

Tournoi interne Blitzkrieg 2025 – version V3.0 (juillet 2025) / Les Hussards d'Isengard
arbitre Frank – arbitre adjoint Philippe E.

I/ Principe général	II/ Choix des listes	III/ Complément sur la composition des listes
IV/ Batailles	V/ Décors	VI/ Adaptation des règles
VII/ Scénarios		

I/ Principe général :

Chaque joueur joue une nation de la période 1944-1945 (hors Pacifique) et affronte au moins 3 autres joueurs (1 contre 1) avant la fin du tournoi. On cumule les points acquis (qu'on communique à l'arbitre) et on fait un classement (c'est pour le fun !).

II/ Choix des listes :

Chaque joueur prépare 1 liste de troupes de sa nation, à chaque rencontre. La liste doit respecter les éléments suivants :

- maximum 1500 points (+ la moitié de la valeur de l'unité la moins chère)
- les troupes sont répartis en 3 à 5 groupes (attention, jouer avec moins de groupes que l'adversaire est très pénalisant)
- chaque groupe devra coûter au minimum 100 points
- c'est un jeu de combat interarmes : pas plus de 50 % de blindés
- un seul groupe de la liste peut contenir une seule et unique unité
- on peut modifier sa liste après chaque rencontre
- si votre liste comporte une erreur (troupes ou composition non autorisées) et que l'adversaire s'en rend compte, vous jouez la bataille sans les troupes comportant l'erreur
- si vous le souhaitez, vous pouvez demander conseil à l'arbitre, pour vérifier votre liste

III/ Compléments sur la composition des listes :

Elles devront être le plus possible conformes aux listes du livre (selon l'appréciation des 2 arbitres).

- pour l'infanterie, les calculs de points pour chaque plaquette se feront leur liste d'armée, l'idée étant d'être le plus historique possible.
- pour les blindés, un seul type de blindé (léger-moyen-lourd...) pour un même groupe (sauf contre-indication spécifique de la règle). Il n'y a pas de minimum ou de maximum pour le nombre de blindés dans un même groupe.
- pas de soutien d'aviation.
- de l'artillerie hors-carte peut être achetée (voir page 134). Un observateur (sauf pour les US, car tout officier peut guider l'artillerie) est fourni alors gratuitement, mais son éventuel moyen de transport doit être acheté. Cet observateur est rattaché à un groupe d'infanterie (il a son expérience et son moral) : il est activé en même temps que lui, mais ne compte pas dans les pertes et est autonome (toujours commandé).
- des canons peuvent être achetés mais il faudra payer un moyen de les tracter (non, votre infanterie ne les tracte pas).

IV/ Batailles :

Etape 1 : chaque joueur choisit sa liste et présentent ses troupes (et ses caractéristiques) à l'adversaire avant le choix du scénario (comme dans la réalité, on prend sa troupe puis on exécute la mission donnée par un chef incompetent). Cela permet à l'adversaire de repérer d'éventuelles erreurs (voir II)

Etape 2 : les joueurs combattent sur un des 4 scénarios (voir VII) par tirage au sort.

Etape 3 : on attribue un secteur à l'attaquant puis on pose des décors (voir V), sans savoir quel joueur sera l'attaquant.

Etape 5 : l'attaquant est déterminé par tirage au sort et a l'initiative au 1^{er} tour.

Bilan : on présente ses troupes, on choisit un scénario, on détermine son bord de table, on pose les décors puis on tire au sort, l'attaquant.

Chaque bataille se déroule en 8 tours. A la fin du 7ème, un 8ème tour est joué sur un lancé de D6 : 4+.

A la fin de la bataille, on fait le total des points selon le scénario + les points de destruction faits à l'adversaire (voir page 113), on ne compte pas les points pour les sorties par démoralisation (mais on joue la fuite des troupes, car si elles sont éliminées, elles rapportent des points à l'adversaire).

Les joueurs peuvent arrêter d'un commun accord à la fin d'un tour mais doivent compter les points de victoire.

Un pion objectif (voir V) est contrôlé par le dernier joueur ayant eu une troupe (infanterie ou arme de soutien) amie non démoralisée à l'intérieur. Chaque pion objectif rapporte 10 points.

On peut volontairement faire sortir des troupes par son bord de table (cela retire des points possibles à l'adversaire).

Pour garder un classement intéressant entre les joueurs, le plafond de points possibles en une bataille est de 50 points par joueur. Si plusieurs joueurs finissent avec 150 points (3 batailles gagnantes à 50 points, un tournoi départagera les ex aequo).

V/ Décors :

Pour l'ensemble des scénarios, les décors et la façon de les placer sont communs et sont définis par ce règlement. Chaque joueur place à tour de rôle (1^{er} joueur choisi au hasard) un élément de terrain de son choix parmi ceux qu'il possède. Aucun terrain ne peut se trouver à moins de 5 cm d'un bord de table (sauf la grande colline). Afin de bien répartir les décors, on doit placer les premiers éléments de terrain à au moins 20 cm les uns des autres. Dès que cette règle ne peut plus être respectée, on peut poser les éléments restants sans restriction. Les éléments ne peuvent jamais se superposer.

