

# Guerre Éclair



**LIVRET DE RÈGLES**

## PRÉSENTATION







Ce jeu simule la guerre éclair (blitzkrieg) menée par l'armée allemande en mai-juin 1940 lors de la campagne de France. Un joueur (l'Allemand) contrôle les forces allemandes, l'autre (l'Allié) celles des Français, Britanniques, Belges et Néerlandais.

La partie se joue en 5 tours. Un tour représente une semaine environ. Les pions en bois symbolisent deux à trois corps d'armée ou une à trois divisions blindées.

## ÉLÉMENTS DU JEU

### LES PIONS

Les unités sont représentées par des pions en bois.

Armée	Unités d'infanterie	Unités blindées
Allemand	 x11	 x9
Français	 x12	 x3
Britannique	 x2	 x1


### NOTE



Les armées belges et néerlandaises sont représentées de façon abstraite par les bonus de défense des espaces des deux pays.

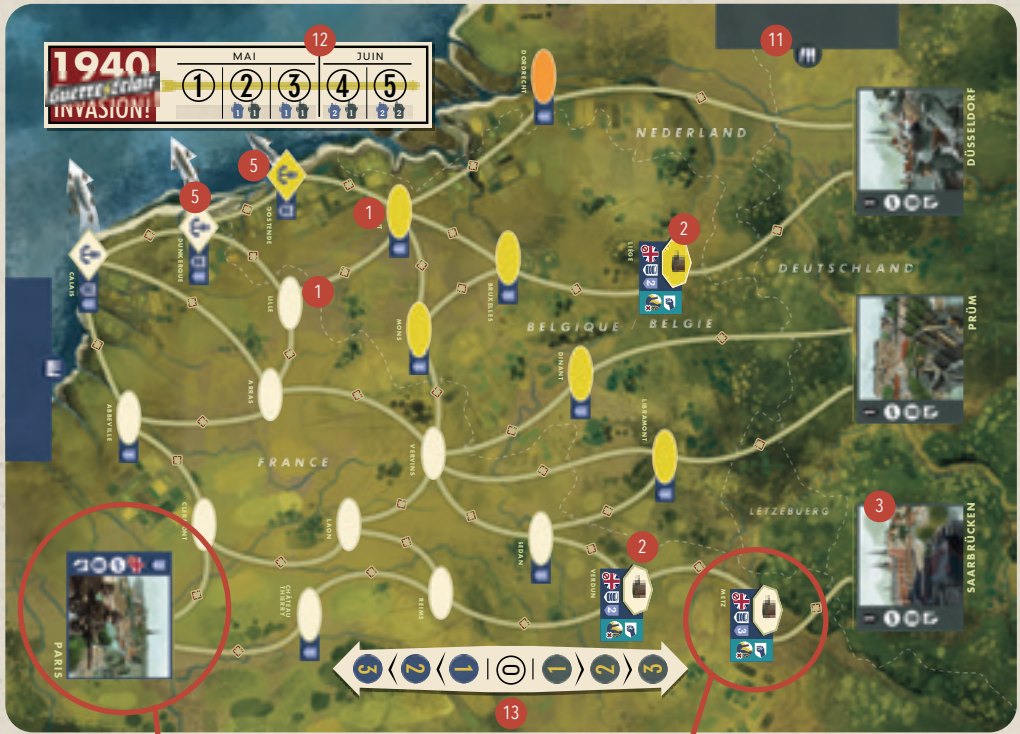
## LE PLATEAU DE JEU

La carte est découpée en 25 espaces reliés par des routes et couvre le nord de la France (espaces blancs), la Belgique (espaces jaunes), les Pays-Bas (espace orange), et l'ouest de l'Allemagne (espaces gris).

### Espaces :

- 1 Les espaces circulaires représentent des villes.
- 2 Les espaces polygonaux représentent des forteresses.
- 3 Les grands rectangles sont les bases de chaque camp : Paris (Alliés), Düsseldorf, Prüm et Saarbrücken (Allemand).
- 4 Chaque espace comporte un nom, un bonus de défense  (matérialisant la garnison de l'espace) et éventuellement des icônes.
- 5 L'espace est un port.
- 6 Espace interdit aux unités britanniques ;
- 7 Base. Empilement illimité.
- 8 Espace de ravitaillement.
- 9 Le défenseur peut éliminer une de ses unités au lieu de battre en retraite.
- 10 Les unités blindées ne donnent pas de bonus.
- 11 **Zones de remplacements** (une par camp) : sert à stocker les unités inutilisées.
- 12 **Piste de tours** : permet de visualiser l'avancement de la partie en y déplaçant un marqueur.
- 13 **Piste d'Élan** : permet de savoir quel camp a le plus d'Élan en y déplaçant un marqueur.

Chaque piste possède un cylindre   en bois pour suivre son évolution.



