

BAUTZEN 1945

LA DERNIÈRE VICTOIRE DES PANZERS

Bautzen 1945 couvre la dernière contre-offensive allemande en Saxe du 22 au 30 avril 1945 sur le flanc des forces soviéto-polonaises marchant vers Dresde et Prague. Elle met aux prises la 2^e armée polonaise et la 5^e armée de la Garde contre des éléments des 4^e Panzer et 17^e armées allemandes.

Bien que cette contre-offensive ne stoppe pas l'avance sur Berlin, elle inflige une défaite tactique à la 2^e armée polonaise et permet de reprendre Bautzen.

1 - GÉNÉRALITÉS

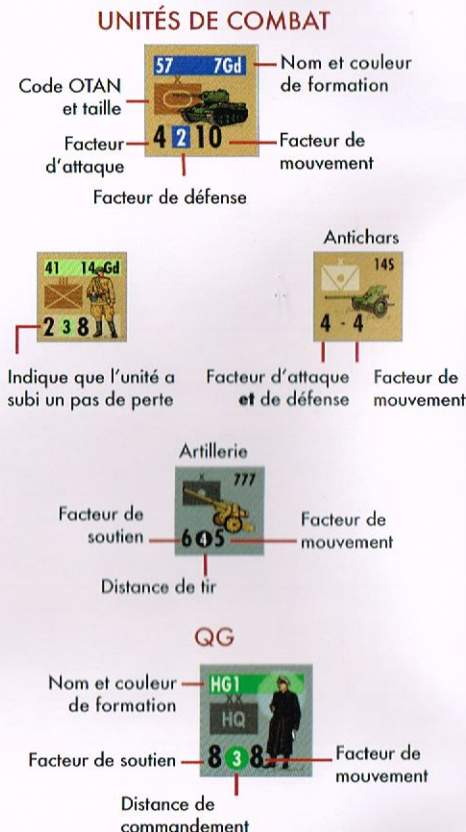
1.1 - ECHELLES

Les unités représentent des régiments et des brigades. Les QG représentent les états-majors des divisions, corps et armées avec leurs éléments organiques. La distance séparant le centre de deux hexagones est de 1500 mètres environ. Chaque tour représente une journée de temps réel. Le jeu se joue en six tours. Le jeu nécessite un dé à 6 faces noté d6.

1.2 - LES PIONS

Les pions représentent principalement des unités de combat : infanterie, blindés, artillerie ou QG de formations, et possèdent les informations suivantes.

- **Facteur d'attaque** : la valeur de combat utilisée par l'unité en attaque.
- **Facteur de défense** : la valeur de combat utilisée par l'unité en défense.
- **Facteur de mouvement** : le nombre de Points de Mouvements (PM) que l'unité peut dépenser chaque tour pour se déplacer sur la carte.



• **Distance de commandement** : la distance à laquelle un QG peut fournir un soutien à une unité qu'il commande en attaque ou en défense.

• **Distance de tir** : la distance à laquelle une unité d'artillerie peut fournir un soutien à une unité engagée dans un combat en attaque ou en défense.

Note : ces distances sont comptées hex du QG ou de l'unité d'artillerie exclu et hex. de l'unité concernée inclus.

• **Facteur de soutien** : la valeur de soutien apporté par le QG ou l'unité d'artillerie.

• **Unité antichar** : ce type d'unité ne possède qu'un facteur de combat qui est le même en attaque et en défense et qui est ajouté à la valeur de combat des unités avec laquelle elle est empiilée en attaque ou en défense. Si elle est attaquée alors qu'elle est seule dans un hex. elle se défend avec un facteur de combat de 1.

• Colonne logistique

Ces pions représentent le ravitaillement que peut dépenser un joueur lors d'un combat afin d'apporter un modificateur positif (voir 7.2). Elles se déplacent comme des unités motorisées et possèdent 4 Points de mouvement.

1.3 - RÉDUCTION DES UNITÉS

Les unités possèdent un ou deux pas de combat. Quand une unité subit un pas de perte, elle est retournée sur son verso. Une deuxième perte l'élimine. Une unité qui n'a qu'un pas de combat est éliminée à la première perte subie.

1.4 - ABBRÉVIATIONS

HG : Herman Goering
Brg : Brandenburg
GD : Grossdeutschland
KG : Kampfgruppe
DP : Dywizje Piechoty : division d'infanterie

GRD : Division de fusiliers de la Garde
GMC : Corps mécanisé de la garde
GTC : Corps blindé de la garde
KP : Corps blindé polonais

2 - SÉQUENCE DE JEU



La séquence de jeu de chaque tour est la suivante :

A - Phase allemande

1. Séquence de ravitaillement. A partir du tour 3, le joueur allemand jette un dé pour savoir s'il reçoit une colonne logistique (voir 7.2).

2. Segment de mouvement. Le joueur allemand vérifie le ravitaillement de ses unités, puis bouge toutes ou une partie de ses unités.

3. Segment de combat. Le joueur allemand vérifie le ravitaillement de ses unités. Puis les unités du joueur allemand peuvent engager le combat contre des unités ennemies adjacentes. Les QG et les unités d'artillerie des deux camps peuvent apporter leur soutien durant cette phase.

B - Phase alliée

1. Segment de ravitaillement et de renforts. Le joueur allié reçoit un maximum de quatre colonnes logistique. A partir du tour 2, le joueur allié teste pour savoir s'il reçoit des renforts (voir 11).

2. Segment de mouvement. Le joueur allié vérifie le ravitaillement de ses unités, puis bouge toutes ou une partie de ses unités.

3. Segment de combat. Le joueur allié vérifie le ravitaillement de ses unités. Puis les unités du joueur allié peuvent engager le combat contre des unités ennemies adjacentes. Les QG et les unités d'artillerie des deux camps peuvent apporter leur soutien durant cette phase.