BLOCKS IN THE WEST

HISTORIQUE

Au matin du 10 mai 1940, sous le nom de code Danzig, les Fallschirmjäger de la 7ème Flieger Division et l'infanterie d'élite de la 22ème Luftlande ont exécuté un atterrissage surprise à La Hague, sur la route de Rotterdam et contre la forteresse d'Eben-Emael afin de faciliter le mouvement de feinte du Groupe d'Armée B allemand en Belgique, tandis que l'attaque principale était effectuée par le puissant Groupe d'Armée A mené par 7 panzer divisions dans les Ardennes, à travers un terrain réputé infranchissable aux unités blindées.

La France et le Royaume-Uni ont immédiatement réagi en déclenchant le plan Dyle-Breda, envoyant ainsi leurs meilleures forces directement dans le piège.

Puis en juin, l'évacuation de Dunkerque fut un succès partiel, mais la bataille de France était terminée avec une écrasante victoire allemande.

Il aura fallu quatre ans avant que les Alliés reviennent sur le continent et finissent par vaincre l'Allemagne.

LE JEU

BLOCKS IN THE WEST (BITW) est un jeu de simulation de conflit de la seconde guerre mondiale au niveau opérationnel. Il représente les batailles les plus décisives livrées sur le front ouest depuis la bataille de France au printemps 1940 jusqu'à la fin dramatique à Berlin au printemps 1945.

Bien que basé sur des événements et batailles historiques, les joueurs aux commandes des deux factions peuvent modifier l'évolution de la seconde guerre mondiale sur le front de l'ouest.

Ce jeu est recommandé pour deux, trois ou quatre joueurs : un ou deux contrôlent les Alliés, et un ou deux autres contrôlent l'Allemagne et l'Italie. Ce jeu est parfaitement jouable en solitaire : le joueur contrôlant simplement les deux camps. Dans ce cas, une partie avec le Brouillard de Guerre est obligatoire (voir 38.0 pour plus de détails).

INTRODUCTION

Les règles sont divisées en trois sections majeures, qui peuvent être apprises une à la fois :

REGLES DE BASE (RB) : La première section présente les concepts de base de BITW et permet aux joueurs de commencer à jouer sans avoir trop de règles à mémoriser. Les scénarios courts (SBW 1-3) sont spécialement conçus pour ces règles et l'apprentissage des mécanismes du jeu.

REGLES AVANCEES (RA) : La section suivante fournit des règles plus spécifiques et détaillées pour améliorer le réalisme, comme l'utilisation de carburant et la production avancée. Les scénarios longs (SBW 5-10) sont prévus pour être joués avec ces règles.

REGLES OPTIONNELLES (RO) : Finalement, pour les joueurs qui veulent profiter au mieux du jeu, ces règles supplémentaires peuvent être ajoutées selon leurs désirs (aux RA en général) et sont obligatoires pour jouer la campagne combinée avec BITE. Elles incluent des éléments comme les Volkssturm, V-1, V-2, la guerre stratégique avec des bombardiers et des sous-marins, etc.

ECHELLE

Un hex représente environ 70km d'un bord à l'autre. Un tour de jeu représente un mois. Un pion à pleine puissance représente une formation militaire majeure (normalement un corps) d'environ 30000 hommes, 300 chars ou 300 avions ; en fonction du type de l'unité, de son équipement, de sa nationalité, etc.

APERCU DES SCENARIOS

Avec plus de 300 pions unités et 300 points de ressources différents de diverses couleurs, les joueurs pourront passer de nombreuses heures de loisir à joueur la campagne de LA CHUTE (qui peut être combinée avec BITE) ou en jouant l'un des autres scénarios. Chaque scénario a une durée de jeu différente, allant d'une heure pour les plus courts à quatre heures et plus pour les plus longs ; avec différentes conditions de victoire, différentes durées [de 1 à 12 tours], et différents niveaux de difficulté donnés entre crochets, allant de 1 (le plus facile) à 10 (le plus dur) :

Scénarios COURTS à 2 tours :

SBW1 : La Gotica – Avril 1945 *(1) avril – mai 1945 [2]*

SBW2 : Ardennes 44 – Les Ardennes *(4) décembre 1944 – janvier 1945 [2]*

SBW3 : Fall Gelb – France 1940 *(5) mai – juin 1940 [2]*

Scénarios LONGS et CAMPAGNE :

SBW4 : Opération Husky – Sicile 43 *(4) juillet septembre 1943 [3]*

SBW5 : La bataille d'Angleterre *(4) juillet – octobre 1940 [4]*

SBW6 : Victoire à l'ouest *(7) mai – octobre 1940 [6]*

SBW7 : Tiebreak *(6) juillet – novembre 1943 [6]*

SBW8 : Overlord – Normandie 44 *(6) juin 1944 – juillet 1944 [2]*

SBW9 : La Chute (courte) *(7) juin – novembre 1944 [6]*

SBW10 : La Chute *(9) juin 1944 – Mai 1945 [12]*

Les détails se trouvent sur la fiche A3 de mise en place des scénarios.

Il y a aussi une campagne jouable en combinaison avec BITE :

SBEW1 : LA CHUTE

La campagne 1944 – 45 (10)

ATTENTION !

Avant de jouer la longue et difficile campagne, les joueurs devraient se familiariser avec les Règles de Base, en jouant chaque scénario court au moins deux fois ; puis chaque scénario long au moins deux fois avec les Règles Avancées.

ABREVIATIONS

(X.Y) = Voir le chapitre de règle X.Y
AA = Canon Anti Aérien
PA = Point(s) d'Action des QG
RA = Règles Avancées
BITE = BLOCKS IN THE EAST
BITW = BLOCKS IN THE WEST
MSB = Mise en place Standard Barbarossa
RB = Règles de Base
PD = Puissance de feu Défensive (unités aériennes : puissance de feu air-air)

UT = Unité Terrestre
UA = Unité Aérienne
UN = Unité Navale
UST = Unité de Soutien Terrestre
UCT = Unité de Combat Terrestre
½ = Réduite de moitié
QG = Quartier Général
PM = Point de Mouvement
ND = Non Disponible
AE = Aucun Effet
PO = Puissance de feu Offensive (unités aériennes : puissance de feu air-sol)
RO = Règles Optionnelles
PP = Point de Production
¼ = Divisé par quatre
SBE = Scénario de BITE
SBW = Scénario de BITW
MFS = Mouvement Ferroviaire Stratégique
TECH = Niveau Technologique
PV = Points de Victoire
ZDC = Zone de Contrôle

CREDITS

Le concept de base de **BITW** a été développé par **Emanuele Santandrea** à partir de 2009, après plus de 30 ans passés à jouer aux wargames.

Toutefois, de nombreuses personnes ont participé au développement de la version finale du jeu.

Remerciements particuliers à :

Nicolò "Murdock" Villa
Beta testeur en chef
Marco "Slayer" Sbarra
Beta testeur en chef
Marcello "Wave" Ruscio
Beta Teteur
Kevin Sharp
Beta Testeur
Elisa Ferrotto
Illustration de couverture
Jim "Coffindodger" O'Neill
Consultant en langue anglaise
Antonio "Tonino" Santandrea
Gestionnaire Assurance Qualité
Sites et communautés web :
Boardgamegeek.com
Eastfront.org
Consimworld.com
La Tana dei Goblin

REGLES DE BASE

1.0 MATERIEL

Les plus de 900 éléments de l'édition standard sont utilisés pour jouer. Certains éléments (*) ne sont pas nécessaires pour jouer avec les règles de base.

- 2 cartes 87x62cm
- 1 carte ZOOM
- 1 livret de règles de 24 pages
- 1 livret de scénarios de 8 pages
- 2 aides de jeu
- 42 blocs bleus clair *(France)*
- 114 blocs noirs *(Allemagne)*
- 25 blocs verts clair *(Italie)*
- 1 bloc beige *(compte-tours)*
- 1 bloc rouge *(moral US)*
- 42 blocs verts foncé *(US)*
- 32 blocs bleus *(RU)*
- 28 blocs orange *(Forts de l'Axe)*
- 28 blocs marron *(Mineurs)*
- 4 blocs gris *(Marine de l'Axe)*
- 2 blocs rectangulaires orange *(Mulberries)*
- 320 autocollants
- 60 cubes jaunes *(Points de Production Généraux)*
- 20 cubes rouges* *(Points de Production Blindés)*
- 20 cubes bleus* *(Points de Production Aériens)*
- 20 cylindres en plastique noir* *(Points de Production Pétroliers)*
- 10 cylindres en plastique blanc *(marqueurs « Non Ravitaillé »)*
- 10 disques en plastique bleu* *(Partisans)*
- 20 usines en plastique rouge*
- 20 usines en plastique bleu*
- 5 usines en plastique noir*
- 7 dés noirs à points bleus

1.1 La carte

La carte représente la zone où la campagne à l'ouest a été livrée.

Une grille hexagonale sur la carte sert à réguler le mouvement et permet le positionnement précis des unités.

Les hexagones individuels sont appelés « hexs ».

Le terrain a été simplifié et adapté pour se conformer à la grille hexagonale.

Dans le coin supérieur droit de la carte se trouve le compte-tours pour indiquer l'écoulement des tours, la météo, le ravitaillement *prêt-bail* ainsi que d'autres événements importants.

1.2 Les pions unités

Plus de 300 blocs en bois 16x16x8mm de couleurs contrastées sont fournis pour jouer. Ce sont les pions du jeu. La plupart d'entre eux sont des « unités », certains autres servent à améliorer la gestion du jeu.

Collez un autocollant sur chacun des blocs de la couleur suivante :

- 28 Forts de l'Axe : orange
- 42 Unités Françaises : bleu clair
- 114 Unités Allemandes : noir
- 25 Unités Italiennes : vert clair
- 4 Sous-marins de l'Axe : gris clair
- 42 Unités Américaines : vert foncé
- 32 Unités Britanniques : bleu
- 28 Unités des Puissances Mineures : marron
- 2 compte-tours : beige
- 2 Mulberries Alliés : rectangles orange

Pour plus de détails, voir la liste complète des unités : ventonuovo.net et http://boardgamegeek.com/boardgame/131393 /blocks-inthe-west

Des usines en plastique, des barils de pétrole et des cubes en bois sont également fournis pour indiquer la production, le statut du ravitaillement, la recherche technologique, etc.

1.3 Le brouillard de guerre

Ce jeu peut être joué avec le Brouillard de Guerre (les blocs sont placés sur la carte de façon à ce que le joueur adverse ne puisse pas les voir), ou sans (toutes les unités sont visibles).

Note : Pour le jeu en solitaire, le Brouillard de Guerre est obligatoire (38.2).

2.0 MISE EN PLACE

2.1 Choix des camps

Au début de la partie, les joueurs tirent les camps au hasard, ou bien se mettent d'accord pour savoir qui contrôle la faction Alliée et qui contrôle la faction de l'Axe.

2.2 Choix du scénario

Les joueurs choisissent le scénario qu'ils veulent jouer.

2.3 Mise en place

Mettez le bloc compte-tours sur le compte-tours avec l'icône Axe ou Alliés visible.

Le mois de départ dépend du scénario choisi.

Placez toutes les unités et les autres éléments en fonction des instructions du scénario.

3.0 DEFINITIONS DE BASE

Les termes suivants sont utilisés tout au long des différentes phases et étapes d'un tour. Ils sont regroupés ici pour éviter leur répétition et résumé sur l'aide de jeu.

3.1 Joueur qui contrôle/joueur ennemi

Un joueur déplace toujours les unités de son camp, et est par conséquent appelé le « joueur qui contrôle » ses propres unités et territoires. Lorsque les règles se réfèrent au mouvement des unités, cela signifie que le joueur qui les contrôle est celui qui les déplace. Ce qu'un joueur ne contrôle pas est défini comme étant « ennemi ».

3.1.1 Contrôle des hexs

Un joueur contrôle les hexs terrestres et les villes s'ils sont derrières sa ligne de front et ne sont pas occupés par des unités ennemies. S'il n'y a pas de ligne de front claire, marquez les villes contrôlées avec un cube inutilisé jusqu'à ce qu'elles soient occupées (et par conséquent immédiatement contrôlées) par des unités de l'autre faction.

3.1.2 Corps d'eau

Il y a trois corps d'eau dans BITW : l'Océan Atlantique, la Mer Baltique et la Mer Méditerranée.

Un joueur contrôle un corps d'eau s'il contrôle au moins un Port Majeur (ancre orange) ou deux Ports Mineurs (ancre noire) dans ce corps. Si les deux joueurs remplissent cette condition alors ils contrôlent chacun ce corps d'eau.

3.2 Joueur en phase/hors-phase

Le « joueur en phase » est le joueur qui est en train d'effectuer les phases pour son camp (phase de l'Axe ou Alliées). Ainsi, le joueur de l'Axe est le joueur en phase pendant les phases de l'Axe de son tour, et le joueur Allié est le joueur en phase pendant les phases Alliées de son tour.

Le joueur qui n'est pas le joueur en phase est le « joueur hors-phase ».

3.3 Contrôle des hexs de villes, usines et centres de production

Lorsqu'une unité terrestre entre dans, et/ou traverse un hex de ville, centre de production ou champ pétrolifère, cet hex est immédiatement conquis et par conséquent contrôlé. Bien que toutes les puissances, lorsqu'elles perdent un centre de production et/ou une usine, déduisent la valeur de leur revenu mensuel, seules les Puissances de l'Axe (Allemagne et Italie) peuvent ajouter les ressources conquises à leur revenu.

3.3.1 Dans le scénario SBW6, il n'y a pas d'exploitation des ressources.

3.3.2 Une fois conquises, les usines ennemies sont détruites dès leur capture.

Il existe 5 types de villes dans BITW :

- **Capitale** avec un gros point rouge (ex : Rome).
- **Ville Majeure** avec un gros point orange (ex : Milan). Toutes les règles concernant les villes majeures s'appliquent aussi aux capitales (La Hague et le Luxembourg sont des villes mineures).
- **Ville Mineure** avec un point jaune (ex : Venise).
- **Ville Forteresse** avec une bordure orange et une icône de forteresse (ex : Eben-Emael).
- **Ville de Victoire** avec une icône spéciale : Londres (Big Ben), Paris (Tour Eiffel), Romme (Colisée), Munich (Casque), Penemude (symbole atomique) et Berlin (Reichstag).

Les villes de victoire déterminent le vainqueur dans certains scénarios et la campagne.

Note : Les sites de batailles historiques ont un petit point noir/jaune. Ces hexs (ex : Sedan, Anzio, Monte Cassino) n'ont pas de fonction particulière dans le jeu. Ils n'ont été ajoutés que pour l'intérêt historique.

3.4 Bases aériennes et ports

3.4.1 Bases aériennes

Les avions doivent atterrir dans des aéroports où ils peuvent refaire le plein, être réarmés et réparés.

Un aéroport est n'importe quel hex de forteresse, ville majeure ou ville mineure contrôlé qui peut servir de source de ravitaillement (4.0).

Il ne peut pas y avoir plus d'une unité aérienne utilisant un même hex de base aérienne en même temps.

3.4.2 Ports

Les unités navales (UN), lorsqu'elles ne sont pas en mer, doivent stationner dans un port où elles peuvent refaire le plein, être ravitaillées et réparées. Les ports ont une petite icône d'ancre (noire pour les ports mineurs, orange pour les ports majeurs).

Ports Majeurs : Ils peuvent servir de source de ravitaillement jusqu'à 5 unités et de base navale jusqu'à 2 UN.

Ports Mineurs : Ils peuvent servir de source de ravitaillement pour 1 unité et de base navale pour 1 UN.

Certains ports (avec une ancre blanche) peuvent **geler** pendant les tours d'hiver neigeux (9.0).

3.5 Voies ferrées / Mouvement ferroviaire stratégique

Les voies ferrées sont les lignes ferroviaires majeures principalement utilisées pour le ravitaillement et le mouvement ferroviaire stratégique (MFS : 7.4).

3.6 Centres de production

Il y a 3 types de centres de production dans BITW produisant des ressources de différentes couleurs (Point de Production : PP) Toutefois, dans les règles de base, seuls les PP jaunes sont utilisés. Ces PP sont générés par des Centres de Population (certaines Villes Majeures) et des Centres Miniers (hexs avec une icône de wagon de mine). Un chiffre noir indique combien de PP jaunes sont générés à chaque tour dans ces hexs.

3.7 USA, Canada et îles

Ces deux pays, même s'ils contiennent des hexs, sont traités comme des régions entières.

- Le **Canada** est un terrain forestier et appartient au Commonwealth (sous contrôle du RU). Le Canada est la patrie des quatre unités canadiennes (Armée Cnd, 1er et 2e corps et Bombardier Stratégique Cnd).
- Les **USA** sont un terrain forestier.

Ces deux régions sont reliées entre elles par route et voie ferrée. Tandis que les UT américaines et canadiennes peuvent être transportées par mer (et donc attaquées par les sous-marins de l'Axe), les bombardiers américains et canadiens (pas les chasseurs) sont libres de se rebaser directement des USA au RU en 1 tour et réciproquement sans menace d'aucune sorte. Les chasseurs qui se rebasent ont besoin d'un atterrissage intermédiaire, comme l'Islande et/ou les Açores, ou un transport naval risqué dans les eaux de l'Océan Atlantique infestées d'U-Boot.

3.7.1 Iles

3.7.1.1 Iles de l'Atlantique

L'**Islande** n'est représentée que pour la précision géographique, elle n'est pas une zone jouable, même si des chasseurs US souhaitant se rebaser des USA au RU peuvent s'y arrêter (comme dans les Açores à partir de juin 1943) avant d'aller au RU.

Les **Canaries** appartiennent à l'Espagne.

Les **Açores** appartiennent au Portugal. A partir de juin 1943, le Portugal rejoint les Alliés, ainsi les chasseurs US et canadiens se rendant en Europe peuvent y stationner.

Les **îles de la Manche** appartiennent au RU, mais ont été occupées par l'Allemagne en juillet 1940.

Notez que la présence d'un Festung Allemand (et non un fort !) dans les îles de la Manche annule tout type de Débarquement Amphibie dans les hexs côtiers entre Morlaix et Carentan.

3.7.2.2 Iles méditerranéennes

La **Sardaigne** et la **Sicile** appartiennent à l'Italie.

La **Corse** appartient à la France, mais a été occupée par l'Axe de juin 1940 à septembre 1944.

Malte est un Bunker et appartient au RU.

Les **Baléares** appartiennent à l'Espagne.

3.8 Unités de combat terrestres

Toutes les unités terrestres (UT) capables d'attaquer seules sont des Unités de Combat Terrestres : UCT.

L'artillerie et les QG sont des UT mais pas des UCT : ce sont des Unités de Soutien Terrestres (UST) et ne peuvent jamais attaquer seules.

3.8 Unités de soutien terrestres

L'**artillerie** est une arme dévastatrice. Elle se déplace aussi rapidement que l'infanterie, mais tire avant les autres unités terrestres si elle fait partie d'une formation de combat combinée. Lors de la planification d'une bonne attaque, ne laissez pas votre armée manquer de ces unités !

Les **quartiers généraux** (QG) sont les centres nerveux de toute force militaire. Chaque puissance a un ou plusieurs QG.

Les QG ne sont pas utilisés dans les règles de base.

3.10 Empilement

Normalement, un maximum de 3 UT (dont pas plus de deux UCT) de la même faction peuvent être empilées dans un même hex, qu'il soit ami, vide, ou occupé par l'ennemi. De plus, il ne peut pas y avoir plus d'une unité aérienne utilisant un hex de ville comme base aérienne.

Exemple : 3 QG/Art, 2QG/Art plus 1 UCT, 1 QG/Art plus 2 UCT, mais pas 3 UCT.

En attaque ou en défense, les joueurs peuvent ajouter une ou plusieurs unités aériennes pour soutenir le combat (pour avoir une force aérienne d'un chasseur plus un bombardier) pour un maximum de cinq unités, mais cet événement est assez rare.

Pour l'empilement, les Forts/Festungs de l'Axe sont considérés comme des UCT.

3.11 Pas (force de combat)

Chaque unité a une force de combat dépendant de son nombre de pas et est indiquée par un nombre. Lorsqu'elle est engagée en combat, une unité lance autant de dés qu'elle a de pas.

3.12 Points d'action (PA)

Les QG ont des pas spéciaux appelés Points d'Action (PA) indiqués par des barils de pétrole. Ces points fonctionnent et sont réparés comme des pas normaux, de plus, ils permettent aux QG d'effectuer autant d'actions et/ou d'actions spéciales qu'ils ont de PA.

3.13 Niveau tech (TECH)

Le Niveau Tech définit l'entraînement, l'expérience et par conséquent la puissance de feu, les Points de Mouvement (PM) et les capacités spéciales des unités.

Les Niveaux Tech de BITW sont prédéterminés : les avancées technologiques arrivent à des moments précis comme indiqué dans la **TABLE DE DEVELOPPEMENT TECH** sur l'aide de jeu.

A cause de cette prédétermination, un montant fixe de PP jaunes est soustrait à chaque tour du montant total de chaque Puissance Majeure.

Note : Le Niveau Tech d'une unité n'a aucun rapport avec son nombre de pas (force de combat).

3.14 Puissance de feu

La puissance de feu est la capacité d'une unité à toucher l'ennemi ; par exemple, la plupart des unités touchent sur un 6, tandis que les unités blindées ont une meilleure puissance de feu et touchent sur 5 & 6.

Les chasseurs ont généralement une meilleure puissance de feu défensive (air-air) que les bombardiers, tandis que les bombardiers ont souvent une meilleure puissance de feu offensive (air-sol) que les chasseurs.

3.15 Touches et dégâts

Les touches sont appliquées juste après le jet de dé en réduisant le nombre de pas de l'unité. Cela est fait pivotant l'unité en sens contraire autant de fois que nécessaire pour satisfaire le nombre de pertes subies.

Exemple : Une unité d'infanterie allemande à pleine puissance – 4 pas, a besoin de 4 touches pour être détruite, tandis qu'une touche la fait réduire à 3 pas.

C'est l'unité la plus forte qui doit être réduite en premier. Si deux unités ont la même force, c'est leur propriétaire qui choisit.

Note : Certaines unités (par exemple, le 11e groupe de chasseurs britannique avec 5 pas) ont une sorte de « bouclier » et doivent subir 2 touches pour être endommagées et réduites/pivotées de 5 à 3 (7.7.8).

3.16 Fractions

Lorsqu'une valeur est divisée par deux ou quatre (ex : Points de Mouvement, Force d'Attaque), les fractions sont toujours arrondies à l'inférieur.

3.17 Tir minimum

Même si une unité est réduite à une fraction inférieur à 1 et arrondie à l'inférieur, elle lancera toujours au moins 1 dé.

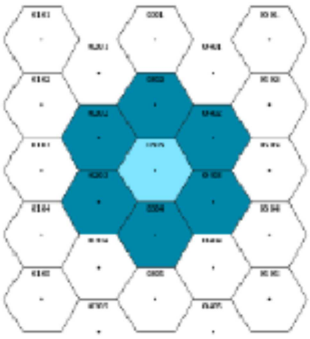
3.18 Mouvement minimum

Même si une unité est réduite à une fraction inférieur à 1 et arrondie à l'inférieur, elle aura toujours au moins 1 Point de Mouvement.

3.19 Zones de contrôle (ZDC)

Toutes les UT et UA ont une Zône de Contrôle. Cette zone représente un certain degré de contrôle des hexs adjacents par l'unité qui l'exerce : contrôle de l'hex, route de ravitaillement, retraite et mouvement ferroviaire stratégique.

La ZDC d'une unité est normalement composée des six hexs qui l'entourent *à l'exception des hexs occupés par des unités ennemies.*



Les unités dans un hex de bataille, les unités aériennes en missions de combat (en vol) et les navires en mer perdent immédiatement leur ZDC.

De plus, une ZDC ne s'étend pas à travers les côtés d'hex d'eau profonde, des détroits, ou dans les hexs de lacs ou de mer entièrement remplis d'eau ainsi que la partie liquide des hexs côtiers.

Dans les Règles Avancées, les ZDC ne s'étendent pas à travers les rivières non gelées.

Note : La ZDC d'une unité n'est pas affectée par son statut de ravitaillement (4.0).

3.20 Puissances de l'Axe et Allié

Dans BITW, l'Italie et l'Allemagne (leader) sont des Puissances de l'Axe, tandis que la France, le RU est les USA (leader) sont des Puissances Alliées.

3.21 Premier tour : unités « gelées »

Dans certains scénarios, certaines unités peuvent être gelées et ne peuvent pas bouger même si elles sont attaquées.

3.22 Hex de bataille

Dans BITW, un combat a lieu lorsqu'un joueur déplace au moins une de ses Unités de Combat dans un hex occupé par une ou plusieurs unités ennemies : cet hex est appelé un « hex de bataille ».

Lorsque plusieurs batailles ont lieu dans des hexs adjacent, il peut être utile de marquer ces hexs de bataille avec des pions inutilisés et de retirer les unités de combat des hexs et de les placer relevées dans une partie inutilisée de la carte.

Placez-les face à face avec les unités ennemies, avec leurs nombre de pas réels (force de combat) pointant vers cette « ligne de front » temporaire sans les révéler à l'adversaire (ceci se produit pendant la phase de combat).