## CARTES À JOUER

Il existe trois paquets de cartes distincts :

- 18 Cartes *Actions* allemandes.
- 14 Cartes *Actions* alliées.
- 4 Cartes *Objectif* allemandes.
- 1 carte *Redditions* alliées.



**Action** allemande d'opération (pour l'option en haut) et de combat (pour l'option en bas)



**Action** alliée de combat



**Objectif**



**Redditions alliées** (voir Ravitaillement)

## ACTIONS

**Opération**

- Mouvement
- Renforts
- Désorganisation

**Combat**

- Utilisable en attaque
- Utilisable en défense

## DÉS



Le jeu se joue avec quatre dés à six faces.

## ÉCRANS



Trois écrans servent à cacher les trois bases allemandes et les unités qui s'y trouvent. Le joueur allemand peut placer ces écrans à côté du plateau et des bases ayant le même nom. Chaque écran est considéré comme étant sur une base allemande.

---

## INSTALLATION DU JEU

---

### DÉTERMINATION DES CONDITIONS DE VICTOIRE ALLEMANDE

L'Allemand pioche une carte *Objectif* et la révèle avant de la poser à côté du plateau. Puis l'Allemand pioche une seconde carte *Objectif* qu'il consulte sans la montrer à l'Allié puis la pose face cachée à côté du plateau. Les cartes *Objectif* restantes sont mises de côté sans être consultées. Elles ne serviront pas pendant le reste de la partie. L'Allemand gagne en fin de partie si les conditions de victoire d'une des deux cartes piochées sont remplies.

## NOTE HISTORIQUE

Ceci représente l'incident de Malines en janvier 1940. Les plans d'attaque initiaux des Allemands ont fuité en Belgique et en France, poussant les Allemands à reconsidérer leurs plans d'invasion et adopter le plan historique Manstein.

## DÉPLOIEMENT ALLIÉ




L'Allié place ses unités comme suit :

**Paris** : 3 unités d'infanterie.

**Zone de remplacement** : 1 unité blindée française et 1 unité blindée britannique.

Toutes les autres unités sont placées dans des espaces en France seulement (espaces blancs) en respectant les limites suivantes :

- Maximum 4 unités dans un espace (sauf Paris).
- Autant d'unités que souhaité à Paris.
- Pas d'unités britanniques à Paris ou dans une forteresse. 

## DÉPLOIEMENT ALLEMAND



Une fois que l'Allié a déployé ses unités, l'Allemand répartit ses unités dans ses trois bases derrière les écrans, sans que l'Allié ne regarde, en plaçant trois unités minimum dans chaque base. La carte Redditions alliées est placée près du plateau.



## MARQUEURS



Un marqueur est placé sur la case 1 de la piste des tours. L'autre marqueur est placé sur la case 3 côté allemand de la piste d'élan.

## CONTRÔLE DES ESPACES

Un espace est toujours contrôlé, soit par l'Allié, soit par l'Allemand.

- Au début de la partie, l'Allemand contrôle ses trois bases et l'Allié tous les autres espaces.
- Ensuite, un espace où se trouve une unité allemande est contrôlé par l'Allemand.
- Si tous les espaces de la Belgique sont contrôlés par l'Allemand, le pays s'effondre. Alors tous les espaces jaunes  sont contrôlés par défaut par l'Allemand jusqu'à la fin de la partie. L'Allemand n'a plus besoin d'y laisser des unités pour marquer le contrôle. La même règle s'applique pour l'espace des Pays-Bas  (Dordrecht) si l'Allemand en prend le contrôle.
- Si par la suite, l'Allié occupe un espace jaune (Belgique) ou orange (Pays-Bas), il faut qu'une de ses unités soit présente pour en garder le contrôle.
- Il n'est pas nécessaire qu'un espace soit ravitaillé pour le contrôler.

## DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Une partie se joue en 5 tours. Chaque tour est découpé en plusieurs phases.

## SÉQUENCE DE JEU

À chaque tour, les joueurs vont effectuer les phases suivantes :

1. Phase de planification.
2. *Phase d'opération spéciale de l'Allié (tour 1 seulement)*.
3. Phase d'opérations de l'Allemand.
4. Phase d'opérations de l'Allié.
5. Fin du tour.

**Attention :** les phases 3 et 4 s'enchaînent jusqu'à ce que les deux joueurs passent l'un après l'autre. Si un joueur passe et que son adversaire effectue ensuite une phase d'opérations, il peut lui-même décider d'effectuer une phase d'opérations s'il lui reste des cartes.


## PHASE DE PLANIFICATION

Au début de chaque tour, les joueurs choisissent simultanément les cartes d'actions de leur paquet sans les montrer à leur adversaire. Ils vont les utiliser lors des phases d'opérations. Les cartes sont soit des cartes d'opération ou cartes de combat. Certaines sont les deux (*État major*, *Percée*).



L'Allemand choisit 8 cartes.

L'Allié choisit 6 cartes.

Les joueurs peuvent choisir les cartes portant la mention  uniquement si leur niveau d'Élan est de 1 ou plus.

