

---

# BlitzKrieg

---

## Présentation des règles

### PRESENTATION

*BlitzKrieg* est une règle de jeu avec figurines permettant de récréer les combats de la seconde guerre mondiale. Chaque joueur prend la tête d'un groupe de combat composé d'une ou plusieurs formations qui peuvent être des compagnies d'infanterie, des sections de chars ou d'artillerie. Le système permet de jouer rapidement sans "prise de tête" en mettant en œuvre les principes suivants :

- **Pas de table de combat** : avec un peu d'habitude les joueurs connaissent les mécanismes par cœur et peuvent jouer sans avoir à consulter une table de combat ce qui permet d'accélérer les parties.
- **Pas de marqueurs** : Afin de ne pas nuire à l'esthétisme des tables de jeu, les seuls marqueurs nécessaires sont des bouts de coton pour identifier les unités démoralisées.
- **Pas de système d'ordre complexe** : Le jeu est du type "I go, you go" (j'y vais, vous me suivez). Les unités obéissent aux ordres du moment qu'elles sont à distance de commandement.
- **Tour de jeu interactif** : Les joueurs activent chacun à tour de rôle une formation ce qui permet une grande interactivité pendant le jeu. Chaque joueur peut effectuer des tirs d'opportunité pendant le tour de son adversaire.
- **Simple et réaliste** : Les mécanismes sont simples mais le jeu intègre de nombreux facteurs tactiques et les caractéristiques des différents véhicules (blindage, calibre du canon, capacités spéciales) sont fidèlement reproduites.

### Echelle

Un élément dans le jeu représente un groupe de combat (une dizaine d'hommes), deux ou trois armes de soutien (mitrailleuses, mortiers), un canon et ses servants ou bien un véhicule.

Un centimètre sur la table équivaut approximativement à 10 mètres. Un tour de jeu correspond à quelques minutes de temps réel mais cette durée est assez élastique.

La règle peut être utilisée avec des figurines 10, 12, 15, 20 mm ou des soldats en plastique au 1/72°. La règle prévoit un système de soclage mais celui-ci reste optionnel et les joueurs peuvent utiliser leurs figurines habituelles.

### Tour de jeu

Une partie de *BlitzKrieg* se joue en plusieurs tours de jeu décomposés en trois phases :

**1 - Ralliement** : Les deux joueurs tentent de rallier les unités démoralisées et de réparer les armes enrayées.

**2 - Initiative** : Chaque joueur lance 1D6, le plus haut résultat gagne l'initiative.

**3 - Activation** : Les joueurs activent à tour de rôle une de leurs formations en commençant par le joueur qui a l'initiative. La phase se poursuit jusqu'à ce que toutes les formations aient été activées ou que les deux joueurs passent leur tour.

Quand une formation est activée, chaque unité qui la compose peut effectuer une action telle que se déplacer, faire feu ou lancer un assaut. Au lieu d'accomplir une action, une unité peut réserver son tir pour avoir la possibilité d'effectuer un tir d'opportunité contre les unités ennemies pendant leur phase de mouvement.

# INFANTERIE

## Caractéristiques

Les unités d'infanterie sont caractérisées par :

- **Type** : Infanterie de ligne, de réserve, d'assaut, avec PM ou infanterie lourde, milice, arme de soutien mitrailleuse, mortier, bazooka, lance-flammes ...)
- **Puissance de feu** : Exprimée sous forme d'un nombre de dés à six faces (D6)
- **Portée** : Définit la distance en centimètre de la portée normale de tir. Le tir est possible jusqu'à une portée double de la normale avec une puissance de feu réduite.
- **Expérience** : Les unités peuvent avoir trois niveaux d'expérience : Conscrit, Vétéran ou Elite.
- **Moral** : La plupart des unités ont un moral standard mais certaines peuvent être fanatiques ou hésitantes.

## Commandement

Certaines unités représentent des groupes de commandement. Pour être commandée, une unité doit se trouver dans les 5 cm d'une unité de commandement ou d'une autre unité elle-même commandée. Si une unité se retrouve hors commandement, elle peut tirer normalement mais doit réussir un test d'expérience pour pouvoir bouger. De plus une unité hors commandement sera plus difficile à rallier si elle est démoralisée.

## Mouvement

Toutes les unités disposent d'une capacité de mouvement exprimée en centimètres en fonction de leur type. Les unités peuvent courir ou ramper pour rester caché et dépensent plus ou moins de mouvement en fonction du terrain traversé ou des obstacles rencontrés.

## Tir

Le mécanisme de combat d'infanterie est très simple. Un groupe d'unité choisi comme cible une ou plusieurs unités adverses. Le joueur lance un nombre de D6 correspondant à la puissance de feu totale de ses unités. Cette puissance de feu peut être modifiée par la portée ou des circonstances particulières. Pour chaque dé lancé, on obtient une touche si le résultat du dé est supérieur ou égal à la chance de toucher. Cette chance de toucher varie de 2 pour un tir à bout portant sur un adversaire en mouvement à découvert jusqu'à 6 pour une cible abritée dans un bâtiment.

