

INTRODUCTION

En mai 1941, la guerre vient de commencer. Les Allemands disposaient du plus grand navire ayant les plus gros canons ...

Paroles de la chanson de Johnny Horton "Sink the Bismarck"

L'importance du cuirassé allemand Bismarck réside dans son impact sur les opérations navales britanniques dans l'Atlantique. Les convois étaient nécessaires pour maintenir la Grande-Bretagne dans la guerre. Ils assuraient un approvisionnement continu en nourriture et en armes. Tout ce qui pouvait perturber ce ravitaillement constituait une grave menace pour les Britanniques. Pendant la chasse, le cuirassé britannique HMS Hood a été coulé lors de son duel avec le Bismarck. La Royal Navy détache presque tous ses navires de guerre de leurs missions en cours dans l'Atlantique pour retrouver le Bismarck et venger le Hood. Le Prinz Eugen s'est échappé, mais le Bismarck a finalement été acculé à affronter une combinaison massive de cuirassés, de croiseurs lourds et d'avions de porte-avions ennemis. Vous êtes maintenant aux commandes du puissant Bismarck et c'est à vous de prendre les décisions...

RÉSUMÉ DU JEU

Bismarck Solitaire vous place à la tête des forces navales allemandes contre des joueurs autonomes britanniques, appelé le camp BOT. Le but du jeu pour le joueur allemand est de gagner les points de victoire d'objectif de la mission ET de ramener le Bismarck sain et sauf avant la fin de la partie au tour 20.

Vous incarnez le commandant allemand du Bismarck du Prinz Eugen et d'un U-boat qui le soutient dans sa sortie vers l'Atlantique, avec la Royal Navy britannique BOT à vos trousses. Il y a ensuite 3 niveaux de jeu (Facile, Difficile et Difficile) avec 18 missions différentes de difficulté croissante. Chaque mission a ses propres objectifs pour battre les Britanniques et gagner la partie. Il y a également des médailles à gagner dans chaque mission lorsque certains objectifs sont atteints.
Bismarck Solitaire peut également être joué en coopération. Un joueur prend le Bismarck et l'autre le Prinz Eugen et le U-boat.

UNITÉS DU JEU ET MARQUEURS



Le jeu comprend 3 pions de navire allemands uniques, de nombreux cubes jaunes pour suivre l'état du navire et du jeu, ainsi que des Dés colorés. Les pièces de navire sont placées sur le plateau de jeu avec leur nom en haut.

PLATEAU RECHERCHE ET ÉVÉNEMENTS

Un plateau de jeu de recherche classique est utilisé pour suivre les mouvements et les positions de vos navires. Sur le plateau de jeu de recherche se trouvent une piste de tour, une séquence de jeu et un tableau des tactiques de combat des navires.



Plateau Recherche

Les événements figurent sur le tableau de chaque mission. Sélectionnez la mission que vous voulez jouer pour une partie et utilisez les tableaux d'événements pour cette mission. Une fois sélectionnée, la mission est placée à côté du plateau de jeu de recherche ou utilisez le chevalet pour placer la mission face à vous. Les tableaux d'événements d'une mission sont mis en jeu à chaque tour par un jet de Dé qui détermine le tableau d'événements à utiliser. Le tableau d'état des navires indique la puissance de feu des navires (les Dés lancés lors des combats de navires), la vitesse des navires (le nombre de cases de mouvement qu'ils peuvent parcourir en un tour). Le carburant supplémentaire pour les navires allemands, et la force des navires est suivie sur la piste des dégâts qui réduisent la force des navires lorsqu'ils sont touchés.

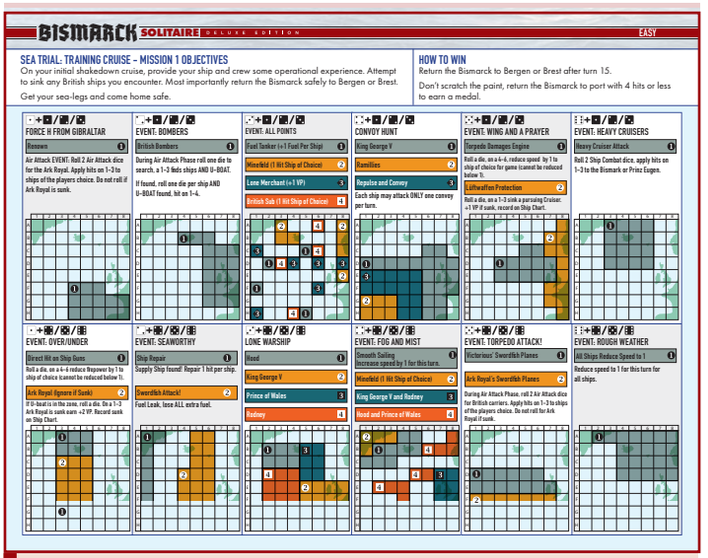


Tableau de mission avec événements

Le tableau de recherche est divisé en grilles de recherche. Chaque grille comporte une lettre de référence sur les côtés gauche et droit et des chiffres en haut et en bas. Elles sont utilisées pour localiser vos navires et les forces adverses. Dans chaque grille, il y a quatre cases de mouvement de navire qui ne servent qu'à déplacer vos navires. Les zones sont un groupe de grilles utilisées par les cartes d'événements pour identifier l'emplacement des navires adverses par rapport à l'emplacement de vos navires pour un tour. Les zones sont définies par des codes de couleur et des numéros sur les cartes d'événements et changent d'un événement à l'autre.

