoire du joueur perdant.

Conditions de victoire

Points de victoire

Les points de victoire se gagnent, pour les deux joueurs, de la manière suivante :

- 2 PV : Pour chaque unité blindée éliminée à la fin du jeu
- 1 PV : Pour chaque unité non blindée éliminée à la fin du jeu
- 2 PV : Pour chaque hexagone de village ou de ville tenu par le joueur à la fin du jeu
- 1/2 PV : Pour chaque unité ennemie sur la carte avec un marqueur «Refit»

Et spécifiquement pour le joueur français :

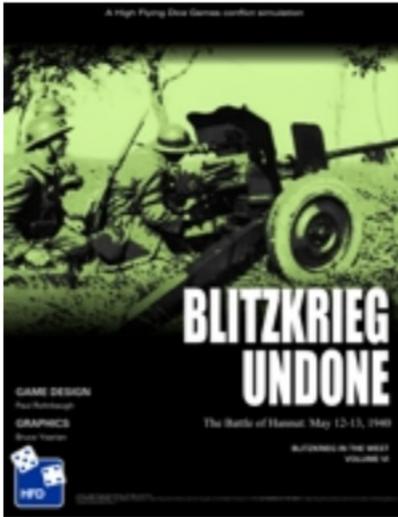
- 1 PV : Pour chaque unité française qui occupe un hexagone du bord Est de la carte et qui peut tracer une ligne de ravitaillement vers le bord Ouest de la carte à la fin du jeu

Et spécifiquement pour le joueur allemand :

- 1 PV : Pour chaque unité allemande sortie de la carte par le bord Ouest mais uniquement s'il est possible de tracer une ligne de ravitaillement allemande entre le bord Ouest et le bord Est de la carte à la fin du jeu
- 1 PV : Pour chaque unité française qui entre en jeu en tant que renfort
- 1/2 PV : Pour chaque unité allemande qui n'est pas entrée en jeu (les véhicules de transport ne comptent pas pour les points de victoire)

Victoire immédiate

Si à la fin d'un tour d'un joueur, toutes ses unités sont désorganisées, le jeu s'arrête et le joueur adverse est désigné comme étant le gagnant (victoire stratégique).



Règles optionnelles

Les règles optionnelles peuvent être utilisées pour équilibrer le jeu dans le cas où les deux joueurs ne seraient pas du même niveau ou pour explorer d'autres options historiques.

La terreur des blindés

Dans les combats en défense, les unités d'infanterie régulières ou lourdes situées dans des hexagones de terrain clair ou dans des bois qui ne sont pas appuyées par des unités blindées amies non désorganisées sont obligées, pour chaque unité d'infanterie, de lancer un dé avant la résolution du combat :

- Si le résultat du dé est inférieur ou égal à la valeur de défense de l'unité d'infanterie, celle-ci sera obligée de faire une défense sans retraite.
- Si le résultat du dé est égal à 6, l'unité d'infanterie est immédiatement désorganisée.

Le combat sera ensuite résolu normalement.

La surprise des Somua

Utiliser la règle précédente (terreur des blindés) lorsqu'une unité française équipée de char Somua S35 attaque une unité allemande possédant des chars Panzer II, Panzer III ou des automitrailleuses.

Notes du concepteur

Pour le plus grand malheur des alliés, l'Allemagne avait décidé de ne pas reproduire le plan Schlieffen de 1914 pour leur attaque de mai 1940. L'offensive de la 3ème et de la 4ème division de Panzer avait pour but d'attirer les formations blindées alliées pour permettre la percée principale des troupes allemandes à travers les Ardennes. Ce stratagème réussit au-delà de toutes les espérances pour les allemands mais ils en payèrent le prix fort à Hannut et les jours suivants à Gembloux. Ces combats furent l'exemple même de la qualité et de la détermination des troupes alliées pendant les combats de mai-juin 1940.

Joueur allemand

Rien n'est gagné d'avance. Les blindés français sont aussi bons voir supérieurs aux autres et c'est vous qui êtes à l'attaque. Aussi, attention à ne pas vouloir en faire trop et trop vite.

