DOWNFALL OF THE THIRD REICH

REJOUEZ LA SECONDE GUERRE MONDIALE

LIVRET DE RÈGLES

Downfall of the Third Reich est un jeu de simulation historique permettant de rejouer la Seconde Guerre mondiale sur le théâtre européen dans son intégralité en 4 à 5 heures à 2 ou 3 joueurs.

Le jeu, tout en étant simple, interactif et dynamique retranscrit parfaitement les enjeux des différents protagonistes de cette guerre.

1. MATÉRIEL

- 1 plateau de jeu
- 105 pions ***Armées***
- 22 marqueurs ***Mission aérienne***
- 4 marqueurs ***Mission sous-marine***
- 25 tuiles ***Technologie***
- 1 marqueur ***Tour***
- 30 marqueurs ***Contrôle***
- 15 marqueurs ***Opération***
- 3 marqueurs ***Points de Blindés***
- 3 marqueurs ***Points d'Opération***
- 4 marqueurs ***Non ravitaillé***
- 12 marqueurs ***Action***
- 2 dés
- 1 livret de règles
- 2 aides de jeux / scénarios

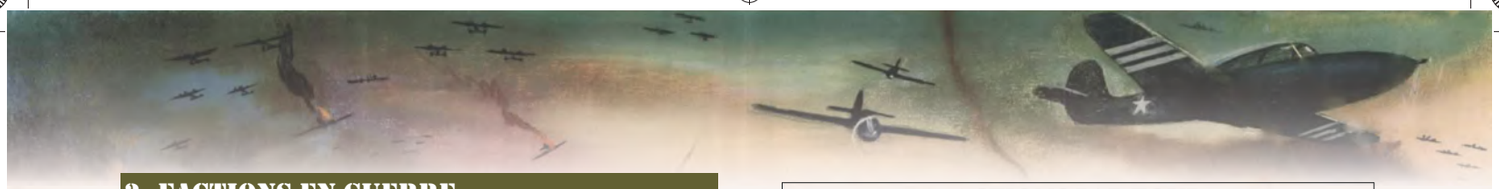
Les pions ***Armées*** et la plupart des marqueurs sont déclinés par nationalités. Une ***Armée*** est composée d'***Infanterie*** ou de ***Blindés***. Un joueur peut au début de sa ***Phase d'Actions***, éliminer une ***Armée*** ou remplacer un ***Blindés*** par une ***Infanterie***. Les ***Armées*** ont une ***Valeur de Combat*** et une ***Valeur de Support***. Sur son recto une ***Armée*** est dite à pleine force, et réduite sur son verso. Une ***Armée*** à pleine force qui subit 1 ***Perte*** est retournée sur sa face réduite. Une ***Armée*** réduite qui subit 1 ***Perte*** est placée dans sa réserve située en dehors du plateau.

ARMÉES

MISSIONS

TECHNOLOGIES

MARQUEURS



2. FACTIONS EN GUERRE

Il y a 3 factions dans le jeu : l'Axe, les Alliés et l'URSS.

- À 3 joueurs, chaque joueur prend en charge 1 faction.
- À 2 joueurs, un joueur s'occupe de l'Axe, l'autre des Alliés et de l'URSS.

Chaque faction contrôle certains pays au début du jeu (territoires d'origine et ***Armées***) plus ceux des pays neutres qui entreront en guerre aux tours indiqués :

Faction	Pays en guerre	Pays neutres
Axe	Allemagne Finlande	**Italie** - Dès la reddition de la France. **Bulgarie, Hongrie et Roumanie** - Tour 5 ou lorsque l'Axe passe en ***Guerre totale***
Alliés	Royaume-Uni France	**Belgique** - Tour 2 **Grèce** - Tour 5 **Yougoslavie**- Tour 9 **États-Unis** - Tour 9
URSS	Union soviétique	

Les pays neutres rejoignent leur faction avant cette date s'ils sont envahis par une faction adverse. Le Danemark et la Norvège peuvent être envahis et capituler mais ne se joindront à aucune faction. Les autres pays n'interviennent pas dans le jeu.

L'Allemagne, l'URSS, le Royaume-Uni et les États-Unis sont des ***Puissances majeures***.

3. SÉQUENCE DE JEU

Une partie dure 22 tours correspondant chacun à une saison et débute en hiver 1940. L'ordre de jeu des factions est : Axe / Alliés / URSS.

Chaque faction effectue dans l'ordre :

- ses actions et dépense des ***Points d'Opération (PO)*** pour conduire ses opérations militaires avant de résoudre ses combats,
- le changement éventuel de contrôle des zones,
- la vérification du ravitaillement des ***Armées***.

C'est sa ***Phase d'Actions***.

Un joueur peut alterner la résolution d'une action et l'utilisation de ***PO*** mais il ne pourra plus dépenser de ***PO*** dès qu'il a commencé la résolution des combats. Les marqueurs ***Action*** sont utilisés pour se souvenir des actions réalisées (exemple 1).

Le nombre d'actions disponibles pour chaque faction dépend de son statut, ***Guerre limitée*** ou ***Guerre totale.*** Toutes les factions débutent en ***Guerre limitée***.

Au début du 1er tour de 1942, les factions passent automatiquement en ***Guerre totale***.

Une faction peut passer en ***Guerre totale*** avant si :

- une ***Armée*** de l'Axe entre sur le territoire d'origine de l'URSS OU une ***Armée*** allemande attaque en Carélie, ces deux factions passent en ***Guerre totale***.
- une ***Armée*** de l'URSS pénètre en Allemagne, Roumanie ou Hongrie, l'Axe passe en ***Guerre totale***.

ACTIONS PAR TOUR		
	Guerre limitée	Guerre totale
Axe	3	4 a)
Alliés	2 b)	5 b)
URSS	2	3 c)

a) 1 action en moins :

- pour chaque source de ravitaillement non contrôlée par l'Axe sur son territoire d'origine,
- suite à un bombardement stratégique,
- si l'Axe ne contrôle pas la zone de Trondheim (tours d'hiver et de printemps uniquement).

b) 1 action en moins si l'Axe contrôle Londres OU si mission sous-marine - ne se cumulent pas.

c) 1 action en moins si l'Axe contrôle Moscou.

4. ACTIONS

Les actions disponibles sont :

PLANIFICATION	PRODUCTION DE BLINDÉS	MISSIONS
RECRUTEMENT *(Puissances majeures)*	RECHERCHE	PRÊTS-BAILS *(Alliés)*

Chaque action ne peut être effectuée qu'une seule fois dans une même ***Phase d'Actions***.

Les Alliés peuvent effectuer 2 fois chacune des actions (sauf ***Prêts-bails***) s'ils sont en ***Guerre totale***.

L'URSS peut effectuer 2 actions ***Recherche*** pendant les tours de l'année 1943 et 2 action ***Planification*** pendant les tours de l'année 1944 si l'action ***Prêts-bails*** a été réalisée par les Alliés dans le même tour.

L'Axe peut effectuer 2 actions ***Missions*** par tour, 1 pour obtenir des marqueurs ***Mission aérienne*** et 1 pour obtenir des marqueurs ***Mission sous-marine***.

4.1 Planification

Collectez 5 ***Points d'Opération (PO)*** et déplacez votre marqueur en conséquence (12 ***PO*** maximum).

Par ailleurs l'Axe gagne automatiquement 3 ***PO*** au début de sa ***Phase d'Actions*** si l'Italie est en guerre.

4.2 Production de blindés

Collectez 3 ***Points de Blindés (PB)*** et déplacez votre marqueur en conséquence (6 ***PB*** maximum).

4.3 Missions

Placez des marqueurs ***Mission*** dans votre case des missions disponibles :

- Soit 2 marqueurs ***Mission aérienne.***
- Soit 3 marqueurs ***Mission sous-marine*** (Axe uniquement).

4.4 Recrutement

Permet de retourner ses ***Armées*** réduites sur leur face à pleine force ou placer des ***Armées*** de sa réserve en jeu.