Exemple, le point de référence de Brest, en France, se trouve dans la grille G7 et, à l'intérieur de celle-ci, il y a quatre cases de mouvement dans lesquelles on peut se déplacer, définies par les lignes blanches. Autour de G7 se trouve un groupe de grilles définies par les couleurs des zones.

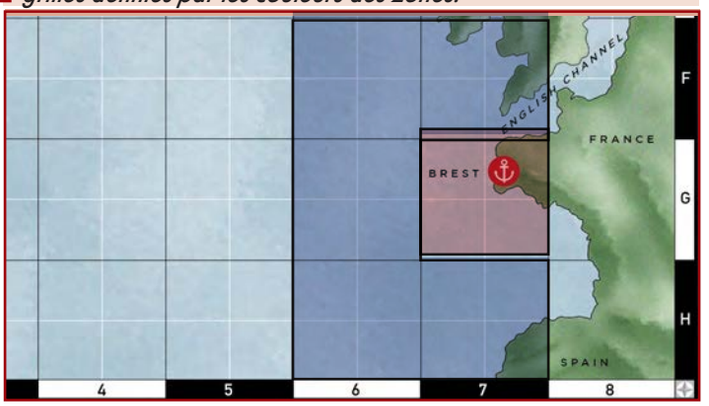
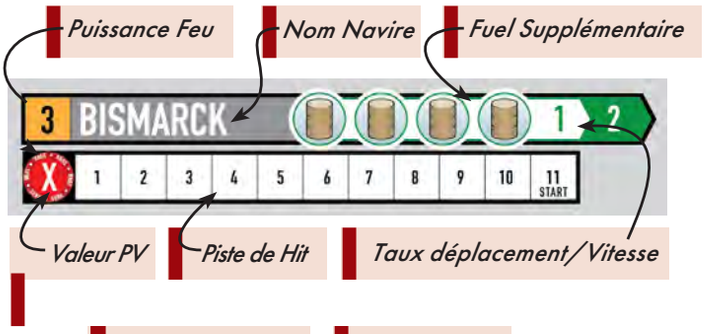
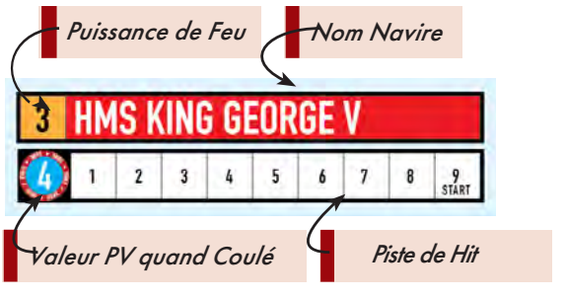


Tableau d'état du navire

Utilisez le tableau d'état du navire pour indiquer les dommages (coups) subis, le carburant supplémentaire disponible et toute réduction de vitesse en cours de partie. Utilisez les cubes jaunes pour enregistrer les changements d'état.

Les Points de Victoire (PV), sont gagnés lorsque les navires britanniques sont coulés. Les PV du Prinz Eugen et du U-Boat sont des valeurs négatives et sont déduits du total des PV de la partie s'ils sont coulés. Si le Bismarck est coulé, vous perdez automatiquement la partie. La piste des PV supplémentaires est utilisée pour enregistrer les PV gagnés grâce aux cartes d'événements.







Les cases du tableau d'état des navires pour les croiseurs coulés, l'Ark Royal coulé, les PV supplémentaires, les réparations et les convois (non illustrés) sont utilisées pour suivre les événements qui peuvent se produire au cours du jeu. Utilisez les cubes jaunes pour indiquer quand ces événements se produisent.

Configuration du jeu

1. Choisissez la mission que vous voulez jouer.
2. Choisissez le plateau de jeu et le tableau d'état des navires correspondant à la mission sélectionnée.
3. Pour les navires en jeu, placez des cubes jaunes sur la case de départ pour chaque piste de Hit navire.
4. Pour les navires allemands, placez un cube jaune sur chaque tonneau de carburant. Pour le Bismarck et le Prinz Eugen, placez un cube jaune sur leur vitesse maximale.
5. Placez un cube jaune sur le tour 1 de la piste des tours.
6. Les cubes jaunes restants sont mis de côté. Ils seront utilisés au cours de la partie pour enregistrer d'autres éléments de statut tels que les convois coulés, les PV supplémentaires, etc...
7. Choisissez l'emplacement du Bismarck, du Prinz Eugen et du U-boat sur le plateau de jeu. Le Bismarck et le Prinz Eugen commencent tous deux sur la case de mouvement de votre choix dans la ligne A entre les colonnes 5- 8. Ils peuvent être placés séparément ou ensemble. Le U-boat est placé dans n'importe quelle case de mouvement des colonnes 1 à 4. Ce sont les seuls navires qui sont déplacés et suivis sur le tableau de recherche.