## UTILISATION DES POINTS D'ÉLAN

En début de partie, l'Allemand a 3 points d'Élan et l'Allié aucun.

Au cours de la phase de planification, le joueur ayant des points d'Élan peut en utiliser pour acheter des cartes supplémentaires au coût d'1 point par carte. Le marqueur est alors avancé vers la case 0 de la piste d'Élan à raison d'une case par point dépensé (3 maximum).

### Exemple

*Le joueur allemand a 3 points d'élan au tour 1. Il en dépense 2 pour sélectionner 2 cartes supplémentaires (pour un total de 10 cartes en main).*

## FATIGUE ET DÉSORGANISATION

À partir du tour 2, chaque joueur perd 1 ou 2 cartes au hasard en raison de la fatigue subie par ses armées et de la désorganisation de la chaîne de commandement en cours de campagne.

La piste de tours indique combien de cartes doivent être retirées pour chaque camp.



L'Allié pioche le nombre correspondant de cartes dans la main de l'Allemand sans les regarder et inversement. Ces cartes sont défaussées.

## BROUILLARD DE GUERRE



Après avoir défausser la carte de fatigue, chaque joueur ajoute sa carte *Brouillard de guerre* à sa main. Cette carte est utilisée pour bluffer lors des combats. Cette carte n'est jamais défaussée et revient en main après utilisation.

## CARTES NON SÉLECTIONNÉES

Les cartes qui n'ont pas été sélectionnées sont mises de côté. Chaque carte utilisée lors des phases d'opérations est mise dans cette défausse sauf les cartes « À retirer du jeu » qui sont alors définitivement éliminées. La défausse constitue la réserve de cartes pour le tour suivant. Cette réserve n'est pas visible par l'autre joueur.

## PHASE D'OPÉRATION SPÉCIALE DE L'ALLIÉ

**Au tour 1 seulement**, après la phase de planification et avant la phase d'Opérations de l'Allemand, l'Allié peut, s'il le souhaite, effectuer une opération spéciale en utilisant une ou plusieurs cartes de sa main de la façon suivante :

- Chaque carte Actions jouée permet d'effectuer un mouvement tactique (*voir Mouvement tactique*). Il n'est pas nécessaire que la carte soit une carte d'opération. La carte n'est pas révélée et jouée comme un Mouvement tactique.

- Les unités d'infanterie peuvent bouger de 2 espaces (au lieu de 1 pour un mouvement tactique normal). Les unités bougeant ensemble doivent finir dans le même espace.
- Les unités alliées peuvent entrer en Belgique (mais pas aux Pays-Bas).
- Il n'est pas possible d'entrer dans les espaces contrôlés par l'Allemand (ses trois bases).
- Les mêmes unités peuvent être bougées plusieurs fois si plusieurs cartes sont jouées.
- Une fois que l'Allié déclare qu'il a fini sa phase d'opération spéciale, on passe à la phase 3.

Les cartes utilisées pendant cette phase sont défaussées après utilisation.

### Opération spéciale du Tour 1



Le joueur allié place 2 fantassins britanniques, 6 fantassins français et 2 chars dans la zone indiquée. Conformément aux règles spéciales du tour 1, après la fin de la phase de planification, le joueur allié défausse 3 de ses 6 cartes pour effectuer des mouvements spéciaux, comme indiqué de ① à ③. Notez que l'infanterie peut se déplacer de 2 cases lors de ce mouvement spécial (mouvements ① et ②).

## PHASE D'OPÉRATIONS

Chaque joueur doit effectuer une des actions suivantes lors de sa phase d'opérations :

- Jouer une carte d'opération et effectuer l'action décrite sur la carte puis défausser la carte.
- Utiliser un point d'Élan (si le joueur en a) pour faire effectuer un mouvement tactique à une seule unité (1 point maximum par phase d'opérations) sans utiliser de carte.
- Passer. Si les deux joueurs passent l'un après l'autre, le tour s'arrête.

## EMPILEMENT

Il ne peut jamais y avoir plus de 4 unités d'un même camp dans un espace, sauf dans les bases (empilement illimité ∞). La limite d'empilement doit être respectée à la fin de chaque déplacement d'unité (tactique, stratégique, retraite après combat).



## MOUVEMENTS

### Mouvement tactique

Le joueur choisit une ou plusieurs de ses unités (maximum 4) situées dans un même espace et déplace ces unités dans un espace adjacent relié par une route. Les unités doivent partir du même espace et arriver ensemble dans le même espace.

### SPÉCIFICITÉS DU MOUVEMENT TACTIQUE

Si les unités entrent dans un espace contrôlé par l'adversaire, même vide d'unités ennemies, un combat a lieu.

Si les unités effectuant le mouvement tactique sont toutes blindées, elles peuvent avancer d'un second espace si le premier est contrôlé par leur camp. Toutes les unités doivent partir du et arriver dans le même espace.