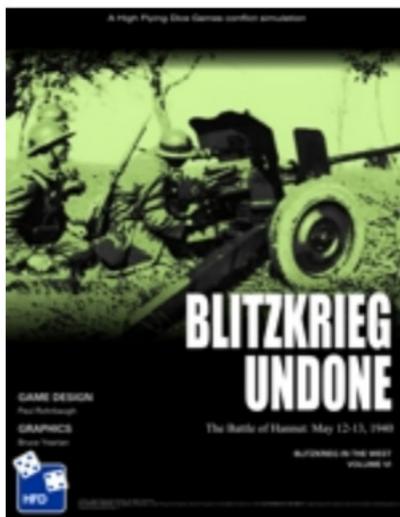
N'hésitez pas à ménager vos unités lors des combats du 12 car il se peut que les français mènent une contre-attaque vigoureuse le 13. Et méfiez-vous des derniers tours de jeu pendant lesquels le joueur français pourrait se ruer vers le bord est de la carte.

Si l'ennemi arrive à percer votre front c'est probablement tout le Plan Jaune qu'il faudra à revoir à Berlin.

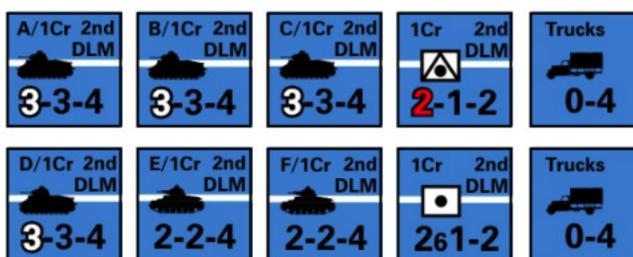
Joueur français

Vous ne devez jamais cesser d'essayer de contrecarrer les plans de votre adversaire. Vous devrez même imposer votre rythme pour gagner.

Trouver le bon équilibre entre l'attaque et la défense sera une des conditions essentielles pour atteindre la victoire et, cet équilibre sera remis en question à chacun de vos tours de jeu. Engager ou pas vos renforts sera aussi un choix difficile et celui-ci sera d'autant plus difficile si le joueur allemand ne fait pas rentrer toutes ses unités en jeu. À vous de déterminer si l'arrivée de ces renforts sera ou non déterminante pour votre victoire. Vous ne devez pas non plus perdre de vue la supériorité écrasante de l'aviation ennemie qui va rendre compliqué le déplacement et le redéploiement de vos unités. Aussi, n'hésitez pas à saisir toutes les opportunités lorsqu'elles se présenteront à vous.



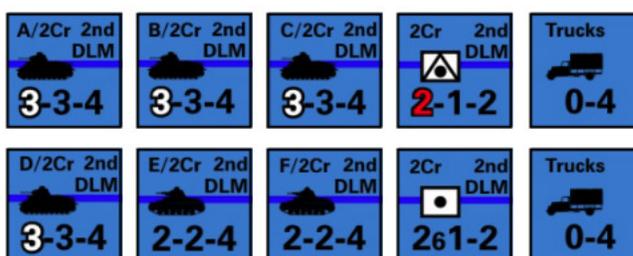
1er bataillon de la 2ème DLM



Ces unités sont placées dans un rayon de 3 hexagones de Merdorp (1217), Jandrenouille (0915) et/ou Jandrain (0712 et 0912).

Toutes les unités d'artillerie peuvent commencer le jeu dans un retranchement.

2ème bataillon de la 2ème DLM



Ces unités sont placées dans un rayon de 3 hexagones d'Orp-les-Grand (1004) et/ou Orp-les-Petit (1006).

Toutes les unités d'artillerie peuvent commencer le jeu dans un retranchement.

Une fois le placement effectué, le joueur français lance un dé pour chaque unité blindée. Si le résultat du dé est égal à :

- 1 ou 2 : l'unité reste à pleine puissance
- 3 ou 4 : l'unité reçoit un marqueur «Refit»
- 5 ou 6 : l'unité est éliminée et ne pourra pas revenir en jeu lors d'un tour de nuit

Note du concepteur : Cette formation fut parmi les premières à arriver sur le champ de bataille la journée précédente et subit avant son engagement beaucoup de pertes à la suite d'escarmouches avec des unités de panzer et d'attaques de stukas. Le jour de l'engagement, plus de la moitié des blindés étaient hors service et beaucoup de survivants étaient encore sous le choc de leur premier contact avec l'ennemi.