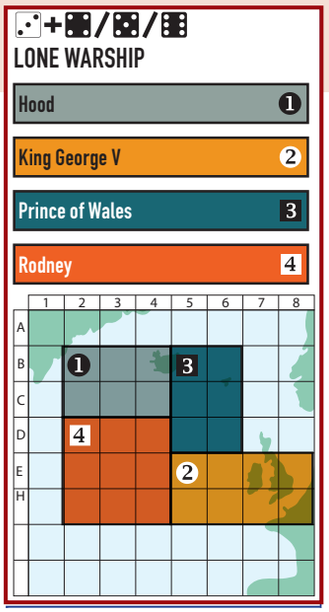
Les Britanniques jouent le BOT et ne placent aucun navire. Au lieu de cela, les actions solitaires des navires britanniques sont déterminées par les tableaux d'événements de la mission sélectionnée. Les événements mettent leurs navires en jeu à chaque tour et n'ont pas besoin d'être suivis sur le tableau de recherche.

Séquence du tour de jeu

1. Lancez deux Dés pour déterminer l'événement en jeu pour le tour et exécutez les instructions d'événement.
2. Résoudre toute attaque aérienne (si présente) dans les zones de la carte d'événement contenant vos navires.
3. Résoudre les attaques des U-Boat (s'il y a) dans les zones de la grille des cartes événements contenant votre U-Boat et les navires adverses.
4. Résoudre les combats de navires dans les zones de la grille de la grille d'événements contenant vos navires et navires adverses.
5. Déplacez vos navires en appliquant les effets d'événement sur le mouvement.
6. Terminez le tour et répétez la séquence du tour.

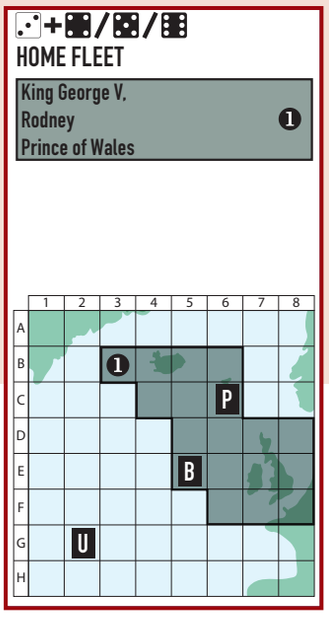
Les événements ont un modèle de sélection de Dé lié à un Dé blanc et à un Dé noir. À chaque tour, on lance un Dé blanc et un Dé noir pour déterminer l'événement du tour.

Dans l'exemple ci-dessous, si le Dé blanc est un 3 et le Dé noir un 4, 5 ou 6, "navire de guerre solitaire" sera l'événement utilisé pour le tour.



Une fois l'événement déterminé, suivez les instructions relatives à celui-ci. Notez qu'elles peuvent remplacer les règles du jeu. Le tableau des événements montre un tableau de recherche de zones numérotées et codées en couleur (groupe de grilles) où se trouvent les navires britanniques et/ou des zones avec des informations. Si des navires se trouvent dans l'une de ces zones, alors vos navires sont affectés. S'il s'agit d'une information, suivez-la et appliquez-là à vos navires. Si la zone comporte des navires ou des avions britanniques, vous avez trouvé l'ennemi et il vous a trouvé aussi. Vous devez combattre les navires identifiés et/ou subir des attaques aériennes.

Par exemple, le Bismarck et le Prinz Eugen se trouvent tous deux dans une zone avec la flotte britannique, mais pas le U-boat. Ici, seul le Bismarck engagera un combat naval avec tous les navires de la flotte britannique car les navires allemands se sont séparés. Si le Prinz Eugen s'était trouvé dans la même grille que le Bismarck (même si dans des espaces de mouvement différents de la grille), les deux auraient pu tirer sur les navires britannique.



Le U-boat est traité différemment des navires car il a la capacité de s'immerger. Les événements relatifs aux effets sur les navires ne s'appliquent qu'au Bismarck et au Prinz Eugen. Tous les événements concernant le U-boat le précisent.

Attaques aériennes britanniques

Les attaques aériennes représentent les efforts des porte-avions britanniques contre le Bismarck. Il y a une attaque aérienne par tour.

Les jets de Dé d'attaque aérienne touchent sur 1 à 3 dans la grille, les impacts sont appliqués aux navires selon le choix du joueur.