3.23 Equipement d'hiver/tropical

Certaines unités ont une icône de palmier/flocon dans leur coin supérieur gauche.

Ces unités ne sont autorisées à opérer qu'en Afrique et en Scandinavie respectivement.

3.24 Scandinavie

Pour les règles, la Norvège, la Suède et la Finlande ainsi que les hexs de Région Opérationnelle Finlandaise (pas le Danemark ni l'Islande) appartiennent à la Scandinavie.

3.25 Continuité des règles

Les règles 16.0, 25.0, 30.0, 33.0 et 37.0 n'existent pas dans ce manuel (ce sont des règles de BITE qui ne sont pas utilisées dans BITW) tandis que les règles 23.0 et 24.0 ne sont pas Optionnelles mais Avancées.

4.0 RAVITAILLEMENT

Les forces militaires ont besoin de grandes quantités de ravitaillement – nourriture, munitions et carburant.

Ce ravitaillement est vérifié au début du tour. Les unités qui sont ravitaillées à ce moment restent en action à pleine efficacité jusqu'à la Phase d'Exploitation Blindée (7.10).

4.1 Sources de ravitaillement principales

Les sources de ravitaillement principales/nationales sont :

- Canada (*pas* Londres) pour les Canadiens.
- London pour le RU.
- Berlin pour les Allemands.
- Roma pour les Italiens.
- USA pour les Américains.
- Paris pour les Français.
- Den Haag pour les Hollandais.
- Bruxelles pour les Belges.
- Alger pour les Français Libres.
- Salò pour la Rpubblica Sociale Italiana.

4.2 Autres sources de ravitaillement

Tout hex de voie ferrée ou de port directement relié à la source de ravitaillement principale par rail ou mer est une source de ravitaillement (une route maritime bleue n'est pas nécessairement une source de ravitaillement).

Note : L'hex de voie ferrée ne doit pas nécessairement contenir une ville. (Naturellement, la plupart des ports sont des villes).

4.3 Unités non ravitaillées

Pour être ravitaillées, les unités doivent être capables de tracer une ligne de 3 hexs maximum jusqu'à une source de ravitaillement amie au début de leur tour. Cette ligne de ravitaillement peut être tracée à travers n'importe quel hex de terre, mais *pas* à travers un hex qui est :

- Un hex de montagne ou entièrement rempli d'eau,
- Occupé par une unité terrestre ennemie, ou dans la ZDC d'une unité terrestre ennemie.

Note : Un hex dans la ZDC de deux unités ou plus des deux factions ne soutient aucun des camps. Ainsi, la ligne

de ravitaillement ne peut pas la traverser.

Une unité qui ne peut pas tracer de ligne de ravitaillement jusqu'à une source de ravitaillement est considérée « non ravitaillée » et reçoit un baril blanc (vide) pour l'indiquer.

4.4 Effets du non ravitaillement

Les unités ravitaillées agissent normalement.

Toutes les unités avec un baril blanc ne peuvent recevoir aucun remplacement d'aucune sorte pendant la Phase de Production, ont leurs Points de Mouvement réduits de moitié et ne peuvent pas attaquer pendant la Phase de Combat. Les unités aériennes non ravitaillées ne peuvent faire qu'un mouvement de transfert d'une base aérienne amie à une autre, mais à demi-portée. Toute unité non ravitaillée qui est toujours non ravitaillée pendant la Phase de Statut de Ravitaillement Final est forcée de se rendre et est éliminée (voir ci-dessous et 7.9).

4.5 Reddition

Chaque unité non ravitaillée qui doit se rendre pendant la Phase de Statut de Ravitaillement Final donne 1 PP à l'ennemi et est ensuite retirée du jeu (elle pourra être reconstruite pendant une Phase de Production ultérieure). Cela simule l'utilisation de l'équipement, des véhicules, avions armes et hommes capturés par l'ennemi à son propre profit.

Dans les Règles de Base, tous les PP sont jaunes.

Dans les Règles Avancées, les PP sont de différentes couleurs et valeurs selon le type de l'unité qui se rend (12.5).

Note : Les unités à 0 pas (ex : Artillerie, para Alliés, certaines unités aériennes) qui lorsqu'elles sont non ravitaillées sont réduites à 0 pas, mais ne se rendent pas : elles doivent être engagées et détruites.

5.0 LES PUISSANCES COMBATTANTES

Il y a 5 puissances majeures (USA, RU, France, Allemagne et Italie) et 6 puissances mineures (Pays-Bas, Belgique, Norbège, Danemark, France Libre et RSI) dans BITW. Une puissance se rend si sa capitale est contrôlée par l'ennemi pendant la Phase de Victoire.

Lorsqu'une puissance se rend :

1. Retirez toutes ses unités du jeu (les unités à 0 pas sont réduites à une force de 0 si elles n'y étaient pas déjà, mais restent en jeu jusqu'à être engagées).
2. Chaque unité donne 1 PP au conquérant.
3. Les usines actives passent sous contrôle ennemi.
4. Tous les hexs contrôlés par la puissance qui se rend sont maintenant contrôlés par la puissance conquérante.

L'Italie et la France ont des conditions de reddition spéciales, car ces deux puissances peuvent demander un *armistice* avant que leur capitale soit contrôlée par l'ennemi (2 et 3 ci-dessus ne doivent pas avoir été effectués).

Certaines puissances mineures ont des conditions de reddition alternatives.

5.1 La France

La France était convaincue que la Ligne Maginot arrêterait la menace allemande et qu'il n'était pas vraiment nécessaire d'améliorer la recherche en armement, l'entraînement de l'armée et la stratégie de développement des blindés. Néanmoins, les soldats français n'étaient pas très motivés et bien que les corps d'armées les mieux entraînés et équipés occupaient la Ligne Maginot ou étaient déployées au nord, prêtes à avancer en Belgique, seules quelques divisions et divisions de réserve de type B mal équipées étaient déployées autour de Sedan, derrière l'infranchissable forêt des Ardennes.

Lorsque vient l'attaque allemande, il y a 3 options stratégiques différentes (voir SBW3 pour les détails) parmi lesquelles choisir pour défendre la patrie.

Les Français dans le jeu : Même s'ils sont TECH 1 dans tous les domaines, les Français peuvent compter sur leur puissante artillerie et la Ligne Maginot. Toutefois, à cause du manque de canons antiaériens, toutes les unités françaises ont leur AA réduite de moitié.

La France a deux choix critiques :

1. Elle peut déclarer Paris *ville ouverte* et déplacer la capitale et Gamelin à Bordeaux.
2. Elle peut demander l'armistice.

5.1.1 PARIS VILLE OUVERTE

Pendant toute phase de MFS Alliée, le joueur français, s'il contrôle Paris, peut déclarer *Paris ville ouverte :* la capitale et Gamelin (par MFS) sont déplacés à Bordeaux. Paris doit ensuite être complètement évacuée pendant la Phase de Mouvement.

Note : Si Gamelin n'est pas capable de MFS parce qu'il est adjacent à une unité ennemie, ou si Paris est tombée, alors cette option ne peut pas être jouée.

5.1.2 L'ARMISTICE

Lors de n'importe quelle Phase de Victoire, si la capitale française (Paris ou Bordeaux) n'est pas encore tombée, le joueur français peut demander l'armistice et le joueur allemand doit immédiatement accepter ou refuser.

Note : Dans BITW, le joueur allemand doit accepter l'armistice, tandis qu'il peut refuser en jouant à BITW combiné à BIA.

Effets :

1. Retirez **TOUTES** les unités françaises (0 pas incluses) sans donner aucun PP au joueur allemand.
2. L'Allemagne conquiert la France.
3. La Ligne Maginot est détruite.
4. Les villes françaises, belges et intérieurs en Hollande (pas celles dans les hexs côtiers) ainsi que les unités qui les occupent ne doivent pas être bombardées par l'aviation alliée pendant la phase de combat (mais peuvent subir un bombardement stratégique). Cette limitation prend fin dès que les Alliés contrôlent au moins 2 Ports Majeurs ou ont déployé 2 Mulberries en France, en Belgique ou au Pays-Bas.
5. La France Libre est créée (5.7).
6. *En jouant avec BITW combiné à BIA, le joueur allemand commence à accumuler toutes les ressources françaises et les usines actives conquises, mais la France de Vichy (incluant les colonies françaises d'Afrique du Nord et le Levant) est créée et devient une nouvelle puissance mineure neutre de l'Axe qui ajoute SEULEMENT ses 5 PP de centres miniers (pas des usines ou des centres de population de Toulouse et Marseille) au revenu allemand : 3 PP de Le Baux de*

Provence, plus 1 PP dans les 2 centres miniers au Maroc et en Tunisie.

7. *L'Espagne ne rejoindra pas l'Axe.*

5.1.3 LA LIGNE MAGINOT

C'est une formidable ligne de fortifications défensives construite le long de la frontière franco-allemande, mais pas le long de la frontière franco-belge.

Elle est composée de 5 hexs qui agissent tous comme des forteresses si toutes les UT ennemies attaque depuis les côtés d'hex oranges, et comme des bunkers dans tous les autres cas.

Si un hex de ligne maginot est conquis par une UT ennemie, alors la forteresse dans cet hex est détruite.

5.2 L'Allemagne

L'Allemagne est le leader de l'Axe.

Au début de Fall Gelb, l'armée allemande et la Luftwaffe étaient très entraînées et équipées des meilleures armes de l'époque. Toutefois, la Wehrmacht n'était pas préparée à une guerre longue et consommatrice de ressources, car les USA et l'Union Soviétique pourraient bientôt entrer en guerre.

L'Allemagne inclut l'est de la Prusse et a déjà annexé l'ouest de la Pologne (octobre 1939), l'Autriche (1938) et la République Tchèque (mars 1939).

Les Allemands dans le jeu : Toutes les unités terrestres et les bombardiers allemands (pas encore les chasseurs) sont déjà à TECH 2.

Un nouveau modèle plus performant est déjà en développement par Focke Wulf et devrait être disponible en mai 1941. Toutefois, il est impossible d'attendre encore un an. La France et éventuellement l'Angleterre devront être tombées avant.

Dès que la France demande l'armistice, le joueur allemand doit immédiatement accepter ou refuser (voir SBW3 pour les détails).

5.2.1 LA LIGNE SIEGFRIED

C'est une ligne de bunkers moyens et de fortifications érigée le long de la frontière allemande, face à la France, la Belgique et le Luxembourg. Elle est composée de 9 hexs qui agissent tous comme des bunkers, quelle que soit la direction d'où vienne l'ennemi. Si un hex de bunker de la ligne Siegfried est conquis par une UT ennemie, alors le bunker dans cet hex est détruit.

La ligne Siegfried n'est active que dans les scénarios *Victoire à l'ouest, Fall Gelb 1940* et *Ardennes 44* uniquement. Sinon elle peut être terminée en dépensant 9 PP jaunes.

5.3 Le Royaume-Uni (RU)

Comme la plupart des Puissances Alliées dont il est le leader, le RU est une démocratie et n'était pas vraiment préparée à la guerre lorsqu'elle a commencé en septembre 1939.

Mais les ressources sur lesquelles le RU peut compter sont énormes, même si, en dehors de quelques PP, toutes les précieuses ressources nécessaires pour faire face et soutenir l'économie de guerre sont offshore.

Le RU dans le jeu : En 1940, le RU doit décider du niveau d'implication et de la stratégie défensive parmi 3 options en France.

Dès que la France tombe, tout passe au joueur allemand et le RU doit être préparé à une invasion imminente.

Le Fighter Command et la chaine de radars joueront un rôle décisif.

5.4 L'Italie

L'Italie est une Puissance Majeure de l'Axe.

Malgré une forte propagande, la préparation de l'Italie à la guerre était loin d'être terminée. Toutefois, dès que la France est arrivée au bord de la défaite, il était raisonnable de supposer que Mussolini, son leader fasciste, entrerait en guerre en rejoignant l'Axe.

Les italiens dans le jeu : Dans BITW, l'Italie n'a qu'un très petit rôle dans les scénarios/campagnes de 1943 et n'a par conséquent pas de Point de Production, même si elle peut espérer en obtenir quelques-uns de l'Allemagne. Toutefois, les chances de continuer la guerre aux côtés des Allemands sont liées à Mussolini et aux actions Alliées.

Dès qu'il y a des unités Alliées en Italie (Sicile et Sardaigne incluses), l'Italie peut se rendre (37.0).

5.5 Les Etats-Unis (USA)

Après les actes de neutralité de 1930 et des activités *America First's*, la volonté des USA a rester en dehors des affaires européennes a changé avec le *Cash and Carry Act*, fortement soutenu par le Président F.D. Roosevelt.

Toutefois, les USA resteront neutres tant que la survie du RU n'est pas menacée.

Les Américains dans le jeu : Malgré leur puissance économique illimitée, les Américains étaient extrêmement réticents à entrer en guerre et s'impliquer dans les affaires européennes. Le comité *America First*, dirigé par des personnes très influentes, comme Charles Lindenberg, a réussi à garder les USA hors de la guerre jusqu'à l'infâme attaque de Pearl Harbour. Un nombre de pertes trop élevées pourrait aussi faire tourner l'opinion publique vers la sortie de la guerre.

Les USA peuvent sortir de la guerre dès que 10 UT US ont été éliminées (gardez le compte sur la piste de Moral US, sur la frontière ouest de la carte).

5.6 Les Puissances Mineures

Les puissances mineures neutres comme la Belgique, les Pays-Bas, la Norvège et le Danemark n'étaient absolument pas préparés à la guerre. Elles ont un malus spécial TECH 0 (elles sont réduites de moitié. Lancez la moitié du nombre normal de dés) jusqu'à ce qu'une Puissance Majeure leur porte assistance dans BITW :

Le **Danemark** n'est pas une zone jouable et les unités danoises ne sont d'aucune utilité.

Les unités **norvégiennes** ne sont d'aucune utilité.

5.6.1 Reddition rapide

Dans certaines situations spécifiques décrites dans les scénarios, les unités mineures peuvent se rendre immédiatement après le premier round de combat.

5.6.2 Assistance

Lorsqu'elle est attaquée, la Puissance Mineure demande automatiquement l'assistance de son leader de l'Alliance (le RU est le leader Allié à partir de 1939 jusqu'à l'entrée en guerre des USA, tandis que l'Allemagne est le leader de l'Axe).

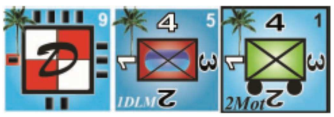
Le leader de l'Alliance peut accepter ou non la demande d'assistance (le choix doit être immédiat, au prix de 5 PP pour chaque Puissance Mineure, payés en une fois à la prochaine Phase de Production).

Cette assistance est la seule façon pour une Puissance Mineure d'annuler le malus TECH 0.

5.6.3 Eben-Emael

C'est un système de fortifications construit par la Belgique pour protéger le flanc droit du canal Albert. Dans le jeu, ce système est simplifié et représenté par la forteresse d'Eben-Emael. Elle agit comme une forteresse. Toutefois, à cause de sa piètre défense antiaérienne, elle n'a pas de force AA (sauf à Liège) et perd le statut de forteresse dès qu'un parachutage réussi est effectué contre l'hex. Si l'hex de forteresse d'Eben-Emael est conquis par l'ennemi, alors la forteresse est détruite.

5.7 La France Libre (FL)



Après la chute de la France, de Gaulle a refusé de rendre les armes et est parti pour regrouper les soldats français qui voulaient toujours combattre l'Axe sous la *Croix de Lorraine* dans la *France Libre.*

La France Libre est considérée comme un Allié Mineur des Américains, avec 3 UT (équipement tropical) uniquement, sans PP et sa capitale est Alger. Les unités de la France Libre peuvent être construites et réparées de 3 façons différentes :

1. A partir de janvier 1942, le joueur US peut donner à la FL jusqu'à 3 PP/tour pour reconstruire ses 3 UT.
2. Lorsqu'une unité française, au cours de la Phase de Mouvement, entre dans un hex de France occupé par un partisan (disque bleu), le partisan est retiré du jeu et le joueur français gagne gratuitement 1 PP jaune.
3. Après la libération de Paris, Paris devient la nouvelle capitale de la France Libre et celle-ci gagne 3PP/tour.

6.0 UNITES

Bien qu'il y ait des unités terrestres et aériennes dans BITW, il n'y a pas d'unités navales, sauf les quatre sous-marins de l'Axe qui ne sont utilisés que pour la guerre stratégique.

Les unités lancent autant de dés de combat qu'elles ont de pas.

Exemple : La 2è infanterie motorisée française avec 4 pas lance 4 dés, une puissante unité de Marines US avec 6 pas lance 6 dés !

Les unités peuvent avoir différentes valeurs de puissance de feu en fonction de leur niveau TECH ou de leur nationalité. La puissance de feu en attaque peut être différente de la puissance de feu en défense.

Les unités peuvent gagner d'importants avantages en puissance de feu, points de mouvement et capacités spéciales en atteignant un niveau Tech supérieur.

Note : les termes « bonus » et « malus » sont des modificateurs de combat, ils sont décrits en 7.7.6.

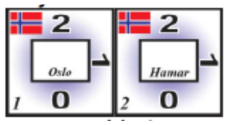
6.1 UNITES DE CLASSE INFANTERIE

Cette classe d'unités est composée principalement d'infanterie standard, infanterie statique, cavalerie, artillerie, parachutistes, marines, infanterie motorisée, GQ aériens et unités de montagne.

6.1.1 Infanterie

L'infanterie est l'unité la moins chère à utiliser. Elle est indispensable pour la défense et constitue la majorité de toute bonne armée.

Infanterie statique



Ces unités sont incapables de se déplacer normalement. Elles ne peuvent bouger que par MSF (7.4) ou mouvement naval (RO 18.0). Elles ne peuvent ni attaquer ni retraiter. Même si elles ne sont pas ravitaillées, elles ne se rendent jamais et ne sont pas non plus réduites.

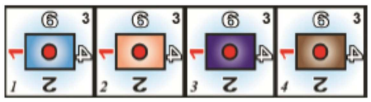
6.1.2 Unités de montagne

Cette infanterie spécialement entraînée est adaptée au combat en montagne. Lorsqu'elle se bat dans des hexs de collines et montagnes, elle n'a pas de malus en attaque et 1 bonus en défense.

6.1.3 Unités de cavalerie

La cavalerie est une unité de classe infanterie spéciale montée sur des chevaux. Elle a la même puissance de feu que l'infanterie régulière en attaque et en défense quel que soit son niveau Tech, mais elle est plus rapide d'1 PM.

6.1.4 Artillerie



L'artillerie est une arme dévastatrice. Elle se déplace aussi vite que l'infanterie, mais tire *toujours* avant toute autre UCT et, en attaque, avant l'artillerie en défense.

Toutefois, si elle combat seule, elle ne peut pas tirer.

Rappelez-vous qu'une unité d'artillerie doit être réduite (pivotée en sens contraire) après avoir tiré pendant la phase de combat terrestres (mais pas AA) pour simuler la consommation de munitions. Une unité d'artillerie à 0 pas n'est plus capable de combattre jusqu'à ce qu'elle soit « réparée ».

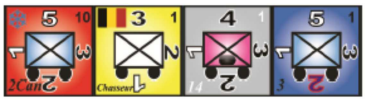
Exemple : La 4è armée (art) allemande à pleine puissance est attaquée par un bombardier stratégique soviétique à

pleine puissance. D'abord, le joueur allemand fait un tir AA : 4 dés (touche à 5&6 car il est TECH 2), ensuite le joueur soviétique réduit son bombardier d'autant de pas que de touches subies et ensuite, il lance autant de dés que de pas restants au bombardier (et touche à 6 car il est TECH 1).

6.1.5 Parachutistes et Marines

Dans les Règles de Base, les unités de parachutistes et de marines sont traitées exactement comme les autres unités d'infanterie et n'ont pas de capacités spéciales. (Pour les règles spéciales, voir R0 23.0 et 24.0).

6.1.6 Infanterie motorisée



L'infanterie motorisée est un nouveau type d'unité dans BITW, pouvant agir comme de l'infanterie régulière ou une unité motorisée, au choix de son propriétaire dès qu'elle atteint TECH 2.

Ainsi, l'infanterie motorisée peut se déplacer pendant la Phase de Mouvement comme de l'infanterie régulière, et/ou agir comme une unité blindée dans les Phase de Mouvement/Exploitation (un QG blindé doit être activé normalement et doit engager 1 de ses PA pour l'autoriser). L'infanterie motorisée ne peut jamais faire de BLITZ seule, mais dès qu'elle a atteint TECH 2, elle peut suivre des blindés en blitz, comme l'aviation ou l'artillerie.

La cavalerie motorisée fonctionne de la même façon, mais est plus rapide d'1 PM.

6.2 UNITES DE CLASSE BLINDEE

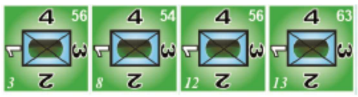
Les forces mobiles ont fait la différence dans presque tous les champs de batailles de la guerre où elles ont été utilisées, particulièrement si elles étaient bien commandées.

Les unités blindées ont la capacité de bouger et attaquer deux fois par tour, donc elles peuvent facilement encercler et détruire le gros d'une armée ennemie.

Il y a deux types d'unités blindées dans BITW :

- Tankettes : chars légers, infanterie blindée.
- Tanks : tanks moyens, tanks lourds.

6.2.1 Unités de tankettes



Les unités de tanks légers n'ont pas la même puissance d'attaque que les tanks moyens ou lourds, mais elles peuvent être utilisées pour habilement remplir les trous entre les tanks en exploitation et les lignes d'infanterie.

A TECH 2, elles se déplacent plus vite et gagnent 1 bonus en défense. De plus, elles gagnent la capacité de Blitz, Exploitation, Attaque de Panzers, Attaque Désespérée et Mode Réserve.

A TECH 3, elles gagnent 1 bonus supplémentaire en attaque et en défense.

6.2.2 Unités de tanks

Les formations de tanks moyens et lourds sont les unités terrestres les plus puissantes. Leur présence sur le champ de bataille donne un énorme avantage et facilite la poursuite et l'encerclement des forces ennemies. A la base, les tanks attaquent à 6 et défendent à 5&6, mais lorsqu'ils atteignent TECH 2, ils attaquent à 5&6, bouge plus vite (4PM au lieu de 3) et gagnent la capacité d'Attaque Désespérée et Mode Réserve.

A TECH 3, ils deviennent des tanks lourds attaquant et défendant à 4-6.

6.3 UNITES AERIENNES (UA)

Il y a deux types d'avions dans BITW : les chasseurs et les bombardiers.

6.3.1 Chasseurs

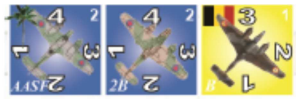
Avec un fond bleu-clair et/ou un F.

Les chasseurs sont l'équivalent de l'infanterie pour une armée aérienne. Ils sont bon marché et utiles pour escorter les précieux bombardiers, même s'ils un rayon d'action plus court.

Lorsqu'ils atteignent TECH 2, ils gagnent 1 bonus en combat air-air (touchent à 5&6) et deviennent capables d'attaquer des troupes ennemies au sol (mitraillage qui touche à 6) et peuvent suivre et soutenir les unités blindées en blitz (7.8).

A TECH 3, ils deviennent des chasseurs lourds avec une portée augmentée à 10 hexs, une puissance de feu air-air augmentée à 4-6 et une meilleure attaque au sol (mitraillage lourd à 5&6). Les chasseurs au sol peuvent immédiatement décoller et combattre lorsqu'ils sont attaqués par des unités aériennes ennemies (7.7.3).

6.3.2 Bombardiers



Avec un fond bleu et/ou un B.

Les bombardiers sont la meilleure façon d'attaquer des formations terrestres ennemies et des avions au sol. Toutefois, ils sont très chers et extrêmement fragiles, donc une escorte de chasseurs peut être nécessaire pour les protéger des chasseurs ennemis.

Lorsque les bombardiers atteignent TECH 2, ils gagnent 1 bonus en Attaque au Sol (bombardement à 5&6) et deviennent capables de combattre en combat air-air contre les chasseurs ennemis. Ils peuvent aussi suivre/soutenir des unités blindées en blitz (7.8).

A TECH 3, ils deviennent des bombardiers lourds avec une portée augmentée à 15 hexs, une puissance de combat air-air améliorée à 5&6, et une meilleure attaque au sol (bombardement lourd) à 4-6.

S'ils sont attaqués par des unités aériennes ennemies, les bombardiers au sol ne doivent pas décoller au premier round de combat (7.7.3.1).

6.3.3 Bombardiers stratégiques

Avec un fond bleu-foncé et/ou un S.

Les Alliés ont aussi des bombardiers stratégiques. Ces bombardiers agissent comme les autres, mais avec une portée déjà étendue à 15 hexs aà TECH 1 et sans avoir besoin d'une reco aérienne pour attaquer à pleine capacité (RO 19.0).

Ils ne font qu'un seul round de combat (dans les Phase de Combat Air-Air et Terrestre).

6.4 Quartiers Généraux (QG)

Les QG ne représentent pas seulement les commandants, mais aussi les quantités vitales de munitions, de carburant et de ravitaillement général pour les unités. Ils ne sont pas utilisés/ déployés dans les Règles de Base.

