

Paolo Mori's

# BLITZKRIEG!



World War Two In 20 Minutes

*Dans **Blitzkrieg!** deux joueurs, agissant respectivement en tant que coalitions des Alliés et de l'Âxe pendant la Seconde Guerre Mondiale, se battent pour le contrôle des principaux théâtres du conflit dans un jeu d'opposition avec des règles simples, un temps de jeu court et de nombreuses décisions difficiles à prendre!*

*Les joueurs tirent des jetons unité d'un sac pour déterminer leurs forces de départ et reconstituer leurs pertes. Plutôt que de livrer des combats avec des dés ou des cartes, les joueurs allouent leurs jetons unité aux campagnes de chaque théâtre pour remporter des points de victoire de la guerre, obtenir des ressources supplémentaires, des armes spéciales, et explorer des stratégies avantageuses.*

*Retracez l'ensemble de la Seconde Guerre Mondiale plusieurs fois en une soirée!*

## CREDITS

Auteur: Paolo Mori

Illustrations: Paul Sizer

Graphisme: Nick Avallone

Production: Dan Mersey

Producteur Exécutif: Will Townshend

© 2019 Paolo Mori & The Plastic Soldier Company Ltd.

Traduction française non officielle: Stéphane Chagrin

### **Contactez-nous:**

PSC Games

Units 13-15 Henfield Business Park

Shoreham Road

Henfield

West Sussex

BN5 9SL

United Kingdom

[www.theplasticsoldiercompany.co.uk](http://www.theplasticsoldiercompany.co.uk)

[www.pscgames.co.uk](http://www.pscgames.co.uk)

[info@theplasticsoldiercompany.co.uk](mailto:info@theplasticsoldiercompany.co.uk)

SKU: BLZ001

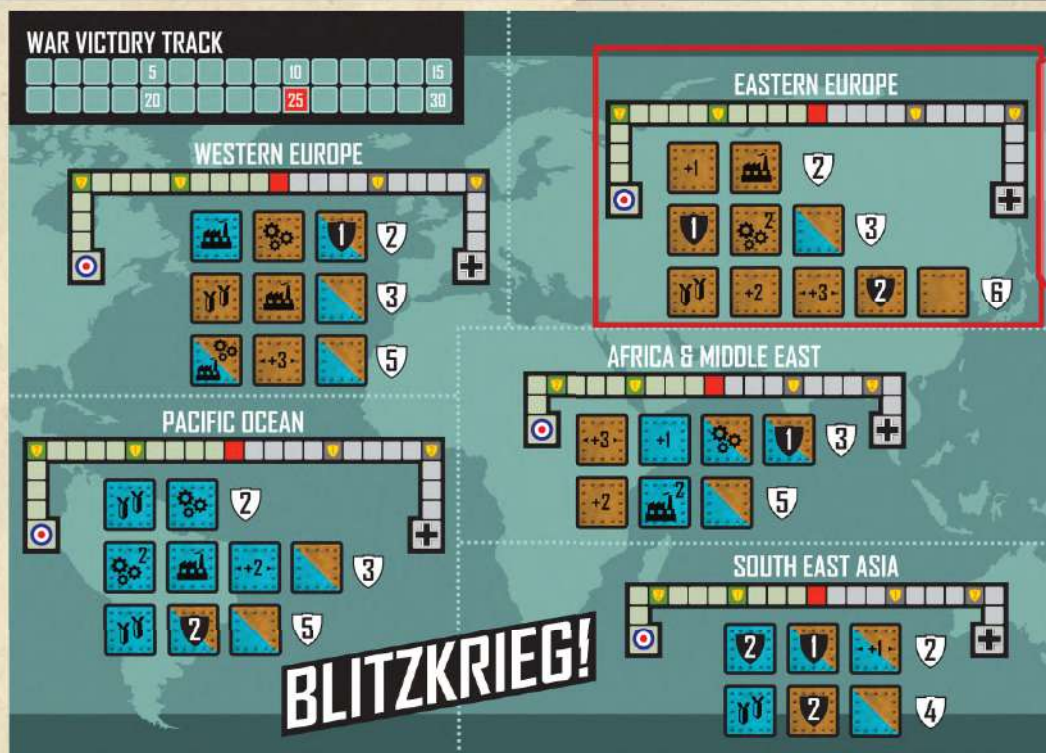
# COMPOSANTS

- ▶ 1 x livret de règles
- ▶ 1 x plateau de jeu
- ▶ 60 x jetons unité
  - ▼ 22 x jetons unité de l'Axe
  - ▼ 22 x jetons unité des Alliés
  - ▼ 16 x jetons armes spéciales
- ▶ 2 x paravents
- ▶ 5 x marqueurs affrontement
- ▶ 2 x marqueurs victoire de la guerre
- ▶ 2 x sacs en tissu
- ▶ Module Solo (1 x livret de règles; 1 x dé six faces; 8 x jetons stratagème)

*Nous fournissons également 2 jeton unité vierges si vous souhaitez créer vos propres unités.*



# LE PLATEAU DE JEU



## Théâtres d'opérations, campagnes, cases combat, et piste d'affrontement

- ▶ Le plateau de jeu montre cinq théâtres d'opérations dans lesquels aura lieu le conflit.
- ▶ Chaque théâtre d'opérations comprend plusieurs (deux ou trois) **campagnes**. Chaque campagne est représentée par une rangée de **cases combat**, qui peuvent être occupées par les jetons unité des joueurs pendant la partie.
- ▶ Une **campagne active** est la campagne située le plus haut dans chaque théâtre d'opérations **avec au moins une case combat inoccupée**. Les joueurs peuvent uniquement placer leurs jetons unité sur **une case combat inoccupée** dans la **campagne active** de n'importe quel théâtre d'opérations.