Français (placement initial)



Le joueur français place ses unités en premier.

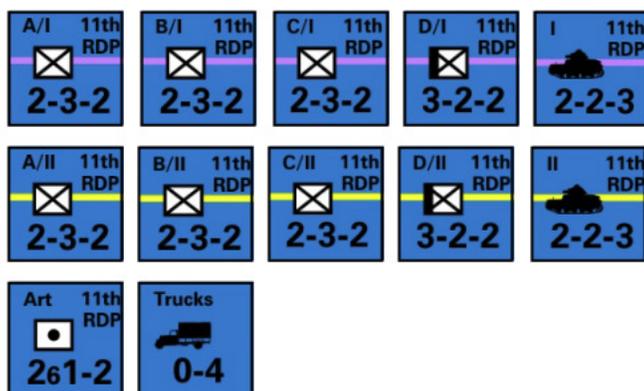
Source de ravitaillement des unités françaises : bord Ouest de la carte

Unités aériennes

Le joueur français dispose d'une unité aérienne.

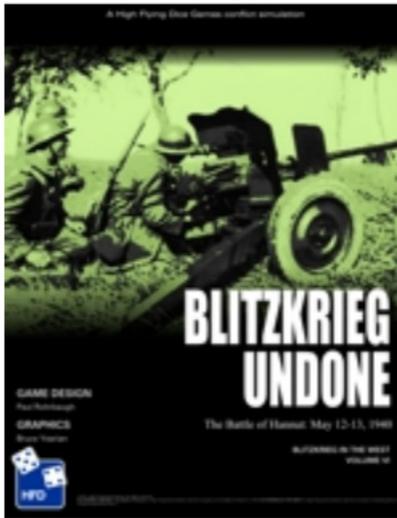


11ème RDP



Toutes ces unités sont placées à l'Ouest des hexagones 17xx.

Elles peuvent toutes commencer le jeu dans un retranchement.



Français (Renforts)



Le joueur français n'est pas obligé de faire entrer tous ses renforts en jeu.

TOUR 9 : 12ème cuirassier de la 2ème DLM



Au début de la phase de renfort, le joueur français lance un dé pour chaque unité qui arrive en renfort :

- 1 à 4 : l'unité peut entrer en jeu
- 5 ou 6 : l'unité ne pourra pas entrer en jeu pendant ce tour. Elle pourra par contre entrer pendant le tour suivant en utilisant la même procédure d'arrivée (jets de dés).

Le joueur français doit ajouter 1 à chacun de ses lancers de dés pour chaque unité aérienne allemande placée en interdiction aérienne (maximum 2 unités).

Pour chaque unité de cette formation qui entre en jeu pendant le tour, le joueur français doit lancer un dé avant de placer l'unité sur la carte :

- 1 à 4 : l'unité entre en jeu à pleine puissance
- 5 ou 6 : l'unité est éliminée et ne pourra pas revenir en jeu lors d'un tour de nuit

Ces unités entrent en jeu par le bord Ouest de la carte.

Chaque unité de cette formation que fait entrer en jeu le joueur français donne 1 point de

TOUR 12 : 3ème bataillon du 11ème RDP



Au début de la phase de renfort, le joueur français lance un dé pour chaque unité qui arrive en renfort :

- 1 à 4 : l'unité peut entrer en jeu
- 5 ou 6 : l'unité ne pourra pas entrer en jeu pendant ce tour. Elle pourra par contre entrer pendant le tour suivant en utilisant la même procédure d'arrivée (jets de dés).

Le joueur français doit ajouter 1 à chacun de ses lancers de dés pour chaque unité aérienne allemande placée en interdiction aérienne (maximum 2 unités prises en compte).