6.5 Canons Anti-Aériens (AA)

Chaque unité terrestre (ainsi que chaque QG) dans BITW a des canons AA pour se défendre.

En cas d'attaque par l'aviation ennemie, le AA essaiera de l'abattre avant qu'elle ne puisse lâcher ses bombes ou mitrailler.

La puissance de feu AA est égale à la Puissance de feu Défensive de l'unité qui lance pour le tir AA autant de dés qu'elle a de pas *(l'AA des unités françaises est réduite de moitié).*

Les leaders suprêmes sont considérés comme des QG blindés pour la puissance de feu AA.

6.6 Forts et Festungs (blocs orange)

Les forts et les festungs sont très chers, mais très utiles pour repousser les tentatives d'invasion par la plage ou construire une ligne fortifiée en terrain clair.

L'Italie en a 3 tandis que l'Allemagne en a 25 et peut reconstruire les 3 Italiens en Italie uniquement si la RSI est créée (RO 36.1).

Même si chaque fort/festung a sa position historique d'imprimée dessus, ils peuvent être construits n'importe où à la force choisie. Mais s'ils sont construits adjacents à des unités, ils ne peuvent être construits qu'à la force minimum de 1 pas, et, lors des tours ultérieurs, tant que la condition persiste, ne pourront construire qu'un pas par tour.

Ils ne peuvent pas bouger et n'ont pas de ZDC.

Ils coûtent 3 PP jaunes/pas et donnent 1 bonus en combat terrestre à tous les défenseurs et 1 malus à tous les attaquants (UT et UA réduites de moitié).

Les forts ont une Puissance de feu Défensive de 5&6. Lorsqu'ils sont à pleine puissance (7 pas) ils deviennent des festungs : même s'ils sont encerclés et complètement isolés, ils ne se rendent pas et donnent un bonus supplémentaire aux UCT du défenseur et un malus supplémentaire à toutes les UT et UA en attaque.

Les festungs ont une Puissance de feu défensive de 4-6.

Le joueur de l'Axe peut construire les 5 forts suivants (marqués d'un point rouge) dans les positions données uniquement et il ne peut pas les démanteler :

1. *Le Reichstag*
2. *Les îles de la Manche*
3. *Lorient*
4. *St. Nazaire*
5. *La Rochelle*

6.7 Mulberries (rectangles orange)

Les mulberries sont des ports artificiels, disponible lorsque TECH 3 est atteint en marine. Dans le jeu, seuls les Alliés (USA et RU) atteignent ce niveau, et cela a lieu en janvier 1944.

Les mulberries agissent comme des ports majeurs mais comprennent également le pipeline Pluton (voir ci-dessous), donc ils peuvent ravitailler jusqu'à 5 unités de cette nation (le Mulberry A ne peut pas ravitailler les unités britanniques, tandis que le Mulberry B ne peut pas ravitailler les unités américaines), mais ils permettent aussi de surempiler les unités terrestres, jusqu'à 5 de la même nationalité, comme décrit ci-dessus.

Un muberry coûte 30 PP jaunes. Ce montant peut être dépensés sur plusieurs tours pour construire partiellement la structure (déplacez le mulberry sur la piste de production) ou en un seul tour ; au choix du joueur.

6.7.1 Un mulberry peut être déployé dans n'importe quel hex côtier envahi avec succès contrôlé par la nation envahissant (les USA ne peuvent pas placer le mulberry A dans un hex côtier envahi uniquement par des unités britanniques et vice versa).

Un mulberry peut être déployé uniquement dans le tour où l'Invasion Amphibie est effectuée et seulement :

1. Après le premier round de combat terrestre, si l'hex est vidé de ses unités ennemies (UA incluses) ;
2. Au début de la Phase d'Exploitation.

6.7.2 Un mulberry est un port majeur dans tous ses aspects (sauf pour l'empilement décrit ci-dessus) et peut donc être attaqué par des unités aériennes ennemies pendant la Phase de Guerre Stratégique. Comme pour un port, 1 touche bloque le mouvement pour 1 tour, tandis que 3 touches bloquent le ravitaillement.

Un mulberry peut être détruit :

- Par une UT ennemie, s'il n'y a aucune unité amie dans l'hex.
- Avec 10 touches pendant la Phase de Guerre Stratégique.

6.7.3 Les ports et les mulberries ne limitent pas seulement le nombre d'unités qui peuvent être ravitaillées par eux, mais aussi le nombre de PP qui peuvent transiter par le port et envoyés au large.

6.7.4 Pipeline Pluton : Les mulberries comprennent le pipeline Pluton qui permet une livraison illimitée de pétrole directement dans l'hex de débarquement.

Donc par exemple, si après le débarquement en Normandie, les Alliés ont placé 2 mulberries et contrôlent Cherbourg et Le Havre, ils peuvent ravitailler 16 unités totalement et peuvent utiliser seulement 16 PP au large pour

réparer des unités au large (4 rouges, 2 bleus, 10 jaunes et pétrole illimité).

7.0 SEQUENCE DE JEU

Le jeu se joue en tours, chacun représentant le passage d'un mois. Chaque tour est divisé en phases et en étapes qui doivent être jouées dans un ordre précis.

Après avoir vérifié la météo (RA ; avril et octobre uniquement), le joueur de l'Axe joue ses phases en premier comme décrit dans la séquence suivante. Ensuite, le joueur Allié joue ses phases.

Lorsque les deux joueurs ont terminé leurs phases, les conditions de victoire sont vérifiées. Le tour est alors terminé et un nouveau peut commencer.

A. Phase de détermination de la météo

Avril et octobre (RA uniquement)

B. Phases de l'Axe

1. Phase de Guerre Stratégique (RA)
2. Phase de Ravitaillement
3. Phase de Production
4. Phase de Mouvement Ferroviaire Stratégique
5. Phase de Mouvement
6. Phase de Réaction du Défenseur
7. Phase de Combat
8. Phase de Blitz
9. Phase de Statut de Ravitaillement final
10. Phase d'Exploitation Blindée

C. Phases des Alliés

Comme les Phases de l'Axe 1-10

D. Phase de Victoire

7.1 Phase de Guerre stratégique

Cette phase ne fait pas partie des règles de base. Elle est ajoutée en jouant avec la RO 35.0.

7.2 Phase de ravitaillement

Le joueur en phase vérifie lesquelles de ses unités sont ravitaillées et lesquelles ne le sont pas (4.0) et marque chaque unité non ravitaillée avec un baril blanc (vide) en le plaçant sur l'unité.

7.3 Phase de production

Si elles peuvent agir comme source de ravitaillement (4.2), les paramètres du scénario et les ressources (ex : usines, centres miniers) génèrent un certain nombre de Points de Production (PP) pour chaque faction à chaque tour (3.6/11.0). Ces PP peuvent être utilisés pour réparer des unités *ravitaillées* en jeu et/ou reconstruire des unités détruites :

- Chaque chiffre **noir** d'une unité coûte 1 PP.
- Chaque chiffre **blanc** d'une unité coûte 2 PP.
- Chaque chiffre **rouge** d'une unité coûte 3 PP.

La 13e infanterie motorisée britannique représentée ci-dessus coûte :

- *1er pas : 2x jaune*
- *2ème pas : 1x jaune*
- *3ème pas : 2x jaune*
- *4ème pas : 3x jaune*

Le joueur en phase peut dépenser tous, quelques-uns ou aucun des PP dans sa réserve de PP.

Les PP non dépensés sont économisés pour une utilisation ultérieure et placés dans la case des PP économisés de la piste de production sur la carte.

Ensuite, le joueur en phase vérifie l'ordre de bataille de sa faction pour voir quels renforts (nouvelles unités) sont disponibles gratuitement pour ce tour ou si des unités doivent être retirées du jeu.

7.3.1 Arrivée de nouvelles unités

Sauf mention contraire, les unités reconstruites et les unités en renforts peuvent être placées dans une position, habituellement un hex de ville majeure et/ou de forteresse de leur patrie, qui doit pouvoir servir de source de ravitaillement amie (4.2), mais pas plus d'une unité par hex n'est autorisé (dans les capitales nationales, 2 unités peuvent être placées).

Les unités blindées doivent entrer dans une usine de blindés (rouge). Les unités aériennes et les parachutistes doivent entrer dans une usine aérienne (bleue). L'infanterie de marine ne peut entrer que par un chantier naval (usine blanche).

Les unités en renforts entre au niveau de force indiqué dans l'ordre de bataille (en général à puissance maximum).

7.3.2 Restrictions de renforts

Les unités en renforts et reconstruites ne peuvent être placées que dans un hex de ville qui est relié à sa source de ravitaillement principal par rail ou mer et pouvant agir comme une source de ravitaillement valide (4.2).

Lorsqu'elles sont placées dans les villes, ces unités peuvent se surempiler jusqu'au début de la Phase de Mouvement.

Les renforts doivent être retardés si leur position d'arrivée est contrôlée par l'ennemi ou si elle n'est pas une source de ravitaillement valide (4.2).

7.3.3 Retarder les renforts

Les renforts qui doivent être retardés ou que le joueur souhaite retarder volontairement peuvent entrer en jeu pendant sa Phase de Production de n'importe quel tour ultérieur. Dans ce cas, ils peuvent entrer en jeu sans pénalité ni coût supplémentaire.

7.3.4 Dissoudre les unités

Après avoir terminé la production, le joueur en phase peuvent volontairement dissoudre n'importe quel nombre de ses unités *ravitaillées*. Ces unités peuvent être reconstruites à partir du tour suivant.

De plus, pour chaque unité dissoute, le joueur reçoit 1 PP jaune, pouvant être dépensé à la prochaine Phase de Production.

7.4 Phase de Mouvement Ferroviaire Stratégique

Dans cette phase, seul le QG suprême peut être activé.

Le Mouvement Ferroviaire Stratégique (MFS) permet le redéploiement immédiat d'une certaine quantité de troupes d'une région du front à une autre. C'est la meilleure façon de déplacer de nouvelles unités vers la ligne de front. Il est aussi utilisé pour masser des troupes avant de lancer une offensive surprise sur une région peu défendue ou renforcer une région menacée. Pour être éligible au mouvement ferroviaire, une unité doit commencer le tour ravitaillée, dans un hex de voie ferrée et ne pas être adjacent à des unités ennemies.

Elle peut ensuite se déplacer de n'importe quelle distance sur des voies ferrées amies, mais elle ne peut jamais entrer dans des hexs adjacents à des

unités ennemies, ni utiliser des hexs de voies ferrées contrôlés par l'ennemi.

Après cette phase, l'unité peut se déplacer normalement pendant la Phase de Mouvement.

Pour chaque MFS, le joueur peut déplacer 1 unité. Mais le MFS doit être payé avec 1 PP jaune ou 1 Point d'Action de QG (3.12/13.0).

Chaque puissance a une limite maximum de MFS à chaque tour :

MFS BITW

Allemagne : 7 (2 dans BITW)

USA : 0 (mais peut utiliser le MFS britannique)

France : 2

RU : 2

Italie : 2 (1 dans BITW)

Puissances mineures : 1

MFS BITE

Union Soviétique : 5

Axe : 4 unités via MFS en Union Soviétique et 1 MFS en Scandinavie (Norvège, Suède et Région opérationnelle finlandaise – ROF).

7.5 Phase de Mouvement

Les unités peuvent se déplacer seules ou en piles qui peuvent être décomposées à tout moment pendant le mouvement.

Les unités sont déplacées en traçant un chemin continu à travers la grille hexagonale.

Les hexs doivent être contigus et ne peuvent jamais être sautés.

7.5.1 Nombre d'unités à déplacer

Dans les Règles de Base, le joueur en phase peut déplacer autant d'unités qu'il le désire : toutes, quelques-unes ou aucune.

7.5.2 Ordre de mouvement des unités

1. Unités terrestres : D'abord, le joueur en phase déplace ses unités terrestres pendant cette étape.

2. Unités aériennes : Ensuite, le joueur en phase déplace ses unités aériennes.

Il peut déplacer n'importe quel nombre d'unités aériennes *ravitaillées* jusqu'à un hex occupé par l'ennemi dans un rayon de 5 hexs (chasseurs), 10 hexs (bombardiers) ou 15 hexs (bombardiers stratégiques) de leurs bases aériennes, seulement si elles ont une force supérieure à 0.

En alternative, il peut déplacer n'importe quel nombre d'unités aériennes de leurs bases aériennes actuelles à de nouvelles bases aériennes amies au double de la portée ci-dessus (rebasement).

Les unités aériennes non ravitaillées peuvent seulement se rebaser avec la moitié de leur portée.

7.5.3 Coûts en Points de Mouvement

Chaque unité a une valeur en Points de Mouvement (PM) en fonction de son type et/ou niveau Tech.

Exemple : Une unité terrestre française TECH 1 a 3 PM, tandis qu'une unité terrestre allemande TECH 2 a 4 PM.

Une unité terrestre qui entre dans un hex dépense un certain nombre de PM, en fonction du terrain dans cet hex.

- Plaine (hex clair) : 1 PM
- Forêt : 2 PM
- Collines : 2 PM
- Montagnes : 3 PM
- Marais : 3 PM

Note : Traverser une rivière ne coûte aucun PM supplémentaire. Quel que soit le terrain, une unité aérienne dépense toujours 1 PM par hex.

Aucune unité ne peut entrer dans un hex s'il ne lui reste pas assez de PM pour cela.

Les PM inutilisés sont perdus. Ils ne sont pas transférables à une autre unité, ni ne peuvent être accumulés d'un tour à l'autre.

Les unités peuvent traverser des hexs contenant d'autres unités amies sans pénalité, en payant le coût normal du terrain.

Des unités en mouvement peuvent se surempiler lorsqu'elles traversent un hex contenant des unités amies (3.10).

Le mouvement doit se terminer lorsqu'une UT entre dans un hex contenant une unité ennemie.

Une UT en mouvement peut entrer, sortir ou traverser un hex en ZDC ennemie, mais une unité terrestre en retraite ne le peut pas (7.7.15).

Une unité aérienne peut entrer dans, ou traverser des hexs contenant des unités ennemies sans pénalité.

Rappelez-vous : Les unités non ravitaillées ont leurs PM réduits de moitié.

7.5.4 Hexs restreints

Les unités terrestres ne peuvent pas entrer dans, ou traverser, des hexs d'eau (les unités aériennes le peuvent).

Les unités peuvent entrer dans des hexs contenant à la fois de l'eau et de la terre (hexs côtiers) au coût normal, mais elles ne peuvent pas entrer dans les hexs partiels au bord de la carte.

Hexs partiels : Les hexs partiels ne sont pas jouables, même s'ils donnent parfois des Points de Production, comme Bratislava. La dernière rangée d'hexs jouable au nord est celle passant au nord de Namsos. La dernière colonne d'hex jouable à l'est est celle passant par Posen.

La Yougoslavie n'est pas une région jouable dans BITW.

7.5.5 Mouvement à travers les flèches rouges

Les flèches rouges sont des connexions à travers les détroits et vers les zones hors-carte. Se déplacer à travers ces flèches coûte toujours 3 PM et donc les lignes de ravitaillement comptent pour 3 hexs à travers les flèches rouges/détroits (étendues au maximum).

Si le joueur en phase ne contrôle pas les deux hexs connectés, seules les unités de classe infanterie peuvent traverser ces hexs particuliers.

Détroit de Calais : Pour tenter un mouvement naval à travers le détroit de Calais, les joueurs doivent contrôler Dover et Calais, sinon les unités navales (et toute UT transportée) subissent immédiatement une double perte de pas.

Antwerpen, Bordeaux, Kiel, London et Trieste : Pour utiliser ces ports, le joueur doit contrôler les **deux** hexs côtiers marqués : A, B, K, L et T respectivement.

Canal de Kiel : Pour utiliser le canal de Kiel, le joueur doit contrôler les 8 hexs adjacents au canal.

Notez que l'événement Opération Maple peut annuler l'utilisation du canal de Kiel par l'Axe ainsi que tout type d'activité navale de surface hors de la mer Baltique.

7.6 Phase de réaction du défenseur

Après que le joueur en phase a déplacé toutes ses unités, le joueur hors phase peut réagir en déplaçant n'importe quel nombre de ses unités aériennes vers n'importe quels hexs de bataille dans un rayon de 5 hex (chasseurs), 10 hexs (bombardiers), ou 15 hexs (bombardiers stratégiques) de leurs bases aériennes.

Les unités aériennes qui sont déjà dans un hex de bataille ne peuvent *pas* bouger vers d'autres hexs de bataille pendant cette étape, car elles sont déjà attaquées.

7.7 Phase de combat

Les combats individuels dans les différents hexs de bataille peuvent être résolus dans l'ordre déterminé par le joueur en phase.

Un combat doit être complètement terminé avant de passer au suivant.

Chaque unité capable de combattre dans l'hex de bataille *doit* participer au combat, ainsi l'artillerie ne peut pas éviter le combat pour économiser des munitions.

Résolvez chaque combat étape par étape comme décrit ci-dessous, après que chaque joueur a révélé TOUTES ses unités :

SEQUENCE DE COMBAT

1. Etape de combat air-air

(multi-rounds, simultané)*

2. Etape de tir antiaérien

(1 round, simultané)

3. Etape de combat air-sol

(1 round, simultané)

4. Etape de tir de l'artillerie

(1 round, simultané)

5. Etape de combat terrestre

(1 round, défenseur en premier)

*1 seul round pour les bombardiers stratégiques.

7.7.1 Etape de combat air-air

Cette étape n'a lieu que si les deux camps ont des unités aériennes dans l'hex de bataille ; sinon, passez directement à l'étape suivante.

Dans cette étape, les unités aériennes des deux camps se combattent simultanément.

Comme d'habitude, les unités aériennes lancent 1 dé pour chacun de leurs pas.

Pour la détermination de la puissance de feu de chaque UA, consultez le tableau des niveaux Tech. Les touches sont appliquées immédiatement.

Chaque touche réduit normalement une unité aérienne ennemie d'un pas. Certaines unités aériennes doivent subir 2 touches avant d'être réduites d'un pas (7.7.8).

Après chaque round de combat air-air, un camp peut décider de se replier (le défenseur choisit en premier) ; sinon, un autre round de combat air-air a lieu automatiquement.

7.7.2 Etape de tir antiaérien

Cette étape n'a lieu que si un camp a encore des unités aériennes dans l'hex de bataille.

Avant que ces avions ne puissent attaquer des unités ennemies au sol, elles doivent être attaquées par les unités terrestres et/ou les canons antiaériens de la position :

- Les unités terrestres lancent 1 dé par pas.
- Les villes majeures/forteresses lancent 2 dés.
- Les villes mineurs ou bunkers lancent 1 dé.

La puissance de feu AA d'une unité est égale à sa Puissance de feu Défensive (PD).

Pour la détermination de la puissance de feu de chaque UT, consultez le tableau des niveaux Tech.

Les touches sont appliquées immédiatement.

Chaque touche réduit normalement 1 UA ennemie d'un pas. Certaines UA doivent être touchées 2 fois avant d'être réduites d'un pas (7.7.8).

Les UA riposteront à l'étape suivante.

Souvenez-vous : Les UST ne doivent pas être réduites après le tir AA.

7.7.3 Etape de combat air-sol

Les UA qui ont survécu aux deux phases précédentes sont maintenant libres d'attaquer les UT ennemies.

Chaque UA lance 1 dé par pas.

Pour la détermination de la puissance de feu de chaque UA, consultez le tableau des niveaux Tech.

Les touches sont appliquées immédiatement.

Chaque touche réduit normalement 1 UT ennemie d'un pas. Certaines UT doivent être touchées 2 fois avant d'être réduites d'un pas (7.7.8).

7.7.3.1 Note sur l'étape de combat air-sol

L'attaque air-sol ne dure qu'un seul round, ensuite, passez à l'étape de tir de l'artillerie. Pendant le premier round de combat air-air, les chasseurs du défenseur basés au sol (s'il y en a), doivent immédiatement réagir en fuyant, tandis que les bombardiers du défenseur basés au sol (s'il y en a) doivent y rester pendant le premier round.

Cette restriction n'affecte pas les bombardiers du défenseur en réaction (car ils sont déjà en vol).

7.7.4 Etape de tir de l'artillerie

L'artillerie de l'attaquant tire en premier, puis celle du défenseur tir (ce combat n'est *pas* simultané).

Chaque unité d'artillerie lance 1 dé par pas.

Pour la détermination de la puissance de feu de chaque UST, consultez le tableau des niveaux Tech.

Chaque touche réduit normalement 1 UT ennemie d'un pas. Certaines UT doivent être touchées 2 fois avant d'être réduites d'un pas (7.7.8).

Après avoir lancé les dés, une unité d'artillerie est immédiatement réduite d'un pas (pivotez-la dans le sens contraire) pour simuler la dépense de munitions (l'artillerie à 4 pas est réduite à 2 pas après avoir tiré).

Souvenez-vous : l'artillerie dans un hex de combat doit tirer. L'artillerie à 0 pas ne peut plus tirer.

7.7.5 Etape de combat terrestre

Après les tirs d'artillerie de l'attaquant et du défenseur, toutes les autres unités terrestres tirent.

Les unités du défenseur tirent en premier (ce combat n'est *pas* simultané).

Chaque unité terrestre lance 1 dé par pas.

Pour la détermination de la puissance de feu de chaque UCT, consultez le tableau des niveaux Tech.

Les touches sont appliquées immédiatement.

Chaque touche réduit normalement 1 unité terrestre ennemie d'un pas. Certaines unités terrestres doivent être touchées 2 fois avant d'être réduites d'un pas (7.7.8).

Ceci met fin au round de combat. Des rounds supplémentaires peuvent avoir lieu, comme décrit en 7.7.12.

7.7.5.1 Note sur le combat – évacuation aérienne

Si les UT du joueur en phase entrent dans un hex de base aérienne où il n'y a que des unités aériennes ennemies au sol, ces unités doivent immédiatement évacuer cette base : elles perdent 1 pas et doivent se rebaser dans une base aérienne amie à portée s'il y en a (7.7.16). Si elles ne peuvent pas terminer l'évacuation, elles se rendent immédiatement.

7.7.6 Modificateurs de combat : bonus/malus

Le terrain de l'hex de bataille modifie la force de combat des UT en attaque et la puissance de feu des UT en défense, en ajoutant un *malus* à l'attaquant, ou un *bonus* au défenseur.

Ajouter 1 bonus signifie que l'unité obtient une meilleure puissance de feu : sa chance de toucher augmente de 1.

Exemple : Une unité de tanks française se défend à 5&6. Avec un bonus, elle se défend à 4-6.

Appliquer 1 malus réduit la force de combat de l'unité : elle lance la moitié de ses dés. Les éléments de terrain affectent les unités terrestres en attaque et leur puissance de feu AA, mais pas les unités de soutien (artillerie et QG) ni les unités aériennes. Certains, comme les bunkers et les forteresses, affectent *toutes* les unités en attaque (pour les détails, voir le tableau des effets du terrain sur l'aide de jeu).

Le combat air-air a lieu dans le ciel et n'est par conséquent pas affecté par le terrain. Le combat air-sol n'est pas non plus affecté par le terrain (mais il le sera par un mauvais temps et la reconnaissance aérienne dans les Règles Avancées). En général, seul le combat terrestre et la puissance de feu AA sont affectés par le terrain.

D'autres circonstances ajoutent bonus ou malus (voir les RA et RO).

Lorsqu'ils sont donnés à la même unité en même temps, les joueurs peuvent se mettre d'accord et décider qu'un bonus annule un malus et vice versa. Cet accord doit être pris par les deux joueurs en début de partie et respecté jusqu'à la fin.

Exemple : A TECH 1, un corps de montagne avec 4 pas attaquant dans un hex de montagne reçoit 1 malus et 1 bonus. Au lieu de lancer 2 dés à 5&6, il peut lancer ses 4 dés à 6.

7.7.7 Modificateurs cumulatifs

Tous les modificateurs sont cumulatifs.

Exemple 1 : Une unité de tanks allemande à 5 pas attaque avec 5 dés. Si elle a 1 malus, elle lance la moitié de ses dés : 2 dés.

Si elle obtient 2 malus, par exemple en attaquant dans un hex de forêt en traversant une rivière, sa force de combat est divisée par quatre et donc réduite à 1 (le minimum).

Exemple 2 : Une unité d'infanterie TECH 1 en défense touche à 6. Si elle se défend dans un hex de forêt avec une ville majeure et derrière une rivière, elle reçoit 1 bonus pour la ville majeure plus 1 bonus pour la rivière et donc touche à 4-6.

Dans le même exemple, l'attaquant subit 1 malus pour la rivière, 1 malus pour la forêt et 1 malus pour la ville majeure.

7.7.7.1 Cumuler les dés

Si deux unités ou plus dans le même hex de bataille ont le même malus en même temps, additionnez d'abord leurs nombres de pas puis divisez le total par deux. Si le résultat permet au joueur de lancer 1 dé de plus qu'avec un calcul séparé pour chaque unité, alors ce dé supplémentaire est lancé par l'unité la plus faible.

Exemple : une unité blindée allemande à 3 pas touche à 5&6 et une unité d'infanterie à 3 pas touche à 6. Si les deux attaquent dans un hex de forêt (1 malus), lancez 3 dés (2x3/2) et non 2 (3/2 +3/2, arrondis à l'inférieur). L'un de ces dés touche à 5&6, les deux autres touchent à 6.

