

BLITZKRIEG GENERAL 2^{ème} Edition

Attention : la traduction que vous avez reçue avec le jeu est celle de la première version alors que le jeu a été légèrement modifié depuis, il en est en effet maintenant à sa deuxième version. Les modifications de règles ont été traduites séparément dans les pages qui suivent, l'inclusion des modifications des règles dans la traduction auraient en effet demandé un travail trop important. Vous trouverez donc ici les modifications à apporter pour pouvoir jouer à la deuxième version du jeu. Les exemples de jeu présentés avec la traduction ne sont valables qu'avec la première version des règles, nous n'excluons donc pas des légères modifications dues à la deuxième version des règles. Si un point de règles des pages qui suivent entrent en contradiction avec les règles de la première édition, c'est bien entendu toujours celles de la deuxième édition qui sont valables.

Entrée en jeu :

- le QG Yamamoto rentre en jeu en 3/41
-

Cartes

- Total War [Guerre Totale] : même effet mais **prerequis** : votre pays est en guerre depuis au moins un an. **Coût** : 5 points.
 - Japanese Navy Card [Marine Japonaise] : cette carte est défaussée immédiatement (et devient dès lors obsolète) lorsque l'URSS déclare la guerre au Japon. Ceci s'applique aussi si au moment du tirage de cette carte, l'URSS a déjà déclaré la guerre au Japon par le passé et que cette guerre est encore en cours.
 - URSS / JP Peace : L'URSS et le Japon sont contraints à la paix : A chaque tour (à la phase de vérification des événements) on jette 2D6. Sur un résultat de « 12 » (ou plus), la guerre entre ces deux pays cesse immédiatement. Modificateurs : ajouter un au jet de dé pour chaque année passée après 1940. **Prerequis** : Le Japon et l'URSS sont en guerre lorsque cette carte est jouée.
-

Placement des renforts

- Les zones avec un drapeau national sont appelées les **zones nationales**.
 - Toute puissance majeure doit placer ses renforts ; les unités qui apparaissent ce tour doivent être placées dans les zones nationales **qui produisent**.
-

Limitation de la guerre Sino-Japonaise

Le nombre d'unités japonaises disponibles pour les attaques japonaises en Chine (et vice-versa) par tour est limitée comme suit : lancer 1D6, le nombre disponible d'unités pouvant attaquer (pour les deux camps) est égal au résultat du dé ou à 3 (si le résultat est supérieur). Ceci est marqué sur la piste de limitation JP/CH, sur la carte pacifique. Voir aussi 8.7.

Il n'y a pas de limitation en ce qui concerne les unités navales et aériennes. Les QG ne comptent pas non plus dans ces limites.

Ravitaillement

Le ravitaillement par mer : la présence d'un navire ami à l'exception des sous-marins dans une zone maritime annule la présence d'unités navales ennemies en ce qui concerne le ravitaillement (en d'autres termes, votre ravitaillement passe par une zone maritime ayant des navires ennemis si vous possédez vous-même des navires (pas de sous-marins) dans cette zone.

Une zone est une source de ravitaillement pour un camp si cette zone produit et si cette zone est une zone nationale de ce camp.

Règles Navales

Restrictions au double mouvement naval

- les navires peuvent doubler leur mouvement, à condition qu'ils n'entrent jamais dans une zone contrôlée par l'ennemi ni au début, ni durant et ni à la fin de ce mouvement.
- Pour autant, le double mouvement est permis à travers des zones contenant des navires ennemis si le groupe de navires se déplaçant réussit à traverser la zone sans avoir été intercepté, détecté par l'ennemi.
- Si un combat se produit à la suite d'un jet de recherche réussi, le mouvement est immédiatement réduit à un simple mouvement. Si la simple portée est dépassée suite à une interception réussie, le mouvement cesse immédiatement.
- Les navires utilisant la double portée ne peuvent pas :
 - 1) exécuter de jet de recherche
 - 2) débarquer des unités dans une zone contrôlée par l'adversaire.
- Ces restrictions sont aussi valables si le double mouvement a été transformé en un simple mouvement suite à une interception.
- Si des navires ayant utilisés le double mouvement sont présents dans une zone. Les restrictions du double mouvement s'applique aussi aux autres unités (navires et avions) amies présentes dans la zone maritime.
- Les navires ennemis dans une zone ont les avantages suivants :
 - 1) ils peuvent chercher les navires ennemis, et décider librement s'il veulent engager le combat ou non
 - 2) ils peuvent rester librement dans la zone sans engager le combat
 - 3) ils peuvent terminer un combat après chaque round de combat sans avoir à quitter la zone maritime
- Seul le camps qui n'est pas actif peut utiliser les avantages listés ci-dessus.
- Retraiter d'un combat naval après un round de combat est aussi possible pour les navires ayant dépassés leur simple mouvement.
- Les restrictions listées ci-dessus s'achèvent, après le segment d'action du camps qui a effectué le double mouvement.