Résolution des attaques U-Boat

Le sous-marin allemand représente un groupe de sous-marins qui soutiennent le Bismarck. Ils ne sont pas affectés par les attaques aériennes ou les combats de navires. Les navires britanniques ne peuvent pas attaquer les U-boats. Lorsque le joueur a son U-boat dans une zone avec des navires britanniques, il a le choix entre fuir ou attaquer. Le U-boat allemand échappe automatiquement aux navires britanniques situés dans la même zone. Si le U-Boat décide d'attaquer, il prend pour cible un navire ou un convoi. Il lance un Dé et sur un résultat de 1-3 il touche la cible, sur 4-6 le U-Boat est touché. Après avoir appliqué le résultat, l'attaque du U-Boat est terminée.

Résolution des combats de navires

pour un exemple détaillé de combat naval, voir page 6.

Un combat de navires a lieu lorsque vos navires se trouvent dans une grille incluse dans la zone (groupe de grilles) qui contient des navires britanniques pour le tour basé sur le tableau d'événement.
Les navires doivent rester pour le premier round de combat de navires. Ils peuvent tenter d'échapper au combat naval lors du deuxième tour de combat. Chaque navire qui fait feu doit utiliser toute sa puissance de feu (Dés lancés) contre une cible. Le joueur allemand tire en premier, le britannique en second. Ses navires peuvent prendre pour cible n'importe quel(s) navire(s) britannique(s). En combat, si un navire britannique est coulé avant de tirer, il ne tire pas pendant le round.

Par exemple, lorsque le Bismarck et le Prinz Eugen sont ensemble, ils peuvent cibler et tirer sur le même navire. Cependant, s'ils tirent sur deux navires différents, le Bismarck peut tirer sur l'un et le Prinz Eugen sur l'autre.

Lorsque les navires britanniques tirent en combat naval, le navire britannique le plus puissant cible le Bismarck et lui tire dessus. Ensuite, le navire britannique suivant ayant la plus forte puissance de feu cible et tire sur le Prinz Eugen. Les navires britanniques restants (s'il y en a) ciblent tous le Bismarck et tirent sur lui. Les U-boats allemand sont ignorés.
Les navires britanniques ne peuvent pas tirer sur les U-Boats.
Lors d'un round de combat, chaque navire tire en lançant un nombre de Dés égal à sa puissance de feu. Par exemple, le Bismarck lance 3 Dés lorsqu'il tire, le Prinz Eugen 2 Dés. Les navires infligent une touche aux navires adverses pour chaque résultat de 1 à 3 obtenu sur chaque Dé lancé.
Lorsqu'un navire cible (navire de guerre ou convoi) est touché lors d'un combat naval, utilisez un cube jaune pour réduire la force du navire sur la piste d'état des touches pour chaque dégâts. Lorsque la force du navire est réduite à moins de 1, le navire est coulé et n'est plus dans le jeu. Enregistrez les PV gagnés. Lorsque le navire coulé apparaîtra plus tard sur le tableau d'événements, il sera ignoré. Les touches excédentaires sur un navire coulé en combat sont ignorées.

Il y a cinq convois disponibles dans chaque partie. Lorsqu'un convoi est coulé, placez un cube jaune dans une case de la rangée du convoi. Chaque convoi coulé donne 1 PV.

Décision allemande "Fuir ou rester":

Chaque fois que vous rencontrez un navire britannique, vous devez l'engager pour un round de combat (à l'exception des U-boats). Vous avez le choix. Rester pour un autre round avec vos navires ou tenter d'échapper au combat pour le reste du tour. Si vous choisissez de fuir avec vos navires

dans des positions différentes, chaque navire fait un jet de Dé de fuite. S'ils se trouvent au même endroit, les deux navires s'échapperont ou resteront en fonction sur un seul jet de Dé.
Sur un résultat de 1-2, le Bismarck et le Prinz Eugen peuvent s'échapper et éviter la bataille. Sur un résultat de 3-4, ils s'échappent, mais subissent un dégât sur chaque navire. Sur un résultat de 5-6, ils ne s'échappent pas, reçoivent un dégât sur un navire et restent dans la bataille navale pour le prochain tour. Ces options sont également notées sur le côté du tableau de recherche sous la rubrique Tactique des navires.
Le U-Boat échappe toujours au combat naval.

Décision britannique "Fuir ou rester":

Tous les navires britanniques restent si la force totale actuelle du groupe de navires (pas la puissance de feu) dépasse la force totale actuelle du groupe de navires allemands. Sinon, tous les navires britanniques tentent de s'échapper après le premier tour.
Sur un résultat de 1-3, ils s'échappent tous, même les convois. Sur un résultat de 4-6, ils doivent tous rester pour un autre round de combat naval si le joueur allemand est resté ou a échoué à une tentative d'évasion.

Important : Lorsqu'une zone montre un ou des navires britanniques et que vous avez séparé le Bismarck et le Prinz Eugen dans des grilles différentes mais qu'ils sont dans la même zone que les navires britanniques, les navires britanniques ne combattent qu'un seul navire et c'est le Bismarck. Le Prinz Eugen est ignoré.