Piste d'Affrontement

Théâtre d'Opérations

EASTERN EUROPE

Icône Point de Victoire

Dernière Case  
Piste d'Affrontement

Campagne

Effet de la Case Combat

Cases Combat

Points de Victoire  
de la Campagne

- Une **campagne clôturée** est une rangée de cases combat qui ont toutes été recouvertes par des jetons unité.
- Au-dessus de chaque théâtre d'opérations se trouve une **piste d'affrontement**. La position du marqueur affrontement indique quelle coalition est en passe de gagner ce théâtre d'opérations.

Les cases combat peuvent être de trois types différents.



**Cases Terre:** Ne peuvent être uniquement occupées par des forces terrestres ou des forces aériennes.



**Cases Mer:** Ne peuvent être uniquement occupées par des forces navales ou des forces aériennes.



**Cases Terre / Mer:** Peuvent être occupées par des forces terrestres, navales ou aériennes.

## Jetons unité

Chaque joueur démarre la partie avec une réserve de jetons unité (jetons gris pour le joueur de l'Axe ; verts pour le joueur des Alliés). Les règles qui concernent les jetons armes spéciales (jetons jaunes) sont expliquées dans la section suivante.



**Forces Terrestres:** Peuvent être placées sur des cases combat terre et sur des cases combat terre / mer.



**Forces Navales:** Peuvent être placées sur des cases combat mer et sur des cases combat terre / mer.



**Forces Aériennes:** Peuvent être placées sur n'importe quel type de cases combat.



**Forces Aériennes Eclair:** Peuvent être placées sur n'importe quel type de cases combat. Après avoir placé une force aérienne éclair, vous pouvez immédiatement placer un autre jeton unité de votre réserve sur une case combat libre du même théâtre d'opérations.

*Remarque: Même si vous avez joué plus d'un jeton unité, vous ne pourrez piocher qu'un jeton unité lors de la phase de pioche à la fin de votre tour.*



**Général:** Le général est considéré comme une force terrestre. Avancez d'une case sur la piste d'affrontement pour chaque force terrestre et force aérienne que vous avez déjà déployée(s) dans ce théâtre d'opérations (en incluant le général mais en ignorant les armes spéciales).



**Amiral:** L'amiral est considéré comme une force marine. Avancez d'une case sur la piste d'affrontement pour chaque force marine et force aérienne que vous avez déjà déployée(s) dans ce théâtre d'opérations (en incluant l'amiral mais en ignorant les armes spéciales).

## Jetons armes spéciales

Au cours de la partie, grâce à l'effet recherche d'une case combat, les joueurs pourront accéder à de nouveaux jetons unité appelés armes spéciales dont les règles sont expliquées ci-dessous :

4



### Forces d'élite:

Ce sont juste des jetons avec de meilleures valeurs.

5 ⊗



### Détachement spécial :

Lorsque vous placez ces jetons unité, ignorez l'effet de la case combat occupée.

1 ⚡



**Forces éclair:** Après avoir placé (et résolu) l'un de ces jetons unité, vous pouvez immédiatement placer un autre jeton unité de votre réserve sur une case combat libre du même théâtre d'opérations. *Remarque : Même si vous avez joué plus d'un jeton unité, vous ne pourrez piocher qu'un jeton unité lors de la phase de pioche à la fin de votre tour.*

1 ✈



**Bombardement naval / aérien:** Lorsque vous appliquez l'effet de la case combat, appliquez également un bombardement (défaussez aléatoirement un jeton unité de la réserve de votre adversaire).

7-2



**Bombe nucléaire:** La bombe nucléaire est considérée comme une force terrestre. Lorsque vous la placez, avancez le marqueur affrontement de sept cases sur la piste d'affrontement du théâtre d'opérations concerné, et reculez de deux cases sur toutes les autres pistes d'affrontement des théâtres d'opérations encore actifs.



**Espion:** Copiez la valeur, le type (force terrestre, navale ou aérienne), et toute capacité spéciale du jeton unité qui vient d'être placé par votre adversaire.



**Scientifique:** Vous pouvez placer le scientifique sur n'importe quelle case combat (et pas uniquement dans la campagne active située le plus haut) du théâtre d'opérations de votre choix pour appliquer son effet. Le scientifique n'a aucune valeur militaire, donc vous ne déplacez par le marqueur affrontement.

# MISE EN PLACE DU JEU

1. Placez le plateau de jeu au centre de la table.
2. Placez un marqueur affrontement au milieu (case rouge) de chaque piste d'affrontement.
3. Choisissez qui sera le joueur de la coalition de l'Axe et qui sera le joueur de la coalition des Alliés. Chaque joueur prend un paravent et place ses jetons unité dans son sac.
4. Chaque joueur mélange ses jetons unités dans son sac et en pioche trois. Ces jetons sont conservés secrètement et placés derrière votre paravent. Les jetons placés derrière votre paravent sont appelés votre "réserve".
5. Placez les deux marqueurs victoire de la guerre à côté de la piste victoire de la guerre.
6. Mélangez les jetons armes spéciales et placez-les face cachée à côté du plateau de jeu. Ils sont appelés la "pile recherche".
7. Le joueur de l'Axe débute la partie.