Utilisation de la table de combat

En cas d'effets cumulatifs lors des combats, prenez en compte d'abord les invasions, puis le terrain, puis la météo et finalement le ravitaillement. Si un ou plusieurs des modificateurs ne se produisent pas, passez les simplement.

Si seulement des unités aériennes affrontent des unités terrestres, seulement les unités aériennes combattent dans le segment terrestre et dans le segment aéronavale et les unités terrestres doivent utiliser le tir anti-aérien. Ce type de combat cesse après un seul round.

Si un camp possède des unités terrestres et aériennes dans un combat alors que l'adversaire n'utilise que des unités terrestres, ce dernier camp peut placer les unités terrestre en excès dans le segment air/sea. Cela compte comme du Anti-aérien (force 1).

Si une flotte ennemie contient des sous-marins et des autres navires, le camp actif doit décider avant de lancer les dés quels navires attaquent les sous-marins (force 1) et quels navires attaques les navires de surface avec leur valeur de combat normale.

Installation du régime de Vichy

L'Allemagne occupe la France à part la zone de Vichy. Toutes les unités françaises sont retirées de la carte et de la production. Les unités « V » et « F » sont séparées. La zone de Vichy et les colonies françaises deviennent **neutres**. Vichy et les colonies inoccupées sont occupées par une unité française tirée au hasard, elles sont placées sur leur face réduite. Les unités marquées d'un « V » sont placées sur la piste de production pour apparaître dans trois tours après l'installation de Vichy. Ces unités arriveront en renforts, le joueur italien choisit et répartit ces renforts entre le territoire de vichy et les autres zones contrôlées par Vichy.

Prerequis : l'Axe contrôle au moins trois zones en France

Restrictions pour Vichy : Vichy et ses colonies sont neutres. Ceci est aussi vrai pour les anciennes colonies françaises non conquises si la France est conquise.

Toute violation du territoire de Vichy par un des camps est une déclaration de guerre contre un neutre et influence en conséquence la production des USA de un point. Les unités de vichy ne peuvent pas s'empiler avec d'autres unités d'autres nations. L'Italie devient juste le pays qui « gère » les forces de Vichy. Il n'y a pas de production pour le territoire de Vichy. Si la France est reconquise par un joueur pays majeur allié, Vichy et la France reconquise peuvent exister en même temps. Si, dans ce cas, la zone de Vichy est conquise par les Alliés, la France reconquise reprend le contrôle des colonies précédemment détenues par Vichy.

Production

Chaque pays majeur collecte sa production en Build Point (BP) pour le tour en cours. Ils sont maintenant utilisables pour les phases 7.4 – 7.6.

Si l'URSS perd 5 BP en faveur du Japon par des conquêtes militaires, l'URSS peut alors dès à présent (sans attendre la guerre contre l'Allemagne) utiliser son plein potentiel de production (jusqu'à ce qu'elle signe la paix avec le Japon, à moins qu'elle ne soit en guerre contre l'Allemagne à ce moment). Attention, le différentiel de point en faveur du Japon doit être la différence entre les points conquis (rectangles de droite dans les zones) par les deux pays ; s'il atteint 5 alors la règle s'applique.

Pays Neutres

Les unités des pays neutres ne peuvent pas pénétrer dans les zones contrôlées par un autre pays en guerre (et vice-versa). Ceci est aussi vrai pour les pays avec lesquels ils seront alliés dans la suite du jeu mais avec lesquels ils restent neutres pour l'instant.