7.7.8 Touches

Les touches sont marquées en faisant pivoter une unité dans le sens contraire du nombre de touches subies par l'unité. Donc, les touches réduisent le nombre de pas d'une unité et sa force de combat. Certaines unités doivent être touchées 2 fois pour être réduites d'un pas (celles dont la différence arithmétique est 2 et non 1).

Si une telle unité subit une touche qui ne peut pas immédiatement la réduire d'un pas, cette touche est indiqué avec un dé ou en faisant faire un demi-tour à l'unité et est reportée aux rounds ultérieurs de ce combat. Lorsque l'unité est à nouveau touchée, elle est réduite d'un pas.

7.7.9 Répartir les touches

A moins qu'un camp n'ait qu'une seule unité engagée dans le combat, les touches peuvent être réparties sur plusieurs unités. Les unités les plus fortes doivent toujours être réduites en premier. Si deux unités ont la même force, c'est leur propriétaire qui choisit.

7.7.10 Elimination des unités

Une unité de combat est éliminée et retirée de la carte lorsque le nombre de touches subi par l'unité est supérieur ou égal à son nombre de pas.

Exemple : Si une unité d'infanterie à 1 pas subit une touche, elle est immédiatement éliminée.

La plupart des unités de soutien à 0 pas (comme l'artillerie et certaines autres) ne peuvent pas être éliminées de cette façon. Elles restent en jeu jusqu'à ce qu'elles soient attaquées seules par une UCT ennemie.

7.7.11 Allocation des touches en excès

Si toutes les unités d'une faction engagées en combat ont été éliminées et que toutes les touches n'ont pas été distribuées, alors toutes les touches et

« demi-touches » en excès sont perdues à la fin du combat dans cet hex de bataille.

Modificateurs de terrain

Unités de combat terrestres

Forêt, colline, montagne, marais : Toutes les UCT en attaque (et leur AA) subissent 1 malus.

Rivières : Au premier round de combat, toutes les UCT (et leur AA) attaquant à travers une rivière subissent 1 malus, et, si toute les UT traversent la rivière, alors les UCT en défense (mais pas leur AA) reçoivent 1 bonus.

Villes majeures : Toutes les UCT en attaque (et leur AA) subissent 1 malus, et toutes les UCT en défense (mais pas leur AA) reçoivent 1 bonus.

Flèches rouges, détroits : Au premier round de combat, toutes les UCT (et leur AA) attaquant à travers des flèches rouges subissent 2 malus, et si TOUTES les UT attaquent à travers le détroit, alors toutes les UCT en défense (mais pas leur AA) reçoivent 1 bonus.

Souvenez-vous : Si le joueur en phase ne contrôle pas les deux hexs connectés, seules les unités de classe infanterie peuvent traverser ces hexs particuliers (7.5.5).

Toutes les unités

Forteresses (la Ligne Maginot – uniquement si attaquée de front, à travers les hexs de frontière orange – et l'hex d'Eben-Emael) et **Festungs** (blocs de forts de l'Axe orange : 7 pas) sont très difficiles à conquérir s'ils sont bien défendus.

Toutes les UT et UA en attaque subissent 2 malus (force de combat divisée par 4), toutes les UCT en défense reçoivent 2 bonus.

Si une forteresse tombe aux mains de l'ennemi, elle devient immédiatement un bunker et ne peut pas être reconstruite, tandis que si un Festung est d'abord réduit en fort puis détruit, il peut être reconstruit.

Bunkers (La Spezia et la Ligne Siegfried) et **Forts** (blocs de forts de l'Axe orange qui ne sont pas à pleine puissance : 1-3-5 pas) : Bien que plusieurs types de tranchées et de fortifications ont été construits pendant la guerre sur le front de l'ouest, seuls certains sont représentés dans le jeu.

Toutes les UT et UA en attaque subissent 1 malus, tandis que toutes les UCT en défense (mais pas l'AA) reçoivent 1 bonus.

Si un bunker tombe aux mains de l'ennemi, il est immédiatement détruit et ne peut pas être reconstruit, tandis que si un fort est détruit, il peut être reconstruit.

7.7.12 Rounds de combat supplémentaires

A moins que les unités d'un ou des deux camps aient été éliminées, ou si un camp décide de retraiter (le défenseur choisit toujours en premier), les joueurs doivent livrer un round de combat supplémentaire, en commençant par l'étape de tir antiaérien 7.7.2.

7.7.13 Retraites

A la fin de n'importe quelle étape de combat, le défenseur en premier, puis l'attaquant, a le choix de faire retraiter n'importe quel nombre de ses UA hors de l'hex de bataille ; les UT peuvent retraiter seulement après l'étape de combat terrestre.

Si aucun camp ne retraite, il y aura un autre round de combat.

7.7.14 Mouvement de retraite

Le joueur contrôlant l'unité déplace une UT en retraite dans un hex adjacent et une UA en retraite dans un hex de base aérienne à portée.

Si plusieurs unités retraitent, elles peuvent être réparties comme le joueur le désire dans différents hexs adjacents (ou bases aériennes), tant que tous les « hexs de retraite » se conforment à 7.7.15-16. Les unités ne peuvent retraiter que dans des hexs sûrs. Aucune unité ne peut retraiter en ZDC ennemie ni dans les hexs partiels au bord de la carte.

Le mouvement de retraite est « gratuit », il ne coûte aucun PM.

7.7.15 Retraite des unités terrestres

Pour une UT, l'hex de retraite adjacent :

a. doit être dans une direction s'éloignant de l'hex de bataille telle que si l'unité continuait à se déplacer dans cette direction d'une quelconque distance, elle finirait par atteindre une source de ravitaillement amie sans se déplacer plus loin ni sans traverser :

- Un hex rempli d'eau,
- Une ZDC ennemie,
- Une ville sous contrôle ennemi,
- Un hex occupé par une unité ennemie *(même si c'est un avion effectuant une mission aérienne)*,
- Un autre hex de bataille.

b. *ou* l'hex de retraite adjacent peut être un hex dans n'importe quelle direction contenant uniquement des unités amies ou une ville amie (forteresse majeure ou mineure).

Si ces deux conditions ne sont pas remplies, l'unité ne peut pas retraiter et est éliminée.

7.7.16 Retraite des unités aériennes

Les unités aériennes retraitent dans un hex de base aérienne à portée (5 hexs pour les chasseurs, 10 hexs pour les bombardiers et 15 hexs pour les bombardiers stratégiques). Si elles sont incapables d'atteindre un hex de base aérienne disponible, elles sont éliminées.

7.7.17 Retraite et surempilement

Les unités ne peuvent pas se surempiler à cause de la retraite.

Les UT et UA incapables d'atteindre un hex de retraite autorisé sont immédiatement éliminées.

7.7.18 Unités engagées en retraite

Les UA peuvent retraiter hors de l'hex de bataille après n'importe quelle étape de combat, tandis que les UT ne peuvent retraiter qu'après l'étape de combat terrestre.

En combat aérien et terrestre, l'attaquant et/ou le défenseur peuvent retraiter toutes, quelques-unes ou aucune de leurs unités après chaque round de combat.

Le défenseur choisit toujours de retraiter en premier, puis l'attaquant choisit de rester ou retraiter.

Souvenez-vous : Toute unité qui choisit de retraiter et qui en est incapable est éliminée.

7.8 Phase de blitz

Le blitz est la meilleure façon de poursuivre et détruire des unités qui ont survécu et réussi à fuir la première attaque. Seules les unités blindées qui

ont attaqué pendant la Phase de Combat peuvent faire un blitz.

Les tanks, QG blindés et tankettes TECH 2 (mais **pas** l'infanterie motorisée) peuvent dépenser 1 PM supplémentaire pour entrer dans un hex adjacent, même s'il est occupé par l'ennemi (dans ce cas, un nouveau combat aura lieu : le combat de blitz).

Les UA TECH 2, l'artillerie et l'infanterie motorisée impliquées dans l'attaque originale **peuvent suivre les unités blindées dans cette poursuite.**

L'attaquant peut faire un mouvement de blitz et combattre dans l'ordre qu'il désire. Il peut déplacer ses unités en blitz dans un hex vide ou occupé par l'ennemi, comme il veut, du moment que chaque unité est capable de dépenser 1 PM supplémentaire.

Une attaque en blitz est résolue comme une attaque normale, sauf que le joueur hors phase ne peut pas réagir avec ses UA (mais le peut avec ses unités en Réserve : RO 31.0).

Le blitz n'est pas autorisé par mauvais temps (car aucun hex ne coûte que 1 PM).

7.8.1 Rebasement des unités aériennes

A la fin de cette phase, toutes les UA qui ont été engagées en combat et qui ont survécu doivent se rebaser comme décrit en 7.7.16 (défenseur en premier).

Lorsque c'est terminé, il ne devrait plus y avoir un hex de base aérienne contenant plus d'une UA. Si c'est impossible, le joueur contrôlant les unités doit éliminer les UA en excès.

7.9 Phase de statut de ravitaillement final

Toute unité marquée avec un baril blanc « non ravitaillé » pendant la Phase de Ravitaillement (7.2) doit à nouveau vérifier son ravitaillement.

Si l'unité est maintenant ravitaillée, retirer le baril blanc.

Si l'unité est toujours non ravitaillée, elle doit se rendre et est retirée de la carte ainsi que le baril blanc (4.5).

Note : Les unités à 0 pas et l'infanterie statique ne se rendent pas et doivent être engagées/détruites.

Dans les Règles de Base, le joueur hors phase gagne 1 PP jaune par unité ennemie qui se rend. Dans les Règles Avancées, la couleur du PP dépend du type de l'unité qui se rend.

7.10 Phase d'exploitation des blindés

La Phase d'Exploitation des Blindés consiste à déplacer les tanks, QG blindés, tankettes TECH 2 et infanterie motorisée TECH 2 (mais *pas* les autres unités) une seconde fois pendant le tour.

Une unité doit être ravitaillée au début de cette phase pour pouvoir se déplacer (l'unité peut être non ravitaillée pendant ou à la fin de cette phase, mais *pas* au début). Vérifiez le ravitaillement normalement et marquez toute unité blindée non ravitaillée avec un baril blanc, même si aucune unité blindée ne sera éliminée si elle est toujours non ravitaillée à la fin de la phase d'exploitation.

Les unités blindées/d'infanterie motorisée ravitaillées se déplacent normalement, comme dans la Phase de Mouvement, pouvant dépenser tous leurs PM. Cependant, elles ne doivent pas engager de nouveaux combats et ne peuvent donc pas entrer dans un hex contenant une unité ennemie.

Ensuite, retirez les barils blancs (s'il y en a).

7.11 Phase de victoire

Vérifiez les conditions de victoire du scénario et les conditions de reddition. Appliquez-les immédiatement.

Les puissances majeures et mineurs se rendent maintenant si leur capitale est sous contrôle ennemi : vérifiez le statut du contrôle de Berlin, Paris, Londres, Bruxelles, Den Haag et Roma ; si c'est le cas, retirez définitivement de la carte toutes les unités de la puissance majeure qui se rend.

Vérifiez aussi les termes spéciaux de reddition des USA/Italie/France pendant cette phase (5.5).

Si l'Allemagne se rend, la partie prend fin immédiatement avec une victoire décisive alliée (mort subite).

A la fin de cette phase, avancez le marqueur de tour d'une case sur le compte-tour.

REGLES AVANCEES

8.0 ZDC

Les ZDC ne s'étendent pas à travers les rivières non gelées, ni dans les villes majeures, bunkers ou forteresses ennemies (même s'ils ne sont pas occupés par des unités ennemies), sauf si l'hex en question est vide *et* entièrement entouré d'unités/ZDC amies.

Souvenez-vous que les forts et festungs de l'Axe n'ont pas de ZDC.

9.0 METEO

La plupart des tours ont une météo fixe.

Beau = soleil, **mauvais** = pluie ou neige.

Dans BITW, les mois d'avril et octobre ont besoin d'un jet de dé pour déterminer si le temps est beau ou mauvais (pluvieux). Le joueur allemand lance un dé : 1-3 : beau ; 4-6 : mauvais (pluvieux).

9.0.1 Tous les hexs côtiers de la méditerranée et les îles méditerranéennes ont toujours beau temps.

9.0.2 Correspondance BITW/BITE

La Scandinavie a la même météo que BITE, tandis que l'Allemagne, la Hongrie et la Roumanie ont la même météo que BITW.

9.1 Effets de la météo sur le ravitaillement

Le mauvais temps réduit toutes les lignes de ravitaillement à 2 hexs.

9.2 Effets de la météo sur le mouvement

Le mauvais temps empêche le blitz et affecte le mouvement :

Pluie : Tous les hexs coûtent 3 PM et il n'est pas possible de lancer d'invasions amphibies/aéroportées.

Les unités aériennes ne peuvent pas partir en mission les tours de pluie, mais elles peuvent toujours se rebaser. Toutefois, les tentatives de reconnaissance aérienne sont toujours possibles (RO 19.0).

Neige : Tous les hexs de plaines, forêts et marais coûtent 2 PM, tous les hexs collines et montagnes 3 PM.

Les ports avec une ancre blanche gèlent pendant les tours de neige.

Les actions/activités suivantes sont interdites dans ces eaux et entre les ports gelés (au départ et à l'arriver) :

- Tout type de mouvement naval (RO 18.0).
- Transport naval des ressources (PP).
  - Ravitaillement.

9.3 Effets de la météo sur le combat

Pluie : Pendant les tours de pluie, les unités aériennes ne peuvent faire aucun type de mission, bien qu'elles soient libres de se rebaser.

Toutes les UCT en attaque et l'AA en défense (reconnaissance) subissent 1 malus.

Toutes les UCT en défense reçoivent 1 bonus.

Le tir des UST d'artillerie n'est pas affecté.

Les rivières sont considérées gelées et n'ont aucun effet sur le combat en attaque ou en défense.

Souvenez-vous : Toutes les unités finlandaises, norvégiennes, suédoises et soviétiques, toutes les unités de montagne, mais aussi toute unité dans sa propre patrie ne subit aucune pénalité de combat par temps de neige, mais elles subissent quand même les pénalités de mouvement.

Les unités allemandes non montagnardes avec de l'équipement d'hiver sont autorisées à opérer en Scandinavie, toutefois, elles sont pénalisées par la neige.

10.0 UNITES D'ELITE

Les Alliés et les Allemands ont des unités d'élite.

Ces unités étaient hautement entraînées et lourdement équipées des meilleures armes disponibles.

De plus, leur moral était très élevé et elles étaient dirigées par les meilleurs commandants.

Unités d'élite allemandes :

- Toutes les unités SS
- 22ème division d'infanterie aéroportée
- 7ème flieger division
- 1er corps de para
- 2ème corps de para
- Armée de para
- Panzer division « Hermann Göring » (HG)

Unités d'élite alliées (seulement à pleine puissance) :

- Toutes les unités de para
- Toutes les unités de marines

Les unités de marines alliées (seulement à pleine puissance) et les unités SS allemandes reçoivent 1 bonus en attaque, tandis que les unités de para alliées (seulement à pleine puissance), la panzer division HG, la 22ème DI aéroportée, la 7ème flieger division, les 1er et 2ème corps de para et l'armée para (et leur AA) reçoivent 1 bonus en défense.

Souvenez-vous que toutes les unités de combat terrestres alliées doivent être à pleine puissance pour bénéficier du bonus au combat du niveau TECH. Donc, la 82ème division américaine à 3 pas TECH 3 a double-bonus en défense (3 dés à 4-6) grâce à son niveau Tech et son statut élite, mais si elle est réduite à 2 pas, elle perd son bonus Tech et son bonus d'élite (lançant 2 dés à 6).

CENTRE DE RECRUTEMENT SS DE MUNICH

Si Munich (symbole de casque) est sous contrôle allemand et aussi capable d'agir comme une source de ravitaillement valide (4.0) :

1. Les unités SS éliminées peuvent être reconstruites.
2. Les unités SS sur la carte peuvent être réparées.
3. Pendant la Phase de Production de l'Axe, à partir de janvier 1943, le joueur allemand reçoit 1 pas de remplacement SS gratuit : pivotez une unité SS de 270° (ou construisez-en une nouvelle à 1 pas).

11.0 PRODUCTION AVANCEE

Avec les règles de production avancée, les joueurs reçoivent des ressources supplémentaires (plus de PP jaunes) et des PP blindés (rouges), aériens (bleus), navals (blanches et pétroliers (noirs).

Note : Bien que presque tous les PP du jeu soient représentés par des cubes en bois de différentes couleurs, le pétrole est représenté par des barils en plastique noirs.

Consultez les scénarios pour les détails sur les PP reçus par les joueurs à chaque tour.

Pour réparer ou reconstruire une unité de classe infanterie, il n'y a aucune différence avec les règles de production de base. Pour réparer ou reconstruire les unités blindées, aériennes, navales et les QG, pour chaque PP jaune générique, 1 PP supplémentaire rouge, bleu, blanc ou noir doit être dépensé :

- Infanterie : 1 jaune
- Blindé : 1 jaune +1 rouge
- Avion : 1 jaune + 1 bleu
- Naval/marine : 1 jaune + 1 blanc
- QG : 1 jaune + 1 noir

Infanterie motorisée : Le premier et dernier pas de chaque unité d'infanterie motorisée est considéré comme blindé, nécessitant ainsi un PP rouge.

Souvenez-vous : les pas noirs coûtent 1 PP, les pas blancs et rouges 3 PP de chaque type. Les pas bleus ne peuvent jamais être réparés ou reconstruits.

Il n'y a pas d'unités navales ni de PP blancs dans BITW, ils apparaîtront dans Blocks in Afrika.

La 13ème unité d'infanterie motorisée britannique (marine) représentée ci-dessus coûte :

- *1er pas : 2 jaunes, 2 blancs et 2 rouges*
- *2ème pas : 1 jaune et 1 blanc*
- *3ème pas : 2 jaunes et 2 blancs*
- *4ème pas : 3 jaunes, 3 blancs et 3 rouges*

11.1 Centres de population, miniers et pétrolifères

Ce sont des villes majeures à forte densité urbaine fournissant beaucoup de main d'œuvre pour le recrutement de l'armée et le travail à l'usine.

Exemple : Paris a 3 en main d'œuvre, donc elle produit 3 PP jaunes par tour.

Centres miniers (symbole de wagon) : ce sont des centres où les ressources naturelles comme le charbon, le cuivre, le nickel et la bauxite sont extraits pour la production de l'armement.

Exemple : Les Baux-de-Provence produisent 3 PP jaunes par tour.

Centres pétrolifères (symbole de tour de forage) : ce sont les champs pétrolifères et/ou les usines d'hydrogénisation allemands où est extrait le pétrole.

Exemple : Les champs pétrolifères de Szombalteliy produisent 2 PP noirs par tour.

11.2 USINES

Il y a 4 types d'usines dans BITW :

- **Usines de blindés** (rouges) : construisent des tankettes, des tanks et des QG blindés.

  Exemple : l'usine de Coventry produit 1 PP rouge par tour.

- **Usines d'avions** (bleues) : construisent des chasseurs, des bombardiers, des troupes aéroportées et des QG aériens.

  Exemple : l'usine de Toulouse produit 1 PP bleu par tour.

- **Usines navales** (blanches) : construisent des flottes, de l'infanterie de marine et des QG navals.

  Exemple : Londres produit 1 PP blanc par tour.

- **Usines d'hydrogénisation** (noires, seulement en Allemagne) : produisent du pétrole synthétique. Seuls les Allemands peuvent construire ce type d'usines.

  Exemple : L'usine d'hydrogénisation de Police produit 2 PP noirs par tour.

Note : Seules les usines entourées sur la carte sont prêtes et produisent des ressources.

Les puissances mineures de l'Axe peuvent acheter et placer une unité blindée/aérienne dans leur capitale, même si elles n'ont pas d'usine rouge/bleue.

Les **Points de Production** peuvent être économisés d'un tour à l'autre, mais les PP rouges, bleus, blancs et noirs doivent toujours être économisés avec 1 PP jaune.

Donc, si un joueur n'a plus que des PP colorés à la fin d'un tour (par exemple 2 bleus), il doit les perdre sans pouvoir les utiliser.

Pour qu'un PP soit reçu et utilisé, le centre de ressources doit avoir une ligne de ravitaillement par rail ou mer jusqu'à la source de ravitaillement principale.

Seule l'Allemagne, en tant que leader de l'Axe, peut recevoir et utiliser les PP capturés (par exemple, Paris).

Note : Les partisans dans un centre de ressources, un port ou un hex de voie ferrée peuvent bloquer le transport du PP depuis/vers le centre de production (29.0).

11.3 Mines

Si un PP est relié à la source de ravitaillement principal (en général la capitale nationale dans BITW) non par rail, mais uniquement par une route maritime à travers des eaux infestées par des mines/sous-marins ennemis, lancez un dé :

- 1-5 : le transport réussit, le PP est reçu.
- 6 : le transport échoue, le PP est perdu.

Une route maritime bleue dans des récifs n'est pas affectée par le jet de mines/sous-marins.

Tout type d'action navale est interdit dans les récifs (en dehors des convois abstraits qui peuvent librement y tracer leur chemin) et les marines TECH 3 peuvent débarquer dans un hex de récifs sous certaines circonstances (24.0).

Exemple : En juin 1943, le joueur de l'Axe contrôle la Norvège et donc le centre minier de Knaben.

Aucun jet de mines n'est nécessaire car le PP est relié par rail à Berlin via une route maritime bleue complètement protégée par les récifs.

Toutefois, si un partisan norvégien est placé dans un hex de rail entre Knaben et Oslo, empêchant le PP d'être relié par rail à un port majeur (Narvik sur la carte de BITE, ou Goteborg – car l'Allemagne a du transit ferroviaire en Suède – sur la carte de BITW), alors le joueur de l'Axe ne peut pas transporter le PP par mer et donc ne peut le récupérer et le dépenser pendant la Phase de Production.

12.0 RAVITAILLEMENT AVANCE

12.1 Ravitaillement de siège : capitales et ports

Les unités dans un port (1 unité max par port mineur, 4 par port majeur et 5 dans un mulberry) ou leur propre capitale (4 au maximum) qui sont complètement entourées d'unités/ZDC ennemies sont en ravitaillement de siège.

Ces unités sont marquées « non ravitaillées » et ne peuvent pas être réparées. A la fin du tour, elles perdent 1 pas au lieu de se rendre.

Lorsqu'il ne leur reste plus qu'un pas, elles se rendent comme les autres unités.

Note : Les unités à 0 pas et les festungs ne se rendent pas et doivent être engagées et détruites.

12.2 Ravitaillement des festungs

Les festungs et les unités assiégées dans des hexs avec un festung (bloc orange) sont marquées « non ravitaillées » et sont traitées comme toutes les autres unités non ravitaillées : elles ne peuvent pas être réparées, ne peuvent pas attaquer, et ont leurs PM réduits de moitié. Tandis que les festungs ne perdent aucun pas à la fin du tour et n'ont pas à se rendre, les unités dans le même hex perdent 1 pas.

Note historique : Après le débarquement des Alliés en Normandie, plusieurs festungs allemands dans les ports de l'atlantique ont réussi à survivre jusqu'à la fin de la guerre : Lorient, Saint Nazaire, La Rochelle et les îles de la Manche, avec pour seul but de refuser aux Alliés un port supplémentaire pour ravitailler leurs unités en France.

12.4 Capacité d'attaque améliorée des unités terrestres TECH 2&3 non ravitaillées

Les unités terrestres TECH 1 non ravitaillées subissent toujours les pénalités déjà décrites dans les Règles de Base (4.4).

A l'opposé, les unités mieux équipées et entraînées sont capables de mieux supporter une telle situation.

Note historique : La 15ème armée allemande encerclée dans la poche de Falaise mi-août 1944 a été capable de combattre s'ouvrir un chemin à travers les lignes alliées, même si c'était à un coût élevé.

Les unités terrestres TECH 2&3 non ravitaillées ont leurs PM réduits de moitié, mais elles peuvent faire une Attaque Désespérée pour tenter de percer les lignes ennemies et restaurer leur statut de ravitaillement.

12.4.1 Attaque désespérée

Une attaque désespérée est la seule façon pour les unités terrestres TECH 2&3 d'attaquer : elles attaquent normalement, mais si elles ne réussissent pas à vider l'hex après le premier round de combat, elles doivent se rendre immédiatement.

Les unités blindées non ravitaillées peuvent tenter une attaque désespérée, même sans activation de QG supplémentaire (13.0).

C'est le *seul* cas où l'artillerie et les autres unités à 0 pas doivent se rendre.

12.5 Reddition

Dans BITW, une unité qui se rend donne des PP à l'adversaire : une unité de classe infanterie donne 1 PP jaune, tandis que les autres unités donnent 1 PP jaune plus 1 PP selon le type de l'unité qui se rend : rouge, bleu, noir (ou blanc dans BIA) (11.0).

13.0 QG, CARBURANT, MOUVEMENT

Les blindés et l'aviation ont besoin de grandes quantités de carburant pour bouger et combattre à pleine puissance. Ce carburant peut être fourni par un QG qui est activé dans ce but.

