

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

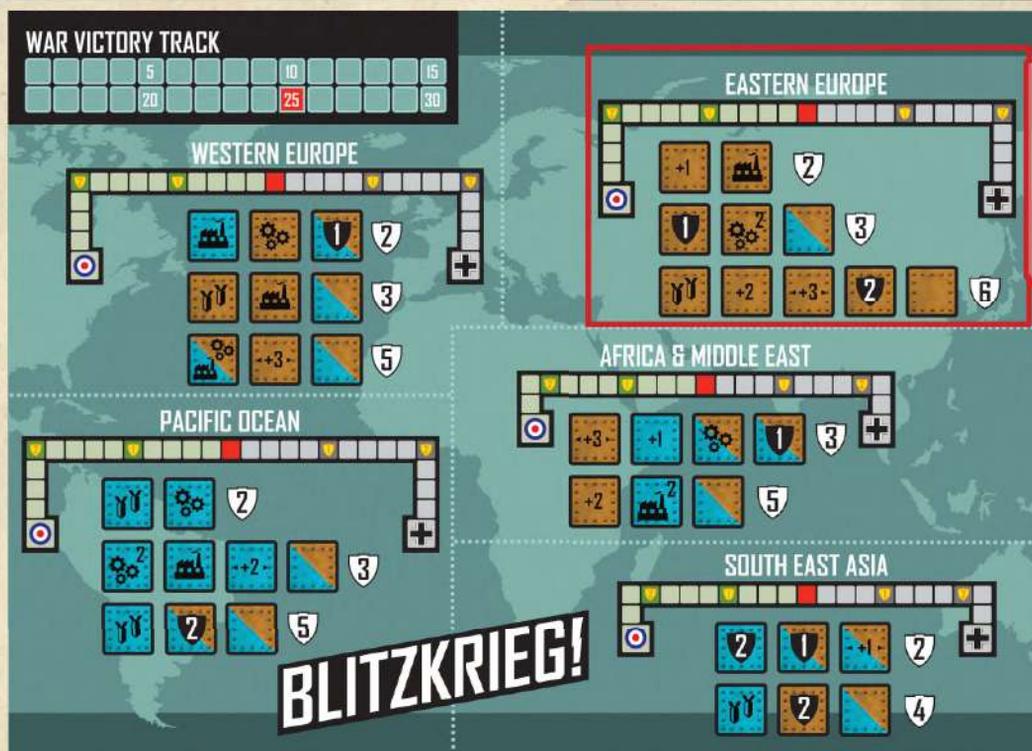
- ▶ 1 x livret de règles
- ▶ 1 x plateau de jeu
- ▶ 60 x jetons unité
  - ▼ 22 x jetons unité de l'Axe
  - ▼ 22 x jetons unité des Alliés
  - ▼ 16 x jetons armes spéciales
- ▶ 2 x paravents
- ▶ 5 x marqueurs affrontement
- ▶ 2 x marqueurs victoire de la guerre
- ▶ 2 x sacs en tissu
- ▶ Module Solo (1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

Campagne

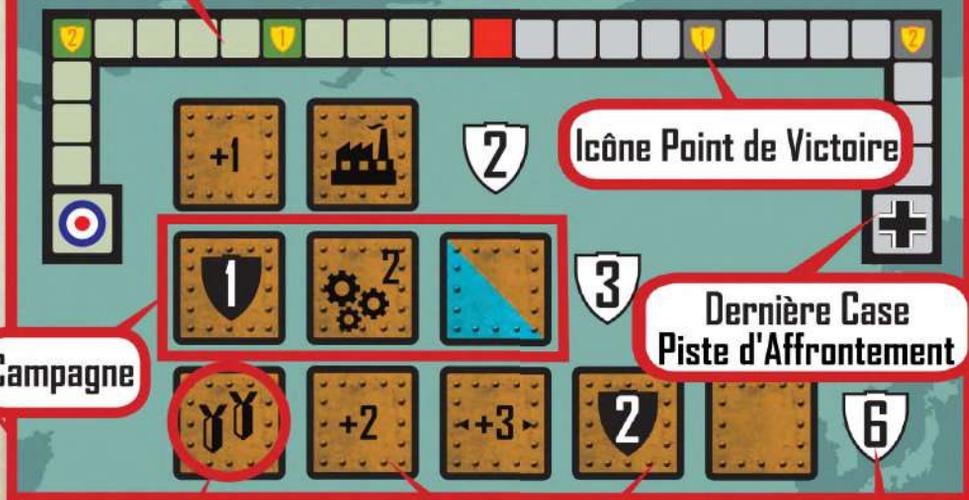
Icône Point de Victoire

Dernière Case  
Piste d'Affrontement

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 :



**Forces d'élite:**  
Ce sont juste des jetons avec de meilleures valeurs.



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



**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.*



**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).



**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.



## 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.