Les unités peuvent entrer dans une base ennemie.

Les unités françaises et britanniques ne peuvent pas se déplacer ensemble, sauf si la carte *Commandement allié* a été jouée.

Les unités britanniques ne peuvent pas s'arrêter dans une forteresse 🏰 ou Paris.

Les unités non ravitaillées **peuvent** effectuer un mouvement tactique. Les unités blindées non ravitaillées ne peuvent bouger que d'un espace.

La limite d'empilement (4 unités de son camp dans un espace) doit être respectée à la fin du mouvement.

## Mouvement stratégique

Le joueur choisit 1 ou 2 de ses unités et peut les bouger vers n'importe quel espace qu'il contrôle en suivant un trajet passant seulement par des espaces sous son contrôle.

### SPÉCIFICITÉS DU MOUVEMENT STRATÉGIQUE

Les 2 unités peuvent partir d'espaces différents et arriver dans des espaces différents.

Il n'y a pas de limite de distance au mouvement stratégique tant qu'il passe par des espaces contrôlés par son camp.

Les unités non ravitaillées **ne peuvent pas** effectuer de mouvement stratégique.

La limite d'empilement (4 unités de son camp dans un espace) doit être respectée à la fin du mouvement.

## Évacuation maritime

L'Allié peut, lors d'un mouvement stratégique, évacuer vers l'Angleterre 1 ou 2 unités d'infanterie situées dans un port 🚢.

Les unités évacuées sont retirées du jeu.

Les unités évacuées ne comptent pas pour les conditions de victoire allemandes.

Les unités blindées **ne peuvent pas** être évacuées.

Les unités non ravitaillées **peuvent** être évacuées.



## Empilement



4 unités blindées se déplacent de manière tactique. Tout d'abord, elles entrent dans un espace avec une unité d'infanterie amie. Elles ne peuvent pas s'y arrêter en raison d'un empilement excessif. Les 4 unités blindées se déplacent vers l'espace suivant sans unité amie.

## Mouvement



1 Le joueur allemand effectue un mouvement tactique pour déplacer 3 chars et 1 infanterie depuis sa base. Libramont étant sous contrôle allié, un combat a lieu (malgré le manque d'unités alliées) et les unités allemandes doivent s'arrêter.

2 Le joueur allié effectue un mouvement stratégique. Une ou deux unités peuvent être déplacées sur une distance illimitée à travers des espaces alliés.

## COMBATS

Il y a automatiquement combat quand des unités d'un joueur entrent dans un espace contrôlé par l'autre.



### PROCÉDURE

Le joueur qui a déplacé ses unités est l'attaquant, l'autre, le défenseur. Pour résoudre le combat, on suit la séquence indiquée ci-dessous :

1. L'attaquant annonce s'il va utiliser des cartes de combat. Il place la ou les cartes choisies devant lui face cachée. Il est possible d'utiliser la carte *Brouillard de guerre*.
2. Le défenseur fait ensuite de même.
3. Les cartes des deux joueurs sont révélées.
4. L'attaquant lance de 1 à 4 dés et choisit au maximum deux des dés.
5. Le défenseur fait ensuite de même.
6. Les résultats sont comparés pour savoir qui a remporté le combat.

### LIMITATION DES CARTES DE COMBAT



L'attaquant et le défenseur peuvent utiliser autant de cartes qu'ils le souhaitent, mais :

- L'attaquant ne peut utiliser que des cartes portant l'icône .
- Le défenseur ne peut utiliser que des cartes portant l'icône .
- Certaines cartes comme *Soutien aérien* peuvent être utilisées en attaque et en défense.

- Certaines cartes de combats comme *Percée* sont à utiliser après la résolution du combat.
- Un joueur ne peut pas utiliser deux cartes identiques (c'est-à-dire portant le même nom) dans un même combat.
- Chaque carte jouée est mise dans la défausse, sauf la carte *Brouillard de guerre* qui retourne immédiatement dans la main du joueur (et peut donc être à nouveau utilisée lors d'un autre combat).

### NOMBRE DE DÉS

Le nombre de dés (de 0 à 4) que chaque joueur pourra lancer est déterminé comme suit :

- **1 dé par unité** de son camp présente dans l'espace pour un maximum de 2 dés (0 unité = 0 dé, 1 unité = 1 dé, 2 unités ou plus = 2 dés.)
- **Bonus de défense** (défenseur seulement) : de 0 à 3 dés en fonction de l'espace . Le bonus de défense ne s'applique pas à l'Allemand en défense en France, Belgique et Pays-Bas même s'il contrôle l'espace.
- **Supériorité blindée de l'attaquant**. Si l'attaquant possède plus d'unités blindées que le défenseur : 1 dé. La supériorité blindée ne s'applique pas si l'espace attaqué est une forteresse .
- **Effets éventuels** des cartes de combat.
- **Unités non ravitaillées** : 1 dé de moins (en attaque et en défense). Pas de malus si le défenseur n'a pas d'unité dans l'espace. Le maximum de dés en cas d'unités non ravitaillées est de 3 au lieu de 4.