Chaque réussite correspond à une unité ennemie touchée (une même unité pouvant recevoir plusieurs touches). Chaque unité touchée à droit alors à un jet de sauvegarde en

fonction de son expérience. Le résultat peut être unité éliminée, unité démoralisée ou bien aucun effet.

Une unité qui n'a pas encore été activée ou qui a été laissée en réserve peut effectuer un tir d'opportunité sur des unités adverses pendant leur mouvement. Ce mécanisme simple rend le jeu très interactif et simule parfaitement l'action des unités placées en couverture.

## Assaut au corps à corps

Pour déloger un adversaire bien abrité, il est souvent nécessaire de lancer un assaut au corps à corps. Cette technique peut être très dangereuse et il faut préalablement affaiblir l'ennemi par des tirs préparatoires. Celui-ci a droit à un tir d'opportunité à bout portant juste avant l'assaut.

Le combat au corps à corps est simultané. Même si une unité est éliminée, elle peut riposter avant d'être détruite. Chaque unité lance 1D6 et élimine un ennemi sur un résultat de 5 ou 6. Les unités d'assaut ou celles armées de PM sont plus efficaces tandis que les armes de soutien ou les unités de faible expérience le sont moins. Il n'y a pas de jet de sauvegarde dans le corps à corps ce qui le rend particulièrement meurtrier.

## Unités démoralisées

Suite à un tir, une unité peut être démoralisée. Elle ne peut plus tirer ni avancer vers l'ennemi et se déplace en effectuant un mouvement de déroute. Une unité démoralisée peut tenter de se rallier à chaque tour pour redevenir opérationnelle. La présence d'un groupe de commandement à proximité augmente ses chances de réussite. On repère les unités démoralisées par un petit bout de coton.

## Test de cohésion

Quand une formation de combat subit des pertes trop importantes, son moral commence à baisser. Lorsqu'une formation a perdu plus de la moitié des unités qui la compose, elle doit passer un test de cohésion pour pouvoir continuer à combattre. Ce test dépend de l'expérience des unités et de leur moral. En cas d'échec toute la formation part en déroute et est considérée comme éliminée.

## Armes de soutien

*Blitzkrieg* propose des règles pour simuler les capacités spéciales des armes de soutien :

- Tir d'interdiction et risque d'enraiment des mitrailleuses
- Tir indirect des mortiers
- Assaut au lance-flammes
- Charges explosives et grenades fumigènes

## VEHICULES

### Caractéristiques

L'utilisation des véhicules est décrite en détail dans les règles de *Blitzkrieg*. Chaque véhicule est caractérisé par :

- **Type** : char, canon d'assaut, half-track, voiture blindé, jeep ou camion
- **Blindage** : une deux valeurs si le blindage frontal est plus important que celui des côtés ou de l'arrière
- **Armement** : les canons peuvent être fixes ou montés sur une tourelle. Ils ont une puissance antichar et peuvent pour la plupart tirer également des obus explosifs contre l'infanterie. De nombreux véhicules possèdent également des mitrailleuses.
- **Capacités spéciales** : toutes les particularités des véhicules sont listées ici : char bulldozer, équipé d'un lance-flammes ou d'un lance-grenade ; peu fiable ou plus rapide que la normale ; recouvert de zimmérit ou avec une tourelle étroite ...

### Combat des véhicules

Les combats entre véhicules sont résolus de façon simple et de nombreux modificateurs sont pris en compte. Pour plus de facilité ils sont regroupés sur une fiche de référence.

Pour toucher sa cible le joueur doit réussir un jet avec 2D6 supérieur ou égal sa chance de toucher en fonction de la situation des deux véhicules (à couvert, en mouvement ...), de la distance et des circonstances particulières.

En cas de réussite, il relance 2D6 et ajoute sont facteur antichar. Si le résultat est supérieur au blindage de la cible, celle-ci est détruite. En cas d'égalité, la cible est immobilisée. Ici aussi plusieurs modificateurs entrent en compte : distance de tir, tir sur l'arrière ou le côté ...

### Autres règles

Le chapitre des règles sur les véhicules aborde également les sujets suivants :

- Risque d'immobilisation dans les terrains difficiles
- Transport de l'infanterie
- Couvert apporté par les véhicules à l'infanterie
- Règles spécifiques pour les half-tracks
- Assaut blindé contre l'infanterie et les canons antichar
- Equipage exposé
- Assaut de l'infanterie contre les blindés
- Armes antichar d'infanterie (panzerschreck, bazooka ...)

## ARTILLERIE

*Blitzkrieg* propose des règles pour le support d'artillerie. Généralement les batteries d'artillerie sont placées en arrière du front et n'apparaissent pas sur la table de jeu. Néanmoins leur effet peut être dévastateur.

Le tir d'une batterie est dirigé par un observateur (ou à défaut un groupe de commandement) qui doit tout d'abord établir le contact radio avec sa batterie. Le jet de contact radio s'effectue durant la phase de ralliement et le score à obtenir dépend de la nationalité et de l'année.