# DEROULEMENT DU JEU

Les joueurs jouent à tour de rôle.

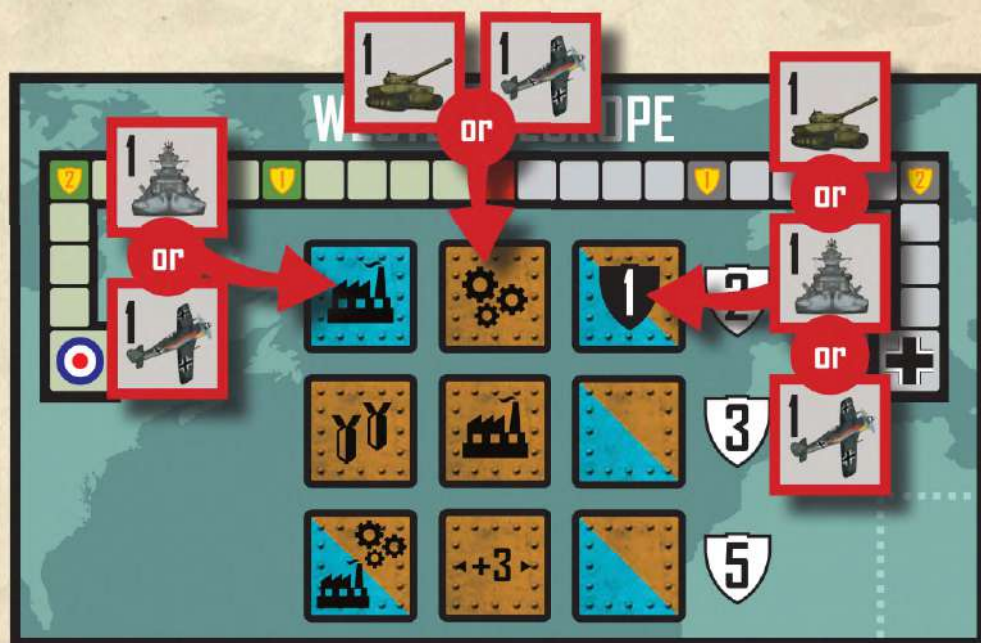
Lors de votre tour, réalisez les phases suivantes:

1. Placez un jeton unité de votre réserve sur une case combat libre.
2. Appliquez l'effet de la case combat que vous venez d'occuper.
3. Déplacez le marqueur affrontement de la piste d'affrontement correspondante d'un nombre de cases égal à la valeur du jeton unité que vous venez de jouer.
4. Piochez un nouveau jeton unité dans votre sac et placez-le dans votre réserve.

## 1. Placer un jeton unité

Prenez un jeton unité de votre réserve (derrière votre paravent), et placez-le sur une case combat libre de la campagne active située le plus haut (c.-à-d. dans une campagne avec au moins une case combat libre) de n'importe quel théâtre d'opérations.

- Les forces terrestres peuvent être placées sur des cases combat terre et sur des cases combat terre / mer.
- Les forces navales peuvent être placées sur des cases combat mer et sur des cases combat terre / mer.
- Les forces aériennes peuvent être placées sur n'importe quel type de cases combat.



*Les jetons unité doivent toujours être placés dans la campagne active située le plus haut dans un théâtre d'opérations.*

## 2. Appliquer l'effet de la case combat

Sur la plupart des cases combat, une icône est illustrée et représente l'effet qui doit être appliqué par le joueur qui occupe la case avec l'un de ses jetons unité. Cet effet doit être appliqué immédiatement après le placement du jeton unité.

Si une case combat ne comporte aucune icône, elle peut toujours être occupée par un jeton unité, mais elle ne déclenchera aucun effet lorsqu'elle sera occupée.



**Production industrielle:** Piochez un jeton unité dans votre sac et ajoutez-le à votre réserve.



**Bombardement:** Défaussez (remettez dans le sac) un jeton unité pris aléatoirement dans la réserve de votre adversaire.



**Recherche:** Prenez aléatoirement un jeton unité dans la pile recherche et mettez-le dans votre sac.



**Option tactique:** Avancez le marqueur affrontement du théâtre d'opérations où vous venez de placer un jeton du nombre de cases indiqué.



**Avantage stratégique:** Avancez le marqueur affrontement de n'importe quel théâtre d'opérations excepté celui où vous venez de placer un jeton du nombre de cases indiqué. Vous ne pouvez pas aller jusqu'au bout d'une piste d'affrontement en utilisant cet effet.



**Propagande:** Avancez du nombre de cases indiqué sur la piste victoire de la guerre.



**Production industrielle améliorée:** Piochez deux jetons unité dans votre sac et ajoutez-les à votre réserve.



**Recherche industrielle:** Prenez aléatoirement un jeton unité dans la pile recherche et ajoutez-le directement à votre réserve.