## RÉSULTATS DES LANCERS DE DÉS

Après avoir lancé ses dés, chaque joueur en garde maximum 2 (1 dé lancé = 1 dé gardé, 2 à 4 dés lancés = 2 dés gardés).

Si aucun dé n'est lancé par le défenseur (espace sans unité, sans bonus et pas de cartes de combat jouées par le défenseur), l'attaquant gagne automatiquement.

### Résultats des dés



Chaque joueur additionne les chiffres des dés qu'il a choisis. On compare les deux sommes. Le joueur ayant la plus grande somme l'emporte.



En cas d'égalité, le joueur ayant lancé le plus de dés l'emporte. S'il y a encore égalité, le défenseur l'emporte.




Si le résultat des dés choisis par l'attaquant ou le défenseur est deux fois le même chiffre, son adversaire perd une unité de son choix. L'unité perdue est placée dans la zone de remplacement de son camp. Elle ne peut être choisie en remplacement ce tour-ci. Pour s'en souvenir, placez-la sur la prochaine case de la Piste des Tours.

S'il ne reste des unités qu'à un seul camp, après déduction des unités éliminées, ce camp gagne, quel que soit le résultat du dé.

## VICTOIRE DU DÉFENSEUR

Les unités survivantes de l'attaquant battent en retraite dans leur espace de départ.

## VICTOIRE DE L'ATTAQUANT

Si l'attaquant n'a pas la supériorité blindée ou s'il attaque une base/forteresse , le défenseur peut éliminer une de ses unités (s'il lui en reste au moins une dans l'espace attaqué) au lieu de battre en retraite. Dans ce cas, les unités survivantes de l'attaquant battent en retraite dans l'espace d'où elles venaient, même s'il ne reste plus d'unité en défense. Sinon, les unités du défenseur battent en retraite et l'attaquant prend le contrôle de l'espace.



## Combat



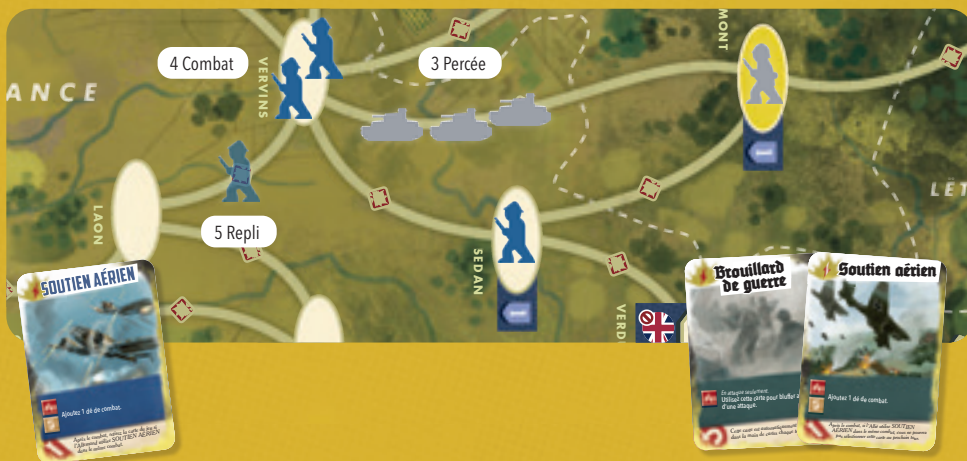
- 1 Le joueur allemand effectue un mouvement tactique à l'aide d'une carte Opération, déplaçant 3 chars et 1 infanterie de sa base vers Libramont. Libramont étant sous contrôle allié, un combat a lieu.
- 2 Le joueur allemand lance 2 dés pour les unités (maximum autorisé) + 1 dé pour la supériorité blindée, soit un total de 3 dés. Le joueur allié ne dispose que d'un dé pour le bonus de terrain. Le joueur allemand décide de ne pas jouer de cartes de combat, et le joueur allié fait de même.



Le joueur allemand lance 4, 2 et 2. Il n'est pas nécessaire de choisir un double, car les Alliés n'ont pas d'unités. Il choisit 4 et 2 et son score est de « 6 ». Le joueur allemand gagne même si le joueur allié obtient un « 6 » (en cas d'égalité, le camp qui lance le plus de dés gagne), et aucun double n'est possible ; le joueur allié n'a donc pas besoin de lancer de dé. La bataille est une victoire allemande, et Libramont passe sous contrôle allemand.

Le joueur allemand décide alors de jouer Percée depuis sa main. Parmi les unités ayant remporté la bataille, cette carte autorise un mouvement tactique avec des chars uniquement.





3 Trois chars se déplacent de Libramont vers Vervins grâce à la carte Percée. L'infanterie ne peut pas se déplacer et reste à Libramont, ce qui est une bonne chose, car le ravitaillement sera coupé si aucune unité ne reste pour en conserver le contrôle.