Pour les ***Puissances majeures***, collectez des ***Points de Recrutement (PR)*** suivant la table ci-dessous :

POINTS DE RECRUTEMENT (PR) (par action)	
Pays	Points
Allemagne	4 a)
Royaume-Uni (***Guerre limitée***)	2
Royaume-Uni, États-Unis (***Guerre totale***)	4 b)
URSS (***Guerre limitée***)	4
URSS (***Guerre totale*** jusqu'à fin 1943)	8 a)
URSS (***Guerre totale*** en 1944 et 1945)	4 fixe

a) ½ ***PR*** en moins pour chaque zone de victoire du territoire d'origine non contrôlée, arrondi à la valeur supérieure.

b) 2 ***PR*** maximum pour le Royaume-Uni.

Les ***PR*** des ***Puissances majeures*** peuvent être dépensés à n'importe quel moment lors de la ***Phase d'Actions*** d'une faction de la manière suivante :

- Pour 2 ***PR***, placer 1 ***Armée*** de sa réserve à pleine force sur une source de ravitaillement contrôlée du territoire d'origine du pays. Il est possible pour 1 ***PR*** de placer 1 ***Armée*** sur sa face réduite.
- Pour 1 ***PR***, retourner sur le plateau 1 ***Armée*** ravitaillée réduite sur sa face à pleine force.

Par ailleurs, pour chaque ***PR*** dépensé pour des ***Blindés***, 1 ***Point de Blindés*** doit être utilisé.

Les autres pays gagnent automatiquement des ***PR*** mais ces derniers doivent être dépensés au tout début de la ***Phase d'Actions*** de la faction :

- 1 ***PR*** d'***Infanterie*** pour l'Italie et la France.
- 1 ***PR*** d'***Infanterie*** pour tous les autres pays lors des tours d'hiver et d'été uniquement.

Leurs ***Armées*** sont placées sur leur ***Capitale.***

4.5 Recherche

Placez une tuile ***Technologie*** dans votre case développement OU rendez disponible une tuile ***Technologie*** située dans votre case développement. Dans ce dernier cas, elle est utilisable immédiatement. Les tuiles sont gardées faces cachées et révélées lorsqu'elles sont utilisées.

Les Alliés ne peuvent pas effectuer d'action ***Recherche*** en 1940.

A partir de 1944, la tuile choisie est disponible tout de suite quand l'action ***Recherche*** est réalisée.

4.6 Prêts-bails

L'action ***Prêts-bails*** octroie une action de plus à l'URSS lors de sa prochaine ***Phase d'Actions***. Elle est possible à partir du printemps 1942 jusqu'à la fin 1944 OU avant si une ***Armée*** de l'Axe pénètre sur le territoire d'origine de l'URSS ET que l'URSS contrôle la Carélie.

5. EMPILEMENT

Une faction ne peut pas avoir plus de 3 ***Armées*** dans une zone. On peut traverser une zone contenant 3 ***Armées*** de sa faction, mais pas s'y arrêter.

L'empilement dans la zone des États-Unis et du Canada est illimité.

Des ***Armées*** des Alliés et de l'URSS ne peuvent en aucun cas être dans une même zone.

6. CONTRÔLE DES ZONES

Au début du jeu, chaque faction contrôle les zones de ses territoires d'origine. **A la fin** d'une ***Phase d'Actions***, le contrôle d'une zone ennemie change si une ou des ***Armées*** de la faction active l'occupent ou l'ont traversée pendant cette phase et que la zone est vide d'***Armées*** ennemies.

7. LIGNES DE RAVITAILLEMENT

Les ***Armées*** d'un pays sont ravitaillées par les sources de ravitaillement de leur faction et leur ***Capitale***. Une ***Armée*** est considérée ravitaillée si elle peut tracer une ligne de ravitaillement à travers des zones contrôlées par sa faction ET vides d'***Armées*** d'une autre faction. La zone où se trouve l'***Armée*** n'a pas obligation d'être contrôlée. Placez un marqueur ***Non Ravitaillé*** sur les ***Armées*** concernées ne disposant pas d'une ligne de ravitaillement (exemple 2).

Si une faction dispose de la technologie ***Blitzkrieg*** ses lignes de ravitaillement peuvent traverser une zone occupée par au moins une de ses ***Armées,*** même non contrôlée (exemple 3).

Une ligne de ravitaillement peut passer par la mer entre deux zones côtières contrôlées. Les ***Armées*** effectuant un ***Assaut amphibie*** sont ravitaillées.

Elle ne peut pas passer par la mer Baltique pour les ***Armées*** de l'URSS.

Elle ne peut pas passer par la mer Noire ou la Méditerranée jusqu'en Égypte pour les ***Armées*** de l'Axe.

A la fin de sa ***Phase d'Actions***, toutes les ***Armées*** non ravitaillées de la faction active sont éliminées (exemple 5).

Une faction perd immédiatement le contrôle d'une zone si elle n'est pas ravitaillée au bénéfice de la faction qui a coupé le ravitaillement.

8. OPÉRATIONS MILITAIRES

En dépensant ses ***PO*** le joueur peut effectuer les opérations suivantes :

1. Mouvement Tactique - 1 ***PO***
2. Attaque - 1 ***PO***
3. Mouvement Stratégique - 1 ***PO***
4. Mouvement Naval - 1 ***PO***
5. Assaut Amphibie - 2 ***PO***

- En 1940, les 3 premières opérations de la ***Phase d'Actions*** des Alliés coûtent 2 ***PO*** si elles sont effectuées en France ou en Belgique le tour où une ***Armée*** de l'Axe pénètre dans l'un de ces deux pays.
- Toutes les opérations de l'URSS coûtent 2 ***PO*** le tour où une ***Armée*** de l'Axe pénètre sur son territoire d'origine si cela se produit avant 1942.

- Toutes les opérations de l'Axe effectuées en URSS coûtent 2 ***PO*** en Hiver 1942 ou si elles sont menées au delà de la ***Limite Est*** à n'importe quel tour.
- Un mouvement naval qui traverse plusieurs zones de mer coûte 2 ***PO***.

Une ***Armée*** ne peut effectuer qu'une seule opération par tour.

Une ***Armée*** non ravitaillée au début de sa ***Phase d'Actions*** ne peut pas effectuer d'opération.

Il n'est plus possible de dépenser des ***PO*** une fois que vous avez commencé la résolution des combats.

8.1 Mouvement tactique

Permet de déplacer une ***Infanterie*** jusqu'à 3 zones ou un ***Blindés*** jusqu'à 4. Le mouvement peut se terminer dans une zone occupée par des ***Armées*** ennemies mais l'***Armée*** déplacée ne pourra pas effectuer d'***Attaque*** ou de ***Support***. Placez sur l'***Armée*** un marqueur opération ***Mouvement***.

8.2 Attaque

Permet de déplacer une ***Infanterie*** jusqu'à 2 zones ou un ***Blindés*** jusqu'à 3 et d'effectuer une ***Attaque*** ou un ***Support*** lors de la résolution des combats. Placez sur l'***Armée*** un marqueur opération ***Attaque***.

Pour les opérations ***Mouvement tactique*** et ***Attaque*** :

- Il n'est pas possible de traverser une zone contenant des ***Armées*** ennemies.
- Des ***Armées*** quittant une zone contenant des ***Armées*** ennemies ne pourront pas entrer dans une zone non contrôlée ou avec des ***Armées*** ennemies durant leur déplacement (exemples 4 et 6).
- Des ***Armées*** entrant dans une zone contenant des ***Armées*** ennemies et vide d'***Armées*** amies devront effectuer au moins une ***Attaque*** durant la résolution des combats.
- Tout déplacement vers une zone d'un pays neutre sans l'envahir est interdit.

8.3 Mouvement stratégique

Permet de déplacer une ***Armée*** d'un nombre illimité de zones si ce mouvement débute, se termine et traverse uniquement des zones contrôlées.

L'Axe ne peut effectuer par tour que 2 ***Mouvements stratégiques*** passant par des zones appartenant au territoire d'origine de l'URSS.

8.4 Mouvement naval

Permet de déplacer 1 ***Armée*** d'une zone côtière à une autre. Les deux zones doivent être contrôlées par la faction active.

Les ***Armées*** de l'Axe ne peuvent pas franchir le détroit de Gibraltar ni se déplacer dans la mer Noire.

8.5 Assaut amphibie

Permet de déplacer 1 ***Armée*** d'une zone côtière à une autre le long d'un axe de débarquement. Seule la zone de départ a besoin d'être contrôlée. Sans la technologie ***Assaut amphibie*** 1 seule opération de ce type peut être effectuée par tour.