**Recherche améliorée:** Prenez aléatoirement deux jetons unité dans la pile recherche et mettez-les dans votre sac.

### 3. Déplacer le marqueur affrontement

Dans le théâtre d'opérations où vous venez de poser un jeton, avancez le marqueur affrontement (vers l'icône circulaire des Alliés si vous êtes le joueur des Alliés; vers l'icône de croix de l'Axe si vous êtes le joueur de l'Axe) d'un nombre de cases égal à la valeur du jeton unité que vous venez de placer.



*Le joueur de l'Axe avait précédemment placé un jeton force navale de 1 et avait donc déplacé le marqueur affrontement d'une case en sa faveur. Le joueur des Alliés place maintenant un jeton force terrestre de 3 et déplace le marqueur affrontement de trois cases en sa faveur.*

*Remarque: vous ne pouvez pas fermer et remporter un théâtre d'opérations avec l'effet "avantage stratégique" d'une case combat. Si cet effet permettait à un joueur d'avancer sur la dernière case d'une piste d'affrontement, le marqueur est arrêté sur l'avant-dernière case de la piste d'affrontement.*

## Terminer et remporter une campagne

Si vous placez un jeton unité sur la dernière case combat d'une campagne (c.-à-d. sur la dernière case combat libre de la rangée), la campagne se termine. Vérifiez de quel côté de la piste d'affrontement le marqueur affrontement est actuellement positionné: ce joueur avance immédiatement son marqueur de victoire de la guerre d'un nombre de cases égal aux points de victoire de la campagne. De plus, le vainqueur de la campagne marque des points de victoire de la guerre supplémentaires si les icônes de points de victoire (1 point de victoire de la guerre sur la première icône, et un de plus sur la deuxième icône) sont atteints par le marqueur affrontement de son côté de la piste.

*Remarque: lorsqu'une campagne se termine et que le marqueur affrontement est sur l'espace neutre au centre de la piste d'affrontement, les deux joueurs avancent leurs marqueurs victoire de la guerre d'un nombre de cases égal aux points de victoire de la campagne.*



*Le joueur des Alliés place un jeton unité de force terrestre de 3 et termine la campagne. Il déplace le marqueur affrontement de trois cases en sa faveur, gagne un point victoire de la guerre grâce à l'icône 1 point de victoire de la guerre qu'il a atteint sur la piste d'affrontement et gagne ensuite deux points de victoire de la guerre pour avoir terminé cette campagne.*

## Fermer un théâtre d'opérations

Si, en plaçant votre jeton unité, vous déplacez le marqueur affrontement sur la toute dernière case de votre côté de la piste d'affrontement, vous remportez et fermez immédiatement ce théâtre d'opérations. Si cela arrive:

- Toutes les campagnes de ce théâtre d'opérations sont considérées comme terminées.
- Appliquez immédiatement le ou les effet(s), dans l'ordre de votre choix, de toutes les cases combat libres de ce théâtre d'opérations.
- Gagnez les points victoire de la guerre indiqués à côté de chaque campagne que vous avez terminée de cette façon.

*Remarque: vous ne pouvez pas fermer et remporter un théâtre d'opérations avec l'effet "avantage stratégique" d'une case combat. Si cet effet permettait à un joueur d'avancer sur la dernière case d'une piste d'affrontement, le marqueur est arrêté sur l'avant-dernière case de la piste d'affrontement.*



*Le joueur des Alliés place un jeton unité qui déplace le marqueur affrontement sur la dernière case de la piste d'affrontement. Ce théâtre d'opérations est donc fermé!*

## 4. Piocher un nouveau jeton unité

---

Piochez un nouveau jeton unité dans votre sac et ajoutez-le à votre réserve.

### Taille de la réserve

Au cours de la partie, le nombre de jetons unité peut varier dans la réserve de chaque joueur. Chaque réserve débute avec trois jetons unité, mais à la suite d'effets (production industrielle, de bombardement, etc.), la taille de la réserve peut augmenter ou diminuer améliorant ou réduisant ainsi le nombre de troupes disponibles.

## GAGNER LA GUERRE

---

La partie prend fin si l'une de ces conditions est remplie:

- ▶ A la fin de son tour, un joueur possède au moins 25 points de victoire de la guerre.
  - ▼ Si le joueur de l'Axe atteint en premier les 25 points de victoire de la guerre, le joueur des Alliés joue un dernier tour et le joueur avec le plus de points de victoire de la guerre est déclaré vainqueur.
  - ▼ Si le joueur des Alliés atteint en premier les 25 points de victoire de la guerre, il est déclaré vainqueur.
  - ▼ Si les deux joueurs sont à égalité avec au moins 25 points de victoire de la guerre, le joueur des Alliés est déclaré vainqueur.
- ▶ Au début de son tour, un joueur ne peut pas placer de jeton unité (il n'en a plus en réserve, ou il ne peut pas placer les jetons qu'il a dans sa réserve). Son adversaire est immédiatement déclaré vainqueur.

# NOTES DE L'AUTEUR

Sans aucun doute, j'ai toujours été - en tant que joueur - plus un joueur de plateau qu'un wargamer. Néanmoins, j'ai toujours été fasciné par le monde des jeux de guerre, pour leur capacité à raconter des histoires sur des moments cruciaux de l'Histoire, et aussi pour leur forte dimension conflictuelle: une dimension qui se raréfie progressivement dans le monde du jeu de société et dont je ressens parfois le besoin de me nourrir d'une certaine façon.