4 Vervins étant sous contrôle allié, une bataille éclate. Le joueur allemand annonce l'utilisation de cartes de combat et joue Soutien aérien et Brouillard de guerre face cachée.

Le joueur allié sait qu'au moins une des cartes de combat est réelle, car les Allemands en ont joué deux. Comme il s'agit d'une bataille importante, il décide de jouer Soutien aérien. Le joueur allemand révèle alors ses cartes.

Le joueur allemand lance ensuite ses dés de combat, soit un total de 4 : 2 (nombre d'unités) + 1 (supériorité blindée) + 1 (soutien aérien). Le jet de dés est 6, 4, 3, 3. Il choisit 6 et 4 pour un score de 10.



Le joueur allié lance 3 dés : 2 (nombre d'unités) + 1 (appui aérien). Le jet de dés est 6, 2, 2. S'il choisit 6 et 2, le score est de 8 (insuffisant pour gagner), il choisit donc 2 et 2 pour infliger une perte avec un double.



Les Allemands remportent la bataille car les scores sont de 10 à 4, mais perdent une unité de chars. Le défenseur doit battre en retraite et le joueur allemand décide de la direction de la retraite car il a la supériorité des chars. 5 Il décide de replier les Français sur Laon. Les unités françaises sont placées temporairement sur la route entre Vervins et Laon. Ces unités en retraite ne peuvent pas être activées au prochain tour français.


Les Alliés gagnent 1 point d'Élan pour avoir détruit l'unité de chars allemands. Ensuite, comme les deux camps ont utilisé l'appui aérien, la carte Alliée est retirée du jeu comme indiqué et la carte Allemande ne peut plus être utilisée au tour suivant.

## RETRAITE DU DÉFENSEUR

Quand les unités du défenseur doivent battre en retraite, le défenseur doit les déplacer vers un espace adjacent qu'il contrôle. Les limitations suivantes s'appliquent :

- Si plusieurs espaces de retraite sont possibles, le défenseur choisit la destination, sauf si l'attaquant dispose de la supériorité blindée. Dans ce cas, l'attaquant choisit la destination des unités battant en retraite, tout en respectant les points suivants.
- Les unités battant en retraite doivent faire mouvement vers le même espace, sauf si cela contrevient à la limite d'empilement (4 unités dans tous les espaces, sauf les bases).
- Les unités peuvent battre en retraite vers un espace vide d'unité si le camp retraisant contrôle cet espace.
- Les unités doivent battre en retraite en priorité vers un espace ravitaillé.

Les unités d'infanterie qui ne peuvent pas battre en retraite (pas d'espace adjacent contrôlé par leur camp, limite d'empilement dépassée) se rendent et sont données à l'adversaire. Les unités alliées qui se rendent comptent pour les conditions de victoire de l'Allemand et sont placées sur la carte Redditions. Les unités blindées ne se rendent pas et sont alors simplement éliminées et placées dans la zone de remplacement.

Les unités du défenseur battant en retraite ne pourront pas participer à sa phase d'opération suivante. Pour indiquer qu'elles ne sont pas disponibles immédiatement, elles peuvent être placées sur la route à mi-chemin entre les deux espaces  jusqu'à la fin de la prochaine phase d'opération de leur propriétaire.

**Cas particulier :** si, suite à d'un combat réussi, l'attaquant joue la carte *Percée* pour attaquer l'espace où les unités du défenseur devraient battre en retraite, celles-ci finissent immédiatement leur mouvement de retraite dans l'espace concerné et participent à sa défense.

## ATTAQUE D'UNE BASE ALLEMANDE

La première fois que l'Allié attaque une base allemande, l'écran cachant les unités de cette base est enlevé définitivement.

## AJUSTEMENT DES POINTS D'ÉLAN

Si le défenseur remporte le combat, il gagne 1 point d'Élan.

Chaque unité éliminée rapporte 1 point d'Élan au camp adverse.


À la fin de chaque combat, on calcule le différentiel entre les points gagnés par chaque camp et on bouge le marqueur de la piste d'Élan en conséquence.

### Exemple



*L'Allié a gagné un combat en défense et éliminé une unité allemande. L'Allemand a aussi éliminé une unité alliée. 2 points pour l'Allié et 1 pour l'Allemand. Différentiel de 1. Le marqueur était sur la case 0 de la piste d'Élan, on le déplace donc vers la case 1 côté allié.*

## RAVITAILLEMENT

Avant chaque mouvement stratégique et avant chaque combat, les joueurs doivent vérifier que les unités impliquées sont ravitaillées . Un espace peut être ravitaillé, en ravitaillement limité (Alliés seulement) ou non ravitaillé.

### UNITÉS ALLIÉES

- Un espace est ravitaillé s'il peut tracer une route continue d'espaces contrôlés par l'Allié jusqu'à Paris.
- Un espace est en ravitaillement limité s'il ne peut pas tracer une route vers Paris mais qu'il contient une forteresse ou un port.
- Un espace est non ravitaillé s'il ne remplit aucun des deux cas précédents.