Tactiques de combat du navire :

A votre discrétion, vous pouvez utiliser d'autres tactiques. Le Bismarck et le Prinz Eugen peuvent chacun tenter de se rapprocher, de garder le cap ou d'augmenter la portée. Au début de chaque round de bataille, vous pouvez choisir une tactique de navire à tenter pour chaque navire. Les options se trouvent sur le tableau de recherche. Choisissez une tactique et lancez un Dé avant le round de combat et suivez les tableaux listés sur la page. Les choix de tactique de combat de navire peuvent changer d'un round à l'autre. Les U-Boats n'utilisent pas les tactiques de combat.

Mouvement

Les navires qui se déplacent sur le plateau de jeu sont le Bismarck, le Prinz Eugen et le U-boat. Les navires britanniques NE SE déplacent pas sur le plateau de jeu. Ils arrivent ou sont trouvés dans les grilles et zones par le tableau d'événements du tour.

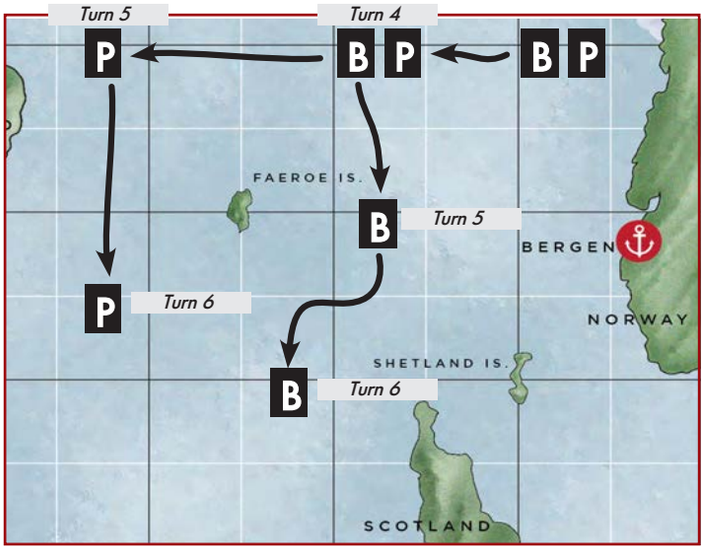
Les événements peuvent affecter le mouvement.

A chaque tour, vos navires et U-boat peuvent se déplacer jusqu'à leur limite de déplacement. La vitesse du Prinz Eugen est de 3, celle du Bismarck de 2 et celle du U-Boat de 1. Ils se déplacent une fois par tour. Le mouvement se fait d'une case de mouvement à une case de mouvement adjacente dans une grille.
Le mouvement en diagonale n'est pas autorisé. Il n'est pas obligatoire de se déplacer au cours d'un tour si l'on souhaite rester à un endroit donné. Vous ne pouvez pas traverser des cases de terre qui bloquent les cases d'eau adjacentes (la terre n'a pas de lignes de quadrillage).

Mouvement spécial des Allemands

Les navires et U-boat allemands commencent également la partie avec du carburant supplémentaire. Chaque baril de carburant supplémentaire sur un navire permet un déplacement supplémentaire d'une case au-delà de la limite de déplacement du navire par baril dépensé (retirer le cube sur le baril). Un seul baril peut être utilisé par tour par navire et U-boat.

Exemple: au tour 4, le Bismark et le Prinz Eugen se déplacent ensemble de 2 espaces. Au tour 5, le Bismarck et le Prinz Eugen se déplacent dans des directions séparées à leur vitesse normale, le Bismark se déplace de 2 cases et le Prinz Eugen de 3. Au tour 6, seul le Bismarck brûle 1 carburant supplémentaire pour se déplacer de 3 espaces et le Prinz Eugen se déplace également de 3 espaces à vitesse normale.



Comment gagner

Vous gagnez en tant que joueur allemand si vous gagnez les points de victoire et les objectifs de la mission ET si vous amenez le Bismarck dans un port ami à tout moment après le tour mentionné dans les objectifs. Sinon, vous perdez et les Britanniques gagnent. Les Britanniques gagnent automatiquement à tout moment et à l'instant où le Bismarck est coulé ou à la fin du tour 20 sans la présence du Bismark dans un port d'attache.

Comment gagner des médailles

Pour chaque mission, indiquez une condition à remplir pour obtenir une médaille spécifique à la mission. Si la condition est remplie pendant la mission (par exemple, couler un navire de guerre), enregistrez la médaille gagnée dans les archives de la bataille en l'entourant. Les médailles ne peuvent être gagnées que si vous gagnez la partie ET que vous remplissez les conditions requises pour la médaille. Aucune médaille n'est décernée à titre posthume. Tous les navires coulés au cours d'une partie comptent à la fois pour l'objectif de la mission et pour les conditions d'obtention des médailles.