Cette dimension, ainsi que les divers défis que j'aime souvent relever en tant qu'auteur, m'ont fait me demander s'il était possible de développer un jeu qui permettrait aux joueurs de revivre l'intégralité de la Seconde Guerre Mondiale (sûrement le conflit historique le plus emblématique) sous une forme minimaliste, avec un temps de jeu très court, mais toujours en offrant aux joueurs une bonne quantité de choix tactiques et, en outre, l'idée de mener une guerre.

La première opportunité de développer ce concept m'a été donnée par un concours de wargame en print-and-play organisé sur BoardGameGeek. Le jeu est passé presque inaperçu, mais les commentaires reçus furent suffisamment positifs pour me pousser à développer le jeu, en rationalisant les règles et en équilibrant certaines choses pour rendre le jeu plus fluide. Le jeu se jouait bien et était divertissant, mais ma principale préoccupation était de le rendre rejouable: il fallait lui donner suffisamment de variabilité pour éviter de retrouver la même expérience encore et encore ou d'y jouer comme un jeu d'échecs, avec des ouvertures standard et des contres entre les joueurs. La variabilité des cases combat et la grande quantité d'armes spéciales permettaient de remplir cet objectif de conception.

Une deuxième étape dans le développement du jeu est venue quand le magazine de jeu italien IoGiocoto m'a demandé d'offrir un jeu avec son premier numéro. Blitzkrieg! était un format idéal et a ainsi été publié dans le magazine avec le titre "Guerra Lampo" où il fut apprécié par ses lecteurs italiens. Le jeu était alors presque sous sa forme définitive. Très peu de changements ont été faits après avoir proposé le jeu à Will et Dan de PSC Games (d'ailleurs, ce fut probablement la licence de publication la plus rapide que j'aie jamais signée pour un jeu, après leurs playtests en interne!). Un petit avantage du premier joueur a été détecté, donc - pour respecter le cadre «historique», l'Axe déclarant toujours la guerre - nous avons permis au joueur des Alliés de jouer un dernier tour pour rattraper son retard et tenter de remporter la partie. La deuxième discussion que nous avons eue portait sur la possibilité de mettre fin à la partie avec ce que j'appelle une "victoire économique", c'est-à-dire de rendre votre adversaire incapable de placer un jeton unité au début de son tour. Cette condition de fin de jeu semblait anti-historique pour certains, mais je me suis fortement opposé à l'idée de la supprimer: je pense que cela ajoute une toute nouvelle stratégie au jeu, les joueurs ne se soucient pas uniquement de la victoire, mais également du fait de maintenir une production industrielle suffisamment élevée pour augmenter leurs possibilités de placement. Décider, par exemple, d'utiliser massivement les forces éclair pour avancer rapidement au détriment d'un affaiblissement de l'offre est parfois un choix critique. Dans un petit effort de simulation historique, cela devrait recréer les raisons pour lesquelles les plans de Blitzkrieg de l'Axe ont finalement échoué. Serez-vous capable de faire mieux?

J'espère que Blitzkrieg! plaira aux joueurs de jeu de plateau pour son gameplay facile et dans un cadre plus insolite, aux vieux râleurs pour son regard neuf sur un thème galvaudé. Mais surtout, j'espère que vous vous amuserez en y jouant au moins autant que moi pour le concevoir.

- Paolo Mori

# EFFETS DES CASES COMBAT



**Production industrielle:** Piochez un jeton unité dans votre sac et ajoutez-le à votre réserve.



**Bombardement:** Défaussez (remettez dans le sac) un jeton unité pris aléatoirement dans la réserve de votre adversaire.



**Recherche:** Prenez aléatoirement un jeton unité dans la pile recherche et mettez-le dans votre sac.



**Option tactique:** Avancez le marqueur affrontement du théâtre d'opérations où vous venez de placer un jeton du nombre de cases indiqué.



**Avantage stratégique:** Avancez le marqueur affrontement de n'importe quel théâtre d'opérations excepté celui où vous venez de placer un jeton du nombre de cases indiqué. Vous ne pouvez pas aller jusqu'au bout d'une piste d'affrontement en utilisant cet effet.



**Propagande:** Avancez du nombre de cases indiqué sur la piste victoire de la guerre.



**Production industrielle améliorée:** Piochez deux jetons unité dans votre sac et ajoutez-les à votre réserve.



**Recherche industrielle:** Prenez aléatoirement un jeton unité dans la pile recherche et ajoutez-le directement à votre réserve.



**Recherche améliorée:** Prenez aléatoirement deux jetons unité dans la pile recherche et mettez-les dans votre sac.

## MATÉRIEL SUPPLÉMENTAIRE

- ▶ 1 x dé à 6 faces
- ▶ 8 x jetons Stratagème

Il vous faudra également une tasse pour stocker les jetons Stratagème de l'Automa.

## MISE EN PLACE

- ▶ Vous jouez dans le camp des Alliés. Il n'est pas nécessaire d'utiliser de paravent pour jouer en solo.
- ▶ Piochez, dans le sac, 3 Unités pour vous-même puis 5 pour l'Automa que vous placez en ligne, face visible, de façon aléatoire.
- ▶ Prenez les 8 jetons Stratagème et mettez-les tous, sauf le « Rouleau compresseur », dans la tasse.

