

BAUTZEN 1945

RÈGLES & SCÉNARIOS

12.1 - DÉPLOIEMENT ALLEMAND

Le joueur allemand peut déployer ses unités dans des hexagones libres d'unités alliées. Il peut les déployer adjacent à des unités alliées.

N'importe où au sud de la rangée **XX12** et/ou à l'ouest de la colonne **04XX** (incluses) :
20 Pz, HG1, HG2, BrGPsG, QG 57 PzK, QG GD PzK, Brigade d'artillerie 777.

Hex. **2209** et/ou à un hex. de distance : **KG 72, 17 ID**

A Reichswalde (1902) et/ou à un hex. de distance : **464 ID**

Hex. **1502** et/ou à un hex. de distance : **546 VGD, brigade d'artillerie 732**

A Boxberg (1704) et/ou à un hex. de distance : **615 ID**

13 - CONDITIONS DE VICTOIRE

A la fin de la partie (fin du tour 6), le vainqueur est déterminé de la façon suivante.

Le joueur allemand gagne :

- S'il contrôle ou encercle les deux hexagones de Bautzen (1410 et 1511)
- S'il contrôle au moins deux des villes suivantes :

Weissenberg (1911)

Diehsa (2109)

Niesky (2207)

Leutwitz (1010)

Pulsnitz (0511)

- Et si Dresde n'est pas contrôlée par le joueur allié.

Tout autre résultat est une victoire alliée.

Contrôle : un joueur contrôle un hexagone si une de ses unités l'occupe ou s'il a été le dernier à l'occuper. ♦



Errata : le pion 667/615 n'a pas la bonne taille, ce n'est pas une division (XX) mais un régiment (III).

RENFORTS ALLIÉS

DÉ	RENFORTS
1	-
2	-
3	14 ou 15 GRD
4	14 ou 15 GRD
5	95 GRD
6	95 GRD, 1 x Avion
7	4 GTC, 1 x Avion

Modificateurs au jet de dé

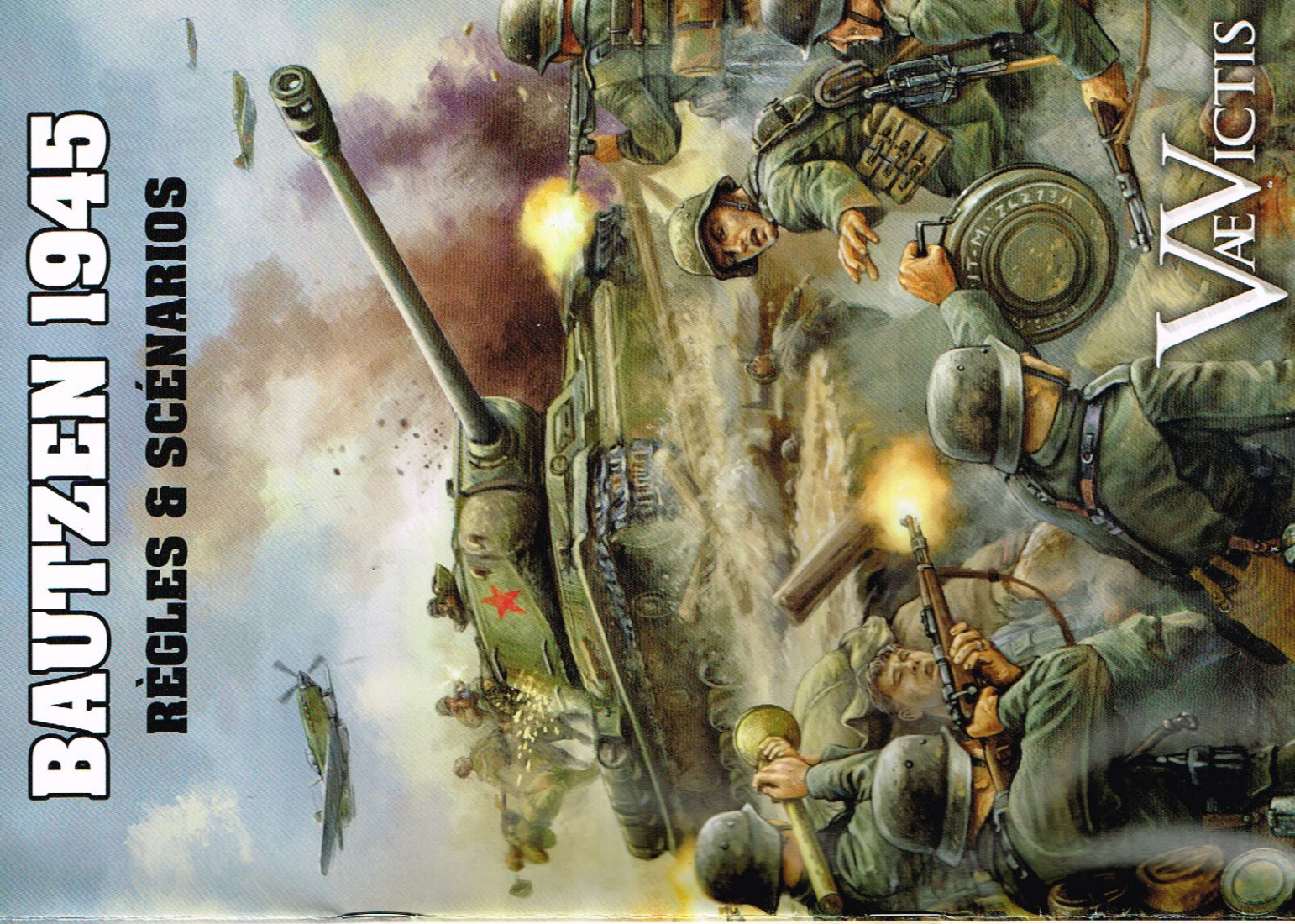
-2 aux tours 2 et 3.

+1 si au moins un hex. de Bautzen est sous contrôle allemand.

+2 si au moins un hex. de Bautzen et Weissenberg (hex. 3713) sont sous contrôle allemand.

14 or 15 GRD : Une de ces deux divisions peut bouger au sud de la rangée XX05.

Si l'unité tirée est déjà en jeu, traitez le jet de dé comme « sans effet » et passez au segment suivant de la séquence de jeu.



Un jeu de Javier Romero
 Graphismes et maquette : studio VaeVictis
 Tests : Enric Martí, Fernando Buil