Les QG ont une puissance de feu AA et, s'ils sont activés, peuvent effectuer un nombre d'actions spéciales égal à leur nombre de pas (barils).

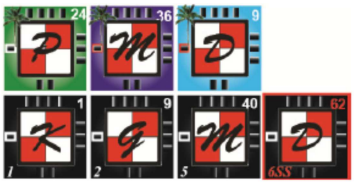
Il y a deux types de QG : tactiques et stratégiques.

Les QG tactiques agissent avec un rayon de commandement de 5 hexs, tandis que les QG stratégiques ont un rayon de commandement illimité.

13.1 QG tactiques *(Fascio Littorio pour les Italiens, Air Fleet pour les Américains)*

Les QG tactiques peuvent être activés pendant la Phase de Mouvement, la Phase d'Exploitation et la Phase de Réaction.

Il y a 2 types de QG tactiques : blindés et aériens.



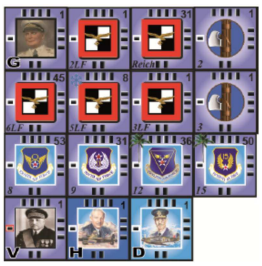
QG Blindés (Patton, Montgomery et de Gaulle pour les Alliés ; Kleist, Guderian, Manteufel et Dietrich pour les Allemands) ne déplacent que des unités blindées.

Les QG blindés (mais *pas* les QG aériens, navals ni le QG suprême national) sont similaires aux tanks car ils ont la même puissance de feu et capacités spéciales et peuvent aussi tirer comme de l'artillerie (ils tirent avant les autres unités terrestres, sont réduits d'un pas après le tir, etc.).

Comme l'artillerie, s'ils sont attaqués seuls, ils ne tirent pas du tout.

Ils ont la même puissance de feu que les tanks.

QG aériens (bleus pour la Luftwaffe allemande/Regia Aeronautica italienne, la RAF alliée, l'USAF et l'Armée de l'Air) : ils déplacent uniquement les unités aériennes.



Goering, Vuillemin, Harris et Dowding sont des QG aériens stratégiques.

Souvenez-vous : Pour le joueur de l'Axe et Allié, les QG blindés et aériens d'une puissance spécifique ne peuvent pas déplacer les unités d'une nationalité différente.

Seul le FHQ allemand peut déplacer toutes les unités de l'Axe de n'importe quel type et nationalité, mais en quantité limitée (13.8.2).

13.2 Ravitaillement des unités blindées et aériennes

Les unités blindées (tanks, tankettes, mais aussi les QG blindés non activés) et les unités aériennes (chasseurs et bombardiers) sont pleinement ravitaillés *seulement* si le joueur qui les contrôle active un QG approprié en le révélant (en le posant à plat, face visible). Dans ce cas, ils peuvent se déplacer de tous leur PM et attaquer normalement.

13.3 Portée des QG

Pour se déplacer de tous ses PM et attaquer, une unité doit être à une portée maximum de 5 hexs du QG tactique aérien/blindé approprié.

Souvenez-vous : Les QG stratégiques n'ont pas cette restriction. Ils peuvent déplacer des unités où qu'ils soient (13.8).

Le rayon de commandement de 5 hexs doit passer par des hexs amis (pas en ZDC ennemie) ni dans des hexs d'eau profonde.

Le joueur en phase peut déplacer un QG de toute sa capacité de mouvement, puis l'activer.

Le joueur hors phase peut activer un QG aérien (tactique ou stratégique), Rommel, Kesselring et aussi le QG d'une puissance mineure (s'il n'est pas déjà en combat) pendant la Phase de Réaction du Défenseur (7.6) afin de faire voler ses unités aériennes, mais il ne peut pas déplacer le QG : chaque QG du joueur hors phase doit être activé dans l'hex où il est.

Par mauvais temps, la portée d'un QG est réduite à 3 hexs.

13.4 Nombre d'unités à déplacer

Les joueurs peuvent déplacer un nombre d'unités égal au nombre de barils de pétrole (Points d'Action) du QG activé.

Exemple : Un QG à 4 pas a 4 points d'action, donc il peut déplacer un maximum de 4 unités.

Rommel, Kesselring et le QG des puissances mineures ne peuvent déplacer qu'une seule unité aérienne.

13.5 Ravitaillement limité

Sans l'activation d'un QG, toutes les unités blindées sont considérées en *ravitaillement limité :* Ils ne peuvent pas attaquer et leurs PM sont réduits de moitié.

Une unité blindée en ravitaillement limité peut seulement tenter une attaque désespérée si elle est aussi non ravitaillée. Dans ce cas, l'unité a ses PM divisés par 4, et si elle ne réussit pas à vider l'hex de bataille après le premier round de combat, elle doit immédiatement se rendre aux forces ennemies.

Le unités aériennes ont besoin de l'activation d'un GQ pour le mouvement de combat, pas pour le rebasement.

Commandement minimum : Si un QG est marqué non ravitaillé, il peut quand même être activé, mais il agit à la moitié de son efficacité (néanmoins, un QG non ravitaillé peut toujours déplacer 1 unité).

Exemple : Un QG à 4 pas non ravitaillé ne peut déplacer que 2 unités. Un QG non ravitaillé à 3 pas ne peut en déplacer qu'une.

13.6 Désactivation des QG

A la fin de la phase de blitz, *chaque* QG activé doit être désactivé en le réduisant d'un pas et en le relevant pour le dissimuler.

Les QG activés à 1 pas sont automatiquement retirés du jeu lors de la désactivation, car ils sont considérés épuisés.

Ils peuvent être reconstruits dans les tours ultérieurs.

13.7 Blitz et exploitation

Les unités blindées, aériennes et d'artillerie peuvent faire un blitz sans activation de QG supplémentaire.

Pendant la Phase d'Exploitation des Blindés, SEULS les QG blindés, Kesselring et Rommel peuvent être activés pour déplacer des unités blindées.

13.8 QG stratégiques *(QGS – image de leader avec les initiales)*

Ils ont des capacités spéciales et aucun rayon de commandement, donc une fois activés au début de la phase de MFS, ils peuvent effectuer un nombre d'actions égal à leurs Points d'Action, sans limite à leur rayon de commandement (13.3).

Les leaders suprêmes (LS) et les autres QG d'armée appartiennent à cette classe d'unité.

ALLEMAGNE

F (LS), Kesselring, Rommel,
G (Luftwaffe), D et R (Kriegsmarine)

RU

Churchill (LS),
Harris (Bomber Command) et
Dowding (Fighter Command)

FRANCE

Gamelin (LS), Vuillemin (Armée de l'air)

USA

Eisenhower (LS)

ITALIE

Mussolini (LS)

BELGIQUE

Roi Léopold III (LS)

PAYS-BAS

Winkelman (LS)

Exceptions : *Rommel et Kesselring peuvent commander seulement en Italie et en France respectivement, et peuvent aussi être activés pendant la Phase d'Exploitation.*

A la fin de la phase d'exploitation, les QG activés sont réduits et désactives.

13.8.1 Leaders suprêmes (LS)

Hitler, Churchill, Eisenhower, Mussolini, Gamelin, Léopold III, Winkelman, Christian X et Haakon VII sont les leaders suprêmes des forces armées de leur nation.

Ils sont tous considérés comme des unités blindées pour la puissance de feu AA, tandis que tous les autres QGS sont de l'infanterie.

LS des puissances majeures : Ils ne peuvent être activés que pendant la phase de MFS pour déplacer des unités de leur propre nationalité et peuvent entreprendre un nombre d'actions spéciales égal à leur nombre de pas.

LS des puissances mineures (Léopold III, Winkelman, Christian X et Haakon VII) : ils ne peuvent être utilisés que comme de l'artillerie *(puissance de feu blindée, touche à 6 en TECH 1).*

Les LS des puissances mineures sont plus flaxibles (13.8.5).

Les actions peuvent être choisies parmi celles qui suivent, mais pas plus d'une action de chaque type ne peut être effectuée :

- Bouger 1 unité blindée comme si elle était pleinement ravitaillée.
- Bouger 1 unité aérienne comme si elle était pleinement ravitaillée.
- Bouger 1 unité non ravitaillée comme si elle était pleinement ravitaillée.
- Faire 1 MFS gratuit (7.4).
- Faire 1 mouvement naval (RO 18.0).
- Lancer 1 assaut aéroporté (RO 23.0).
- Mettre 1 UT en réserve (motorisation, 31.0).

Churchill, Mussolini et Gamelin sont placés à London, Roma et Paris respectivement et ne peuvent jamais quitter cette position (notez qu'ils ont un cadre jaune).

S'ils sont éliminés, ils peuvent être reconstruits n'importe où dans leur patrie.

Après avoir joué la carte événement Conférence de Casablanca, Churchill et Eisenhower ont des capacités spéciales.

13.8.1.1 Allemagne

Le FHQ (Führerhauptquartier – F) était le haut-commandement de la Wehrmacht allemand en coopération avec l'OKW, l'OKH, l'OKL et l'OKM.

Historiquement, le FHQ était positionné à Berlin, sauf du 23 juin 1941 au 20 novembre 1944, où il se trouvait à Rastenburg, Prusse de l'est (sur la carte de BITE).

En jouant seulement à BITW, le FHQ est placé à Berlin pour tous les scénarios, tandis que si BITW est combiné avec BITE :

1. N'utilisez que le block F (retirez du jeu le FHQ fourni dans BITE).
2. Placez le FHQ à Berlin.
3. Ensuite, déplacez-le à Rastenburg dès que l'Allemagne entre en guerre contre l'Union Soviétique.
4. Finalement, dès que le Plan Volkssturm est activé, ramenez-le à Berlin.

Commandement croisé de l'Axe

Une fois activé, le FHQ uniquement peut déplacer les unités des alliés de l'Allemagne. L'inverse n'est pas possible.

Exemple : Le FHQ peut déplacer une unité italienne, mais Mussolini ne peut pas déplacer une unité allemande.

QG ALLEMANDS SPECIAUX : GOERING, KESSELRING ET ROMMEL

L'Allemagne a quelques QG spéciaux déployés sur le terrain pour commander des régions spécifiques, comme Kesselring (Italie), et Rommel (France), ainsi que certains autres laissés dans la patrie pour commander une branche d'armée spécifique (OKL pour la Luftwaffe et OKM pour la Kriegsmarine).

R et K (ROMMEL et KESSELRING)

Ces 2 QGS ont toutes les capacités spéciales des autres LS, comme le FHQ ou Mussolini, mais :

1. Ils ne peuvent commander que dans leur région spécifique (Franc pour Rommel et Italie pour Kesselring).
2. Ils peuvent être activés dans n'importe quelle phase (Phase de MFS, Phase de Mouvement, Phase d'Exploitation, Phase de réaction et aussi Phase de Guerre Stratégique).
3. Mais toujours avec la limite de ne pas pouvoir faire plus d'une action du même type et dans la région à laquelle ils appartiennent (13.8.1).

G (GOERING)

Goering est le QG stratégique de la Luftwaffe. Il peut être activé pendant n'importe quelle phase et **déplace n'importe quelle UA allemande sans aucune limite,** et aussi n'importe quelle UT de la Luftwaffe (même par MFS), sans limitation de portée de commandement (mais pas plus d'1 PA ne peut être dépensé pour une action du même type).

La HG Panzerdivision, le HG Panzercorps, la 7ème Flieger division, la 22ème Luftlande, tous les QG LW et Corps de campagne (autocollants au fond bleu Luftwaffe) peuvent faire un MFS, être mis en réserve-motorisation, envoyés au combat et (7ème et 22ème uniquement), parachutées par l'OKL.

D et R (DOENITZ et RAEDER)

L'OberKommandoMarine (OKM) a changé de leader pendant la guerre, d'abord Raeder, qui était convaincu que la Kriegsmarine aurait dû se concentrer sur le développement de navires de surface lourds ainsi que des porte-avions, puis Doenitz, qui pensait que l'Allemagne n'aurait pas dû essayer de se mesurer à la Royal Navy directement, mais en menaçant ses lignes de convois, comme l'avait fait l'Allemagne pendant la 1ère guerre mondiale, ce qui aurait forcé le RU à demander la paix.

Dans certains scénarios, c'est Doenitz qui est à la charge des opérations navales, dans d'autres, c'est Raeder.

Ils ne peuvent être activés que pendant la Phase de Mouvement.

PLAN Z (RAEDER)

Une fois activé, Raeder peut dépenser des PA sans limite pour effectuer des invasions amphibies ou des mouvements navals et peut aussi ravitailler 1 UN de surface supplémentaire en mer. L'Allemagne peut aussi construire des navires de

surface sans limite, et un maximum de 1 sous-marin/tour, et aussi, TECH 3 pour les sous-marins ne sera pas accessible pour l'Allemagne.

Deux porte-avions (le Graf Zeppelin en août 1940, et le Peter Strasser en août 1941) seront disponibles.

Lorsqu'elle est jouée, cette carte nécessite un coûte de maintenance naval spécial de 2 PP jaunes/tour.

PLAN DOENITZ (DOENITZ)

La stratégie Doenitz prévaut sur celle de Raeder.

Doenitz, une fois activé, ne peut pas faire plus d'une invasion amphibie et un mouvement naval, mais il peut ravitailler un sous-marin supplémentaire en mer.

L'Allemagne peut aussi construire des sous-marins sans limite, et un maximum de un navire de surface/tour.

Lorsqu'elle est jouée, cette carte annule le Plan-Z, et donc TECH 3 pour la marine n'est pas accessible pour l'Allemagne. Cet effet est permanent.

13.8.1.2 Royaume-Uni

QG DE LA ROYAL AIR FORCE (RAF)

La RAF a des règles spéciales. Au lieu d'avoir un QG aérien, elle a 2 QG aériens stratégiques, agissant sans rayon.

Le Fighter Command (FC) déplace les chasseurs (uniquement) et le Bomber Command (BC) déplace les bombardiers (uniquement). Les deux peuvent être activés dans n'importe quelle phase.

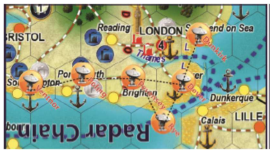
FC (HUGH DOWDING)

Le Fighter Command est le QG suprême des chasseurs de la RAF. Il peut envoyer au combat n'importe quelles unités de chasseurs britanniques sans limitation de rayon de commandement.

BC (ARTHUR HARRIS)

Le Fighter Command est le QG suprême des bombardiers de la RAF. Il peut envoyer au combat n'importe quelles unités de bombardiers britanniques sans limitation de rayon de commandement.

CHAINE DE RADARS BRITANNIQUE



La chaine de radar est un système de détection localisé en Grande-Bretagne et capable de découvrir toute menace aérienne en approche.

Si la chaine de radars est active et à pleine puissance, toute UA ennemie est révélée dès qu'elle entre dans n'importe quel hex de Grande-Bretagne ET les chasseurs britanniques obtiennent tous les bénéfices de TECH 2.

La Grande-Bretagne inclut les îles de la Manche, Scapa Flow et l'Irlande du Nord.

La chaine de radars est composée des six stations de radars localisées à :

Ventnor

Poling

Pevensey

Rye

Dover

Dunkirk

CHAINE DE RADARS A PLEINE PUISSANCE : Toutes les stations radar sont opérationnelles. Les unités aériennes ennemies au-dessus du RU sont révélées et les chasseurs britanniques agissent comme s'ils étaient à TECH 2.

CHAINE DE RADARS ACTIVE : Au moins deux stations radar *adjacentes* sont opérationnelles. Les UA ennemies ne sont pas révélées, mais les chasseurs britanniques agissent toujours comme s'ils étaient à TECH 2.

CHAINE DE RADARS HORS-SERVICE : Il n'y a pas 2 stations radar adjacentes et opérationnelles. Annulez les bonus de détection et de chasseurs.

Détruire, endommager et réparer la CHAINE DE RADARS

Pendant la Phase de Guerre Stratégique, le joueur de l'Axe peut engager ses bombardiers (et ajouter des escortes de chasseurs comme d'habitude) pour attaquer n'importe quel hex de station radar. Le joueur britannique peut réagir en envoyant ses chasseurs intercepter les bombardiers ennemis.

Chaque touche de bombardement stratégique réussie endommage la station radar (la station radar n'est plus opérationnelle jusqu'à ce qu'elle soit réparée et reçoit un marqueur orange sur la petite carte de chaine de radars).

Toute unité ennemie contrôlant un hex de station radar la détruit automatiquement.

Chaque station radar peut être réparée ou reconstruite pendant la Phase de Production Britannique au coût d'1PP jaune.

13.8.1.3 ETATS-UNIS (USA)

Les USA ont 1 LS (Eisenhower) et 4 QG de forces aériennes. Après la conférence de Casablanca, Eisenhower et Churchill gagnent une capacité spéciale.

ACTION DU COMITE « AMERICA FIRST »

A cause des activités hautement pacifistes du comité, les USA doivent faire très attention aux pertes de leurs soldats.

Chaque UT US éliminée pendant la partie peut être reconstruite, mais causera un déplacement du marqueur de moral US d'une case vers la droite.

Si la case 10 est atteinte, les USA quittent la guerre à la prochaine Phase de Victoire et redeviennent neutres (même si le Prêt-Bail est toujours effectif pour le RU et les Soviétiques). Cet effet est permanent.

13.8.4 CONFERENCE DE CASABLANCA

Si les Alliés contrôlent TOUS les hexs du Maroc, et que le Portugal ainsi que l'Espagne sont neutres, ou dans le camp Allié, alors à partir de maintenant, Eisenhower et Churchill, une fois activés, peuvent commander des invasions amphibies et plus d'un type/action spécifique.

Aussi, un maximum d'1 PA peut être dépensé pour ravitailler pleinement une unité dans un hex côtier.

13.8.5 QG des Puissances mineures : Winkelman et Léopold III

Les QG des leaders militaires des puissances mineures sont des QG stratégiques, mais ils ont 1 tentative de reconnaissance aérienne (RO 19.0) et peuvent être activés dans n'importe quelle phase.

Ils ne peuvent être utilisés que pour déplacer leurs propres unités, pas celles des autres nations alliées.

REGLES OPTIONNELLES

Les Règles Optionnelles (RO) ajoutent de la saveur et du réalisme, mais peuvent compliquer les choses.

Elles peuvent être ajoutées indépendamment, au choix des joueurs, ou utilisées toutes ensemble.

Trois jeux de cartes (de 12 cartes chacun) sont disponibles sur demande. Ces cartes résument les règles les plus importantes et leurs effets ; et peuvent aider à mémoriser et utiliser correctement les RO.

14.0 NOUVEAUX MODIFICATEURS DE TERRAIN

Plages : Ce sont les seuls hexs où l'infanterie régulière TECH 2 à pleine puissance (pas seulement les Marines) peuvent débarquer, si elles partent d'un hex de port adjacent.

Récifs : Ils sont interdits aux activités de guerre navale (sauf que les convois *abstraits* peuvent librement y tracer leur chemin en suivant une route maritime bleue sans risquer d'être attaqués par les navires de guerre ennemis, comme par exemple celle allant de Narvik à l'Allemagne, livrant le minerai de fer suédois) et les Marines TECH 3 peuvent débarquer dans un hex de récifs sous certaines circonstances (24.0).

Montagnes : Aucune de classe blindée (tankettes, tanks et QG blindés) n'est autorisée à entrer dans un hex de montagne.

Seules les unités de montagne peuvent entrer dans un hex de montagne pendant les tours de mauvais temps.

De plus, les unités de montagne dépensent 1 PM de moins pour entrer dans un hex de montagne ou de colline. Les unités de montagne (mais pas leur AA) reçoivent 1 bonus en défense et ignorent le malus en attaque lorsqu'elles attaquent dans un hex de montagne ou de colline *(ces modificateurs ne s'ajoutent pas aux modificateurs similaires précédents).*

Marais : Les unités de classe blindée subissent 1 malus supplémentaire si elles attaquent dans un hex de marais *non gelé*.

Terrains non montagneux : Quelle que soit la météo, les *unités de cavalerie* ne dépensent jamais plus de 2 PM pour les hexs non montagneux/colline non enneigée.

15.0 NOUVELLES USINES

Les joueurs peuvent décider de commencer la production de nouvelles usines pour améliorer le débit de production d'une unité en particulier.

- 1 usine rouge produit 1 PP blindé/tour.
- 1 usine bleue produit 1 PP aérien/tour.
- 1 usine noire est l'équivalent d'un champ pétrolifère et produit 1 PP de fuel/tour (baril noir).

Seul le joueur allemand peut produire des usines noires.

- Les joueurs ne peuvent pas construire d'usine blanche dans BITW, même si un certain montant de PP jaunes est soustrait au total de chaque puissance et si de nouvelles usines blanches apparaissent automatiquement à certains moments.

15.1 Construction de nouvelles usines

Pour construire une nouvelle usine de n'importe quelle sorte, il faut 10 PP jaunes et 10 tours. A chaque tour, pendant la Phase de Production, le joueur dépenser 1 PP jaune maximum pour construire la nouvelle usine. Donc, il faut 10 PP jaunes et 10 tours (qui n'ont pas besoin d'être consécutifs) pour terminer une usine (utilisez la piste de production sur la carte pour indiquer l'état du processus de construction).

Un joueur peut construire autant d'usine qu'il le désire.

Lorsqu'elle est terminée, la nouvelle usine est placée sur la carte dans une localisation déterminée au hasard en lançant un dé.

Utilisez la piste de production de la faction sur la carte pour déterminer la localisation : après avoir lancé le dé, le joueur choisit la localisation entre les deux villes proposées. Si l'une des localisations a déjà atteint sa limite pour ce type d'usine, alors c'est l'autre qui doit être choisie.

Si les deux localisations ont déjà atteint leurs limites, alors relancez le dé jusqu'à ce que la nouvelle usine puisse être placée.

Lorsque les limites d'usines ont été atteintes dans *toutes* les localisations possibles (soit 12 usines), alors le joueur peut choisir librement l'une de ses villes majeures pour la prochaine usine ; même si cela excède la limite d'usines de cette localisation.

Une nouvelle usine commencera à produire au tour suivant la fin de sa construction.

Exemple : Le joueur allemand veut une nouvelle usine de blindés. Il dépense 1 PP jaune et place une usine rouge dans la case « 1 » de la piste de production de l'Axe. A chaque tour suivant, il dépense 1 PP jaune supplémentaire pour terminer son usine le plus tôt possible. Lorsqu'elle atteint la case « 10 », elle est terminée. Le joueur allemand lance un dé et consulte le résultat sur la piste de production de l'Axe. Il obtient un 2 : Kassel/Magdeburg. Comme Magdeburg a déjà atteint sa limite, Kassel doit être choisie.

USINES ACTIVES

Les usines sur la carte représentent la situation en mai 1940.

Les usines aériennes britanniques sont toutes actives à partir de juillet 1940.

En juin 1944, toutes les usines allemandes et britanniques imprimées sur la carte sont actives.

Ordre d'apparition historique des nouvelles usines allemandes :

Usines blindées :

1942 : Frankfurt, Kassel, Hannover, 2x Ruhr

1943 : Magdeburg, Wienn, Nuremburg, 2x Berlin

1944 : Berlin, Praha

Usines aériennes :

1942 : Magdeburg, Dresda, Bremen

1943 : Rostock, 2x Nuremburg

1944 : Munich, Wienn, Danzig

Raffineries :

1942 : Police et Scholven/buer

1943 : Police et Leuna/Bohlen

16.0 CONQUETES

16.1 Conquérir une usine

Les usines ennemies sont immédiatement détruites lors de leur conquête et donnent 1 PP de leur type spécifique *une seule fois* à leur conquérant.

16.2 Conquérir un centre de population ou minier

Les centres de population et miniers, lorsqu'ils sont conquis, arrêtent de produire des PP jaunes à chaque tour.

Exploitation des ressources

L'Allemagne, l'Italie et l'Union Soviétique uniquement ajoutent les centres conquis ci-dessus à leur revenu de chaque tour, mais ils sont sujets à l'activité des partisans.

17.0 NIVEAUX TECH

Dans BITW, il y a 4 domaines technologiques différents : infanterie, blindé, chasseurs et bombardiers.

La marine a un impact très limité : lorsque les Alliés atteignent TECH 3 en marine en janvier 1944, ils peuvent construire et déployer les mulberries.

Le sixième et dernier domaine, les sous-marins, sera ajouté dans Blocks In Afrika.

Chaque TECH a 3 niveaux différents. Plus le niveau est élevé, plus il y a de capacités de mouvement et combat disponibles.

Dans BITW, les avancées technologiques sont prédéterminées et fixes, comme indiqué en 3.13. En conséquence, en jouant les scénarios longs et la campagne, un montant fixe de PP (4PP pour l'Union Soviétique, aucun pour l'Axe) est automatiquement soustrait à chaque tour du montant total.

17.1 Niveaux Tech des puissances mineures

Les puissances mineures ne font pas leurs propres recherches. A la place, elles bénéficient des efforts de leur faction leader.

Le niveau Tech des Belges, Hollandais et Français Libres (et toutes les autres puissances mineures) est 0 dans tous les domaines, mais si elles sont *Assistées* (5.6), leurs unités sont 1 niveau en-dessous du niveau Tech approprié de leur faction leader (Allemagne pour l'Axe, USA pour les Alliés), avec un niveau Tech 1 minimum.