Les maisons peuvent être posées en dernier avec pour seules contraintes : être dans la zone d'objectif, à plus de 5 cm d'une autre maison et dans du terrain clair. Les routes ne sont pas posées, elles sont supposées défoncées et n'offrent aucun avantage de vitesse.

Listes des terrains que va poser **chaque** joueur (le but est que chaque joueur reçoive les mêmes terrains):

1 grande colline douce de niveau 2. Elle doit impérativement toucher un bord de table.	Crête bien identifiée. Terrain clair pour les combats et les mouvements. Pour les vues à partir de la crête voir dessin ci-dessous
2 petites collines de niveau 1	idem
Un groupe de 3 maisons (à placer dans la zone d'objectif si elle existe dans le scénario)	Uniquement pour des fantassins et des armes de soutien. Les maisons sont supposées vides donc 0 cm pour rentrer et 5 cm pour sortir (et retrouver sa cohésion). Ce sont de petites maisons sans étage et pouvant contenir uniquement 2 plaquettes. Couvert lourd.
4 bois	Voir bois clair sur la fiche de référence.
1 marécage	Voir marécage.
3 champs	Voir champ cultivé. Les véhicules ont la tourelle qui dépassent des cultures (qui donnent l'avantage de la caisse cachée : la MG de caisse ne peut pas tirer à +5cm)
2 zones rocailleuses	Voir sol rocailleurs, mais avec couvert léger.
Une ligne de murs hauts continue de 30 cm	Voir muret en pierre. La LDV n'est pas bloquée si l'unité est collée au muret. Niveau d'élévation 1

Les décors sont fournis par l'organisateur (s'il est présent). Pour les lignes de vue, voir la page 42-44.

Pour les scénarios 1 à 3, la séquence de pose des décors se termine par la pose alternée de 2 marqueurs objectifs par chaque joueur (1^{er} joueur choisi au hasard), exclusivement à l'intérieur d'une maison quelconque (une maison ne peut contenir qu'un seul marqueur objectif).

VI/ Adaptation des règles :

Afin de fluidifier les parties, les conventions suivantes seront appliquées :

- pour l'infanterie et toutes les mitrailleuses, 1^{er} tir normal (+ malus de mouvement), 2ème tir (uniquement face à un corps à corps) avec malus de 1D6, pas de 3ème tir pour le tour
 - pour les canons, un seul et unique tir par tour (on n'applique pas la règle de la p.58 : test de réaction à bout portant)
 - on applique la règle p.68. Des fantassins qui ont bougé, tiré, subi un assaut, ont toujours un tir défensif réduit si ils sont la cible d'un assaut. Pensez à utiliser la règle du tir de couverture en p.67.
 - l'infanterie est supposée en mouvement. Donc, un HE de char ne peut pas toucher plus de 3 plaquettes d'infanterie + pour les tirs, on ne touche que le front de la formation (pas à l'intérieur, même d'une ligne de crête). De même, un observateur d'artillerie placera dans le centre de son gabarit sur une plaquette directement visible.
 - rappel : un char qui bouge pendant son activation est considéré comme en mouvement pour le tireur adverse, uniquement pendant son activation. Par contre, il est considéré comme en mouvement pour son propre tireur pendant tout le reste du tour.
 - on ne peut pas scinder les groupes en sous-groupes pendant la partie
 - si un char porte une mitrailleuse AA, elle peut servir pour tirer sur l'infanterie. Mais dans ce cas, le canon n'est pas utilisé (on suppose qu'elle est servie par le chef de char qui ne peut alors diriger le tir du canon).
 - les équipages des véhicules seront toujours la tête sortie pour mieux voir, même les russes (à eux, de se méfier de l'infanterie)
 - les porteurs de Panzerschreck et de Bazookas peuvent courir
 - pour les véhicules, on mesure les distances de centre du tireur à centre de la cible
 - on ne fait pas de tir a-priori : il faut que la cible soit à distance de détection (voir ci-dessous)
- Pour les distances de détection : type normale pour tous – car les équipages ont la tête sortie
- Rappel : Aussi, des fantassins juste derrière un muret (sans avoir ouvert le feu), ne peuvent être vus à plus de 30 cm (40 cm si l'observateur est de la reco/observateur – 60 cm si l'observateur est sur une colline).

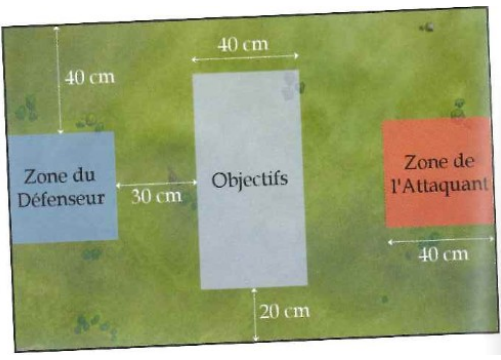
VII/ Scénarios :

Le temps est couvert (plafond bas, pas d'aviation), sec, sans vent et la température normale. Le sol est sec.