Pour chaque unité de cette formation qui entre en jeu pendant le tour, le joueur français doit lancer un dé avant de placer l'unité sur la carte :

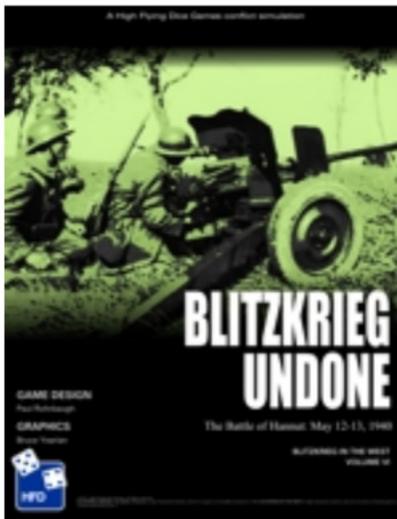
- 1 ou 2 : l'unité entre en jeu à pleine puissance
- 3 à 6 : l'unité reçoit un marqueur «Refit»

Ces unités entrent en jeu par le bord Ouest de la carte.

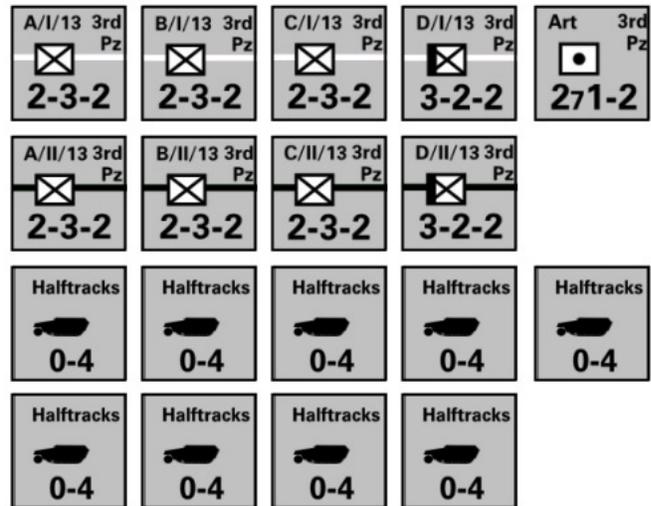
Chaque unité de cette formation que fait entrer en jeu le joueur français donne 1 point de victoire supplémentaire au joueur allemand.

Note du concepteur : Circuler sur des routes constamment bombardées par les avions de la Luftwaffe n'était pas une chose facile pour les unités françaises. Les différents lancers de dés associés à l'arrivée des renforts français simulent les difficultés des unités françaises à parvenir sur le champ de bataille.

D'autre part, les unités françaises de renfort prévues dans le jeu étaient des unités qui étaient chargées de protéger les flancs du gros des troupes des unités combattant à Hannut. Les faire intervenir sur le champ de bataille implique, dans les faits, d'affaiblir les flancs et donc d'augmenter les risques de pénétration des unités allemandes sur l'arrière. Ceci explique pourquoi l'entrée de chaque unité en jeu accorde 1 PV supplémentaire au joueur allemand.

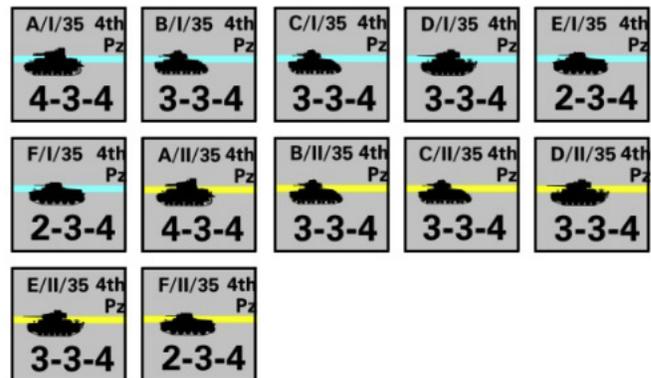


1er et 2ème bataillon, 13ème régiment de fusiliers, 3ème division de Panzer



Ces unités entrent sur la carte dans la zone comprise entre les hexagones 1901 et 1906.

1er et 2ème bataillon, 35ème régiment de Panzer, 4ème division de Panzer

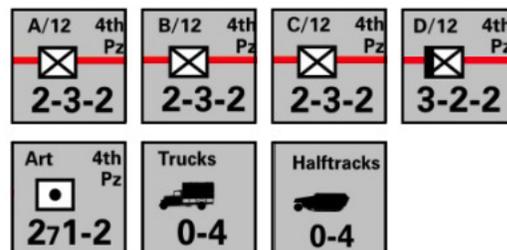


Ces unités entrent sur la carte dans la zone comprise entre les hexagones 1910 et 1916. Pour chaque unité de Panzer II qui entre en jeu, le joueur allemand lance 1 dé

- 1 ou 2 : l'unité entre à pleine puissance
- 3 ou 4 : l'unité reçoit un marqueur « Refit »
- 5 ou 6 : l'unité est éliminée et ne pourra pas revenir en jeu lors d'un tour de nuit

Ces éliminations comptent pour les points de victoire du joueur français.