Choisissez un niveau de difficulté et faites ce qui suit : Lancez le dé, autant de fois qu'indiqué par le niveau choisi, pour désigner un Théâtre d'Opérations (1 = Front de l'Ouest ; 2 = Guerre du Pacifique ; 3 = Front de l'Est ; 4 = Afrique du Nord ; 5 = Asie du Sud-Est ; 6 = relancer) et avancez sur sa piste d'Affrontement, du nombre de cases indiqué par le niveau choisi, en faveur de l'Automa :

- ▶ **Facile** : Faites cela trois fois et avancez d'une case sur chacune des pistes.
- ▶ **Moyen** : Faites cela trois fois et avancez de deux cases sur chacune des pistes.
- ▶ **Difficile** : Faites cela quatre fois et avancez de deux cases sur chacune des pistes.

Si vous tombez plusieurs fois sur le même Théâtre d'Opérations, avancez *tout de même* sur sa piste d'Affrontement.

### Crédits

**Conception du mode solo :**

Dávid Turczi

**Développement et tests :**

Nick Shaw

**Graphismes :**

Nick Avallone & Florentyna Butler

**Adaptation :** Yann Uhart

**Traduction :** Cédric Basso

**Relecture :** Ambre Poilvé

# TOUR DE L'AUTOMA

- A. Piochez un jeton Stratagème et défaussez le Stratagème précédent dans la tasse. *Remarque : Lors du premier tour, cela revient à remettre le « Rouleau compresseur » dans la tasse.*
- B. Procédez au **Choix de l'Automa** pour déterminer quelle Unité placer et où (voir ci-dessous). Cela peut être modifié par les jetons Stratagème.
- C. Piochez une Unité pour l'Automa et placez-la à la fin de sa rangée d'Unités. Faites glisser toutes les Unités vers la droite pour combler les espaces vides.

## Renversement

Certaines des règles suivantes feront référence au **Renversement**.

Voici les Renversements possibles par ordre de priorité décroissante :

- ▶ Un Renversement qui échange la position du joueur en tête avec celle de l'Automa sur un Théâtre d'Opérations ;
- ▶ Un Renversement qui place l'Automa en tête lorsqu'il y a égalité sur un Théâtre d'Opérations ;
- ▶ Un Renversement qui place le joueur, initialement en tête, à égalité avec l'Automa sur un Théâtre d'Opérations ;
- ▶ Un Renversement qui augmente l'écart entre l'Automa, en tête, et le joueur sur une piste ;
- ▶ Un Renversement qui réduit l'écart entre le joueur, en tête, et l'Automa sur une piste ;
- ▶ Tous les autres Renversements qui ne permettent pas au joueur de remporter une Campagne/un Théâtre ;
- ▶ Tous les autres Renversements.

## Choix de l'Automa

Analysez chaque étape ci-dessous jusqu'à ce qu'une seule case Combat d'un Théâtre soit sélectionnée et qu'une seule Unité soit désignée pour y être placée.

### 1. Sélectionnez un Théâtre d'Opérations :

- ▶ Y a-t-il un Théâtre que l'Automa peut fermer et remporter en un seul placement dans ce Théâtre ? Si oui, sélectionnez-le.

- ▶ Y a-t-il une Campagne qu'il peut clôturer et remporter en un seul placement dans le Théâtre concerné ? Si oui, sélectionnez-le.
- ▶ Ignorez les Campagnes sur lesquelles l'Automa ne peut pas placer d'Unités.
- ▶ Le jeton Stratagème indique-t-il une Priorité de Théâtre (voir page 5) ? Si oui, appliquez-le maintenant, si possible.
- ▶ Si plusieurs Théâtres répondent à ces critères, sélectionnez-en un selon cet ordre de priorité :
  - ▼ Le Théâtre qui possède le plus de cases Combat disponibles dans sa Campagne active ;
  - ▼ Celui dont la Campagne active offre le plus de Points de Victoire.
  - ▼ Si vous ne pouvez toujours pas sélectionner de Théâtre, prenez le 1<sup>er</sup> Théâtre disponible en partant du haut.

## **2. Sélectionnez une case Combat :**

- ▶ Existe-t-il une case Combat spécifique qui permettra à l'Automa de fermer/clôturer et remporter un Théâtre/une Campagne ? Si oui, sélectionnez-la.
- ▶ Ignorez les cases sur lesquelles l'Automa ne peut pas placer d'Unités.
- ▶ Le jeton Stratagème indique-t-il une Priorité de Position ? Si oui, appliquez-le maintenant, si possible.
- ▶ Si plusieurs cases répondent à ces critères, sélectionnez-en une selon cet ordre de priorité :
  - ▼ Propagande (si l'Automa a  $\geq 20$  Points de Victoire) ;
  - ▼ Avantage stratégique ;
  - ▼ Propagande (si le joueur a une avance de  $\geq 3$  Points de Victoire) ;
  - ▼ Production industrielle (si l'Automa a  $\leq 4$  jetons Unité) ;
  - ▼ Recherche améliorée ;
  - ▼ Recherche ;
  - ▼ Bombardement ;
  - ▼ Avantage tactique ;
  - ▼ Production industrielle ;
  - ▼ Propagande ;
  - ▼ Si vous ne pouvez toujours pas sélectionner de case Combat, placez l'Unité sur la 1<sup>ère</sup> case Combat disponible en partant de la gauche.