Exemple : Dès que les USA atteignent TECH 3 pour l'infanterie en juin 1944, l'infanterie de la France Libre obtient TECH 2.

18.0 MOUVEMENT NAVAL

Il n'y a pas d'unités navales (des navires) dans BITW (sauf les 4 sous-marins de l'Axe). Toutefois, les deux joueurs peuvent déplacer des UT et des UA par mer depuis un port ami à un autre.

Le port de destination doit être dans le même corps d'eau et le transport ne peut pas utiliser l'un des 5 ports intérieurs ni traverser un détroit si le joueur ne contrôle pas *tous* ses hexs côtiers.

CORPS D'EAU

Il y a 3 corps d'eau dans BITW : l'Océan Atlantique, la Mer Méditerranée et la Mer Baltique. Seuls le LS national et les QG de marine peuvent commander un tel type de mouvement avec une action spéciale de QG (13.8).

18.1 Transport naval des unités terrestres

Certaines eaux étaient fortement minées (la Manche – voir les symboles de mines sur la carte), tandis que toutes étaient infestées de sous-marins et de flottilles, donc le transport était très risqué et par conséquent sujet à un jet de sou-marins/mines (comme 11.3).

En déplaçant une unité terrestre à travers une mer sous contrôle ennemi, lancez 1 dé :

- 1-3 : Mouvement réussi, l'unité atteint sa destination.
- 4-5 : Le transporteur est touché par une mine/sous-marin et est endommagé, l'unité perd 1 pas.
- 6 : Le transporteur est touché par une mine/sous-marin et coule, l'unité est éliminée.

Pour chaque UT US coulée par un sous-marin, lancez 1 dé : Sur un 1, déplacez le moral US.

18.1.1 LA BALTIQUE : UN LAC ALLEMAND

L'activité navale de l'Axe en mer Baltique était quasiment incontestée jusqu'aux derniers mois de la guerre, et est donc considérée comme une sorte de « lac allemand ».

Pour cette raison, le mouvement naval de l'Axe en mer Baltique est exempté du jet de mine/sous-marin.

Mais, si les Soviétiques contrôlent à la fois Riga et Talinn (en jouant avec BITW combiné à BITE), alors le jet de mine/sous-marin s'applique aussi aux unités de l'Axe.

18.1.2 MER MEDITERRANEE ET REDDITION ITALIENNE

Après la reddition de l'Italie, l'Axe en Méditerranée :

1. Le jet de mine/sous-marins ne touche plus qu'à 6 (réduction d'1 pas).
2. Ne peut plus utiliser les ports méditerranéens comme source de ravitaillement.
3. Ne peut plus faire de mouvement naval.

18.1.3 L'OCEAN ATLANTIQUE ET L'OPERATION MAPLE

En 1944, les Alliés avaient une suprématie navale totale. De plus, en avril 1944, un programme intensif de déploiement de mines, l'opération Maple, reléguait définitivement la Kriegsmarine en mer Baltique.

A partir d'avril 1944, l'Axe :

1. Ne peut plus utiliser le canal de Kiel.
2. Ne fait plus de jet de mine/sous-marin dans la Manche.
3. Dans l'Océan Atlantique, sont jet de mine/sous-marin ne touche qu'à 6.
4. Ne peut pas utiliser les ports de l'Atlantique comme source de ravitaillement.

5. Ne peut plus faire de mouvement naval.

18.2 Transport naval des ressources

La même procédure, avec les mêmes limitations qu'en 18.1.1, 18.1.2 et 18.1.3 s'applique pendant la Guerre Stratégique en transportant n'importe quel type de ressource (PP/pétrole) par mer à travers des eaux minées ou des eaux contrôlées par l'autre joueur.

Souvenez-vous : Un joueur contrôle un corps d'eau s'il contrôle au moins 1 port majeur ou 2 ports mineurs dans cette mer. Si les deux joueurs remplissent cette condition, ils contrôlent chacun cette zone maritime.

Un transport naval des ressources est possible pour l'Axe si des partisans bloquent toutes les voies ferrées depuis un centre de ressources spécifique vers l'Allemagne. Lancez 1 dé pour chaque PP envoyé au centre de ravitaillement principal via transport naval :

- 1-5 : Transport réussi, PP reçu.
- 6 : Transport échoué, PP perdu.

18.2.1 OCEAN ATLANTIQUE – LA GUERRE DES CONVOIS

Même si l'Axe contrôle un port majeur comme Brest ou 2 ports mineurs comme Lorient et St. Nazaire, et donc l'Océan Atlantique, ce corps d'eau est en fait bien trop grand pour être réellement contrôlé sans une puissante marine. Donc, tout en continuant à faire des jets pour les UT alliées en mouvement naval, pendant la Phase de Guerre Stratégique, au lieu de lancer 1 dé pour chaque ressource britannique transportée par mer, le joueur de l'Axe lance 1 dé pour chacun de ses sous-marins dans l'Océan Atlantique et chaque touche cause la perte de 2 PP jaunes pour le RU.

Exemple : En 1943, l'Axe lance 6 dés (avec 3 sous-marins à 2 pas) : 5-2-2-1-6-6, donc 4 PP jaunes sont perdus pour le RU.

19.0 RECONNAISSANCE AERIENNE

La reconnaissance aérienne permet au joueur en phase de révéler des unités ennemies dans l'hex cible.

Cela confère un avantage en combat, car les unités aériennes et d'artillerie ont besoin d'une vue claire de l'hex cible pour attaquer à pleine puissance : sans une bonne reconnaissance aérienne, les unités aériennes et d'artillerie en attaque obtiennent 1 malus dans les étapes de combat air-sol et de tir d'artillerie du premier round de combat. Ensuite, l'hex est considéré comme ayant été reconnu avec succès.

Le défenseur et tous les bombardiers n'ont *pas* besoin de reconnaissance aérienne.

La reconnaissance aérienne est possible par temps de pluie.

19.1 Procédure de reconnaissance aérienne

En plus de ses capacités normales, pendant la Phase de Mouvement, tout QG aérien activé peut faire un nombre de tentatives de reconnaissance égal à son nombre de PA.

Un QG activé d'une puissance de l'Axe (13.8.3) peut aussi faire 1 tentative de reconnaissance.

Chaque tentative a une chance de révéler les unités ennemies dans un hex cible. Cet hex cible doit être à une portée de 5/10/15 hexs selon le niveau Tech des chasseurs de cette nation, et un même hex peut être ciblé plusieurs fois.

Note : Il n'est pas nécessaire d'envoyer une unité aérienne en reconnaissance dans l'hex cible. La reconnaissance est juste une capacité spéciale de certains QG.

Ensuite, juste après que le joueur en phase a déclaré sa volonté de tenter une reconnaissance aérienne dans un hex spécifique, le joueur hors phase tente d'interdire son action en lançant autant de dés que pendant une étape de tir antiaérien *(dés d'interdiction de reconnaissance).*

Ensuite, si le joueur hors phase a raté l'interdiction de la reconnaissance, le joueur en phase lance un dé *(dé de reconnaissance)* et réussit sur un résultat (modifié) de 1-4 ; auquel cas, le joueur hors phase doit immédiatement révéler toutes ses unités dans l'hex cible en les posant à plat, face visible.

Modificateurs au dé de reconnaissance :

- -2 par niveau Tech de chasseur supérieur à 1.
- +2 dans un hex de forêts, montagnes ou marais, ou si l'hex contient une ville majeure, un fort ou un bunker.
- +4 si l'hex contient une forteresse ou un festung.
- +2 par mauvais temps.

Tous les modificateurs sont cumulatifs.

Exemple : En juin 1940, le joueur allemand active le QG aérien 2LF et veut faire une reconnaissance dans l'hex d'Orléans, occupé par 3 unités françaises : 1 infanterie à 2 pas, 1 tank à 1 pas et 1 chasseur à 2 pas.

Le joueur français lance 3 dés pour l'interdiction de reconnaissance : 1 pour Orléans (ville mineure, touche à 6), 1 pour l'infanterie (et non 2, car les Français, Italiens et puissances mineures à TECH 0 ont leur AA réduit de moitié, touche à 6) et un dé pour le tank (touche à 5&6).

Les résultats sont 4 pour la ville, 5 pour l'infanterie et 5 pour le tank, donc la reconnaissance est annulée.

Comme le 2LF a 4 pas, il peut faire 3 tentatives supplémentaires, donc dès que l'interdiction échoue, le joueur allemand lancera le dé de reconnaissance (réussite sur 1-4 dans un hex clair avec des chasseurs TECH 1).

Une fois découvertes par la reconnaissance aérienne ou en combat, les unités (des deux camps) restent visibles jusqu'à la phase de ravitaillement final.

Note : Torino est une ville majeure dans un hex de forêt. Pendant les tours de mauvais temps, une tentative de reconnaissance est inutile sans chasseurs TECH 3.

19.2 Cible de l'aviation et de l'artillerie

S'il fait beau et que la reconnaissance a réussi, les unités aériennes et d'artillerie TECH 2 peuvent cibler un ennemi spécifique entre 2 et 3 unités ennemies différentes avec le même nombre de pas, comme une unité d'artillerie ennemie.

20.0 CHARGE DE CAVALERIE

Si l'attaquant a des unités de cavalerie dans l'hex de bataille et que le défenseur n'a ni unités blindées ni cavalerie, l'attaquant peut déclarer une charge de cavalerie.

De plus, la météo doit être ensoleillée et l'hex doit être clair pour ce type d'attaque.

Dans ce cas seulement, les unités de cavalerie en attaque tirent avant les unités d'infanterie en défense, mais elles doivent être prises pour cible et donc réduites en premier par *toutes les touches* possibles du tir de riposte ennemi.

21.0 ATTAQUE DE PANZERS

Si l'attaquant a des unités blindées dans l'hex de bataille et que le défenseur n'en a pas, l'attaquant peut déclarer une attaque de panzers et charger avec ses blindés. De plus, la météo doit être ensoleillée et l'hex doit être clair pour ce type d'attaque.

Note : Pour cette option de combat, les tankettes TECH 1 ne sont pas considérées comme blindées pour l'attaquant et le défenseur.

Dans ce cas seulement, les unités blinfées en attaque tirent avant les unités blindées en défense, mais elles doivent être prises pour cible et donc réduites en premier par *toutes les touches* possibles du tir de riposte ennemi.

Note tactique : Cette option peut être une tactique de percée cruciale dans certaines situations particulières, surtout en attaquant avec des blindés d'élite. Mais subir de lourdes pertes dans ces précieuses unités peut être un désavantage pour une offensive à grande échelle.

22.0 LES TROMPETTES DE JERICHO

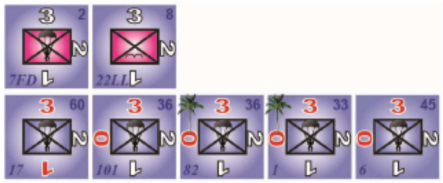
Les Junkers Ju 87 Stuka étaient un atout principal de la Blitzkrieg. C'était une sorte d'artillerie aérienne, capable de placer des bombes avec une précision mortelle et qui répandait la peur dans le cœur des ennemis.

Grâce à leurs sirènes terrifiantes, les formations de Stukas à pleine puissance lancent 2 dés de plus en attaquant des unités ennemies au sol sans aucun type de terrain non clair (les villes mineures n'annulent pas cette attaque).

La météo doit être ensoleillée et une reconnaissance aérienne doit être réussie pour que l'hex puisse être attaque.

Toutefois, à cause de leur grande vulnérabilité face aux chasseurs ennemis, ces formations ne peuvent pas faire cette attaque spéciale s'il y a des chasseurs ennemis dans le même hex.

23.0 ASSAUTS AEROPORTES



Si TECH 2 est atteint pour l'infanterie, la 7ème Flieger Division allemande et la 22ème Luftlande Division (mais pas les 1er et 2ème corps de parachutistes allemands ni l'armée de parachutiste), les 1ère et 6ème divisions britanniques, et les 82ème, 101ème et 17ème divisions américaines peuvent tenter un assaut aéroporté.

Les parachutistes peuvent tenter ce type d'assaut spécial seulement si toutes les conditions suivantes sont remplies :

- Ils commencent le tour pleinement ravitaillées, à pleine puissance et dans un hex de base aérienne.
- Ils sont commandés par une action spéciale de QG (Hitler et Goering pour l'Allemagne, Churchill, Harris et Dowding pour le RU, Eisenhower, les 8ème, 9ème, 12ème et 15ème Air Fleet pour les USA)
- Le temps est ensoleillé.
- L'hex cible est un hex clair et dans un rayon de 5 hexs de l'unité en assaut.

Le joueur en phase doit déclarer l'action lorsqu'elle est effectuée (Phase de Mouvement).

Il peut ajouter des chasseurs en escorte pour protéger l'action, et le joueur hors phase peut tenter de l'intercepter avec ses chasseurs et aussi (s'il en a) avec des blindés en mode réserve (RO 31.0).

Si l'attaque est effectuée contre une unité blindée en mode réserve, l'unité de parachutistes/planeurs est détruite et l'unité blindée peut réagir normalement.

Résolution : Le combat air-air et le tir AA sont résolus comme d'habitudes, mais chaque touche atteint une unité aérienne *et* une unité de planeurs ou de parachutistes. Si une unité aéroporté survit, elle peut être mises dans l'hex cible (elle a atterri).

Si l'hex cible est occupé par des unités ennemies, l'étape de combat terrestre s'ensuit normalement (il peut être soutenue par des unités aériennes). Lors du premier round de combat, les paras subissent 1 malus. Les unités de parachutistes et de planeurs peuvent se surempiler pendant le tour où elles sont utilisées pour leur attaque spéciale.

Les unités aéroportées éliminées peuvent être reconstruites avec un PP jaune et un bleu et doivent entrer dans un hex de la patrie aves une usine bleue.

BONUS TECH 3 : Lorsque l'infanterie atteint TECH 3, alors les parachutistes peuvent choisir une cible dans un rayon de 10 hexs de la base aérienne de départ, OU qui était précédemment interdite à cause du terrain (ville majeure, forêt…) au coût d'1 touche supplémentaire à l'atterrissage (elles ne peuvent cependant pas atterrir dans un hex avec 2 types de terrains difficiles, comme forêt ET ville majeure, tels qu'à Torino).

BONUS DE SURPRISE

En attaquant une puissance neutre (par exemple, les Allemands attaquent les Pays-Bas ou la Belgique en 1940), les unités de para TECH2 agissent comme si elles étaient TECH 3.

24.0 DEBARQUEMENTS AMPHIBIES

Dans BITW, le débarquement amphibie est le facteur clé pour les Alliés à la fin de la campagne, et pour l'Axe en début de campagne lors de l'invasion de la Norvège, mais aussi pour menacer directement la Grande Bretagne après la chute de la France.

Bien qu'il y ait des unités d'infanterie de marine spécialisées pour tenter une invasion amphibie contre n'importe quel hex côtier dès que l'infanterie atteint TECH 2, l'infanterie standard peut également tenter un débarquement à partir de TECH 2, mais seulement dans un hex de plage de front, donc par exemple, une infanterie allemande, commençant le tour à Cherbourg et à pleine puissance peut tenter de

débarquer dans les îles de la Manche, ou Southampton et Portsmouth, mais pas Dover.

Résumé

1) D'abord, activation d'un QG de marine (ou Eisenhower/Churchill).

   Les QG de marine TECH 1 ne peuvent pas utiliser de seconde vague d'invasion (unités en attente) et ne peuvent engager qu'une seule unité dans la première vague, tandis que les QG de marine TECH 2 déplacent autant d'unités que leur nombre de PA. Dans un rayon de 5 hexs, utilisez des marines, si c'est un hex de front, vous pouvez aussi utiliser de l'infanterie régulière.

2) Le joueur hors phase peut réagir avec de l'aviation et des blindés.

3) Premier round de combat : Si l'hex de plage est vidé, l'attaquant peut déployer un mulberry et/ou utiliser de l'infanterie en attente pour renforcer le débarquement (et se surempiler si un mulberry est disponible).

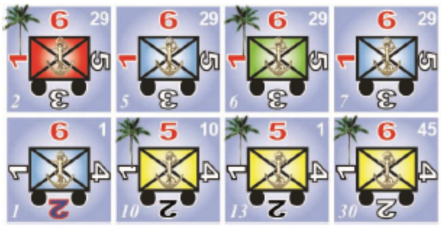
   Si la plage n'est pas vidée, seule de la marine peut être utilisée en seconde vague.

4) Après que l'attaquant a déplacé ses unités de la seconde vague, le joueur hors phase peut réagir seulement avec ses blindés.

5) Si la plage est vidée, c'est le dernier moment possible pour déployer un mulberry. *(ainsi, les blindés en exploitation peuvent se surempiler).*

24.1 CONCEPTS GENERAUX

Plage-front : Un hex de plage, devant un port contrôlé, par exemple Calais est la plage-front de Dover, mais pas de Southampton.



Pour tenter un débarquement amphibie, TOUTES les conditions suivantes doivent être remplies :

- L'infanterie de marine/régulière doit commencer le tour dans un port, pleinement ravitaillé, et à pleine puissance.
- Le temps doit être ensoleillé.
- L'hex cible doit être clair (sans récifs, comme à Wihelshaven), et ne peut pas être un hex de forêts, montagnes, collines ou ville majeure.
- Il doit être dans un rayon de 5 hexs du port de départ (ou l'hex cible peut être une plage-front : dans ce cas, l'infanterie régulière peut faire la tentative).

Un débarquement amphibie est considéré comme un type de mouvement naval spécial et est par conséquent sujet aux mines/sous-marins ennemis et à l'interdiction des navires de surface dans certaines circonstances (18.1).

Pendant le premier round de combat, les unités terrestres en défense (s'il y en a) reçoivent 1 bonus et tirent en premier, tandis que les UT en attaque tirent après et subissent 1 malus.

Toutefois, si les choses empirent, l'infanterie de marine (pas l'infanterie régulière) peut réembarquer après n'importe quel round de combat terrestre au coût d'une nouvelle activation de QG de marine. Dans ce cas, l'unité d'infanterie de marine perd 1 pas supplémentaire et subit à nouveau le jet de mine/sous-marin et interdiction des navires de surface.

Les unités d'infanterie de marine éliminées peuvent être reconstruites avec des PP jaunes, blancs et rouges (pour le premier et le dernier pas uniquement si motorisée) et peuvent revenir en jeu dans un chantier naval (usine blanche) localisée dans sa patrie d'origine.

24.2 HEXS INTERDITS

Utrecht : Si Den Haag et Amsterdam ont un fort, alors aucun débarquement amphibie ne peut être lancé contre l'hex d'Utrecht.

Les îles de la Manche : S'il y a un Festung (pas un Fort) dans les îles de la Manche et qu'une invasion amphibie est effectuée contre l'hex entre St. Malo et Carentan, alors toutes les unités qui débarquent sont éliminées pendant la Phase de Combat.

24.3 BONUS TECH 3

Lorsque l'infanterie atteint TECH 3, alors les marines seulement peuvent choisir une cible qui était précédemment interdite à cause du terrain (ex : récifs, ville majeure, forêt…) au coût d'une perte supplémentaire dès le débarquement (toutefois, elles ne peuvent pas débarquer dans un hex avec plus d'un type de terrain difficile, comme Hambourg qui contient à la fois des récifs et une ville majeure).

24.4 BONUS DE SURPRISE

En attaquant une puissance neutre (ex : l'Allemagne attaque la Norvège en 1940), les unités d'infanterie TECH 2 agissent comme si elles étaient TECH 3.

24.5 BONUS DE MARINE TECH 3

En lançant une invasion, il est critique de conquérir immédiatement un port, afin de commencer le tour suivant pleinement ravitaillé.

Etre complètement encerclé, comme cela est arrivé au 6ème corps à Anzio en janvier 1844, signifie commencer une lente élimination par attrition.

Toutefois, Eisenhower et Churchill, lorsque TECH 3 est atteint pour la marine (janvier 1944), peuvent être activés et utiliser 1 de leurs PA pour ravitailler pleinement 1 unité (maxi) dans un hex côtier, mais ceci est vraiment le dernier choix.

24.6 SECONDE VAGUE D'INVASION

Un QG de marine TECH 1 activé (comme le QG de marine soviétique), ou le QG de marine TECH 2 de la Kriegsmarine allemand (mais avec l'option Donitz en jeu), peut commander seulement 1 invasion amphibie. Un QG de marine TECH 2 activé (QG de la Kriegsmarine inclus si le plan Z est en jeu, Royal Navy britannique, US navy) mais aussi Churchill et Eisenhower (après la conférence de Casablanca) peuvent commander un nombre d'UT pour débarquement amphibie égal à leurs PA.

Aussi, plus important, ils peuvent mettre en attente un nombre équivalent d'UT pour qu'elles puissent débarquer après la résolution du premier round de combat :

Les marines en attente – uniquement – peuvent débarquer dans un hex envahi

pendant la première vague et encore en combat, OU envahir un hex côtier différent.

Toutes les UT en attente peuvent débarquer dans un hex côtier sous contrôle Para/Marine ami (ZDC incluse) OU envahir une plage-front (UTC uniquement) OU simplement ne rien faire, simulant une fausse invasion.

Exemple : Avec le plan Z en jeu, Raeder (le QG de la Kriegsmarine) est activé en aoput 1940. Il a 4 PA, en utilise 1 pour envoyer un SUB en mer dans l'Océan Atlantique. Avec les 3 autres PA, le KM décide d'engager 1 infanterie régulière à Cherbourg et 1 dans le Pas-de-Calais pour débarquer sur une plage des îles de la Manche et Dover respectivement (plage-front). Le dernier PA est utilisé pour mettre une troisième unité d'infanterie (localisée au Pas-de-Calais) en attente pour soit renforcer le débarquement au Pas-de-Calais (plage-front, pas pour les îles de la Manche) ou pour débarquer sur la plage au sud-ouest du Pas-de-Calais.

Il est aussi possible de mettre un blindé, une artillerie et/ou un QG en attente, mais il débarquera seulement dans la plage-front si elle est vide d'UT ennemies (soit vide, soit libérée des UT ennemies après le premier round de combat terrestre).

Un meilleur mouvement aurait été d'utiliser le QGF pour garder 1 sub en mer, et d'engager les 4 PA du KM pour débarquer les 2 premières unités d'infanterie dans les îles de la Manche et Dover, comme décrit ci-dessus, et aussi mettre 1 blindé (41ème Panzer corps) et 1 QG blindé (Guderian) en attente.

De cette façon, si la plage à Dover est vidée des UT ennemies après le premier round de combat terrestre, ils peuvent tous deux débarquer au Pas-de-Calais, donc pendant la Phase d'Exploitation, le joueur allemand peut activer le QG blindé débarqué pour exploiter avec ses tanks (peut-être directement London si la Luftwaffe a réussi à nettoyer cet hex également).

24.6 Réaction du joueur hors phase

Après avoir déclaré la première et seconde vague d'invasion, le joueur hors phase peut réagir en envoyant ses unités blindées gardées en réserve, tandis que l'aviation du joueur hors phase ne peut réagir que pendant la phase de réaction après la première vague.

Exemple : En juin 1944, les Alliés activent Churchill et Eisenhower pour une invasion amphibie massive en France.

Eisenhower envoie les 5ème et 7ème corps de marine de Southampton débarquer à Omaha/Utah sous une puissante couverture aérienne de 2 UA américaines et mets la 1ère armée d'artillerie et le 19ème corps blindé à Plymouth en attente.

Churchill envoie la 30ème infanterie de marine britannique de Portsmouth débarquer dans l'hex de Gold-Juno-Sword avec une forte couverture aérienne de 2 UA britanniques et mets 3 autres UT en attente : 2 infanterie à Dover, pour feindre un débarquement au Pas-de-Calais, et le 1er corps britannique à Southampton.

Le joueur de l'Axe peut maintenant réagir, car il a 3 corps blindés (la division Panzer Lehr au Mans, le 1SS Panzer corps à Lille et 1 QG blindé à (la 5ème armée de panzers à Paris) en mode réserve, capables d'atteindre l'hex de débarquement défendu par les 84ème et 74ème corps d'infanterie.

Trompé par les 3 autres UT britanniques en attente, il décide d'envoyer la Panzer Lehr avec la division 2JD de Paris soutenir le 74ème corps d'infanterie à Gold-Juno-Sword, en gardant les 3 autres unités blindées (2 corps de panzers et 1 armée de panzers pour un débarquement imminent dans le Pas-de-Calais) car les unités blindées, mais pas les unités aériennes peuvent réagir après la 2ème vague d'invasion.

Ensuite, les Américains réussissent à nettoyer la plage après le premier round, donc ils peuvent placer le mulberry A et débarquer les forces de la seconde vague (la 1ère armée d'artillerie et le 19ème corps blindé). Les Britanniques ont quelques ennuis à Gold-Juno-Sword face à la puissante Panzer Lehr. Comme ils ont échoué à vider l'hex au premier round de combat terrestre, ils ne peuvent pas débarquer avec les blindés/artillerie (ils n'en ont pas en attente), mais ils peuvent néanmoins envoyer le 30ème corps pour renforcer la tête de pont.

Les 2 autres unités d'infanterie au Pas-de-Calais ne sont plus en attente (retirez le cylindre noir).