### UNITÉS ALLEMANDES

- Un espace est ravitaillé s'il peut tracer une route continue d'espaces contrôlés par le joueur allemand jusqu'à une base allemande.
- Un espace est non ravitaillé s'il ne remplit le cas précédent.

### EFFETS DU MANQUE DE RAVITAILLEMENT

- Une unité alliée en ravitaillement limité est considérée non ravitaillée en attaque. Elle lance 1 dé en moins.
- Une unité de chars non ravitaillée ne peut pas bouger d'un second espace pendant un mouvement tactique.
- Une unité d'infanterie non ravitaillée se rend si elle est éliminée.
  - Si elle est allemande, l'unité est retirée du jeu.

### Ravitaillement



*Les unités alliées à Dinant ne sont pas ravitaillées car elles ne peuvent tracer une route via des espaces que leur camp contrôle. Par conséquent, tout mouvement stratégique leur est interdit. De plus, en cas de bataille, elles reçoivent 1 dé de bataille de moins. Si ces unités sont éliminées, elles se rendront et ne pourront plus revenir en jeu.*

## Ravitaillement (suite)



*Ostende étant un port, les unités britanniques y sont automatiquement ravitaillées pour le combat en défense. Cependant, aucun mouvement stratégique n'est possible car elles ne peuvent tracer de route vers leur base (Paris). Le joueur allié peut les évacuer par voie maritime au lieu d'un mouvement stratégique. L'évacuation maritime étant possible quel que soit le ravitaillement, le joueur allié peut évacuer les deux unités britanniques d'Ostende du plateau de jeu; elles ne peuvent pas retourner en jeu, mais évitent la reddition. Les unités françaises à Calais peuvent être ravitaillées via Abbeville, ce qui permet un mouvement stratégique.*

- Si elle est alliée, elle est mise sur la carte Redditions Alliées et cela peut mener à la victoire automatique allemande (voir page suivante).
- Une unité non ravitaillée :
  - Ne peut effectuer un mouvement stratégique.
  - Provoque la perte d'1 dé au combat. (en attaque comme en défense).

**Attention :** le ravitaillement n'affecte pas le bonus de défense. Une unité alliée dans un port ou une forteresse qui ne pourrait pas effectuer une retraite devra se rendre. Par contre, elle peut effectuer une évacuation même en ravitaillement limité dans un port.

## FIN DU TOUR

Le tour se termine quand les deux joueurs passent l'un après l'autre ou si l'Allemand a atteint les conditions de victoire par mort subite. On vérifie éventuellement les conditions de la victoire alliée par mort subite. Sinon, on avance le marqueur d'une case sur la piste des tours.

À la fin du tour 5, on vérifie les conditions de victoire pour déterminer le vainqueur.

## CONDITIONS DE VICTOIRE

### VICTOIRE ALLEMANDE PAR MORT SUBITE

Si au moins 5 unités d'infanterie alliées se sont rendues, la partie s'arrête immédiatement et l'Allemand a gagné. Une unité d'infanterie britannique compte pour deux unités pour ce calcul.

### VICTOIRE ALLIÉE PAR MORT SUBITE

Si l'Allié contrôle une des bases allemandes à la fin d'un tour, la partie s'arrête et l'Allié a gagné.

### NOTE HISTORIQUE

En 1940, l'emprise du régime nazi sur l'Allemagne n'était pas solide, et une éventuelle invasion alliée de l'Allemagne aurait ébranlé l'administration hitlérienne.

### VICTOIRE EN FIN DE PARTIE

À la fin du tour 5, l'Allemand retourne la carte *Objectif* qui était face cachée. Si l'Allemand remplit une des deux conditions de victoire indiquées sur les cartes, il remporte la partie. Sinon l'Allié a gagné.

**Attention :** le contrôle de Paris par l'Allemand n'entraîne pas la fin de la partie. Par contre, dans ce cas, l'Allié ne peut plus utiliser la carte *Logistique*.

## CONSEIL DE 1<sup>RE</sup> PARTIE

### Joueur allemand

Vous avez le droit à 8 cartes minimum sans compter les cartes supplémentaires en dépensant de l'Élan. Prenez beaucoup d'*Opération*, probablement 1-2 *Percée* et 1-2 *Soutien Aérien*. En fonction de vos choix d'attaques, vous trouverez utile d'avoir *Génie* pour Liège ou Metz. Si vous avancez rapidement, n'oubliez pas *Logistique* pour amener des troupes au plus près.

### Joueur allié

Parmi vos 6 cartes, les cartes *Opération* vous permettront de réagir aux attaques allemandes avec quelques *Soutien Aérien*. Ne négligez pas *Commandement allié* en cas de reculs répétés. Bouchez les trous avec une carte *Logistique* en prenant les unités de Paris!