1er bataillon, 12ème régiment de fusiliers, 4ème division de Panzer



Ces unités entrent sur la carte dans la zone

Allemand (Placement initial 1/2)



Le joueur allemand place ses unités après le joueur français.

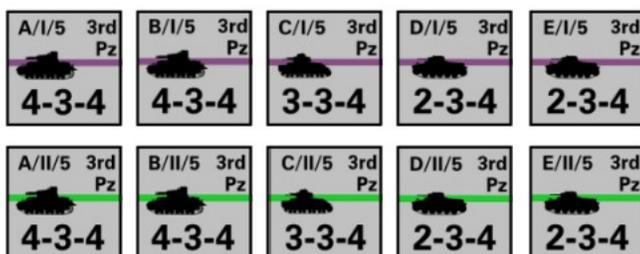
Source de ravitaillement des unités allemandes : bord Est de la carte

Unités aériennes

Le joueur allemand dispose de 6 unités aériennes.



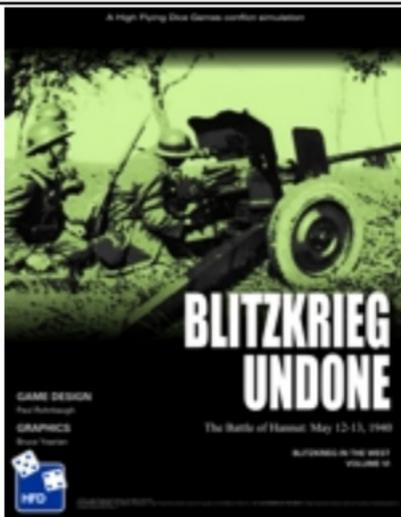
1er et 2ème bataillon, 5ème régiment de Panzer, 3ème division de Panzer



Ces unités entrent sur la carte dans la zone comprise entre les hexagones 1901 et 1906. Pour chaque unité de Panzer II qui entre en jeu, le joueur allemand lance 1 dé

- 1 ou 2 : l'unité entre à pleine puissance
- 3 ou 4 : l'unité reçoit un marqueur « Refit »
- 5 ou 6 : l'unité est éliminée et ne pourra pas revenir en jeu lors d'un tour de nuit

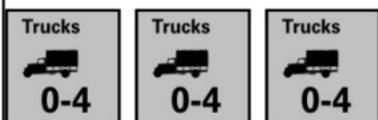
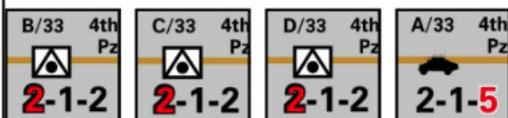
Ces éliminations comptent pour les points de victoire du joueur français.



Allemand (Placement initial 2/2)



Compagnie de chasseurs, 33ème bataillon, 4ème division de Panzer



Ces unités entrent sur la carte dans la zone bordée par l'hexagone 1910 et l'hexagone 1916.

Règle spécifique au placement initial

Le joueur allemand peut décider de faire entrer n'importe laquelle des unités du 12ème régiment de fusiliers, du 13ème régiment de fusiliers ou de la compagnie de chasseurs après le tour 1 ou décider de ne pas les faire entrer pendant toute la durée du jeu.

Note du concepteur : Les pertes au niveau des unités de Panzer II furent assez importantes dans les jours qui ont précédé le combat simulé par le jeu notamment à la suite de leur rencontre avec les excellents chars français Somua S35 qui furent un véritable choc pour toutes les unités de Panzer.