### 3. Sélectionnez une Unité :

- ▶ Choisissez-en une parmi celles que l'Automa peut placer sur la case Combat choisie.
- ▶ Choisissez-en une parmi celles qui peuvent fermer/clôturer et remporter un Théâtre/une Campagne, si possible.
- ▶ Le jeton Stratagème indique-t-il une Priorité d'Unité ?  
Si oui, appliquez-le maintenant, si possible.
- ▶ Si la case Combat choisie est une case sans effet : Choisissez-en une parmi celles qui ont une valeur supérieure à 0, si possible.
- ▶ Si la case Combat choisie est la dernière case de la Campagne : Choisissez une Unité non **Blitz** (donc sans éclair), si possible.
- ▶ Si l'Automa a  $\geq 20$  Points de Victoire, choisissez-en une parmi les Unités de plus grande valeur.
- ▶ Si plusieurs Unités répondent à ces critères, sélectionnez-en une à l'aide du dé (1 = Unité la plus à gauche, 2 = Unité à droite de l'Unité la plus à gauche et ainsi de suite. Repassez par toutes ces étapes, si nécessaire).

## Remarque sur les effets

---

**L'Automa** joue sur une case **Production industrielle** : Placez le ou les jetons Unité à la fin de la rangée d'Unités de l'Automa.

**L'Automa** joue sur une case **Recherche** : Ajoutez 1 Unité Arme spéciale piochée au hasard dans le sac de l'Automa.

**L'Automa** joue sur une case **Recherche industrielle** : Piochez une Unité Arme spéciale dans la pile Recherche et ajoutez-la à la fin de la rangée d'Unités de l'Automa.

**L'Automa** joue sur une case **Avantage stratégique** : Appliquez l'effet du jeton là où cela pourrait provoquer un **Renversement**.

**L'Automa** joue sur une case **Avantage tactique** : Appliquez l'effet du jeton dans ce Théâtre comme indiqué sur les règles de base.

**L'Automa** joue sur une case **Propagande** : L'Automa gagne des Points de Victoire normalement.

**L'Automa** joue une Unité **Scientifique** : Considérez-la comme une Unité Aérienne de force 3.

**L'Automa** joue une Unité **Blitz** : Si l'Automa a encore au moins une Unité, effectuez de nouveau l'étape B du **Tour de l'Automa** (voir page 2) en gardant le même Stratagème et en utilisant le Théâtre sur lequel l'Unité Blitz vient d'être placée (si possible).

**Vous** déclenchez un effet **Bombardement** : Choisissez une Unité (qui n'est pas une Arme spéciale) dans la rangée d'Unités de l'Automa et défaussez-la dans le sac. Si toutes les Unités de l'Automa sont des Armes spéciales, choisissez-en une et défaussez-la.

## JETONS STRATAGÈME

Une fois que vous êtes à l'aise avec les règles de base, jouez avec les jetons Stratagème pour rendre l'Automa encore plus imprévisible.



### Artillerie lourde :

- ▶ *Priorité d'Unité* :
  - ▼ S'il y a des jetons Arme spéciale, ignorez les jetons Unité ;
  - ▼ Sinon, ignorez les Unités qui ne peuvent pas provoquer de **Renversement**.



### Contre-attaque :

- ▶ *Priorité de Théâtre* : Choisissez les Théâtres sur lesquels le joueur est en tête ;
- ▶ *Priorité d'Unité* : Ignorez les Unités qui ne peuvent pas provoquer de **Renversement**.



### Guerre économique :

- ▶ *Priorité de Théâtre* : Priorisez les Théâtres ayant des cases Production industrielle et/ou Bombardement.
- ▶ *Priorité de Position* :
  - ▼ Si l'Automa a  $\leq 4$  Unités, priorisez les cases Production industrielle, puis les cases Bombardement ;
  - ▼ Sinon, priorisez les cases Bombardement, puis les cases Production industrielle.



### Pour la Gloire :

- *Priorité de Théâtre* : Priorisez les Campagnes offrant le plus de Points de Victoire, puis les Théâtres disposant de cases Points de Victoire ;
- *Priorité de Position* : Priorisez les cases Points de Victoire.



### Déploiement rapide :

- *Priorité d'Unité* : Choisissez l'Unité (disponible) la plus à gauche.



### Recherche et Développement :

- *Priorité de Théâtre* : Priorisez les Théâtres disposant de cases Combat Recherche disponibles ;
- *Priorité de Position* : Priorisez les cases Combat Recherche ;
- *Priorité d'Unité* : Si une case non consacrée à la Recherche a été sélectionnée, ignorez si possible les jetons Unité qui ne sont pas des Armes spéciales.



### Sécurité :

- *Priorité de Théâtre* : Choisissez les Théâtres sur lesquels l'Automa est en tête.



### Rouleau compresseur :

- Appliquez le même jeton Stratagème qu'au tour précédent.

## AUGMENTER LA DIFFICULTÉ

Une fois que vous êtes à l'aise avec toutes ces règles et que vaincre l'Automa vous est vraiment facile, vous pouvez augmenter la difficulté en :

- Attribuant 5 Points de Victoire à l'Automa dès le début de la partie.