**Auteur :** Yasushi Nakaguro

**Illustratrice :** Zuzanna Wollny

**Graphismes :** Nicolas Roblin

**Mise en page :** Julia Brétéché

**Testeurs :** Florent Coupeau, tous les joueurs de SDHistcon, Punchedcon, FIJ Cannes. Merci!

**Traduction française, développement et résumé historique :** Jean-Philippe Gury

**Correcteurs :** Florent Coupeau, Yohann Hériot et Marco Poutré

© 2025 Nuts! Publishing

**NUTS!**  
PUBLISHING

## LA BATAILLE DE FRANCE

Après des mois d'atermoiements diplomatiques et de provocations militaires, l'Allemagne nazie attaque la Pologne le 1<sup>er</sup> septembre 1939. La France et la Grande-Bretagne déclarent alors la guerre au Reich. Après quelques opérations en Sarre, les deux camps restent sur leurs positions pendant tout l'hiver (malgré l'intermède de la campagne de Norvège). En effet, les généraux allemands ne pensent pas que leurs armées soient en état d'attaquer et leurs homologues français suivent une stratégie défensive appuyée sur les fortifications de la ligne Maginot. C'est la Drôle de guerre. Chacun se prépare à l'offensive qui ne manquera pas d'arriver.

Le Plan jaune (*Fall Gelb*) prévoit l'invasion allemande de la Belgique et des Pays-Bas par le groupe d'armées B destinée à attirer l'armée française et le corps expéditionnaire britannique (BEF) en Belgique. Simultanément, le groupe d'armée A, englobant la majorité des moyens blindés, doit attaquer entre Namur et Sedan par les Ardennes belges et françaises mal défendues. Puis il poursuivra plein ouest vers la Mer du Nord afin de piéger les Alliés. Un dernier groupe, le C, doit menacer l'Alsace et la Lorraine.

L'attaque est déclenchée le 10 mai 1940. Les Pays-Bas déposent les armes au bout de cinq jours. La prise du fort d'Ében-Émael grâce à une opération aéroportée audacieuse permet d'enfoncer le centre de l'armée belge entraînant son recul précipité. Comme prévu par le plan allié (plan Dyle), l'armée française et la BEF entrent en Belgique pour tenter de contenir les Allemands. Malgré des succès tactiques à Gembloux et Hannut, le front allié se disloque. Bruxelles est occupée le 17 mai et Anvers le 18. L'armée belge mène une dernière bataille d'arrêt sur la Lys du 23 au 28 mai.

Dans le même temps, le groupe A, malgré la résistance acharnée des Chasseurs ardennais belges qui le retardent deux jours, perce à Sedan le 13 mai. Ses divisions blindées foncent alors vers la mer qu'elles atteignent le 20. Sur les flancs allemands, les contre-attaques françaises

à Stonne ou Abbeville et anglaise à Arras n'ont pas d'effets durables. Une partie de l'armée française se sacrifie alors pour défendre la poche de Dunkerque et permettre l'évacuation de la BEF.

À partir du 5 juin, les troupes allemandes s'élancent vers le sud, bousculant les unités françaises encore en état de se battre. Rouen est atteint le 9 juin et les Allemands rentrent dans Paris le 14. Le groupe d'armée C pénètre alors en Alsace et prend à revers la ligne Maginot. Toute résistance organisée cesse et la France signe l'armistice le 22 juin.

La stratégie défensive alliée reposant sur le maintien d'un front continu n'a pas résisté à l'utilisation agressive et coordonnée du couple char-avion par les Allemands. Ceux-ci privilégient la percée et le mouvement rapide, c'est-à-dire la guerre éclair.

### BIBLIOGRAPHIE

#### Études

- Richard CARSWELL, *The Fall of France in the Second World War: History and Memory*, Palgrave Macmillan, 2019.  
Éric DENIS, *1940 la Wehrmacht de Fall Gelb*, Économica, 2018.  
Douglas C. DILDY, *Fall Gelb 1940*, Osprey Publishing, 2014 (2 volumes).  
Karl HEINZ-FRIESER, *Le mythe de la guerre éclair*, Belin, 2003.

#### Témoignages et romans

- Marc BLOCH, *L'étrange défaite, témoignage écrit en 1940*, Éditions Franc-Tireur, 1946 (réédition Gallimard, 2006).  
Frédéric H. FAJARDIE, *Un pont sur la Loire*, La Table ronde, 2002.  
Robert Merle, *Week-end à Zuydcoote*, Gallimard, 1949.

#### Bandes dessinées

- Thierry GLORIS et Ramon Marcos FERREIRO, *Champs d'honneur – Dunkerque – Mai 1940*, Delcourt, 2017.  
Jean-Pierre PECAUD, Senad MAVRIC et Filip ANDRONIK, *Machines de Guerre – Le Boucher de Stonne*, Delcourt, 2023.  
Pascal RABATÉ, *La Déconfiture*, Futuropolis, 2016.