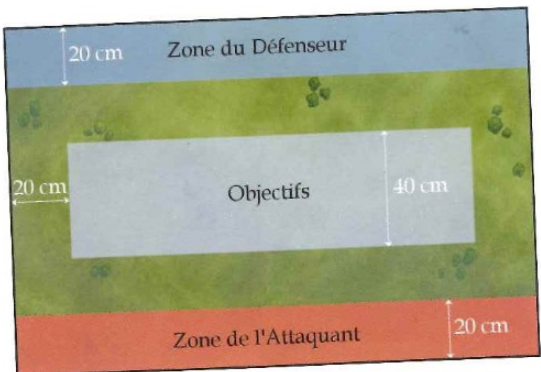
Il est possible de jouer les 4 scénarios suivants (bataille sur 4 tables format MDA) : la colonne (1) – engagement (2) – enveloppement (3) – rencontre (4)

Le choix effectif de l'option tactique est effectif sur un jet de dé précisé dans le scénario : un seul choix par joueur (l'attaquant choisit le premier).

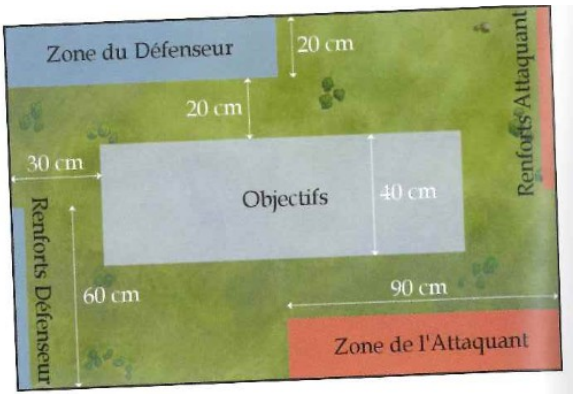
Scénario 1 (source : la colonne, p120) :

	Chaque joueur choisira au fur et à mesure l'ordre d'entrée de ses groupes (tout rentre au 1^{er} tour). Lors de son activation, le 1^{er} groupe de chaque joueur est posé dans sa zone (défenseur/attaquant) puis est activé (début de la bataille). Les groupes suivants entrent également au 1^{er} tour mais <u>à partir du bord de table, de sa zone</u> (défenseur/attaquant) (unité activée par unité activée).
---	---

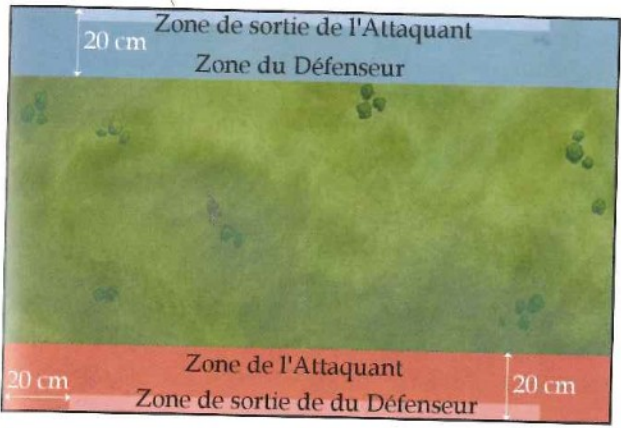
Scénario 2 (source : engagement, p124) :

	Chaque joueur attribue secrètement un ordre d'entrée à ses groupes (2 groupes au tour 1, 2 groupes en renfort au tour 2, l'éventuel dernier groupe au tour 3) L'attaquant déploie son 1^{er} et 2^{ème} groupe dans sa zone (défenseur/attaquant). Puis le défenseur fait de même. Début de la bataille. Au 2^{ème} tour, chaque joueur fait rentrer ses renforts <u>à partir de son bord de table</u> (unité activée par unité activée). Au 3^{ème} tour, chaque joueur fait rentrer le reste de ses renforts.
--	---

Scénario 3 (source : enveloppement, p124) :

	Chaque joueur répartit au préalable, ses groupes entre 2 paquets (de la taille de son choix) et leur attribue un ordre d'entrée (tour 1 ou tour 2) L'attaquant déploie son 1^{er} paquet dans sa zone de déploiement. Puis le défenseur fait de même. Début de la bataille. Le 2^{ème} paquet de chaque joueur arrive par sa zone de renforts au tour 2, <u>à partir du bord de table</u> (unité activée par unité activée).
---	---

Scénario 4 (source : rencontre, p131) :

	A tour de rôle, en commençant par le défenseur, chaque joueur choisit un groupe puis le pose dans sa zone. On procède ainsi jusqu'à ce que tous les groupes soient posés, dans la zone attribuée. Début de la bataille : activation classique des groupes. Dans ce scénario, on ne pose pas de pions objectifs et les maisons peuvent être posées sur la totalité de la carte (toujours dans du clair et à plus de 5 cm d'une autre maison). En plus des pertes par destruction, on compte les points de sortie de ses troupes (avec le barème des destructions : 1 infanterie sortie rapporte un point).
---	---