

# ***BRETZEL KRIEG !***



*Par Leslie Gondolaviniz*

## **OBJECTIF**

Une règle WW2 ultra-rapide pour refaire l'Histoire à l'heure de l'apéro.

## **MATERIEL**

Des figurines, des dés, des jetons et quelques éléments de décor appropriés (arbres, bâtiments miniatures, etc.).

## **ECHELLES**

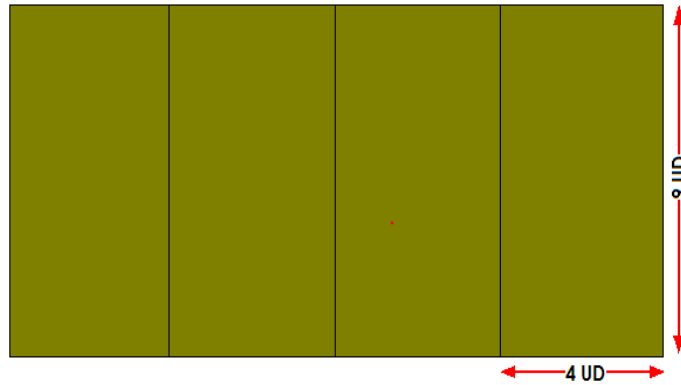
Une « unité » représente un groupement de l'ordre d'une **Division** ; une **UD** (voir ci-dessous) équivaut à cinq kilomètres, et un tour de jeu est censé simuler 4h de temps réel.

## **PREPARATION**

Définir l'**unité de distance** (UD), par exemple **5** ou **10cm**, selon la surface de jeu disponible. La table de jeu doit faire au moins 9 UD de profondeur sur 12 de largeur.

Selon le scénario, diviser la surface de jeu en trois, quatre ou cinq **segments** de **4 UD** de large chacun ; employer par exemple du fil à coudre pour visualiser les limites entre deux segments. Placer les éléments de décor selon le scénario, en les disposant de manière à délimiter clairement les surfaces de terrain boisé, les zones urbaines, les hauteurs, les cours d'eau et les retranchements.

Désigner un camp attaquant et un camp défenseur.



### RECRUTEMENT

L'attaquant dispose d'un budget de **25 points** maximum par segment, et le défenseur de **20**. Le joueur attaquant tire **4d6** par segment, et le défenseur en tire **3**. Les totaux obtenus indiquent respectivement le budget de chaque camp consacré aux unités combattantes ; les soldes respectifs sont employés pour compléter la dotation de chaque camp par « l'achat » d'*appuis aériens*, de *DCA* ou de *retranchements* (voir paragraphe *budget* en annexe).

### COMPOSITION DES UNITES

Chaque unité est composée d'un **élément de référence (ER)**, et de 0 à 3 autres éléments, ce nombre variant en fonction de la *cohésion* de l'unité (voir paragraphe suivant). L'élément de référence fait foi pour définir la situation tactique et pour mesurer les distances de tir et de déplacement de l'unité, les autres éléments restant librement répartis autour dans un rayon d'**1/2 UD**, pour effet visuel seulement.

L'orientation des éléments est sans importance.

### COHESION

La **valeur de cohésion (VC)** d'une unité est définie par le nombre d'éléments qui la composent :

- 4** ; Excellente
- 3** ; Bonne
- 2** ; Moyenne
- 1** ; Médiocre

Quand sa VC tombe à zéro, l'unité est éliminée.

### MODES D'ACTION

Les unités activées se comportent en fonction de leur mode d'action.

- **Statique** : l'unité reste **immobile** ; on considère qu'elle bénéficie du soutien de son artillerie lourde et de son artillerie de campagne.
- **En progression** : l'unité est déplacée d'**1 UD** ; on considère qu'elle perd le soutien de son artillerie lourde mais conserve celui de l'artillerie de campagne.
- **En avance** : l'unité est déplacée de **2 UD** ; elle perd le soutien de toute son artillerie.
- **En avance rapide** (divisions blindées ou mécanisées seulement) : l'unité est déplacée de **3 UD** mais ne combat pas.

### VOLUMES DE FEU

Le **volume de feu (VF)** d'une unité dépend de son mode d'action, et de la distance qui la sépare de sa cible (voir tableau en annexe) ; il n'est pas nécessaire d'établir une ligne de vue pour tirer.

## TOUR DE JEU

Le tour de jeu est alterné. Le joueur attaquant exécute les trois séquences de son tour dans l'ordre indiqué ci-dessous, puis c'est au tour du défenseur, et ainsi de suite.

- 1 – Tirage des Points d'Action
- 2 – Désignation des unités activées
- 3 – Mouvements et combats

## POINTS D'ACTION (PA)

Tirer **1 dé** par segment **sous contrôle** (contenant au moins une unité amie), les scores obtenus indiquant le nombre de **PA** disponibles pour le tour. Chaque PA permet d'activer (bouger et/ou faire combattre) une unité désignée.

A chaque tour, décider si le QG est **audacieux**, **pragmatique** ou **prudent**.

- QG audacieux : prendre des **d8 - 1**, mais assigner chaque dé à un segment **avant** le jet.
- QG pragmatique : prendre des **d6 - 1**, et répartir les scores **après** le jet.
- QG prudent : prendre des **d4** non modifiés, et répartir les scores **après** le jet.