BLITZKRIEG UNDONE

La bataille d'Hannut, 12 et 13 mai 1940

COMPTEUR DE TOUR

| | | | | | | | | | |
|-----------------------|---|-----------------------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|---|-----------------------|
| 12 Mai 06H00-07H30 | 12 Mai 07H30-09H00 | 12 Mai 09H00-10H30 | 12 Mai 10H30-12H00 | 12 Mai 12H00-13H30 | 12 Mai 13H30-15H00 | 12 Mai 15H00-16H30 | 12 Mai 16H30-18H00 | 12 Mai 18H00-19H30 | 12 Mai 19H30-20H00 |
| Tour 01 | Tour 02 | Tour 03 | Tour 04 | Tour 05 | Tour 06 | Tour 07 | Tour 08 |  Tour 09 | Tour 10 |
| TOUR DE NUIT | 13 Mai 06H00-07H30 | 13 Mai 07H30-09H00 | 13 Mai 09H00-10H30 | 13 Mai 10H30-12H00 | 13 Mai 12H00-13H30 | 13 Mai 13H30-15H00 | 13 Mai 15H00-16H30 | 13 Mai 16H30-18H00 | 13 Mai 18H00-19H30 |
| Tour 11 |  Tour 12 | Tour 13 | Tour 14 | Tour 15 | Tour 16 | Tour 17 | Tour 18 | Tour 19 | Tour 20 |



Tour d'arrivée des renforts français



Tour d'arrivée des renforts allemands

COMPTEUR DE POINTS DE VICTOIRE

| | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 0 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|

INTERDICTION AÉRIENNE

Première
Unité
Aérienne

Effets première unité aérienne :

Pas de mouvement par la route pour les français
+ 1 à chaque jet de dé de renfort français

Deuxième
Unité
Aérienne

Effets deuxième unité aérienne :

Pas de mouvement par la route pour les français
+ 2 à chaque jet de dé de renfort français
1 PM en moins pour tous les mouvements des
unités motorisées françaises

SÉQUENCE D'UN TOUR DE JEU

Partie 1 - Tour de jeu allemand :

1. Phase de ravitaillement
2. Phase de bombardement et d'interdiction aérienne
3. Phase de mouvement
4. Phase de combat (*)
5. Phase d'exploitation pour les unités mécanisées (*)
6. Phase de récupération

Partie 2 - Tour de jeu allemand :

1. Phase de ravitaillement
2. Phase de mouvement
3. Phase de bombardement
4. Phase de combat (*)
5. Phase d'exploitation pour les unités mécanisées (*)
6. Phase de récupération

Partie 3 - Fin de tour:

1. Phase de tirage d'un événement cléatoire

(*) Phases non réalisées pendant les tours de nuit

BLITZKRIEG UNDONE

La bataille d'Hannut, 12 et 13 mai 1940

TABLE DES ÉVÉNEMENTS ALÉATOIRES

| Jet de dé | Événement |
|------------|---|
| 2 ou 12 | <p>German command paralysis : Tous les effets s'appliquent au joueur allemand pendant le tour suivant :</p> <ul style="list-style-type: none">· Aucun renfort ne peut arriver pendant le tour· Les unités ne peuvent bouger que d'un hexagone au maximum pendant la phase de mouvement· Lors d'une attaque, pour toutes les piles d'unités allemandes (unités dans un même hexagone) et pas pour les unités qui sont seules dans un hexagone, le joueur français lance 1 dé. Si le résultat est pair, toutes les unités de la pile peuvent attaquer. Si le résultat est impair, seule une unité de la pile, au choix du joueur allemand, peut attaquer. <p>Cet événement ne peut survenir qu'1 fois le 12 mai et 1 fois le 13 mai. Si l'événement est tiré une nouvelle fois le 12 ou le 13 mai, ses effets ne s'appliquent pas (traiter comme si aucun événement n'avait été tiré pour le tour suivant).</p> |
| 3 ou 11 | <p>They shall not pass : Le joueur français lance un dé.</p> <p>Sur un résultat pair, le joueur français peut appliquer, pendant le prochain tour, un décalage de 1 colonne vers la droite ou vers la gauche pour 2 de ses combats (en attaque ou en défense)</p> <p>Sur un résultat impair, le joueur français peut appliquer, pendant le prochain tour, un décalage de 1 colonne vers la droite ou vers la gauche pour 3 de ses combats (en attaque ou en défense)</p> <p>Si le jet de dé d'événement est un 11 le 12 mai, les effets de cet événement ne s'appliquent pas (traiter comme si aucun événement n'avait été tiré pour le tour suivant).</p> |
| 4, 7 ou 10 | Aucun événement pour le tour suivant |
| 5 ou 9 | <p>Fifth Columnist strike : Ajouter 1 au jet de dé d'arrivée des renforts pour le joueur français pendant le tour suivant.</p> <p>Cet événement ne peut survenir qu'1 fois le 12 mai et 1 fois le 13 mai. Si l'événement est tiré une nouvelle fois le 12 ou le 13 mai, ses effets ne s'appliquent pas (traiter comme si aucun événement n'avait été tiré pour le tour suivant).</p> |
| 6 | <p>French command paralysis : Tous les effets s'appliquent au joueur français pendant le tour suivant :</p> <ul style="list-style-type: none">· Aucun renfort ne peut arriver pendant le tour· Les unités ne peuvent bouger que d'un hexagone au maximum pendant la phase de mouvement· Lors d'une attaque, pour toutes les piles d'unités françaises (unités dans un même hexagone) et pas pour les unités qui sont seules dans un hexagone, le joueur français lance 1 dé. Si le résultat est pair, toutes les unités de la pile peuvent attaquer. Si le résultat est impair, seule une unité de la pile, au choix du joueur français, peut attaquer. <p>Cet événement ne peut survenir qu'1 fois le 12 mai et 1 fois le 13 mai. Si l'événement est tiré une nouvelle fois le 12 ou le 13 mai, ses effets ne s'appliquent pas (traiter comme si aucun événement n'avait été tiré pour le tour suivant).</p> |
| 8 | <p>Maximum French Air effort : Le joueur français reçoit 2 marqueurs d'unités aériennes pour le tour suivant (si un marqueur d'unité aérienne était indiqué comme abattu, il revient en jeu).</p> <p>Cet événement ne peut survenir qu'1 fois le 12 mai et 1 fois le 13 mai. Si l'événement est tiré une nouvelle fois le 12 ou le 13 mai, ses effets ne s'appliquent pas (traiter comme si aucun événement n'avait été tiré pour le tour suivant).</p> |



“Vous êtes trop rapides, bien trop rapides pour nous !”

Paroles d'un général français au général Rommel

(extrait de «La guerre sans haine», carnets du Maréchal Rommel)



Bibliographie

The Battle of France and Flanders, Bond Brian & Taylor Michael, Leo Cooper, 2001

The Blitzkrieg Legend, Friser Karl-Heinz, Naval Institute Press, 2005

Panzerwaffe: The Campaigns in the West 1940, Healy Mark, Ian Allan Publishing, 2008

Second Battle of Sedan, May 1940, Mansoor Peter, Military Review, Vol. 68, Number 6 (1988) pp 64-75

A Strange Victory: Hitler's Conquest of France, May Ernest, Hill and Wang, 2000

Blitzkrieg 1940: How and Why the Germans Won, Nimmo David, Command, Number 42 (1997) pp 44-57

France 1940: Blitzkrieg in the West, Shepperd Alan, Grolier Educational, 1997



A TOUS LES FRANÇAIS

*La France a perdu une bataille!
Mais la France n'a pas perdu la guerre!*

Des gouvernants de rencontre ont pu capituler, cédant à la panique, oubliant l'honneur, livrant le pays à la servitude. Cependant, rien n'est perdu!

Rien n'est perdu, parce que cette guerre est une guerre mondiale. Dans l'univers libre, des forces immenses n'ont pas encore donné. Un jour, ces forces écraseront l'ennemi. Il faut que la France, ce jour-là, soit présente à la victoire. Alors, elle retrouvera sa liberté et sa grandeur. Tel est mon but, mon seul but!

Voilà pourquoi je convie tous les Français, où qu'ils se trouvent, à s'unir à moi dans l'action, dans le sacrifice et dans l'espérance.

**Notre patrie est en péril de mort.
Luttons tous pour la sauver!**

VIVE LA FRANCE !

18 JUIN 1940

J. de Gaulle.
GÉNÉRAL DE GAULLE



B l i t z k r i e g i n t h e W e s t

High Flying Dice Games

Concepteur : Paul Rohrbaugh

Graphiques : Bruce Yearian

Editeur : Lisa Rohrbaugh

Traduction : Arnaud Brossard