9. RESTRICTIONS POLITIQUES AUX OPÉRATIONS MILITAIRES

Les ***Armées*** de la Belgique, Finlande, Grèce et Yougoslavie ne peuvent opérer que sur leur territoire d'origine. Les ***Armées*** des autres pays peuvent aussi opérer :

- **Bulgarie :** en Grèce et Yougoslavie.
- **Roumanie et Hongrie :** en URSS.
- **Italie :** en Grèce, Afrique et, à partir de 1941, en Yougoslavie. En ***Guerre totale***, pas de restrictions si au moins 4 ***Armées*** opèrent dans ces pays (ou en Italie).

Si des ***Armées*** françaises sont dans la zone de Calais elle doivent être attaquées pour pouvoir attaquer d'éventuelles ***Armées*** du Royaume-Uni.

Les ***Armées*** alliées ne peuvent pas effectuer d'opérations au tour 1 sauf si une ***Armée*** de l'Axe entre en Belgique ou en France.

Les ***Armées*** finlandaises ne peuvent pas effectuer d'***Attaque*** (***Support*** possible) contre des ***Armées*** de l'URSS en Carélie si elle est contrôlée par l'URSS.

Avant 1941, les ***Armées*** allemandes ne peuvent pas entrer en Finlande, Grèce ou en Afrique et l'Axe ne peut pas y mener de ***Mission aérienne***.

Avant que l'Axe soit en ***Guerre totale***, seule une ***Armée*** allemande peut entrer en Roumanie.

Les ***Armées*** de l'URSS situées à Kiev ou dans les zones frontalières avec l'Allemagne ou la Roumanie ne peuvent pas effectuer d'opérations avant 1942 ou avant qu'une ***Armée*** de l'Axe soit entrée en URSS, sauf si l'opération est menée dans des zones contrôlées par l'Axe.

10. BLINDÉS

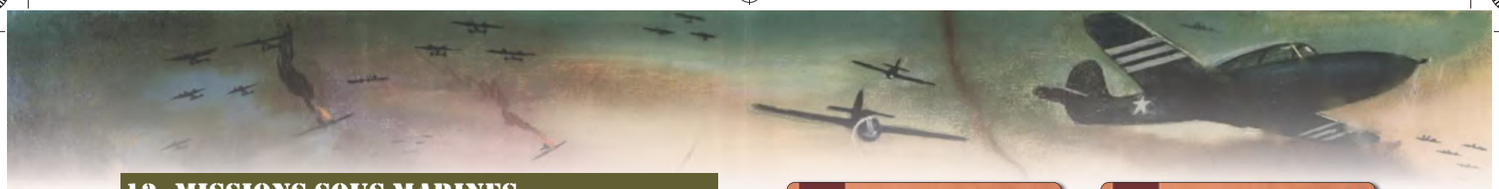
En plus d'être utilisés pendant une action ***Recrutement*** 1 ***PB*** permet d'échanger une ***Infanterie*** réduite en un ***Blindés*** réduit ou 2 ***PB*** d'échanger une ***Infanterie*** à pleine force en un ***Blindés*** à pleine force. Cet échange n'est possible que sur une source de ravitaillement de sa faction, n'importe quand pendant sa ***Phase d'Actions***.

11. MISSIONS AÉRIENNES

1 marqueur ***Mission aérienne*** peut être dépensé pour obtenir l'un des effets suivants :

- Bonus de + 2 sur un combat.
- ***Bombardement stratégique*** (voir chapitre 14).
- Annulation d'une ***Mission aérienne*** d'une faction adverse.

Si un joueur annule une mission, son adversaire peut utiliser une nouvelle mission identique avec un autre marqueur et ainsi de suite.



12. MISSIONS SOUS-MARINES

N'importe quand pendant sa ***Phase d'Actions*** l'Axe peut placer 2 marqueurs ***Mission sous-marine*** disponibles (ou 1 marqueur ***Mission sous-marine avancée***) dans les espaces ***Bataille de l'Atlantique***. Lors de leur prochaine ***Phase d'Actions*** les Alliés disposeront d'une action en moins. Ces marqueurs sont replacés dans la réserve de l'Axe à la fin de la ***Phase d'Actions*** des Alliés.

13. TECHNOLOGIES

Au début de la partie, les technologies suivantes sont déjà disponibles :

- **Alliés :** ***Aviation***
- **Axe :** ***Blitzkrieg*** et ***Aviation***
- **URSS :** aucune. ***Aviation*** en développement.

13.1 Blitzkrieg (Alliés/Axe/URSS)

Cette technologie permet :

- de tracer une ligne de ravitaillement à travers des zones occupées par des ***Armées*** amies, même non contrôlées.
- de traverser avec des ***Blindés*** une zone de plaine sans forteresse occupée par des ***Armées*** ennemies jusqu'à une zone adjacente contrôlée ou non (impossible à travers un terrain haute montagne). Pour cela, au moins une ***Armée*** de la zone traversée devra être attaquée avec un différentiel de ***PC*** de 4 ou plus avant de lancer le dé. Les ***Blindés*** ne peuvent pas participer à l'***Attaque.*** La zone d'arrivée **devra** être attaquée si des ***Armées*** ennemies sont présentes sans ***Armées*** amies (exemple 7).

Peut être développée à partir de 1942 pour l'URSS

13.2 Aviation (Alliés/Axe/URSS)

Permet d'effectuer l'action ***Mission*** pour obtenir des ***Missions aériennes.***

13.3 Tanks avancés (Alliés/Axe/URSS)

Les ***Blindés*** avancés sont désormais disponibles avec l'action ***Recrutement***. À partir de 1942 pour l'Axe.

13.4 Redéploiement industriel (URSS)

L'URSS doit développer cette technologie avant de pouvoir investir dans les technologies ***Logistique, Gardes, Industrie de tanks*** et ***Industrie aérienne***. Cette technologie ne peut pas être développée avant 1941.

13.5 Gardes (URSS)

les ***Armées*** de ***Gardes*** sont désormais disponibles avec l'action ***Recrutement***.

13.6 Industrie de tanks (Alliés/URSS/Axe)

L'action ***Blindés*** permet de collecter 5 ***PB*** au lieu de 3.

13.7 Industrie aérienne (Alliés/URSS/Axe)

L'action ***Mission*** permet de collecter 4 marqueurs ***Mission aérienne*** au lieu de 2.

13.8 Logistique (Alliés/URSS/Axe)

L'action ***Planification*** permet de collecter 7 ***PO*** au lieu de 5.

13.9 Assauts amphibies (Alliés)

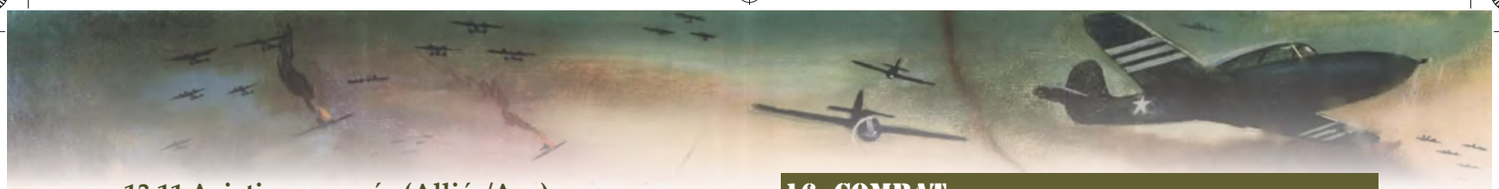
Technologie ne pouvant pas être développée avant 1942. Elle permet d'utiliser 3 ***Armées*** par tour pour effectuer des ***Assauts amphibies*** (4 en 1944 et 1 ***Armée*** seulement en direction de Trondheim) au lieu d'une.

De plus, 1 ***Armée*** peut effectuer un des débarquements suivants lors d'une opération ***Assaut amphibie***.

- Vers le Royaume-Uni (sauf Londres) et l'Irlande depuis le Canada et les États-Unis. D
- Vers Nantes et Bordeaux, depuis le Canada, les États-Unis et le Royaume-Uni. D
- Vers Casablanca, Oran, Alger et Suez depuis le Canada et les États-Unis. D
- Vers Bruxelles et Bergen, depuis le Royaume-Uni. D
- Vers Marseille, depuis la Tunisie. D

13.10 Marine avancée (Alliés/Axe)

Technologie ne pouvant pas être développée avant 1943. L'Axe grâce à cette technologie enlève 1 action aux Alliés avec 1 seul marqueur ***Mission sous-marine avancée*** placé dans la case ***Bataille de l'Atlantique***. Cet avantage est annulé si les Alliés possèdent aussi cette technologie et les sous-marins non avancés n'ont plus d'effets.