Lorsque le contact est établi, l'opérateur effectue un premier tir de réglage sur l'objectif. Souvent le tir dévie et n'atteint pas la bonne cible. L'observateur peut alors régler le tir de la batterie lors des tours suivants. Quand l'objectif est parfaitement ciblé, il peut déclencher le tir de barrage et arroser une zone de 15 cm de diamètre sous un déluge d'obus. Le tir peut continuer tant que la batterie possède des munitions (un jet est effectué après chaque tir).

## REGLES OPTIONNELLES

Vous trouverez dans *Blitzkrieg* de nombreuses règles optionnelles pour :

- Les bunkers et tranchées
- Les barbelés
- Les champs de mines
- Les obstacles et fossés antichar
- Des règles complètes pour simuler l'intervention de l'aviation
- Les conditions météo et le combat de nuit
- L'utilisation des bateaux pour les assauts amphibies
- La cavalerie
- Les motos, side-car et troupes à vélo
- Les skieurs
- Les snipers
- Les parachutistes et planeurs pour recréer des assauts aéroportés ...

## SCENARIOS

*Blitzkrieg* peut se jouer de deux façons : soit avec un scénario préparé soit avec un scénario généré de façon automatique.

Le livret de règle contient dix scénarios se passant dans différents théâtres d'opération de la seconde guerre mondiale afin de permettre aux joueurs de se familiariser avec les règles. D'autres scénarios sont disponibles sur le site Internet.

## ORDRES DE BATAILLE

### Scénarios du livret de règles

- **Carentan** : scénario d'introduction sur les combats livrés par la Easy Compagny dans Carentan peu après le déclenchement de l'opération Overlord.
- **Contre attaque à Carentan** : La suite du précédent scénario, la contre attaque de la 17° Panzer
- **Stonne** : Les féroces combats ayant eu lieu autour du village de Stonne en mai 1940.
- **Tempête du désert** : L'opération Compass en décembre 1940 avec l'attaque d'un camp fortifié Italien par les Britanniques.
- **Opération Merkur** : Simule l'assaut des troupes aéroportées allemandes sur l'aéroport de Malème en Crète
- **La traversée du Bug** : Le déclenchement de la guerre à l'Est. Une compagnie allemande pend d'assaut les fortifications défendant la frontière soviétique.
- **L'usine de Tracteurs** : L'enfer de Stalingrad et les violents combat pour l'usine de tracteurs de Dzerhezinsky
- **L'offensive d'hiver** : L'attaque d'un petit village russe tenu par des SS lors de l'offensive d'hiver russe de 1942.
- **Mortain** : Les combats entre la 30° division américaine et la 2° Panzer Das Reich en août 1944.
- **A l'assaut de Gamsheim** : L'assaut des français de la 1<sup>ère</sup> armée en Alsace en février 1945.

### Générateur

*BlitzKrieg* propose également un système complet de génération automatique de scénario. Les deux joueurs définissent le champ de bataille et les objectifs, composent leur groupe de combat et choisissent des options tactiques (attaque surprise, embuscade, infiltration, placement caché ...).

Ce générateur peut être utilisé pour créer des scénarios à l'infini et peut être très utile pour l'organisation d'un tournoi.

Dix situations tactiques sont proposées :

- Assaut
- Fortifications
- Contre attaque
- Engagement
- Percée
- Encerclement
- Combat urbain
- Assaut aéroporté
- Débarquement
- Commando

La dernière partie des règles de *BlitzKrieg* présente l'ordre de bataille des principales nations engagées dans le conflit :

- Allemagne
- URSS
- USA
- Angleterre
- France
- Italie

Pour chaque pays, on donne la description des différentes formations disponibles. Par exemple pour l'Allemagne on a les compagnies de Grenadiers (début, milieu et fin de guerre), Panzer-grenadiers, Volksgrenadiers, Pionniers, Parachutistes (Fallschirmjäger) et la Volksturm.

Les ordres de bataille contiennent également toutes les caractéristiques des véhicules et canons qui peuvent être utilisés avec les valeurs du blindage, la capacité antichar et les capacités spéciales. Le site Internet proposera des ordres de bataille pour les autres nations.

### Budget

*BlitzKrieg* comporte un système complet de budget afin de permettre aux joueurs de créer leurs propres scénarios. Chaque élément du jeu est quantifié en termes de budget :

- Unités d'infanterie
- Armes de soutien
- Equipements spéciaux (cocktails Molotov, Ski, bateaux pneumatiques ...)
- Fortifications
- Support d'artillerie hors table
- Véhicules
- Artillerie sur table

***BlitzKrieg* est un jeu complet qui ne nécessite pas l'achat d'autres suppléments.**

*BlitzKrieg* se présente sous la forme d'un livret de 110 pages avec une couverture couleur cartonnée. Le livret contient également deux fiches de référence cartonnées qui reprennent les principaux tableaux présentés dans les règles.

Vous trouverez sur le site Internet des conseils, des aides de jeu et une bibliothèque de scénarios. Les joueurs peuvent proposer leurs propres scénarios qui seront mis en ligne sur le site.

<http://www.blitzkrieg.fr>