Maintenant, le joueur allemand décide d'envoyer quelques renforts, mais il n'a aucune unité blindée capable d'atteindre le débarquement américain, bien qu'il puisse engager le QG blindé de Paris (mais pas d'autre corps blindé à cause de l'empilement) dans l'hex de Glod-Juno-Sword. Aucune unité aérienne ne peut être envoyée pendant la seconde vague d'invasion.

24.7 EXPLOITATION DES BLINDES QUI DEBARQUENT

Si la seconde vague d'invasion échoue à amener les unités blindées, il y a encore une dernière chance d'accomplir la tâche.

Pendant la Phase d'Exploitation suivant une invasion amphibie réussie UNIQUEMENT, un QG blindé peut être activé pour déplacer par mer un nombre d'unités blindées égal à son maximum de PA, depuis un port vers un hex côtier sous contrôle Marine/Para ami (ZDC incluse).

Les unités blindées déplacées par mer peuvent être sujettes au jet de mine/sous-marin.

24.8 INVASIONS AMPHIBIES LONGUE DISTANCE

Elles sont identiques aux invasions amphibies normales, mais ne peuvent être tentées que par des marines TECH 3 et à une distance double/triple/quadruple (10/15/20 hexs), mais elles coûte le double/triple/quadruple en PA.

Il peut être très utile pour les Alliés en 1944 de menacer la Norvège et le Golfe de Gascogne.

26.0 WUNDERWAFFEN

La guerre durant depuis 5 ans, il était clair que l'Allemagne n'avait plus aucune chance de gagner.

Cependant, les scientifiques d'Hitler, dans la base secrète de Peenemunde, couraient contre la montre en tentant désespérément de développer de nouvelles armes de guerre incroyables, capables de changer le cours des événements.

26.1 V1

Date de départ : juin 1944

Les V1 étaient des bombes volantes avec une courte portée opérationnelles d'environ 250km.

Ils étaient principalement utilisés contre Londres en bombardement de terreur, pour répondre aux intenses bombardements des villes allemandes par les Alliés.

Prérequis : L'Axe contrôle Berlin et Peenemunde, plus au moins une ville côtière française ou belge sur l'Atlantique (les Festungs assiégés ne comptent pas ici).

Effets : Le joueur de l'Axe peut commencer à envoyer des V1 sur le RU.

Le joueur allemand lance 2 dés pendant la Phase de Guerre Stratégique britannique (touche à 6) à chaque tour tant que les 3 conditions ci-dessus sont respectées.

Chaque touche réduit le nombre de PP jaunes britanniques de 1.

26.2 V2

Date de départ : septembre 1944

Les V2 étaient des fusées autopropulsées, avec une portée opérationnelle augmentée à 320km. Même si les V2 ont été pratiquement inefficaces pendant la guerre à cause de leur faible charge explosive, ils seraient à même d'envoyer une bombe atomique (voir Gotterdammerung).

Prérequis : L'Axe contrôle Berlin et Peenemunde, et le 65ème corps d'infanterie (même à 0 pas) est dans un rayon de 5 hexs de n'importe quelle unité/ville alliée.

Effets : Le joueur de l'Axe peut commencer à lancer des V2 contre n'importe quel type de cible alliée (unités/villes).

Le joueur allemand lance 4 dés pendant la Phase de Guerre Stratégique britannique (touche à 6) à chaque tour tant que les 3 conditions ci-dessus sont respectées.

Chaque touche réduit le nombre de PP jaunes britanniques de 1.

26.3 GOTTERDAMMERUNG

LA BOMBE ATOMIQUE NAZI

Date de départ : décembre 1945

C'est certainement l'arme la plus puissante, qui, si elle avait été développée, aurait réellement changé l'histoire du monde tel que nous le connaissons.

Prérequis : En juillet 1945, Berlin et Peenemunde sont sous contrôle de l'Axe.

Effets : La guerre dure 6 mois de plus, pendant lesquels les scientifiques nazis font tous les efforts pour développer la bombe atomique.

Si Berlin et Peenemunde sont toujours sous contrôle de l'Axe fin décembre 1945, l'Axe obtient une victoire décisive.

27.0 GARNISONS

Afin de garder les puissances conquises (comme la France, la Norvège, la Belgique, les Pays-Bas…) et la partie conquise du territoire russe sous contrôle et mieux exploiter leurs ressources, le joueur de l'Axe doit garnisonner les villes soviétiques (et celles des autres puissances conquises) afin d'empêcher les émeutes et les forts déploiements de partisans comme décrits en 29.0.

N'importe quelle unité (UA et UT) et sa ZDC peut être utilisée pour garnisonner une ville.

28.0 VOLKSSTURM

Le *Volkssturm* a été formé suite à une directive du Führer pendant les derniers mois du Reich, appelant aux armes tous les hommes de 16 à 60 ans pour tenter de sauver l'Allemagne de la défaite.

Si une UT ennemie entre dans n'importe quel hex d'Allemagne, la *directive Volkssturm* est immédiatement activée. A partir de la prochaine phase de production, le joueur de l'Axe sera autorisé à mettre en jeu gratuitement 1 corps d'infanterie par tour avec 1 pas de force dans n'importe quelle ville majeure sous contrôle allemande ; tant qu'il y a des corps et des villes de disponibles.

29.0 PARTISANS

Une puissance, si elle est conquise par l'Axe, peut générer des partisans.

Il y a deux façons de générer des partisans :

A. Déploiement libre : Dès qu'une puissance est conquise et éliminée, le joueur de la puissance assistante commence à déployer des partisans lors de sa Phase de Production de chaque tour, comme décrit en 29.1.

B. Rassemblement : Les Soviétiques et les Alliés peuvent construire des partisans (rouges et bleus respectivement) au coût d'1PP chacun et les déployer dans n'importe quelle puissance conquise par l'Axe. Les Partisans n'ont pas de ZDC et ne peuvent pas bouger, mais ils peuvent saboter les lignes arrières de l'Axe :

- Empêcher les MFS
- Empêcher le transport des ressources
- Bloquer les lignes de ravitaillement
- Interdire la retraite dans l'hex qu'ils occupent

Les Soviétiques ne peuvent payer que pour construire des partisans en Yougoslavie, Albanie et Italie (pas en Union Soviétique !), tandis que la Grande Bretagne peut en construire dans n'importe quelle puissance conquise par l'Axe.

Recrutement des partisans

Si une UT soviétique ou française entre dans un hex occupé par des partisans soviétique ou français respectivement, ces partisans sont immédiatement retirés de la carte, et un nombre équivalent de main d'œuvre (PP jaunes) est ajouté à la réserve de PP soviétiques ou de la France Libre.

29.1 Déploiement de partisans gratuits

D'abord, pour chaque nation conquise, additionnez le nombre de villes mineures sans garnison d'une nation spécifique et divisez ce total par 3. Ensuite, ajoutez 1 pour chaque ville majeure sans garnison.

La Pologne de l'ouest, la Norvège, la Belgique, les Pays-Bas et la France sont

sujettes à l'activité des partisans. Le Luxembourg et le Danemark ne le sont pas.

Ensuite, le joueur assistant déploie le nombre correspondant de partisans (disques bleus) dans n'importe quels hexs de cette nation, mais pas en ZDC de l'Axe.

Le nombre maximum de partisans alliés (bleus) pouvant se trouver en même temps sur la carte est 10 (plus 20 partisans soviétiques rouges en jouant avec BITE).

Effets des partisans dans un hex :

- **1 partisan : empêche le MFS et le transport des ressources par rail** dans ou à travers l'hex qu'il occupe. Dès qu'une unité terrestre de l'Axe entre ou occupe un hex avec 1 seul partisan, il est immédiatement retiré du jeu (mais il pourra revenir lors de la Phase de Production d'un tour ultérieur).
- **2 partisans :** empêchent le MFS, le transport des ressources par rail dans ou à travers l'hex qu'ils occupent et **bloquent les lignes de ravitaillement terrestre.** S'ils sont attaqués, ils agissent comme une brigade à 1 pas : ils lancent 1 dé et touchent à 6.
- **3 partisans :** empêchent le MFS, le transport des ressources par rail dans ou à travers l'hex qu'ils occupent et bloquent les lignes de ravitaillement terrestre **et ferroviaires**. S'ils sont attaqués, ils agissent comme deux brigades à 2 pas : ils lancent 2 dés et touchent à 6.

31.0 UNITES EN RESERVE

Avoir des unités en réserve peut faire la différence dans des situations critiques.

Il y a deux moments où placer les unités en mode réserve, chacun nécessitant TECH 2 pour ces unités :

- **Motorisation :** Pendant la Phase de Mouvement, le joueur en phase peut mettre ses UT (infanterie et blindées) en mode réserve.
  Ces UT ne peuvent pas bouger pendant la Phase de Mouvement, mais pourront le faire lors de la Phase d'Exploitation des Blindés.
- **Réaction :** Pendant la Phase d'Exploitation des Blindés, le joueur en phase peut mettre ses unités blindées en mode réserve.

Pour mettre une unité en mode réserve, le joueur en phase doit dépenser 1 PA d'un QG activé appropriés et poser un baril noir provenant de la réserve sur l'unité.

Bien que les leaders stratégiques (Rommel, Kesselring, Goering, le FHQ, Eisenhower, Churchill, Mussolini, Gamelin, Léopold III et Winkelman) et les QG blindés puissent mettre une UT en mode réserve pendant la Phase de Mouvement (motorisation), seul un QG blindé peut mettre des unités en réserve pendant la Phase d'Exploitation (réaction).

Note : Pour cacher la localisation des unités en mode réserve, les joueurs peuvent mettre un baril noir sur le symbole d'unité sur l'OB.

32.0 BOMBARDEMENT STRATEGIQUE

Les usines, ports, mulberries, centres miniers, centres de population, stations radar et gares sont considérés comme des cibles stratégiques et peuvent subir un bombardement stratégique pour réduire les PP, le ravitaillement ou le MFS ennemis.

Uniquement pendant la Phase de Guerre Stratégique, le joueur hors phase peut activer ses QG éligibles pour déplacer ses bombardiers (pas les chasseurs) pour effectuer des missions de bombardement stratégique contre une cible stratégique ennemie spécifique de son choix (par exemple une usine) et peut aussi ajouter des chasseurs en escorte.

Les chasseurs ne jouent aucun rôle dans les missions de bombardement stratégique, sauf qu'ils escortent les bombardiers et subissent des pertes de la part des chasseurs/AA ennemis, afin de préserver vos précieux bombardiers.

Le défenseur peut réagir comme d'habitude, en activant ses QG éligibles et en envoyant ses chasseurs (pas ses bombardiers). Les chasseurs dans l'hex attaqué peuvent s'enfuir sans activation de QG.

QG éligibles :

- QG aérien
- LS mineur
- K (Italie uniquement)
- R (France uniquement)

Pendant l'étape air-sol de la Phase de Combat, les bombardiers normaux avec au moins TECH 2 ainsi que les bombardiers stratégiques peuvent attaquer les cibles stratégiques, mais pas les unités ennemies.

Comme les cibles stratégiques sont suffisamment grandes, les bombardiers stratégiques n'ont pas de malus pour bombarder les cibles au sol (toutefois, pendant les tours de neige, ils sont réduits de moitié en combat air-air, tandis qu'aucune mission n'est autorisée par temps de pluie).

Les autres bombardiers en vol pendant la Phase de Guerre Stratégique subissent un malus supplémentaire.

L'AA du joueur en phase lance un nombre de dés et a une puissance de feu dépendant du niveau TECH de son infanterie :

- TECH 1 : 3 dés, touchent à 6
- TECH 2 : 6 dés, touchent à 6
- TECH 3 : 6 dés, touchent à 5&6

Comme d'habitude, après la résolution d'un round de combat air-air et un round d'AA, les bombardiers sont libres d'attaquer au sol.

Toutes les cibles qui n'ont pas été détruites sont automatiquement réparées et pleinement fonctionnelles à la fin du prochain tour du joueur qui les contrôle.

32.1 Bombardement des usines, centres de population et centres miniers

Chaque touche réduit la production de 1 PP pendant 1 tour.

10 touches dans la même attaque détruisent définitivement une usine (c'est un événement *très* rare).

32.2 Bombardement des ports/ mulberries

1 touche empêche l'utilisation de la jetée pour lancer des débarquements amphibies et déplacer des unités terrestres en mer pendant 1 tour.

3 touches dans la même attaque empêchent aussi l'utilisation de la jetée pour le ravitaillement pendant 1 tour.

Marquez les ports affectés avec un baril blanc.

32.3 Bombardement des gares

Chaque ville est une gare. Chaque touche détruit un tel montant de locomotives que la capacité de MFS du joueur hors phase est réduite de 1 pour le prochain tour. De plus, la voie ferrée ne peut pas être utilisée pour le mouvement ferroviaire à cet endroit : aucun MFS ne peut partir, arriver ou traverser l'hex de voie ferrée détruite.

Marquez ces villes avec un baril blanc.

32.4 Bombardement des stations radar

Il n'y a que 6 stations radar dans le jeu, toutes dans le sud de l'Angleterre.

1 touche détruit la station radar, qui peut être reconstruite pendant le même tour (la Phase de Production a lieu après la Phase de Guerre Stratégique).

Note : La météo affecte le combat air-air, la puissance de feu AA, mais pas les bombardiers stratégiques des Alliés lorsqu'ils bombardent au sol (pendant les tours de neige, ils ne sont pas réduits de moitié, et leurs missions sont également autorisées pendant les tours de pluie).

34.0 ACTES DE NEUTRALITE, CASH & CARRY ET PRÊT-BAIL

En 1939, les Etats-Unis ont décidé de rester en dehors des affaires européennes.

Les actions entreprises par le comité America First ont été très fortes pour convaincre le Président Roosevelt que l'aide maximum serait l'acte Cash & Carry, par lequel, à partir de novembre 1939, le RU pourrai tacheter des armements aux USA. Mais lorsqu'il fut clair que le RU ne pourrait pas faire face seul à l'Axe, alors le parlement US a approuvé l'acte de Prêt-Bail, par lequel les USA étaient libres d'envoyer de l'aide en grande quantité au RU.

Après, à partir de septembre 1941, le prêt-bail a été étendu à l'Union Soviétique.

CASH & CARRY

A cause de l'escalade de la guerre en Europe et fortement soutenu par Roosevelt, les USA ont changé de politique étrangère et commencé à soutenir activement le RU.

Effet : A partir de novembre 1939, les US peuvent vendre de l'armement aux Royaume-Uni.

Le RU peut acheter des PP rouges/bleus au prix de 3 PP jaunes chacun.

PRET-BAIL

Malgré une forte opposition du comité America First, en mai 1941, les USA changent à nouveau de politique étrangère en faveur de toute nation en guerre contre l'Axe (l'arsenal de la démocratie).

Prérequis : Le RU a été envahi, OU, à partir de mars 1941, si la France est vaincue et qu'il n'y a aucune UT alliée en Europe continentale (les Soviétiques ne doivent pas être en guerre contre l'Allemagne).

Effets : L'acte Cash & Carry est annulé. Les USA envoient 3 PP rouges et 2 bleus (sujets aux sous-marins) au RU, utilisables sans avoir à faire de paires avec des PP jaunes.

35.0 GUERRE STRATEGIQUE

35.2 Attaque des convois de l'Atlantique

Le joueur de l'Axe peut attaquer les convois britanniques transportant les précieuses ressources du Commonwealth britannique vers le RU (Atlantique nord, Atlantique central, Atlantique sud) et aussi le Cash & Carry/Prêt-bail des USA vers le RU (Atlantique nord uniquement) pendant la Phase de Guerre Stratégique.

L'Axe a 3 unités de sous-marins (le *Da Vinci* italien n'est pas utilisé dans BITW). Un en Atlantique nord, un en Atlantique centre, et un en Atlantique sud, avec la force indiqué dans la mise en place du scénario). Dans BITW, ils ne peuvent pas quitter leur zone d'opération spécifique, et, pendant la Phase de Guerre Stratégique britannique, chaque pas lance un dé et touche à 6 ? Pour chaque touche, 2 PP jaunes (ou 1 PP rouge/bleu choisi au hasard si le sous-marin de l'Atlantique nord attaque la route de prêt-bail) sont indisponibles pour le joueur britannique pendant ce tour.

Ce combat spécial ne dure qu'un seul round.

36.0 REDDITION DE L'ITALIE

L'Italie a été entraînée dans la guerre par son leader fasciste Mussolini dans l'espoir que le conflit serait bref et facile.

Après la perte de ses colonies, l'Italie n'appréciait plus le régime fasciste de Mussolini et l'alliance avec les nazis.

L'Italie se rend comme les autres puissances, mais il y a une alternative, sur une base historique, pour forcer l'Italie à demander l'armistice.

Dès qu'il y a une unité ennemie en Italie (y compris en Sardaigne et Sicile), le roi Vittorio Emanuele III peut renvoyer Mussolini :

Le joueur Allié lance un dé à chaque Phase de Victoire si cette condition existe : Mussolini est renvoyé (et déplacé face visible à Campo Imperatore – Gran Sasso) si le résultat est inférieur au nombre d'unités alliées en Italie (le renvoi est automatique s'il y a 7 unités, aucun jet n'est nécessaire).

A partir de la prochaine Phase de Victoire, si la Sicile ou la Sardaigne ET la Corse sont entièrement sous contrôle allié, alors l'Italie se rend automatiquement :

1. L'Italie cesse d'exister en tant que puissance. Les hexs contrôlés par les Italiens sont maintenant sous contrôle allemand, donc l'Allemagne récupère et utilise les PP jaunes (mais pas les rouges, bleus ou blancs).
2. Retirez toutes les unités italiennes du jeu (mais pas Mussolini).
3. Les ports de Méditerranée ne peuvent plus servir de source de ravitaillement pour l'Axe (une unité de l'Axe à Genoa ou Marseille incapable de tracer son ravitaillement par rail est non ravitaillée).

36.1 Repubblica Sociale Italiana (RSI)

Si les 2 conditions précédentes sont remplies, alors le joueur allemand peut

essayer de créer l'état fantoche de la RSI, tandis que les Alliés essaient de l'empêcher.

A. Dès qu'une pile d'UT alliées s'empile avec Mussolini à Gran Sasso, éliminez immédiatement Mussolini (la RSI ne sera jamais créée).

B. Dès qu'une pile d'UT allemandes s'empile avec Mussolini à Gran Sasso (Opération Quercia – Liberez le Ducce), alors redéployez immédiatement Mussolini à Salo.

La RSI est déclarée à la prochaine Phase de Victoire et le joueur allemand déploie le corps d'infanterie ligurien à pleine puissance à Milan lors de la prochaine Phase de Production de l'Axe.

La RSI a pour capitale Salo et une production d'1 PP jaune plus 1 PP bleu (produits abstraitement à Salo), qui peuvent être utilisés pour réparer et/ou reconstruire toute unité italienne précédemment éliminée.

De plus, l'Allemagne peut comme d'habitude donner une aide de 3 PP de n'importe type/tour à la RSI (mais pas l'inverse).

38.0 JEU EN EQUIPE ET EN SOLO

38.1 Jeu en équipe

Les 3 scénarios courts ne sont pas vraiment conçus pour être joués à 4 joueurs, mais les 6 scénarios longs et la campagne peuvent être joués à 4 joueurs en 2 équipes.

Bien que les joueurs des équipes sont libres d'agir comme ils l'entendent, ils doivent partager toutes les ressources de leur faction et par conséquent doivent agir ensemble pour remporter la victoire.**38.2 Jeu en solo**

A cause du brouillard de guerre et de plus de 300 unités sur la carte, le joueur esseulé peut agir comme s'il jouait aux échecs contre lui-même. Il peut créer des plans de grande stratégique pour les deux factions et essaiera toujours d'atteindre les meilleurs objectifs pour chaque camp.

39.0 METEO OPTIONNELLE

Avril et octobre ont besoin d'un jet de dé pour déterminer si le temps est bon ou mauvais, mais avec cette règle optionnelle, 3 modifications sont ajoutées pour un meilleur équilibre de jeu :

- Il n'est pas possible d'avoir le même temps pendant deux mois de météo variable consécutifs.
- Il y a un troisième type de mauvais temps : pluie légère.
  Le joueur Allié lance un dé pour la météo :
  1-2 : beau ; 3-4 : pluie légère ; 5-6 : pluie
- Tous les hexs côtiers et d'îles de Méditerranée ont un temps de pluie légère sur un jet de 6, et beau temps sur 1-5.

Pluie légère :

- Elle réduit toutes les lignes de ravitaillement à 2 hexs ;
- Elle interdit le blitz et effecte le mouvement : tous les hexs coûtent 3 PM, sauf les hexs clairs qui coûtent 2 PM ;
- Elle affecte le combat : Les UA, AA et UCT en attaquent subissent 1 malus.

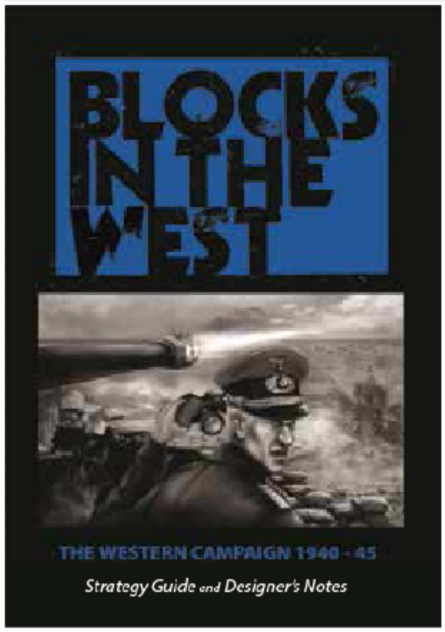
40.0 AMELIORATION DES UNITES

En jouant à BITW combiné avec BIA et/ou BITE, 6 unités allemandes (dans BITW, seul le 19ème Panzer Corps peut être amélioré en 2PzG en juin 1940, voir les détails dans les scénarios) peuvent, à un moment donné et au choix du joueur, être améliorées.

- Les 3ème et 4ème corps d'infanterie, le 14ème corps d'infanterie motorisée peuvent être améliorés en 3ème, 24ème et 14ème corps de panzer.
- Les 15ème, 16ème et 19ème corps de panzer peuvent être améliorés en 3ème, 4ème et 2ème PzG (QG blindés).

Procédure :

1. L'unité à améliorer doit être en jeu, à pleine puissance et pleinement ravitaillée, sinon, l'amélioration doit être reportée.
2. Retirez (définitivement) l'unité de la carte et remplacez-la par celle indiquée.
3. En améliorant un corps d'infanterie (motorisé ou non) en cors blindé, 4 PP rouges doivent être dépensés.



GUIDE STRATEGIQUE

&

NOTES DU CONCEPTEUR

STRATEGIE GENERALE

BLOCKS IN THE WEST est un jeu opérationnel avec au cœur du jeu une profonde structure logistique.

C'est un traitement facile et rapide de la guerre sur le Front Ouest depuis *Fall Gelb* à la chute du Reich.

Les joueurs sont appelés à développer des stratégies, adapter des tactiques et soutenir les deux avec une forte planification logistique.

Les notes suivantes ont été développées dans l'intention d'être utilisés en jouant avec **toutes** les règles optionnelles.

GESTION DU MOUVEMENT DES UNITES

Lors de la Phase de Mouvement, il peut être très utile de marquer les unités déjà déplacées en les posant face cachée, afin d'éviter la confusion et de déplacer accidentellement des unités deux fois, ou oublier d'en déplacer certaines.

BROUILLARD DE GUERRE – INFORMATIONS LIMITEES

BITW, ainsi que tous les jeux de cette série, ont été conçus et développés avec l'intention de jouer avec le brouillard de guerre. Jouer sans peut mener à une altération des résultats, annuler le besoin de reconnaissance aériennes, et comme le bluff est un élément majeur, il donne un grand avantage au défenseur.

Les informations limitées du système des blocs représentent un défi.

LA BONNE SEQUENCE

L'ordre de résolution des batailles est décidé par l'attaquant.

Il doit évaluer ceci avec attention, car résoudre une bataille avant une autre peut dramatiquement changer les résultats, surtout en termes de restrictions de retraite.

PERCEE

Attaquer l'intégralité de la ligne de front ennemie est toujours un mauvais choix, car cela peut être très coûteux en termes de pertes.

Encercler les unités ennemies est souvent mieux que les attaquer directement.

Le concept tactique général est que, autant que possible, vous devriez essayer de trouver les points faibles du front ennemi, les attaquer en concentrant vos meilleurs troupes et unités de soutien, et exploiter avec les formations blindées et mobiles.

Il est aussi vrai que parfois, un assaut direct et sanglant est obligatoire, donc les joueurs devront trouver le juste équilibre, encerclant l'ennemi dans certaines situations, et attaquant directement dans d'autres. Ceci est probablement l'un des aspects les plus complexes du jeu.

MOUVEMENT NAVAL

Déplacer des UT et UA par mer est extrêmement risqué, car presque tous les corps d'eau sont sujets au jet de *mines/sous-marins.*

Par exemple, en transférant des unités terrestres des USA au RU, il est sage de toutes les avoir avec 2 pas de force (pas à pleine puissance, car pour certaines unités, le dernier pas est très cher), donc si elles subissent 1 perte, elles ne sont pas éliminées ni si chères.