Notes du concepteur et stratégie

La conception du livre-jeu Bismarck Solitaire est née de la recherche d'un de nos jeux de société qui pourrait être livré rapidement sous forme de livre pendant les retards des chaînes d'expédition et d'approvisionnement mondiales causés par une pandémie. Notre jeu de société Bismarck Solitaire convenait parfaitement. Nous l'avons donc transformé en livre-jeu. Le livre-jeu était le bon choix au bon moment. Il s'est avéré être un succès et a été apprécié par de nombreux joueurs. Aujourd'hui, nous sommes enthousiastes à l'idée de faire du Bismarck Solitaire le jeu de plateau tel qu'il a été conçu à l'origine. Il propose au joueur des missions à plusieurs niveaux qui deviennent de plus en plus difficiles au fur et à mesure qu'il progresse dans ses missions. C'est vous qui décidez de la meilleure façon de poursuivre votre mission. Où déplacer vos vaisseaux, choisir de les garder ensemble ou séparément, quand rentrer à la maison, et même les tactiques de combat des vaisseaux (se rapprocher, garder la distance ou fuir) sont entre vos mains. Vous rencontrerez toute la force de la Royal Navy (navires, avions, mines) et les aléas de la mer (mauvais temps, brouillard, chance).

Les joueurs doivent planifier leurs missions. Le meilleur moyen est d'étudier les cartes des événements pour vous aider à décider où vous devez être et où vous ne devez pas être. Cela peut changer d'un tour à l'autre.
L'un des éléments clés de la conception du jeu est que chaque carte d'événement a une chance égale d'apparaître à chaque tour. Il n'y a pas de comptage de cartes ou de limite au nombre de fois qu'un événement peut arriver. D'ailleurs, il n'y a aucune garantie qu'un événement arrive un jour. Gardez cela à l'esprit lorsque vous planifiez votre mission.
À chaque tour, déplacez vos navires dans les zones de la grille où vous espérez trouver des navires cibles (convois, navires isolés, etc.) ou éviter des formations puissantes (avions, groupes de combat de navires, etc.).
Utilisez les tableaux d'événements pour vous aider dans votre stratégie. Par exemple, si vous voulez faire la chasse aux convois, regardez les cartes d'événements britanniques pour voir où se trouvent les couloirs de convois et placez vos navires à cet endroit. Si vous endommagez un navire comme le Hood et qu'il s'échappe, utilisez une stratégie pour le traquer en regardant les cartes d'événements pour trouver les zones où le Hood navigue et déplacez vos navires dans ces zones. Il en va de même lorsque vous êtes endommagé et que vous essayez d'éviter les navires amiraux. Recherchez les zones où ils ne naviguent pas et déplacez votre navire vers ces zones.
Les conditions changent au cours de votre mission et vous devez adapter votre réponse à ces conditions changeantes.

Histoire du jeu

La mission du Bismarck et du Prinz Eugen est de pénétrer dans l'Atlantique et d'attaquer les navires alliés. Pour s'assurer que le Bismarck soit coulé, la Royal Navy va dépouiller impitoyablement les autres zones d'action. Les Britanniques déploient finalement 6 cuirassés, 3 croiseurs de bataille, 2 porte-avions, 16 croiseurs, 33 destroyers et 8 sous-marins, ainsi que des avions de patrouille. Il s'agit de la plus grande force navale affectée à une seule opération à ce moment de la guerre.
Dans la soirée du 23 mai, le Suffolk aperçoit le Bismarck et le Prinz Eugen dans le détroit du Danemark, près de la côte du Groenland. Le Suffolk se met immédiatement à l'abri dans un banc de brouillard et l'Amirauté est alertée. Norfolk et Suffolk, moins bien armés, suivent les navires allemands à l'aide du radar. Une fois les navires allemands repérés, les groupes navals britanniques sont redirigés pour les intercepter. Hood et Prince of Wales entrent en contact avec les forces allemandes dans la matinée du 24 mai. Les deux navires britanniques ont d'abord confondu le Prinz Eugen, qui était maintenant en tête, avec le Bismarck et ont ouvert le feu sur lui. Les deux navires allemands tirent sur le Hood.
Les soutes du Hood explosent sous l'effet direct d'un obus de 15 pouces du Bismarck. L'explosion massive a brisé les reins du grand cuirassé, qui a coulé en quelques minutes, emportant avec lui ses 1417 hommes d'équipage, à l'exception de trois. Le Prince of Walles poursuit l'action, mais subit de nombreux coups et se replie sous un écran de fumée. Le Bismarck a été touché à deux reprises par les canons de 14 pouces du Prince of Wales, ce qui a provoqué la rupture de certains réservoirs de carburant et une fuite de pétrole. Le Norfolk et le Suffolk, ainsi que le Prince of Walles endommagé, continuent de suivre les Allemands, signalant leur position afin d'attirer les forces britanniques sur les lieux. Les Allemands décident que le Prinz Eugen, qui n'est pas endommagé, se détachera pour poursuivre ses raids.
À 22 heures, le Victorious se trouve à 120 milles et lance une attaque aérienne sur le Bismarck avec des avions Swordfish. Ils ne touchent qu'une seule torpille, causant des dommages mineurs.
Le 25 mai, les Britanniques perdent le contact avec le Bismarck. Le Bismarck avait réussi à échapper aux navires britanniques qui le poursuivaient et avait suffisamment de vitesse pour distancer la Flotte intérieure et atteindre la sécurité de la France. Cependant, la Force H, composée du porte-avions Ark Royal et du croiseur de bataille Renown, s'approche pour l'intercepter par le sud.
Le Bismarck est repéré par des avions britanniques le 26 mai. L'Ark Royal lance une attaque aérienne, mais son équipage confond un croiseur britannique avec le cuirassé allemand et l'attaque. Leurs torpilles à détonateurs magnétiques ne fonctionnent pas correctement et le croiseur s'en sort indemne.
L'Ark Royal lance alors une seconde attaque composée de 15 Swordfish. Ceux-ci transportaient des torpilles équipées de détonateurs de contact fiables. L'attaque a permis de toucher le Bismarck à deux reprises, l'une d'entre elles infligeant des dommages critiques à son gouvernail. Le gouvernail étant bloqué, le Bismarck est désormais ingouvernable.
Les cuirassés Rodney et King George V attendent le lever du jour le 27 mai pour attaquer. Ils ouvrent le feu et touchent rapidement le Bismarck. Les artilleurs du Bismarck manquent de peu de toucher le Rodney, mais les navires britanniques ont réduit au silence la plupart des canons allemands en l'espace d'une demi-heure.
Malgré le bombardement à courte portée, le Bismarck ne coule pas. Des marins allemands déclenchent bientôt des charges de sabordage et, à 10 h 40, le Bismarck chavire et coule.
Après s'être séparé du Bismarck, le Prinz Eugen se dirigea sans encombre vers Brest, où il arriva le 1er juin 1941.