C'est aussi vrai si une puissance majeure en guerre devient neutre à nouveau vis à vis des autres puissances majeures. Toute violation du territoire de territoire à cause des règles ci-dessus lors du changement de statut d'un pays, entraîne le remplacement des unités en infractions sur les zones amies les plus proches (en respectant les contraintes terrestres).

L'URSS et le Japon sont en guerre l'un contre l'autre. S'ils deviennent neutres à nouveau à cause du jeu de la carte événement « paix ». Les unités japonaises ne peuvent pas être situés dans les zones des pays en guerre contre l'URSS et vice-versa. Les unités de l'URSS ne peuvent plus être dans les pays alliés en guerre contre le Japon et vice-versa. Toute unité violant ces critères cités ci-dessus sont déplacées immédiatement afin de respecter les règles.

Coopération

Les forces des pays qui ne peuvent pas coopérer ne peuvent pas :

- être dans la même zone ou zone de mer
- participer au même combat
- entrer dans le pays de l'autre nation (sauf si l'ennemi à pris ces zones)
- utiliser la capacité ferroviaire de l'autre pays
- si des unités ont été obligées de retraiter dans des zones interdites vis à vis des règles ci-dessus (-parce que toute autre possibilité de retraite était impossible), alors les interdictions ci-dessus peuvent être temporairement violées. La retraite doit tout de même continuer jusqu'à ce que les règles soit respectées.

Les forces des pays qui peuvent coopérer sont sujets aux règles suivantes :

- les pays mineurs contrôlés par un pays majeur coopère avec celui-ci et coopère avec toutes les pays majeurs avec lesquels le pays majeur coopère (voire ci-dessous)
 - L'Allemagne et l'Italie coopère
 - Les USA, la France et l'Angleterre coopère
 - La Chine et les USA coopère (mais pas la Chine avec la France et l'Angleterre)
 - Toutes les autres pays ne coopèrent pas.
-

Brouillard de Guerre

Il n'est pas permis d'inspecter les piles d'unités ennemies à l'exception de l'unité au sommet de chaque pile. Une zone ou zone de mer peut contenir un nombre illimité d'unités, mais aucune pile d'unités ne peut contenir plus de 10 unités. Si plus de 10 unités sont dans une zone ou une zone de mer, des piles additionnelles doivent être constituées.

La Recherche Scientifique

Si un jet de recherche échoue, le pays majeur qui recherche ne perd pas tous ses investissements, mais la différence entre le jet de dé et le score de recherche. Exemple : vous avez acheté 4 en recherche scientifique. Vous obtenez un 6 au dé, La différence est de deux et il vous reste donc 2 en recherche scientifique pour le tour suivant.

Règles Spéciales

Engagement

Un engagement est une attaque préventive pour empêcher les unités ennemies de réagir à une attaque pour ne pas qu'elles puissent renforcer d'autres combats par des mouvements de réaction.

Les unités suivantes peuvent être engagées :

- TF dans les zones de mer, pour les empêcher de donner un support dans les zones adjacentes (6.4.5)
- Les unités terrestres présentes avec un QG dans la même zone. Ceci les empêchant d'agir comme réserve dans d'autres combats (6.4.6)
- Les navires, qui sont présents dans la même zone de mer avec un QG naval. Ceci les empêchant d'agir comme réserve dans d'autres combats navals (6.4.6)
- Les avions peuvent être empêcher de réagir aux attaques adverses (6.4.5)
- Les navires du camp actif désirant conduire une invasion. Les convois engagés ne peuvent pas débarquer leurs unités transportées dans les zones sous contrôle ennemies (6.4.5).

Généralement, autant d'unités sont engagées que le nombre d'unités que l'on veut engagées. Si le camp actif envoie moins d'unités que les unités adverses dans une zone, les unités engagées sont restreintes au nombre d'unités envoyées par l'attaquant en engagement, le **surplus** n'est pas engagé et peut donc intervenir dans d'autres combats ou invasion.

Qui peut engager qui ?

- les unités terrestres peuvent engager les unités terrestres
- les unités aériennes et les TF peuvent engager tous les types d'unités
- les navires peuvent engager les unités navales
- les QG peuvent être engagés mais ne peuvent jamais engager d'autres unités.