**Exemple** : un général « pragmatique » contrôle 3 segments et jette donc 3d6 : il tire un 6, un 4 et un 1, et obtient donc un résultat final de respectivement 5, 3 et 0 PA. Un segment ne peut donc pas être activé, et il choisit d'attribuer les 5 PA au flanc gauche, et les 3 PA au centre.

## MOUVEMENTS

Les unités désignées sont déplacées dans l'ordre au choix du joueur.

### Restrictions :

- Une unité qui pénètre dans une zone de terrain défini comme **difficile** ne peut pas en sortir dans le même tour.
- Une unité qui pénètre dans une zone de terrain défini comme **très difficile** ne peut pas combattre dans le même tour.
- Tout mouvement est interdit dans la **zone de contrôle** (à moins d'1 UD) d'un ER.

Les unités activées peuvent passer librement d'un segment à un autre, mais leur situation précise en fin de mouvement doit être définie sans équivoque.

## RENFORTS

Les renforts sont composés des éléments éliminés au fil des combats, « recyclés » et regroupés pour reconstituer des unités en fonction des critères impartis par le scénario.

Il coûte **1 PA** par unité qui rentre en renfort. L'unité est placée en bord de table (ER à ½ UD du bord de table) dans le segment correspondant, et ne peut pas combattre dans le même tour.

## COMBATS

Les combats sont résolus dans l'ordre au choix du joueur ; chaque unité ne peut cibler qu'une seule unité adverse par combat. Déterminer le Volume de Feu selon la portée du tir et le mode d'action de l'unité tirant (voir tableau). Pour « toucher », obtenir sur chaque dé :

- **5 ou 6\*** si la cible est une *Division d'Infanterie* ou une *Division Motorisée* occupant une zone de couvert « dense », ou pour une *Division Blindée*,
- **4 ou plus** si la cible est une *Division d'Infanterie* occupant une zone de couvert « naturel », ou pour une *Division Motorisée* en terrain clair,
- **3 ou plus** si la cible est une *Division d'Infanterie* en terrain clair.

Pour chaque « hit », l'unité ciblée doit tester sous sa cohésion : le joueur jette une poignée de dés correspondant au nombre de « hits » et doit obtenir sur chaque dé un score **inférieur ou égal** à la VC de l'unité. Pour chaque échec, l'unité perd 1 point de VC.

\* : *seuls les « 6 » « touchent » si la cible est une DI ou une DM en agglomération et si l'unité tirant est une DB, ou si l'unité tirant est une DB occupant elle-même une agglomération.*

## RETRAITE

Pour chaque « 1 » obtenu par l'attaquant, l'unité ciblée doit battre en retraite d'**1 UD** en s'éloignant de tout adversaire. Si cette manœuvre est impossible pour cause d'encerclement ennemi, de bord de table ou d'obstacle infranchissable tel un fleuve, l'unité perd un élément, définitivement éliminé (ie : non recyclable comme renfort). Toutefois, si l'unité occupe une zone de retranchements en mode statique pendant au moins un tour (ou depuis le début de la partie), elle devra subir au minimum deux « 1 » pour en être délogée.

Note : même si elle reste immobile, une unité combat comme en mode progression si elle a battu en retraite au tour précédent.

## PERCEE BLINDEE

Suite à un combat rapproché (1 UD), une DB peut venir occuper la place de l'adversaire si ce dernier bat en retraite, ou s'il est complètement éliminé.

TABLEAU DES VF SELON LA PORTEE

Division d'infanterie	1 UD	2 UD	3 UD	4 UD
Statique :	5d6	2d6	2d6	1d6
En progression :	3d6	2d6	-	-
En avance :	-	-	-	-
Division mécanisée	1 UD	2 UD	3 UD	4 UD
Statique :	4d6	2d6	2d6	1d6
En progression :	4d6	2d6	-	-
En avance :	1d6	-	-	-
Division blindée	1 UD	2 UD	3 UD	4 UD
Statique :	3d6	3d6	2d6	1d6
En progression :	3d6	3d6	-	-
En avance :	2d6	-	-	-

## APPUI AERIEN/DCA (optionnel)

Avant de débiter le jeu, les joueurs peuvent « acheter » des actions d'attaque ou de défense aérienne, dont ils notent secrètement le coût et le potentiel d'efficacité.

Durant son tour, un joueur peut jouer ses appuis aériens à tout moment, en plaçant par exemple un marqueur symbolique pour centrer chaque action : toutes les unités dans un rayon d'1 UD sont soumises à l'attaque. Le coût d'une attaque aérienne correspond à son VF :

- Strafing (VF 2d6, 2 points de budget)
- Bombardement (VF 3d6, 3 points de budget)
- Bombardement en piqué (VF 4d6, 4 points de budget)

A partir du moment où le joueur déclare déclencher une attaque aérienne, il peut être contré dans son propre tour par son adversaire, si ce dernier dispose de DCA et s'il souhaite l'utiliser. Le coût d'une défense aérienne correspond à son *efficacité*, 2, 3 ou 4, selon le score maximal à obtenir sur 1d6 pour repousser l'attaque.

Une fois déclenchée, une action d'attaque ou de défense aérienne est définitivement consommée et ne peut pas être réutilisée de toute la partie.

## BUDGET

Élément d'infanterie : 1 point

Élément mécanisé ou blindé : 2 points

Retranchement : 3 points par longueur d'1 UD

Appui aérien/DCA : 1 point par VF ou selon efficacité