13.11 Aviation avancée (Alliés/Axe)

Technologie ne pouvant pas être développée avant 1943. Les marqueurs ***Mission aérienne avancée*** sont désormais disponibles. Ils ne peuvent être annulés que par des marqueurs ***Mission aérienne avancée***.

14. BOMBARDEMENT STRATÉGIQUE

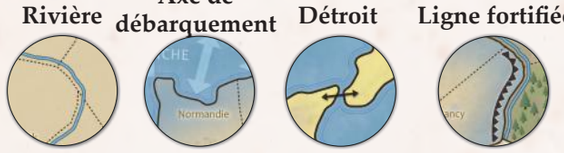
Si les Alliés contrôlent Londres, ils peuvent placer pendant leur ***Phase d'Actions*** jusqu'à 2 marqueurs ***Mission aérienne avancée*** dans la case ***Bombardement stratégique***. L'Axe peut contrer ces missions avec ses propres marqueurs ***Mission aérienne avancée***.

Lors de la prochaine ***Phase d'Actions*** de l'Axe, si 2 marqueurs sont présents, l'Axe disposera d'une action en moins. Dans ce cas, les marqueurs retournent dans la réserve des Alliés à la fin de cette ***Phase d'Actions***.

15. TERRAINS

Les différents types de terrains, sauf zones de plaine, apportent un bonus au combat pour le défenseur :

Rivière — **Axe de débarquement** — **Détroit** — **Ligne fortifiée**



*Bonus au combat de + 1 (+2 si ligne fortifiée) au défenseur si l'**Armée** attaquante (et pas seulement celles en **Support**) a traversé ce terrain lors de son opération **Attaque**.*

Forêts — **Marais** — **Montagnes** — **Défilé**

Bonus au combat de +1 pour le défenseur.

Plaine — **Forteresse** — **Haute montagne**

Aucun effet — *Bonus de +1 au défenseur s'il contrôle la zone.* — *Infranchissable s'il y a des **Armées** ennemies de l'autre côté.*

Les bonus au combat ne bénéficient qu'aux ***Armées*** en défense qui sont dans la zone où se trouvent le graphisme pour les rivières et lignes fortifiées.

En Afrique, les ***Blindés*** bénéficient de la technologie ***Blitzkrieg*** quel que soit le terrain.

Ces bonus sont cumulatifs (exemples 8 et 9).

16. COMBAT

Le joueur actif choisit l'ordre des zones attaquées puis l'ordre des attaques. Seules les ***Armées*** effectuant une opération ***Attaque*** peuvent combattre (***Attaque*** ou ***Support***).

Une ***Armée*** de l'Axe ne peut pas être attaquée durant un même tour par des ***Armées*** des Alliées ET de l'URSS.

Dans une zone, chaque ***Armée*** attaquante peut cibler une ***Armée*** ennemie. Si l'attaquant a plus d'***Armées*** que le défenseur, les ***Armées*** en excès agissent comme ***Support*** et sont réparties au choix de leur propriétaire. Les ***Armées*** en défense ne bénéficient jamais de ***Support***, même si elles sont plus nombreuses. L'attaquant peut décider d'attaquer une seule ***Armée*** du défenseur, même réduite, et disposer éventuellement de ***Support***. Pour résoudre une attaque chaque camp détermine son ***Potentiel de Combat (PC)*** en ajoutant à la ***Valeur de Combat*** de son Armée :

- + la ***Valeur de Support*** des éventuelles ***Armées*** en ***Support*** (attaquant uniquement),
- + le bonus du terrain (défenseur uniquement),
- + 2 si une mission aérienne a été dépensée et non contrée (attaquant uniquement). ***Rappel*** - une seule mission non contrée par attaque,
- + le résultat du lancer d'1 dé.

Une ***Armée*** qui vient d'effectuer un ***Assaut amphibie*** ne peut pas apporter son ***Support.***

La DAK, ***Blindés*** de l'Allemagne, a une ***Valeur de Combat*** de 7(4) en Afrique du Nord et 5(3) ailleurs.

Les ***Armées*** italiennes en défense augmentent leur ***Valeur de Combat*** de 1 si des ***Armées*** allemandes sont dans la même zone.

La ***Valeur de Combat*** des ***Armées*** de l'Axe est réduite de 1 en hiver 1942 sur le territoire d'origine de l'URSS.

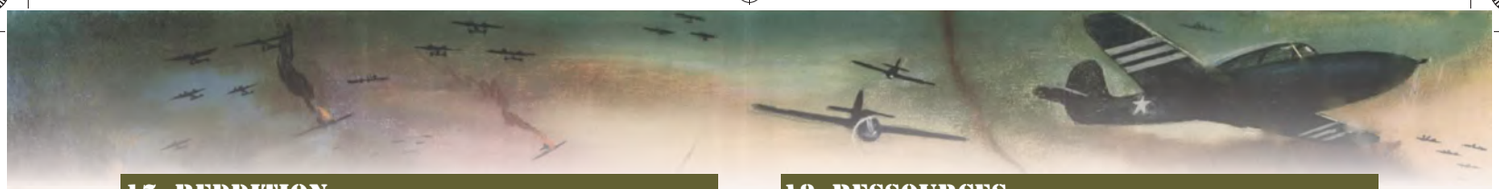
Un résultat 1 ou 2 au dé est considéré comme un 3 si des ***Blindés*** allemands attaquent dans une zone du territoire d'origine de l'URSS qui ne contient pas de forêts, de marais ou de montagnes.

Un résultat 1 ou 2 au dé est considéré comme un 3 pour les ***Blindés*** du Royaume-Uni et la DAK allemande dans les zones en Afrique du Nord.

(exemples 10 et 11)

Le ***PC*** des deux camps sont ensuite comparés :

- Si le ***PC*** d'un camp est le double de celui de son adversaire, ce camp ne subit aucune ***Perte*** et son adversaire 2.
- Si le ***PC*** d'un camp est supérieur à celui de son adversaire mais inférieur au double, ce camp subit 1 ***Perte*** et son adversaire 2. Si l'***Armée*** du vaincu était réduite, alors le vainqueur ne subit aucune ***Perte***.
- Si les ***PC*** sont égaux, chaque camp subit 1 ***Perte***.



17. REDDITION

Les différents pays capitulent selon les conditions suivantes :

- **Belgique** - si 2 ***Armées*** ennemies sont présentes sur son territoire.
- **Italie** - si 2 ***Armées*** ennemies sont présentes sur son territoire à l'exception des zones sous contrôle italien en Afrique du Nord.
- **France** - si la Belgique a capitulé et si des ***Armées*** allemandes occupent 3 zones sur son territoire.
- **Autres pays hors *Puissances majeures*** - si leur ***Capitale*** est contrôlée par l'ennemi.
- **URSS et Allemagne -** si toutes leurs sources de ravitaillement sont contrôlées par l'ennemi.
- **Royaume-Uni et États-Unis** - ne capitulent jamais.

La reddition d'un pays est effective à la fin de la ***Phase d'Actions*** de la faction qui l'a provoquée.

La reddition de la France est effective à la fin de la ***Phase d'Actions*** des Alliés.

Lorsqu'un pays capitule, ses ***Armées*** sont éliminées et ses zones deviennent contrôlées par la faction qui l'a provoquée (exemple 12).

Si la France capitule, les zones françaises en Afrique du Nord deviennent des zones neutres et donc infranchissables. Elles peuvent être envahies uniquement par les ***Armées*** alliées. Pour cela, le joueur Alliés doit effectuer un ***Assaut amphibie*** avec 3 ***Armées*** dans le même tour. Les zones à l'est de Tébessa passent alors sous contrôle de l'Axe.

