# LA DERNIERE VICTOIRE DES PANZERS

naises marchant vers Dresde et Prague. Elle met aux prises la 2º armée polonaise et la 5º armée de la Garde contre des éléments des ensive allemande en Saxe du 22 au 30 avril 1945 sur le flanc des forces soviéto-polo-Bautzen 1945 couvre la dernière contre of-4º Panzer et 17º armée allemandes. Bien que cette contre-offensive ne stoppe pas l'avance sur Berlin, elle inflige une défaite tactique à la 2º armée polonaise et permet de reprendre Bautzen.

### 1 - GÉNÉRALITÉS 1.1 - ECHELLES

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

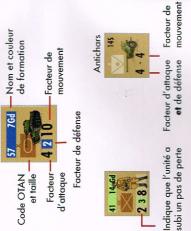
### 1.2 - LES PIONS

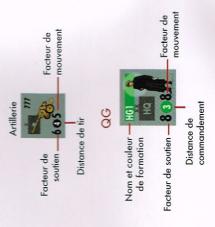
Les pions représentent principalement des erie ou QG de formations, et possèdent les unités de combat: infanterie, blindés, artilinformations suivantes.

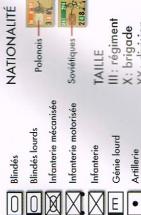
- Facteur d'attaque: la valeur de combat utilisée par l'unité en attaque.
- Facteur de défense: la valeur de combat utilisée par l'unité en défense.
- Facteur de mouvement: le nombre de Points de Mouvements (PM) que l'unité peut dépenser chaque tour pour se déplacer sur

Antichars

# UNITÉS DE COMBAT





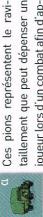


# XX: division

unité d'artillerie peut fournir un soutien à • Distance de tir: la distance à laquelle une 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 '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 attaque et en défense et qui est ajouté à la qu'un facteur de combat qui est le même en valeur de combat des unités avec laquelle Si elle est attaquée alors qu'elle est seule dans un hex. elle se défend avec un facteur elle est empilée en attaque ou en défense. de combat de 1.

### Colonne logistique



taillement que peut dépenser un porter un modificateur positif (voir 7.2). Elles se déplacent comme des unités motorisées joueur lors d'un combat afin d'apet 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

à laquelle un QG peut fournir un soutien à

une unité qu'il commande en attaque ou en

Distance de commandement: la distance

GTC: Corps blindé de la garde KP: Corps blindé polonais

# 2 - SÉQUENCE DE JEU



La séquence de jeu de chaque tour est la suivante:

### 4 - Phase allemande

- Séquence de ravitaillement. A partir du tour 3, le joueur allemand jette un dé oour savoir s'il reçoit une colonne logistique (voir 7.2).
- 2. Segment de mouvement. Le joueur allemand vérifie le ravitaillement de ses unités, ouis bouge toutes ou une partie de ses uni-
- adjacentes. Les QG et les unités d'artillerie 3. Segment de combat. Le joueur allemand vérifie le ravitaillement de ses unités. Puis es unités du joueur allemand peuvent engager le combat contre des unités ennemies des deux camps peuvent apporter leur souien durant cette phase.

### B - Phase alliée

- forts. Le joueur allié reçoit un maximum 1. Segment de ravitaillement et de rende 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.
- unités du joueur allié peuvent engager le 3. Segment de combat. Le joueur allié vérifie le ravitaillement de ses unités. Puis les combat contre des unités ennemies adjacentes. Les QG et les unités d'artillerie des deux camps peuvent apporter leur soutien durant cette phase.