Règles et concepts importants

Cases de mouvement : Quatre espaces à l'intérieur d'une grille où un navire et un U-boat peuvent se déplacer.
Grille : Emplacements sur le plateau pour les navires et les mouvements.
Zones : Un groupe de grilles désigné par un tableau d'événements, qui peut avoir plusieurs zones différentes, désignées par une couleur.

- Chaque grille a un identifiant (A1, A2, B1, B2, etc.) qui est fixe et ne change pas sur une carte d'événement. Elles comportent généralement 4 carrés de mouvement, mais certaines peuvent en comporter moins à proximité des masses terrestres.
- Les zones d'une carte d'événement sont définies par une couleur et comportent un nombre variable de grilles qui constituent la zone de cette carte d'événement. Les zones, et les grilles incluses dans les zones, peuvent changer d'une carte d'événement à l'autre.
- Le Bismarck et le Prinz Eugen sont définis comme étant ensemble s'ils se trouvent dans la même grille, même s'ils se trouvent dans des espaces de mouvement différents à l'intérieur de la grille. Ils sont **tous deux** affectés par les événements et les navires adverses lorsqu'ils sont ensemble dans la même grille.
- Lorsqu'ils ne sont pas dans la même grille, mais dans la **même zone**, les deux navires sont affectés par les événements. Si des navires adverses se trouvent dans la zone, seul le Bismarck est affecté et doit engager un combat naval avec les navires adverses. Le Prinz Eugen évite le combat naval.
- Lorsque le Bismarck et le Prinz Eugen sont dans des grilles dans des **zones différentes**, chaque navire est affecté par les événements et les navires adverses dans leur zone.
- Le U-boat n'est pas affecté par les événements, sauf indication contraire. Il n'est pas affecté par les navires adverses à moins qu'ils ne décident d'attaquer le U-boat.

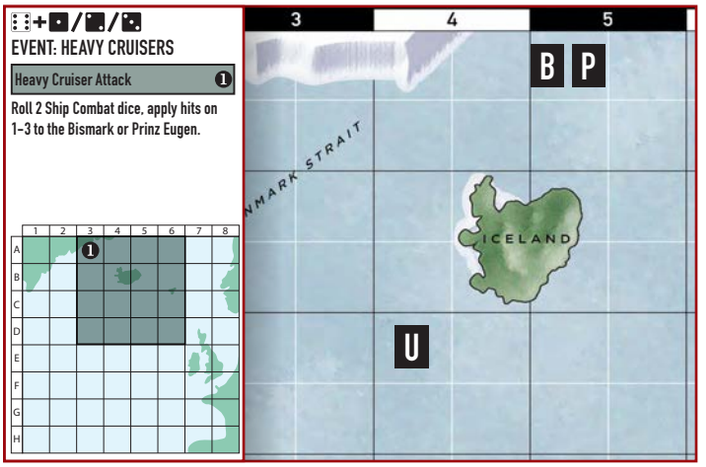
Enregistrements de batailles

Pour chaque mission, notez votre total de PV et indiquez si le Bismarck a coulé. Comparez vos PV à ceux requis pour la mission et notez si vous avez obtenu une médaille.