Si la Yougoslavie capitule avant le tour d'été 1942, elle revient en guerre côté Alliés à ce tour. Lors de chaque tour d'été ou d'hiver suivant, les Alliés collectent 2 ***PR*** au lieu d'1 pour les ***Armées*** yougoslaves qui peuvent être placées dans des zones en Yougoslavie dépourvues d'***Armées*** de l'Axe. Ces nouvelles ***Armées*** ne contrôlent que les zones qu'elles occupent et sont toujours considérées ravitaillées.

18. RESSOURCES

Le contrôle de certaines zones affecte la collecte de ***PO*** lors de l'action ***Planification***.

- Si Bucarest est contrôlée par les Alliés ou l'URSS, -2 ***PO*** pour l'Axe.
- Si Grozny est contrôlé par l'Axe, +2 ***PO*** pour l'Axe.
- Si Bakou est contrôlée par l'Axe, -2 ***PO*** pour l'URSS.
- Si Suez est contrôlée par l'Axe, -2 ***PO*** pour les Alliés jusqu'à fin 1943.

19. TOURS D'HIVER

Les restrictions suivantes s'appliquent lors des tours d'Hiver :

- Aucune ***Mission aérienne*** ne peut être utilisée lors d'une attaque à l'exception des zones en Afrique du Nord et pour les Alliés en 1945.
- Aucun ***Assaut amphibie*** ne peut être effectué sauf via un axe de débarquement situé en Méditerranée.
- La ***Valeur de Combat*** des ***Armées*** de l'Axe est réduite de 1 en hiver 1942 sur le territoire d'origine de l'URSS.
- Les opérations de l'Axe effectuées pendant le tour d'hiver 1942 sur le territoire d'origine de l'URSS coûtent 2 ***PO***.

20. CONDITIONS DE VICTOIRE

Si l'Allemagne capitule au dernier tour de jeu, c'est un match nul.

Si l'Allemagne capitule avant le dernier tour de jeu, c'est une victoire commune des Alliés et de l'URSS.

Si l'Allemagne n'a pas capitulé à la fin du dernier tour de jeu, c'est une victoire de l'Axe.

21. PLACEMENT INITIAL

ALLEMAGNE

Königsberg	2 I	5-3	
Varsovie	2 I	5-3	
Tarnow	1 I	5-3	réduite
Hambourg	1 I	5-3	réduite
Ruhr	1 B	6-4	
	2 I	5-3	
Francfort	2 B	6-4	
	1 I	5-3	
Stuttgart	3 I	5-3	

Technologies ***Blitzkrieg*** et ***Aviation*** disponibles.

5 ***PO*** disponibles.

4 ***Missions aériennes*** et 3 ***Missions sous-marines*** disponibles.

ROYAUME-UNI

Calais	2 I	4-2	
Alexandrie	1 B	5-3	réduite
	1 I	4-2	
El Alamein	1 I	4-2	
Écosse	1 I	4-2	réduite

Technologie ***Aviation*** disponible.

2 ***PO*** et 2 ***PB*** disponibles.

FRANCE

Calais	1 I	3-2	
Reims	2 I	3-2	
	1 B	5-3	
Nancy	2 I	3-2	
Paris	2 I	3-2	
	1 B	5-3	

UNION SOVIÉTIQUE

Riga	2 I	3-2	
Vilnius	2 I	3-2	
Kovel	2 I	3-2	
Tarnopol	2 I	3-2	
Minsk	1 B	5-3	réduite
Vinnitsa	1 B	5-3	réduite
Odessa	1 I	3-2	
Carélie	2 I	3-2	
(Contrôle Axe)	1 B	5-3	réduite
Léningrad	1 I	3-2	
Kiev	2 I	3-2	
	1 B	5-3	réduite
Kharkov	1 B	5-3	réduite

Aviation dans la case développement.

2 PO disponibles.

FINLANDE

Carélie	1 I	4-2	
Helsinki	1 I	4-2	

BELGIQUE

Bruxelles	2 I	3-2	

ITALIE

Milan	1 I	3-2	
Albanie	3 I	3-2	
Tobruk	1 I	3-2	
Bengasi	1 I	3-2	
El Agheila	1 I	3-2	
Rome	1 I	3-2	

ROUMANIE

Constanta	1 I	4-2	
Brasov	1 I	4-2	

HONGRIE

Debrecen	1 I	4-2	

BULGARIE

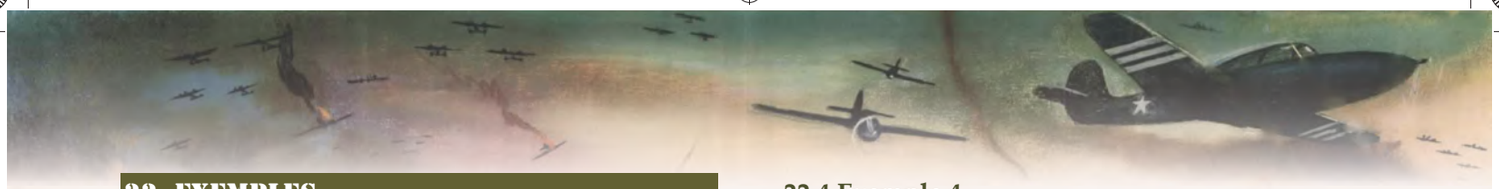
Sofia	1 I	3-2	

GRÈCE

Ioanina	2 I	3-2	

YOUGOSLAVIE

Belgrade	1 I	3-2	
Zagreb	1 I	3-2	
Nis	1 I	3-2	



22. EXEMPLES

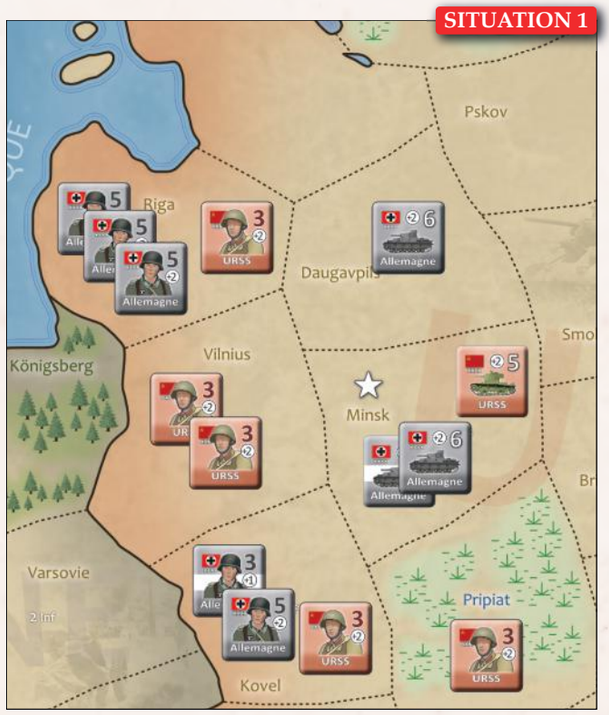
22.1 Exemple 1

Au tour 7, l'Axe:

- collecte les ***PR*** et ***PO*** italiens,
- effectue des opérations en dépensant des ***PO***,
- place des ***Missions aériennes***,
- réalise une action ***Planification***,
- effectue de nouvelles opérations en dépensant des ***PO***,
- place de nouvelles ***Missions aériennes***,
- résout ses combats - ***Rappel :*** il n'est alors plus possible de dépenser des ***PO***.
- réalise une action ***Production de blindés***,
- et une action ***Recrutement***.

22.2 Exemple 2

À la fin de sa ***Phase d'Actions***, les ***Armées*** de l'Axe sont entrées sur le territoire d'origine de l'URSS.



L'Axe et l'URSS contrôlent leurs territoires d'origine à l'exception de Daugavpils, contrôlée par l'Axe.

L'URSS n'a pas développé la technologie ***Blitzkrieg***, ses ***Armées*** à Vilnius ne sont pas ravitaillées car les zones adjacentes sont, soit occupées par des ***Armées*** de l'Axe, soit sous contrôle de l'Axe. Les autres ***Armées*** de l'URSS sont ravitaillées.

22.3 Exemple 3

Les ***Blindés*** allemands à Daugavpils et Minsk sont ravitaillés car l'Axe a développé la technologie ***Blitzkrieg***. Leurs lignes de ravitaillement traversent les zones de Riga et Kovel occupées par des ***Armées*** de l'Axe même si ces zones sont contrôlées et occupées par l'URSS.