Les unités aériennes devrait être déplacées par rebasement directement des USA au RU, et les unités comme les chasseurs incapables de se rebaser directement en 1 tour, peuvent se rebaser en Islande (où elles peuvent se surempiler) et aux Açores (pile normale d'1 UA).

INVASIONS AEROPORTEES

Rappelez-vous que seules les unités de para TECH 3 peuvent atterrir en terrain difficile, comme les villes majeures, les forêts, les collines, au coût d'une réduction d'1 pas à l'atterrissage.

En attaquant une puissance neutre, les unités aéroportées reçoivent les mêmes avantages que si elles étaient TECH 3.

Pour cette raison seulement, les Allemands peuvent atterrir à Rotterdam pendant le tour de mai 1940, mais pas à Londres ou Paris, car le RU et la France sont déjà en guerre.

La même considération est valide pour les unités de Marines en invasion amphibie (récifs).

ANTIAERIEN

La critique majeure à propos de BITE concerne la supposée surpuissance du tir antiaérien.

Dans d'autres jeux, les unités aériennes, s'il y en a, ne peuvent qu'être détruites ou survivre au combat. Dans cette série, par contre, les unités aériennes ont des pas, et généralement un bouclier, donc même si elles sont touchées, elles sont réduites au lieu d'être éliminées.

Il y a deux éléments clé à toujours prendre en considération.

1. Le tir AA inclut les pertes d'attrition, causées par la surutilisation des avions en situations de combat extrêmes, les pertes d'avions dues à des dommages irréparables, les crashs à l'atterrissage ou au décollage, et aussi pendant l'entraînement.

Les résultats finaux ont été calculés sur la moyenne de la 2ème G.M. pour chaque puissance et la production aérienne a été adaptée aux cadences historiques.

2. L'aviation devrait être utilisée avec sagesse.

C'est un luxe que les puissances mineures et faibles ne peuvent pas s'offrir et l'atout principal est toujours l'infanterie standard.

Ainsi, ces précieuses armes peuvent vraiment faire craquer la ligne de front ennemie lorsqu'elles sont utilisées en

combinaison avec des tirs d'artillerie et une concentration blindée.

Si elles sont dispersées, au contraire, les pertes peuvent être absorbées et remplacées.

STRATEGIE DE L'AXE

Dans BITW, l'Italie joue un très petit rôle, et seulement dans les scénarios de 1943 où elle est déjà irrémédiablement affaiblie pour réellement poursuivre la guerre.

Donc, dans BITW, le véritable acteur de l'Axe est l'Allemagne.

Elle est en avant dans presque tous les scénarios, et peut vraiment balayer les armées ennemies les unes après les autres. Dans les scénarios de 1940, la mobilité est la clé : vous devez frapper vite et fort, d'abord en France, puis en Angleterre.

Ne gaspillez pas l'opportunité de finir le match en envahissant le RU, si les conditions permettent d'accomplir cette tâche ambitieuse.

Dans les scénarios de fin de guerre, à partir de 1943, l'Allemagne commence à subir de sérieux retours de flamme, particulièrement en termes de manque de main d'œuvre et de pétrole. Ceci causera une perte de mobilité et de capacité de réaction. Mais en jouant en défense, il est mieux d'avoir une force mobile en mode réserve à chaque tour, prête à contrer un débarquement allié soudain et inattendu, au lieu d'essayer d'attaquer ensuite la tête de pont. Cette puissante nation peut être battue rapidement si elle n'est pas gérée par un joueur compétent.

Donc, dès qu'il devient clair que la guerre ne sera gagnée par personne, il est temps d'être sage et d'accepter qu'une bonne défense peut au moins retarder la défaite, infliger de lourdes pertes aux Alliés et peut-être même forcer les USA à arrêter la guerre.

L'Allemagne a trois puissants atouts sur lesquels compter :

D'abord, les tanks. Grâce à leurs armements, tactiques, entraînement et leaders supérieurs, les tanks allemands atteindront TECH 2 et 3 bien avant les autres puissances. Cela donne un énorme avantage à l'Allemagne en termes de mobilité et de puissance de feu, mais aussi une grande dépendance au pétrole. C'est le talon d'Achille de l'Allemagne.

Protéger vos champs pétrolifères roumains vitaux (en jouant en combinaison avec BITE) et l'usine d'hydrogénisation allemande peut vraiment faire la différence entre la victoire et la défaite.

Lors d'un mouvement en défense, il est critique de contrer l'aviation alliée. Sauf pour le tir AA, qui commence par tirer 6 dés à 6, avant de passer au mortel 6 dés à 5/6 seulement en octobre 1944, le seul atout valable à investir, c'est dans la puissante Luftwaffe, avec ses escadrilles de chasseurs et ses as. A un certain point, le joueur allemand s'apercevra que les bombardiers ne sont plus d'aucune utilité, tandis qu'envoyer ses escadrilles de BF109 comme des moustiques contre les forteresses volantes pourra vraiment garder les forces aériennes britanniques et américaines aux abois. Sans une puissante couverture aérienne et une supériorité aérienne totale, Overlord n'aura jamais lieu.

Finalement, les forts/festungs. Ils sont très chers, car un festung (fort à 7 pas), coûte 12 PP jaunes, mais divisent l'attaquant par quatre et donnent un inestimable double bonus au défenseur.

Déployez-les sagement, et dès qu'ils risquent l'isolement, dispersez-les, récupérez le PP et reconstruisez plus tard.

STRATEGIE ALLIEE

La France est la puissance alliée la plus faible et sera probablement hors-jeu très rapidement. Ensuite, jusqu'à ce que les USA entrent en guerre, la première responsabilité de la Grande Bretagne est de rester en vie.

N'oubliez pas que vous n'avez pas besoin de gagner la guerre pour gagner la partie.

La RAF, le Fighter Command et la chaîne de radars sont les atouts les plus puissants sur lesquels le joueur britannique peut compter. Mais n'oubliez pas de garder autant d'UT que possible dans les plages-front pour les préserver d'une invasion allemande. Pour cette raison, retirer le BEF de France est votre objectif principal. Faites-le rapidement. Perdre ces 3 corps de valeur et irremplaçables ne réduira pas seulement vos chances de survie au minimum, mais limitera aussi votre puissance offensive à partir de 1943 (le 1er corps est une infanterie de marine, supposées être engagées dans les débarquements Husky et Overlord).

Néanmoins, le premier pas, le seul reconstructible, coûte 3 PP jaunes et 3 PP rouges.

Utilisez avec sagesse l'option de l'acte *Cash & Carry*. A partir de juillet 1940, avec les 11 usines aériennes en fonctionnement, le seul besoin de payer 3 PP jaunes est d'obtenir 1 PP rouge supplémentaire, mais, bien que tentant, cela est un mauvais choix dans la plupart des cas.

Dès que les USA entrent en guerre, le RU peut vraiment reprendre son souffle et commencer la campagne de bombardement intensif du Reich, pour réduire la puissance industrielle allemande. Si, d'une part, la machine de guerre allemande fonctionne à toute vapeur, les Soviétiques ne seront pas capables de terminer le déploiement de leur armée et de lancer une offensive générale massive en 1944. D'autre part, une campagne aérienne mortelle peut avancer la campagne soviétique d'un an.

Même en 1942, gardez une force de débarquement prête dans la Manche, ou laissez au moins croire le joueur allemand que vous en avez une.

A nouveau, les Soviétiques ne peuvent pas gagner la guerre seuls, donc plus les Allemands se déploieront sur le mur de l'Atlantique (et dépenseront de ressources pour construire les forts chers), moins ils seront engagés à l'est.

Jouez l'option de la conférence de Casablanca, ainsi Churchill et Eisenhower seront capables de lancer de massives invasions amphibies et gagneront plus de flexibilité de commandement.

Retour à la guerre aérienne, assurez-vous de frapper fort et choisissez un type de ressource à réduire à chaque tour et soyez méthodique. Il n'y a pas besoin de créativité pour bombarder les zones industrielles ou urbaines. Répartir vos bombardiers pour diminuer les points rouges, bleus, jaunes et noirs n'aura

aucun effet sur la puissante économie allemande.

N'envoyez pas vos bombardiers à 2 pas contre la LW. Attendez qu'ils soient à pleine puissance. Essayez de clouer au sol au moins 1 QG LW, limitant ainsi le nombre de chasseurs que le joueur allemand pourra envoyer contre vous, surtout à partir de mai 1944, lorsqu'ils commencent à toucher à 4-6.

Bientôt, il sera temps de débarquer et de restaurer la liberté en Europe.

La Sicile peut être un bon exercice d'apprentissage, mais la France sera une histoire très différente. Choisissez bien le site de débarquement et créer un anneau de sécurité autour de vos unités aéroportées. S'ils sont disponibles, déployez les mulberries. Sinon, assurez-vous d'avoir un port majeur. Avoir vos troupes au large sans une source de ravitaillement les mènera à la reddition.

Attention aux SS. Ils touchent à 3-6 à partir de juillet 1943.

Et gardez un œil sur la ligne de front pendant les tours d'hiver 1944-1945.

Ces trois derniers points pourraient vraiment menacer votre armée et donc faire baisser le moral US. Un joueur US prendra plus de risque si le marqueur de moral est en bas de la piste.

Finalement, le Volkssturm.

N'entrez pas en Allemagne si vous n'êtes pas sûr de pouvoir rapidement atteindre les rues de Berlin.

Activer le plan *Volkssturm zombie* est la dernière chose avec laquelle vos généraux ont envie de se frotter.

Une invasion de la Norvège en 1944 peut être considérée, ou au moins, menacée d'être faite, mais ce n'est pas là où vous devrez engager votre principal effort.

1940

Après plus de 300 tests, j'ai appris qu'il n'y a aucune façon de sauver la France de la reddition si le joueur allemand sait quoi faire, et comment le faire. Mais ce n'est qu'une question de temps (tours), de dés et de pertes. Plus longtemps le joueur français reste en plus, moins il y aura de pression sur le joueur RU.

Le joueur français, même s'il n'aura qu'une courte aventure dans les scénarios de 1940, devra traiter avec attention trois choix stratégiques clé.

D'abord, dès que l'Allemagne déclare la guerre à la Belgique et aux Pays-Bas, il doit décider lequel des trois plans de défense sera utilisé.

Le plan historique, *Dyle-Breda*, est très mauvais en termes de déploiement de forces, car un joueur allemand habile sera probablement plus qu'heureux d'encercler facilement la majorité des forces françaises et le BEF, condamnant les Alliés à une défaite rapide. Mais il offre de très bons avantages à long terme, comme le prêt-bail et inonder les territoires occupés à l'ouest avec des partisans, empêchant ainsi le joueur allemand de recruter les armées hollandaises et belges à partir de 1942.

Le *plan Escheldt*, d'autre part, forcera le joueur allemand à faire face à une ligne mieux déployée, tout en sacrifiant les alliés du Benelux en les forçant à se rendre rapidement et en perdant irrémédiablement le prêt-bail jusqu'à la fin de la partie.

Au milieu, il y a le plan *Dyle*, qui comporte de bons points, mais aussi des mauvais.

Le plan peut être librement choisi par le joueur français, cependant, le plan *Escheldt* n'est pas recommandé pour jouer les scénarios de 1940, et ne devrait être pris en considération que dans la future campagne *Nom de code Danzig,* car les Alliés n'auraient que les avantages à court terme, mais pas les effets néfastes à long terme.

La seconde décision que le joueur français est amené à faire, est de déclarer *Paris ville ouverte* ou non.

Déplacer la capitale à Bordeaux donne du temps supplémentaire et peut vraiment sauver l'Angleterre de la défaite, mais cela signifie une évacuation rapide, et parfois prématurée de la capitale historique.

Toutefois, un joueur allemand habile essaiera d'éviter cette option en déplaçant une UT allemande dans un hex adjacent à Paris.

Finalement, lorsqu'il n'y aura plus aucun espoir de rester en vie, demander l'armistice sera très utile pour refuser quelques PP supplémentaires à l'Allemagne, qu'elle aurait pu gagner avec la reddition des troupes françaises.

Le joueur allemand a beaucoup de bonnes armes pour rapidement gagner la guerre.

D'abord, choisissez bien les meilleurs hexs pour lancer vos formations aéroportées : Den Haag (la capitale hollandaise), Rotterdam ou Gent (fermeture du port d'Antwerpen), Eben Emael (annulation du bonus de la forteresse) sont tous de bons choix, mais comme vous n'avez que deux unités aéroportées, vous devrez faire un choix.

Aussi, garder la 7ème Flieger division et la 22ème Luftlande à pleine puissance projettera une grande menace pour le tour de juin, car elles pourront à nouveau être utilisées pour frapper les Alliés par l'arrière (peut-être en atterrissant autour de Londres, ou directement sur Coventry et Reading, en détruisant leurs usines). Ainsi, une forte couverture aérienne est obligatoire à chaque fois que vous utilisez vos précieuses et chères unités aéroportées.

En parlant de couverture aérienne, les deux formations de stuka (6 dés à 5-6) peuvent vraiment détruire les unités ennemies en terrain clair et reconnu, mais n'oubliez pas de les escorter avec vos chasseurs BF109.

Pour refermer l'anneau et piéger la majorité des formations alliées aux Pays-Bas (s'il y en a), vous devez nettoyer l'hex de Calais avec une forte attaque aérienne. Pendant la Phase de Guerre Stratégique de mai, un bombardement d'un port est aussi obligatoire sur les ports que le Britannique peut utiliser pour réembarquer le BEF. Détruire les 3 corps du BEF (ou au moins un ou deux) rendra Seelowe possible, car ces unités ne pourront être reconstruites qu'au niveau cadre (le second pas est bleu).

N'oubliez pas que plus vous détruirez d'unités belges et hollandaises, moins ils se rendront, vous fournissant ainsi de précieuses ressources supplémentaires.

Après la chute de la France, vérifiez le compte-tours : si c'est déjà août, il n'est probablement pas très sage de préparer un débarquement au RU. Le plus tôt sera le mieux. Sinon, faites semblant.

Dans la fière tentative de mettre le RU KO, attaquez d'abord la chaine de radars, car sinon elle diminuera toute

chance d'invasion réussie. Il est impératif que vous la mettiez et la gardiez hors service. Avoir vos avions révélés et les chasseurs britanniques touchant à 5-6 n'est pas un bon point de départ.

Si vous débarquez, assurez-vous que vos unités aéroportées créent un anneau de sécurité autour de la tête de pont, sinon vous vous retrouverez rapidement pris au piège du ravitaillement.

Clouez toujours le QG Fighter Command britannique pour éviter la réaction de la RAF.

Le joueur britannique sait très bien tout ceci et essaiera de garder ses positions cachées autant que possible, et si nécessaire, fera un MFS hors d'atteinte des bombardiers de la LW.

1943

En 1943, **les Alliés** n'ont pas terminé la construction de leurs usines ni leurs avancées technologiques, donc ils ne peuvent rivaliser face à un joueur allemand expert équipé du nouveau tank Tigre (TECH 3 en juillet 1943) en terrain découvert, mais il peut quand même commencer à lui donner du fil à retordre, en reprenant du terrain et, par exemple, en donnant de bonnes raisons au roi d'Italie, Vittorio Emanuele, de renvoyer Mussolini. Débarquer en Sicile ou dans le port fortifié de Cagliari (le seul disponible dans un rayon de 5 hexs) peut engager le processus. Les Alliés ont la suprématie des airs et peuvent débarquer sans opposition. Aussi, après avoir débarqué, ils peuvent marquer et garder 3 ports italiens hors d'usage pendant un tour. Choisissez-les bien, car cela pourrait se retourner contre vous.

Utilisez votre aviation pour fixer les unités aériennes de l'Axe au sol et n'économisez aucune unité disponible en combat. L'opération Husky peut être une tâche très facile à réaliser, mais être trop confiant pourrait transformer une victoire facile en un résultat imprévisible.

Décidez de quoi faire de la division Hermann Goering en mode réserve.

Vous pouvez la frapper au sol (mais elle a un AA extrêmement puissant, touchant à 3-6), ou attendez de voir si l'Axe l'envoie pour repousser votre invasion.

Les joueurs découvriront qu'il y a de bonnes raisons pour les deux options.

Après la démission de Mussolini, les Italiens n'ont besoin que d'une dernière raison pour abandonner la guerre, donc conquérir toute la Sicile ou la Sardaigne ET la Corse les fera sortir du jeu.

Ensuite, le joueur allemand sera forcé d'engager plusieurs troupes, sinon les Alliés avanceront trop vite en Italie du nord, captureront Mussolini et établiront de nouvelles bases aériennes pour menacer tous les hexs d'Europe centrale.

Le joueur de l'Axe a quelques bonnes unités en Italie. Tandis que les nouveaux corps blindés italiens viennent juste d'être reformés à Rome (*Divisione Mussolini*) mais pas vraiment prêts à l'action, la majorité de la seconde Luftflotte a été balayée de Sicile ainsi que le gros de la Regia Aeronautica italienne.

Bientôt, deux nouvelles divisions de panzers (des corps réduits), le 1er Fallshirmjager et le 51ème montagne arriveront et aideront à créer une ligne défensive.

Choisissez bien où contenir les Alliés. Le plus tôt n'est pas forcément le mieux.

En même temps, n'engagez pas la division HG et le dernier corps de chasseurs que vous avez si ce n'est pas absolument indispensable. Perdez-les et vours serez complètement à la merci de l'aviation alliée. Autant que possible, envoyer une UT secourir Mussolini et créer la Repubblica Sociale Italiana.

La RSI ne vous aidera pas à gagner la guerre, mais pourra vous aider à gagner le scénario. Utilisez les unités de la RSI (souvenez-vous que vous pouvez reconstruire les unités italiennes et les forts) pour contrer l'activité des partisans à l'arrière et pour fortifier vos position sur la ligne de front, respectivement.

Soyez raisonnable. Si les Alliés percent vos positions, retraitez immédiatement, démantelez les forts (sinon ils se rendront), récupérez 1 PP jaune et reconstruisez-les 3-4 hexs au nord au tour suivant.

Rappelez-vous qu'après la reddition italienne, le joueur allemand ne peut plus faire aucun mouvement naval en Méditerranée et que plus aucun port méditerranéen n'est une source de ravitaillement valide, donc ne comptez pas dessus.

1944

En 1944, bien que tout soit presque gravé dans le marbre, l'Axe et les dés ont toujours la capacité de changer le résultat.

Les Alliés doivent choisir une bonne zone de débarquement. Le choix évident serait le choix historique, mais le Pas de Calais a aussi de bons arguments en sa faveur. Ne passez pas au-dessus de la possibilité de lancer un débarquement de diversion dans un endroit inattendu. La Norvège et le Golfe de Gascogne sont très bien pour instiller la peur dans le cœur d'un joueur de l'Axe inexpérimenté. Dès que vous débarquez dans l'une de ces régions inhabituelles, vous pouvez immédiatement obtenir un port (Bergen ?) ou déployer 1 (pas 2) mulberry.

Gardez le second mulberry disponible pour une seconde invasion troublera le joueur allemand et le forcera à ne pas engager toutes ses forces contre vous. En débarquant, n'oubliez pas d'étendre votre tête de pont dès que possible (unités aéroportées).

Déployez les 2 mulberries proches l'un de l'autre, car cela évitera le ravitaillement de siège.

Une bonne stratégie serait de débarquer dans la zone historique, donc le fort de Cherbourg ne serait plus ravitaillé et se rendrait à la fin du tour allemand de juillet, vous donnant un port supplémentaire prêt à ravitailler et reconstruire vos troupes.

Rappelez-vous qu'après l'*opération Maple*, toute chance d'utiliser un port de l'Atlantique comme source de ravitaillement valide pour l'Axe a disparu, mais les festungs ne se rendent pas, même s'ils ne sont pas ravitaillés. Historiquement, *La Rochelle, Lorient, St. Nazaire* et les *îles de la Manche* jusqu'à la fin de la guerre.

Heureusement qu'ils ne peuvent pas bouger et n'exercent pas de ZDC. Ignorez-les et prenez Paris et le port d'Antwerpen dès que possible. Le joueur de l'Axe ne peut pas les démanteler, donc vous n'y ferez pas face en entrant en Allemagne.

Chaque mulberry fonctionne comme un port majeur : vous pouvez ravitailler 5 unités et amener 5 points de production,

mais aussi, grâce aux pipelines Pluto, vous pouvez obtenir un ravitaillement illimité en pétrole.

Vous aurez besoin d'au moins 25 unités en France, donc les 2 mulberries et Cherbourg sont un bon point de départ, mais vous pourriez avoir besoin de plus.

Les mulberries permettent aussi le surempilement, jusqu'à 5 UT dans le même hex. Ceci se révèlera être un grand avantage lorsque les Allemands lanceront les deux corps de panzers SS et l'artillerie SS contre vous (ils touchent tous à 3 en attaque) pour tenter désespérément de vous repousser vers l'océan.

Le joueur de l'Axe a 5 unités blindées en mode réserve, prêtes à agir et repousser toute invasion mal préparée.

Alors ne vous découragez pas.

Bien que le 58ème corps de panzers à Toulouse soit probablement trop loin du site de débarquement, les autres sont tous bien positionnés. Aussi, ils ne peuvent pas être attaqués/fixés s'ils sont dans une ville (en supposant que vous ayez accepté l'armistice de la France en 1940), et les unités aéroportées atterrissant sur un panzer en mode réserve sont immédiatement éliminées.

Cela dit, personne ne vous éloignera de cette possible réaction.

Mais réagissez bien et concentrez vos forces afin de détruire autant d'unités ennemies que possible (particulièrement les US). Ensuite, pendant la phase de l'Axe, avec l'arrivée du 2ème corps de panzers SS, vous pouvez compter sur un formidable *Speerspitze* capable de balayer n'importe quoi, sauf un mulberry avec une pile complète. Eventuellement, vous devrez faire au mieux pour contenir la zone de débarquement, en empêchant trop de ports de tomber aux mains alliées. Trop tôt, tout du moins.

Rappelez-vous que bien que vous ne puissiez pas démanteler les forts/festungs avec des points rouges, il est quand même prudent de démanteler tout fort ravitaillé s'il risque d'être encerclé et perdu.

Obtenir 1 PP supplémentaire et la possibilité de le reconstruire au prochain tour est mieux que de le perdre, ce qui donne 1 PP aux Alliés et retarde sa reconstruction d'un tour.

Un joueur allié expert et prudent, après le débarquement de juin, utilisera juillet pour se regrouper autour de la tête de pont et amener plus de troupes en France.

Si c'est le cas, ne soyez pas trop confiant : il ne perd pas son temps, il se prépare à vous encercler (Falaise).

La solution est simple : Précipitez-vous à l'est avant qu'il ne soit trop tard et rappelez-vous qu'après le débarquement, le bonus de l'armistice français sera terminé et que vos unités seront poursuivies par l'aviation ennemie en un jeu du chat et de la souris.

Dès que les Alliés commencent à poser une menace contre le Reich, reconstruisez immédiatement la ligne Siegfried. Ces 9 PP seront le meilleur achat que vous puissiez faire.

Si cette dernière ligne défensive est rompue, ne vous découragez pas. Vous pouvez toujours construire des forts en Allemagne et essayer de retarder les Alliés, tandis que vos scientifiques développent le Gotterdammerung.

Donc tout est possible, mais seulement si vous contrôlez à la fois Berlin et Peenemunde.

La dernière carte que vous pouvez jouer est *l'encerclement de Berlin :* avec un jet de 1 ou 6, vous déplacer la capitale du Reich à Munich ou Obersaltzberg, même si le Fuhrer perd toute capacité.

NOTES DU CONCEPTEUR

BLOCKS IN THE WEST a été entièrement conçu, développé et produit en Italie avec du bois allemand.

Le jeu peut être associé avec BLOCKS IN THE EAST pour recréer la seconde guerre mondiale en Europe.

BLOCKS IN AFRIKA n'ajoutera pas seulement les unités des deux factions engagées dans la campagne d'Afrique du Nord, mais aussi celles des puissances mineures et les marines de toutes les puissances engagées.

La série a été développée en un seul gros jeu divisé en 3 pour des raisons de taille et de marketing.

Les règles de base et avancées sont donc les mêmes dans les 3 jeux, tandis que certaines règles optionnelles changent d'un jeu à l'autre.

BITW n'a pas le même densité de front que BITE, mais à cause de la fragmentation de la campagne et l'importance des invasions amphibies et aéroportées, le jeu sera certainement plus difficile à maîtriser que BITE.

Les jeux de cette série n'ont pas particulièrement été conçus pour les joueurs débutants, mais ils peuvent quand même jouer leur rôle dans leur développement. Nous devons tous commencer quelque part !

Pensez seulement à commencer à jouer les scénarios courts d'abord, avec seulement les règles de base, puis lorsque vous serez plus à l'aise avec le système de jeu et les mécanismes, commencez à ajouter plus de détails, de longueur et de saveur historique.

Nous avons passé de longues heures à nous amuser avec ces jeux exceptionnels, et j'espère que vous prendrez autant de plaisir que nous.

Si vous avez des questions sur les règles, vous pouvez visiter ventonuovo.net, http://www.boardgamegeek.com/boardgame/131393/blocks-in-the-west ou m'envoyer vos questions par email à cette adresse : emanuele@ventonuovo.net

Amusez-vous bien !

Emanuele Santandrea