# EXEMPLES

**Exemple 1 :** Un jeton Stratagème **Recherche et Développement** a été pioché et mis en jeu dans la situation ci-dessous.

1. Une Campagne/un Théâtre ne peut en aucun cas être clôturée/ fermé en un seul placement.
  2. Le jeton Stratagème limite les choix à la Guerre du Pacifique, le Front de l'Est et l'Afrique du Nord.
  3. Parmi ces choix, l'Océan Pacifique a le plus de cases Combat vides et est donc sélectionné.
  4. En raison du jeton Stratagème, c'est la case Recherche qui est choisie par l'Automa.
  5. La cinquième Unité (Forces Terrestres) ne peut pas être placée sur cette case. Pour désigner l'une des 4 Unités restantes, un lancer de dé est effectué. L'Amiral sera placé si le dé a une valeur de 1 ou 5. Les Forces Aériennes seront placées si le dé a une valeur de 2 ou 6.
- Un 3 désignera la Force Navale de force 2 et un 4 celle de force 1.



**Exemple 2 :** Un jeton Stratagème **Pour la Gloire** a été pioché et mis en jeu dans la situation ci-dessous.

1. Une Campagne/un Théâtre ne peut en aucun cas être clôturée/ fermé en un seul placement.
2. Le jeton Stratagème exclut l'Asie du Sud-Est (car toutes les autres Campagnes sont des Campagnes à 3 PV). Parmi les Théâtres restants, l'Europe de l'Est est priorisée, car c'est le seul qui dispose d'une case Propagande disponible. *Remarque : Si la case Propagande avait été occupée, l'ordre de priorité aurait désigné l'Europe de l'Ouest (en haut à gauche).*
3. Deux Unités peuvent être placées (Forces Aériennes et Forces Terrestres). Un lancer de dé est donc effectué pour désigner laquelle placer.



## JOUER EN SOLO AVEC L'EXTENSION JAPON

Il est possible de jouer en solo avec l'extension Japon. Vous jouez le camp de l'Axe et l'Automa joue en premier. Pendant la mise en place, sélectionnez au hasard deux des quatre Campagnes de départ et avancez le marqueur Affrontement de deux cases sur les pistes d'Affrontement de ces Campagnes en faveur de l'Automa.

Lorsqu'une Campagne est clôturée, sélectionnez la Campagne suivante. Si c'est l'Automa qui a clôturé la Campagne, après avoir appliqué l'effet d'une case rouge +1/+2/+3, avancez de 1 case en faveur de l'Automa sur la piste de la nouvelle Campagne.



matagot

Distribution exclusive de la version française par les  
Éditions Matagot



© 2019 Paolo Mori & The Plastic Soldier Company Ltd.  
Édition publiée en 2021.

# RAPPEL DES CHOIX DE L'AUTOMA

---

## 1. Sélectionnez un Théâtre :

- ▶ Un Théâtre que l'Automa peut fermer et remporter ;
- ▶ Une Campagne que l'Automa peut clôturer et remporter ;
- ▶ Ignorez les Campagnes sur lesquelles l'Automa ne peut pas placer d'Unités ;
- ▶ Priorité de Théâtre du jeton Stratagème ;
- ▶ Si plusieurs Théâtres répondent à ces critères :
  - ▼ Celui qui possède le plus de cases Combat disponibles dans sa Campagne active ;
  - ▼ Celui dont la Campagne active offre le plus de Points de Victoire ;
  - ▼ 1<sup>er</sup> Théâtre disponible en partant du haut.

## 2. Sélectionnez une case Combat :

- ▶ La case qui permettra à l'Automa de clôturer et remporter un Théâtre/une Campagne ;
- ▶ Ignorez les Cases sur lesquelles l'Automa ne peut pas placer d'Unités ;
- ▶ Priorité de Position du jeton Stratagème ;
- ▶ Si plusieurs cases Combat répondent à ces critères :
  - ▼ Propagande (si l'Automa a  $\geq 20$  Points de Victoire) ;
  - ▼ Avantage stratégique ;
  - ▼ Propagande (si le joueur a une avance de  $\geq 3$  Points de Victoire) ;
  - ▼ Production industrielle (si l'Automa a  $\leq 4$  jetons Unité) ;
  - ▼ Recherche améliorée ;
  - ▼ Recherche ;
  - ▼ Bombardement ;
  - ▼ Avantage tactique ;
  - ▼ Production industrielle ;
  - ▼ Propagande ;
  - ▼ 1<sup>ère</sup> case Combat disponible en partant de la gauche.

## 3. Sélectionnez une Unité :

- ▶ Unités que l'Automa peut placer ;
- ▶ Unités qui peuvent fermer/clôturer un Théâtre/une Campagne ;
- ▶ Priorité d'Unité du jeton Stratagème ;
- ▶ Si case Combat sans effet : Unités de valeur supérieure à 0 ;
- ▶ Si dernière case de la Campagne : Unités autre que Blitz ;
- ▶ Si l'Automa a  $\geq 20$  Points de Victoire : Unité de plus grande valeur ;
- ▶ Si plusieurs Unités répondent à ces critères, sélectionnez-en une à l'aide du dé (1 = Unité la plus à gauche, 2 = Unité à droite de l' Unité la plus à gauche et ainsi de suite. Repassez par toutes ces étapes, si nécessaire).