22.4 Exemple 4

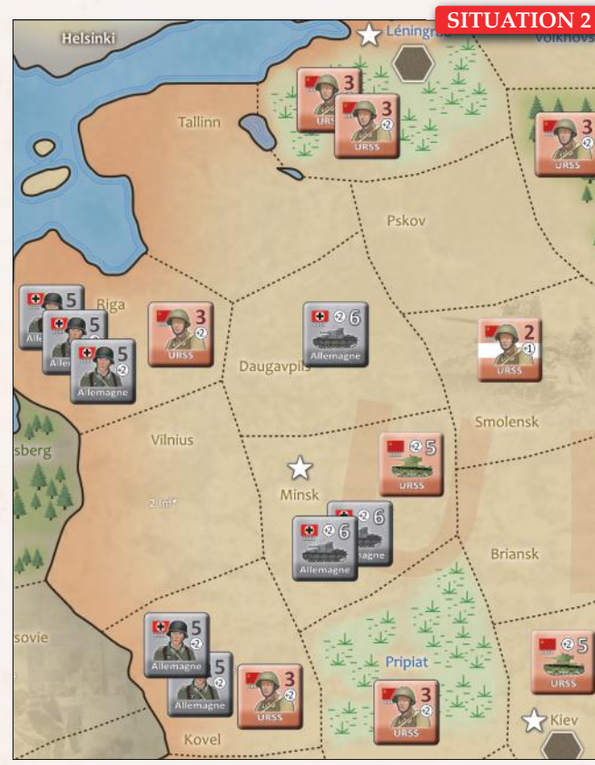
À partir de la situation 1, les ***Armées*** de l'URSS ne peuvent pas réaliser les mouvements suivants :

- L'***Armée*** à Riga ne peut pas se déplacer vers Königsberg car la zone n'est pas sous son contrôle. Ce déplacement est impossible même en passant pas Vilnius.
- L'***Armée*** à Riga ne peut pas se déplacer vers Daugavpils car la zone n'est pas sous son contrôle et est occupée par une ***Armée*** ennemie. Ce déplacement est impossible même en passant par Tallinn.
- L'***Armée*** à Kovel ne peut pas se déplacer vers Minsk car, même si l'URSS contrôle ces deux zones, celle de Minsk est occupée par une ***Armée*** ennemie. Par contre, cette ***Armée*** pourra effectuer un ***Mouvement stratégique*** vers Minsk mais ne pourra ni combattre, ni apporter de ***Support*** après cette opération.
- Les ***Armées*** à Vilnius ne peuvent pas se déplacer car elles ne disposent pas de ligne de ravitaillement au début de leur ***Phase d'Actions***.

22.5 Exemple 5

Lors de sa ***Phase d'Actions*** du tour 7, après ses attaques, l'Axe utilise des ***PR*** (1 ***PB*** pour son ***Blindés***) pour remettre à pleine force ses ***Armées*** réduites.

Lors de sa ***Phase d'actions***, l'URSS n'a pas pu libérer les ***Armées*** à Vilnius. Elles ont été éliminées car leur ligne de ravitaillement n'a pas été rétablie.



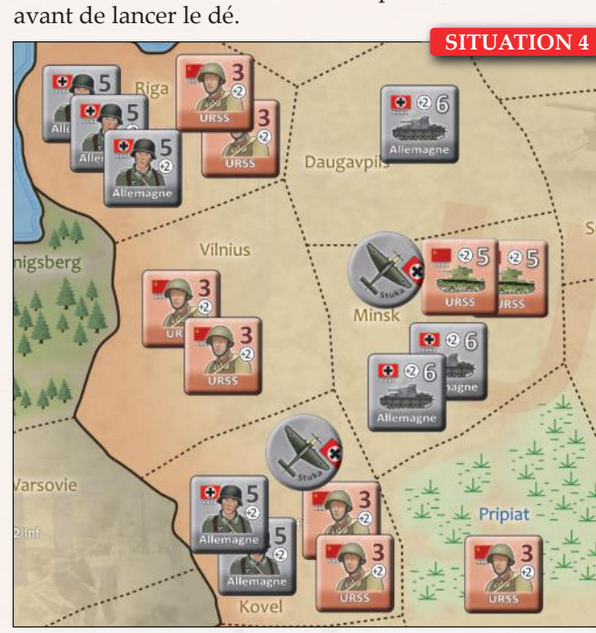
22.6 Exemple 6

A partir de la situation 3, l'Axe ne peut pas réaliser les opérations suivantes :

- Les ***Armées*** à Stalingrad ne peuvent pas se déplacer hors de la zone de Stalingrad lors d'un ***Mouvement tactique*** ou d'une ***Attaque*** car elles entreraient dans une zone contrôlée ou occupée par des ***Armées*** ennemies. Elles peuvent néanmoins mener une ***Attaque*** dans Stalingrad car elles sont ravitaillées (grâce à la technologie ***Blitzkrieg***).
- Les ***Armées*** à Stalingrad ne peuvent pas se déplacer hors de la zone de Stalingrad lors d'un ***Mouvement stratégique*** car l'Axe ne contrôle pas la zone de Stalingrad.

22.7 Exemple 7

L'Axe décide d'utiliser sa technologie ***Blitzkrieg*** pour traverser des zones occupées par des ***Armées*** de l'URSS. Pour cela il calcule les ***PC*** de l'attaquant et du défenseur avant de lancer le dé.



- **Zone de Riga :** 3 ***Armées*** allemandes se sont déplacées dans la zone et 2 attaquent 1 ***Armée*** de l'URSS. La 3e n'attaque pas mais permet de bénéficier du ***Support*** (3 ***Armées*** attaquantes contre 2).

PC de l'Axe - 5+2 = 7 (***Valeur de Combat*** de la 1e ***Armée*** + ***Valeur de Support*** de la 2nde)

PC de l'URSS - 3 (***Valeur de Combat*** de l'***Armée*** de l'URSS)

La différence de ***PC*** est de 4 et permet la traversée de la zone de Riga par des ***Blindés*** de l'Axe. Le ***Blindés*** allemand effectue un ***Mouvement tactique*** jusqu'à la zone de Daugavpils en traversant celle de Riga.

- **Zone de Kovel :** 2 ***Armées*** allemandes se sont déplacées dans la zone et 1 attaque 1 ***Armée*** de l'URSS. La 2nde n'est pas obligée d'attaquer.

PC de l'Axe - 5+2 = 7 (***Valeur de Combat*** de la 1e ***Armée*** + ***Mission aérienne***)

PC de l'URSS - 3 (V***aleur de Combat*** de l'***Armée*** de l'URSS)

La différence de PC est de 4 et permet la traversée de la zone de Kovel par des ***Blindés*** de l'Axe. Les ***Blindés*** allemands effectuent une ***Attaque*** jusqu'à la zone de Minsk en traversant celle de Kovel puis combattent les ***Blindés*** de l'URSS présents.

22.8 Exemple 8

Les Alliés décident d'arrêter leurs opérations pour effectuer leurs combats (situation 5). Les modificateurs liés à la situation et au terrain sont appliqués.

- **Zone de Bruxelles :** l'***Infanterie*** a effectué un ***Assaut amphibie*** et le ***Blindés*** vient de Calais. Si l'***Armée*** attaquante est l'***Infanterie***, l'Axe aura un bonus de +1 à son ***PC*** même si le ***Blindés*** apporte un ***Support***. Si l'***Armée*** attaquante est le ***Blindés***, l'Axe n'aura pas de bonus à son ***PC*** mais l'***Infanterie*** n'apportera pas de ***Support*** car elle a effectué un ***Assaut amphibie***.
- **Zone de Francfort :** les ***Blindés*** alliés ont traversé le Rhin et attaquent les ***Armées*** allemandes. L'Axe aura un bonus de +1 à son ***PC***. Au tour suivant, si les ***Blindés*** renouvellent leurs attaques, l'Axe n'aura plus de bonus, les ***Blindés*** Alliés étant déjà présents dans la zone au début de leur ***Phase d'Actions***.

Si le ***Blindés*** allemand dans la zone de la Ruhr effectue une ***Attaque*** contre Bruxelles, les Alliés n'auront pas de bonus car le Rhin se trouve dans la zone de la Ruhr et pas dans celle de Bruxelles.

22.9 Exemple 9

L'Axe décide d'utiliser sa technologie ***Blitzkrieg*** pour traverser des zones occupées par des ***Armées*** de l'URSS et procède comme dans l'exemple 7.

- **Zone de Toula :** 2 ***Armées*** allemandes effectuent une ***Attaque*** contre le ***Blindés*** de l'URSS présent.

PC de l'Axe - 6+2+2 = 10 (***Valeur de Combat*** du ***Blindés*** + ***Valeur de Support*** de l'***Infanterie*** + ***Mission aérienne***)

PC de l'URSS - 5+1 = 6 (***Valeur de Combat*** du ***Blindés*** de l'URSS + bonus au combat de la forteresse)

La différence des PC est supérieure à 4 mais la forteresse dans la zone empêche le ***Blindés*** à Briansk d'effectuer un ***Mouvement tactique*** ou une ***Attaque*** en traversant Toula.

- **Zone de Kalinine :** le calcul du différentiel des ***PC*** n'est pas nécessaire car la présence de forêts empêche, comme pour la forteresse, tout déplacement à travers la zone.

22.10 Exemple 10

Dans les situations 5 et 6, les Alliés et l'Axe arrêtent leurs opérations pour résoudre les combats.

- **Zone de Bruxelles –** les Alliés attaquent avec l'***Infanterie***.

PC des Alliées - 4+2+2+2 = 10 (***Valeur de Combat*** de l'***Infanterie*** + ***Valeur de Support*** des ***Blindés*** + ***Mission aérienne*** + dé)

PC de l'Axe - 5+1+5 = 11 (***Valeur de Combat*** de l'***Infanterie*** + bonus au combat lié à l'***Assaut amphibie*** + dé)

Le différentiel des ***PC*** est de 1 en faveur de l'Axe. L'***Infanterie*** des Alliés est éliminée, l'***Infanterie*** de l'Axe est retournée sur sa face réduite.

- **Zone de Francfort –** les Alliés attaquent avec un seul ***Blindés***. Ils ne peuvent pas bénéficier de ***Support*** car ils n'ont pas d'***Armées*** en excès.

PC des Alliées - 6+2+3 = 11 (***Valeur de Combat*** du ***Blindés*** + ***Mission aérienne*** + dé)

PC de l'Axe - 5+1+5=11 (***Valeur de Combat*** de l'***Infanterie*** + bonus de combat lié au fleuve + dé)

Le différentiel des ***PC*** est nul. Le ***Blindés*** des Alliés et l'***Infanterie*** de l'Axe sont retournés sur leurs faces réduites.

- **Zone de Kalinine –** l'Axe attaque 1 seule ***Armée*** de l'URSS avec 1 ***Support***.

PC de l'Axe - 5+2+5 = 12 (***Valeur de Combat*** de l'***Infanterie*** + ***Valeur de Support*** + dé)

PC de l'URSS - 3+1+2 = 6 (***Valeur de Combat*** de l'***Infanterie*** + bonus au combat de la forêt + dé)

Le ***PC*** de l'Axe est double de celui de l'URSS. L'***Infanterie*** de l'URSS est éliminée, l'Axe ne subit pas de perte.

- **Zone de Toula** – l'Axe attaque avec le ***Blindés*** et l'***Infanterie*** en ***Support***.

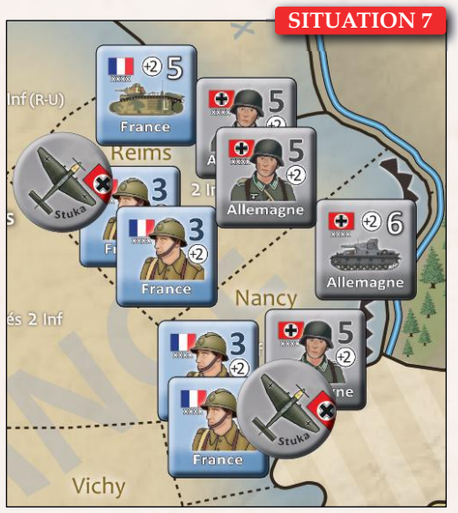
PC de l'Axe - 6+2+2+1 = 11 (***Valeur de Combat*** du ***Blindés*** + ***Valeur de Support*** + ***Mission aérienne*** +dé). Le résultat du dé est modifié en 3 car le combat se déroule dans une zone de plaine en URSS et implique un ***Blindés***. Le ***PC*** de l'Axe est donc de 13.

PC de l'URSS - 5+1+6 = 12 (***Valeur de Combat*** du ***Blindés*** + bonus au combat de la forteresse + dé)

Le différentiel des ***PC*** est de 1 en faveur de l'Axe. Le ***Blindés*** de l'URSS est éliminé, celui de l'Axe est retourné sur sa face réduite.

22.11 Exemple 11

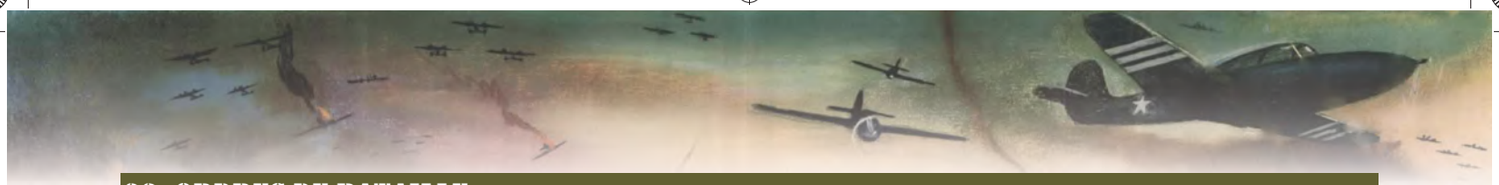
- **Zone de Reims -** l'Axe a déplacé 2 ***Infanterie*** à Reims et attaque avec l'une d'elle l'***Infanterie*** des Alliés en utilisant une ***Mission aérienne***. Le différentiel des ***PC*** est de 4 (7 contre 3) avant le lancer de dé. Un ***Blindés*** de l'Axe peut traverser la zone pour aller à Nancy, évitant ainsi la ligne Maginot.
- **Zone de Nancy -** le ***Blindés*** allemand qui a traversé Reims attaque avec une ***Mission aérienne*** une ***Infanterie*** des Alliés. Le différentiel de ***PC*** est de 5 (8 contre 3) avant le lancer de dé car le bonus de la ligne Maginot ne s'applique pas. Si l'***Armée*** allemande qui a franchi la ligne Maginot attaque sans ***Mission aérienne***, le différentiel de ***PC*** est de 0 (5 contre 5).



22.12 Exemple 12

C'est la fin du tour 2.

- **Belgique -** la Belgique doit capituler car 2 ***Armées*** ennemies sont présentes sur son territoire. L'***Armée*** belge est éliminée.
- **France -** comme la Belgique a capitulé et que des ***Armées*** allemandes occupent 3 zones de son territoire, la France devrait capituler. Mais la reddition de la France n'est effective qu'à la fin de la ***Phase d'Actions*** des Alliés. Les Alliés devront libérer une des zones pour éviter sa reddition à la fin de la ***Phase d'Actions*** des Alliés du tour 3.



23. ORDRES DE BATAILLE

ALLIÉS

Infanteries britanniques (4/2) ——— 6
Blindés britanniques (5/3) ——— 2
Blindés avancés britanniques (6/4) ——— 2
Infanteries américaines (4/2) ——— 3
Blindés avancés américains (6/4) ——— 6
Infanteries françaises (3/2) ——— 7
Blindés français (5/3) ——— 2
Infanterie belges et néerlandaises (3/2) — 2
Infanteries grecques (3/2) ——— 2
Infanteries yougoslaves (3/2) ——— 4

URSS

Infanteries soviétiques (3/2) ——— 18
Blindés soviétiques (5/3) ——— 5
Blindés avancés soviétiques (7/4) ——— 4
Gardes (5/3) ——— 4

AXE

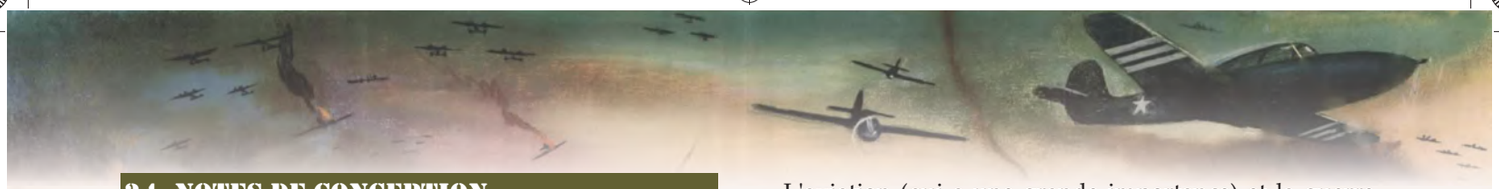
Infanteries allemandes (5/3) ——— 16
Blindés allemands (6/4) ——— 5
Afrika Korps (DAK) (7/4)-(5/3) ——— 1
Blindés avancés allemands (8/5) ——— 2
Infanteries italiennes (3/2) ——— 8
Infanteries finlandaises (4/2) ——— 2
Infanteries roumaines (4/2) ——— 2
Infanteries hongroises (4/2) ——— 1
Infanteries bulgares (3/2) ——— 1

MISSIONS AÉRIENNES

Allemandes ——— 6
Britanniques ——— 5
Américaines ——— 6
Soviétiques ——— 5

MISSIONS SOUS-MARINES

Allemandes ——— 4



24. NOTES DE CONCEPTION

En 2005, j'ai publié Blitzwar, un jeu dont l'objectif était de simuler fidèlement la Seconde Guerre mondiale sur le théâtre européen, au niveau stratégique, avec des règles simples permettant de jouer des parties de courte durée.

Downfall of the Third Reich est né avec la même idée en tête, simplifier les règles et raccourcir la durée des parties, sans perdre la fidélité de la simulation. Les règles ne font que 7 pages et une partie peut être jouée en une seule séance lorsque vous êtes familiarisé avec le système.

En parallèle je souhaitais que le jeu soit passionnant et que d'innombrables parties puissent être jouées sans devenir ennuyeuses.

Downfall of the Third Reich (DoTR) a été inspiré par les mécanismes que j'ai utilisés dans Downfall of Empires (jeu permettant de revivre la Première Guerre mondiale, que j'ai créé auparavant). Ils peuvent donc être considérés comme appartenant à la même famille. Certains de ses mécanismes sont similaires : l'échelle des unités est l'armée, le combat se fait armée contre armée en utilisant des supports, chaque joueur dispose d'un certain nombre d'actions par tour, une des actions permettant de développer des technologies.

Le système d'un nombre limité d'actions par tour, qui oblige les joueurs à choisir entre plusieurs alternatives, est l'un des piliers du jeu.

En plus d'effectuer des actions, les joueurs peuvent, à leur tour, dépenser les ressources qu'ils ont accumulées au préalable (***Missions***, ***Points de Blindés*** et ***Points d'Opérations***).

L'un des défis de DoTR était d'introduire des unités mécanisées et de les faire se comporter de manière historique. Cet objectif est atteint grâce à la technologie ***Blitzkrieg***, qui permet de percer les lignes ennemies.

DoTR a également une composante opérationnelle. Vous devrez bien jouer pour pénétrer les lignes adverses, encercler des armées et empêcher vos propres armées de se retrouver bloquées dans une poche.

Une des règles concernant les mouvements est nécessaire pour que le jeu fonctionne correctement au niveau opérationnel : " Des ***Armées*** se déplaçant (opérations ***Mouvement tactique*** ou ***Attaque***) depuis une zone contenant des ***Armées*** ennemies ne peuvent pas entrer dans une zone non contrôlée ou avec des ***Armées*** ennemies durant leur déplacement.".

La règle ci-dessus m'a fait subir, en jouant l'axe, l'encerclement de deux armées blindées à Stalingrad (voir exemple 6). Ce fut une surprise qui a confirmé la pertinence de cette règle.

L'aviation (qui a une grande importance) et la guerre navale (Bataille de l'Atlantique) fonctionnent avec le système de missions. Après mûre réflexion, j'ai décidé de ne pas inclure les flottes de surface. C'est au joueur allemand de décider des moyens à consacrer à la lutte sous-marine au détriment des autres efforts militaires.

Les règles spéciales ne sont incluses que lorsque cela est nécessaire pour représenter des faits qui sont indispensables au bon déroulement du jeu en tant que simulation historique. Par exemple, on peut citer les règles sur les restrictions politiques aux opérations militaires et les conditions de reddition de certains pays comme la France et la Belgique.

La règle spéciale permettant aux blindés allemands en Union soviétique, s'ils ne sont pas en forêts, marais ou montagnes, à l'Afrika Korps et aux blindés britanniques en Afrique, de transformer un résultat au dé de 1 ou 2 en 3, était nécessaire pour représenter l'efficacité historique de certaines unités et pour encourager les joueurs à les utiliser de manière logique.

La règle la plus artificielle du jeu est peut-être celle qui concerne l'Afrique du Nord suite à la capitulation de la France. J'ai préféré résoudre cet aspect de cette manière, plutôt que de compliquer les règles à l'excès.

La zone de Trondheim représente le contrôle de la Norvège du Nord, en particulier du port de Narvik. L'importance de son contrôle dans DoTR est à l'image de ce qui s'est produit historiquement, avec un grand nombre de troupes allemandes qui y ont été stationnées.

Les parties de DoTR peuvent être très différentes, étant donné les innombrables possibilités dont disposent les joueurs et le caractère aléatoire introduit par le dé (qui représente très bien les incertitudes de la guerre).

La plupart du temps, l'Axe réussit ses premières opérations et peut réaliser une puissante offensive à l'Est, Barbarossa. Dans d'autres, s'il n'a pas de chance au début, il peut être préférable de se concentrer sur la lutte contre les Alliés, en adoptant une stratégie plus défensive contre l'Union soviétique.

Malgré les nombreuses possibilités, il est surprenant de constater que lorsque les joueurs des trois camps jouent bien, la plupart des parties se terminent par une capitulation allemande dans les derniers tours ou très proche de la capitulation de l'Axe.

J'espère que vous apprécierez vraiment Downfall of the Third Reich.

SOMMAIRE

1. Matériel **2**
2. Factions en guerre **3**
3. Séquence de jeu **3**
4. Actions **3**
4.1 Planification 3
4.2 Production de blindés 3
4.3 Missions 3
4.4 Recrutement 3
4.5 Recherche 4
4.6 Prêts-bails 4
5. Empilement **4**
6. Contrôle des zones **4**
7. Lignes de ravitaillement **4**
8. Opérations militaires **4**
8.1 Mouvement tactique 5
8.2 Attaque 5
8.3 Mouvement stratégique 5
8.4 Mouvement naval 5
8.5 Assaut amphibie 5
9. Restrictions politiques aux opérations militaires **5**
10. Blindés **5**
11. Missions aériennes **5**
12. Missions sous-marines **6**
13. Technologies **6**
13.1 Blitzkrieg (Alliés/Axe/URSS) 6
13.2 Aviation (Alliés/Axe/URSS) 6
13.3 Tanks avancés (Alliés/Axe/URSS) 6
13.4 Redéploiement industriel (URSS) 6
13.5 Gardes (URSS) 6
13.6 Industrie de tanks (Alliés/URSS/Axe) 6
13.7 Industrie aérienne (Alliés/URSS/Axe) 6
13.8 Logistique (Alliés/URSS/Axe) 6
13.9 Assauts amphibies (Alliés) 6
13.10 Marine avancée (Alliés/Axe) 6
13.11 Aviation avancée (Alliés/Axe) 7
14. Bombardement stratégique **7**
15. Terrains **7**
16. Combat **7**
17. Reddition **8**
18. Ressources **8**
19. Tours d'hiver **8**
20. Conditions de victoire **8**
21. Placement initial **9**
22. Exemples **10**
23. Ordres de bataille **14**
24. Notes de conception **15**

CRÉDITS

Auteur : Víctor Catalá

Graphismes : Jesús Peralta

Développeur : Óscar Pérez

Éditeur : DOITGAMES DISTRIBUCIÓN SL

Version française : SAS SHAKOS

Remerciements : À tous les membres de l'association de wargame Alpha-Ares de Barcelone qui ont participé au développement et aux tests.

www.shakos.fr

© 2022 DOITGAMES DISTRIBUCIÓN SL - All rights reserved
© 2022 SAS SHAKOS - Tous droits réservés pour la version française