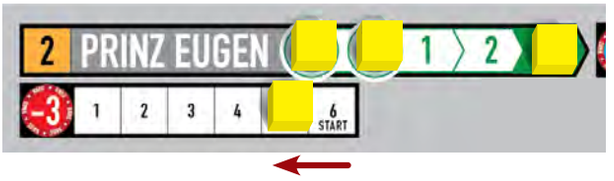
EXEMPLE DÉTAILLÉ DE JEU

TOUR 1

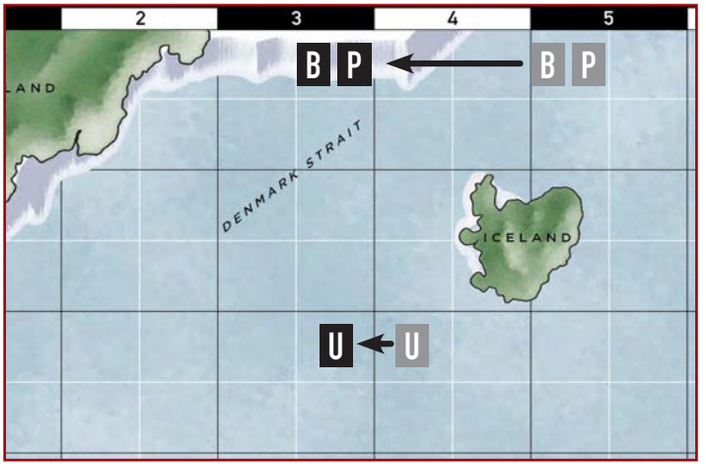
Le Bismarck et le Prinz Eugen commencent dans la grille A5 et le U-boat dans la grille C4. Les Dés d'événement indiquent 6 pour les blancs et 3 pour les noirs, croiseurs lourds.



Les grilles dans lesquelles se trouvent vos navires et le U-boat sont dans la même zone que l'attaque des croiseurs. Le U-boat n'est pas affecté par cette attaque, mais le Bismarck et le Prinz Eugen le sont. Les 2 Dés de l'attaque des Cuirassés donnent 2 et 5. Le 2 est un impact et la décision est de le marquer sur le Prinz Eugen.

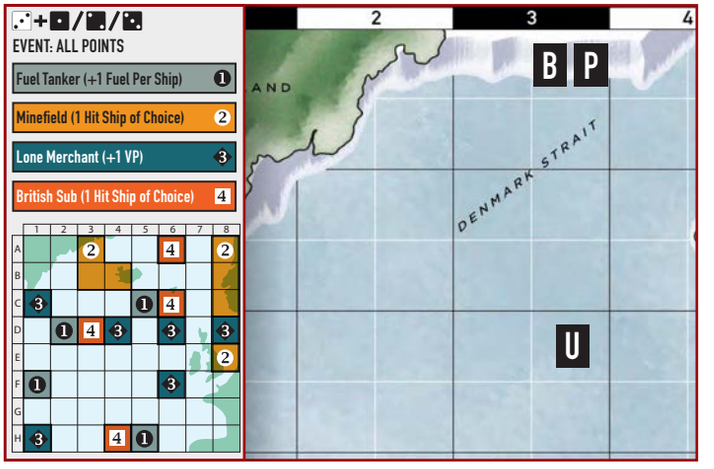


L'événement est terminé. Il n'y a pas d'attaques aériennes ou de sous-marins, ni de combats de navires. Le Bismarck et le Prinz Eugen se déplacent ensemble de 3 mouvements vers la grille A3, le Bismarck marque 1 baril de carburant pour le mouvement supplémentaire pris. Le sous-marin se déplace d'une case dans la grille C3. Le tour est terminé.

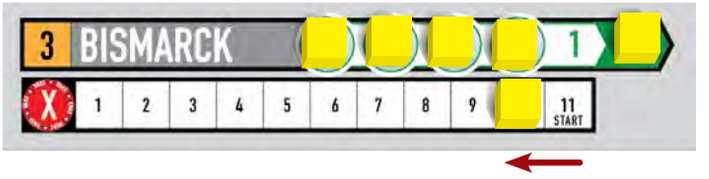


TOUR 2

Les Dés de l'événement indiquent 3 pour les Blancs et 1 pour les Noirs, tous points confondus.

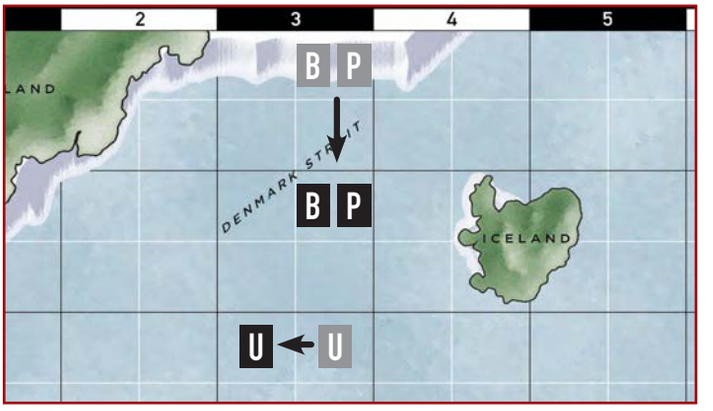


Le U-boat n'est pas concerné. Le Bismarck et le Prinz Eugen sont affectés par un champ de mines dans leur grille et ils doivent appliquer une touche à un navire de leur choix. Le Bismarck marque le dégât.

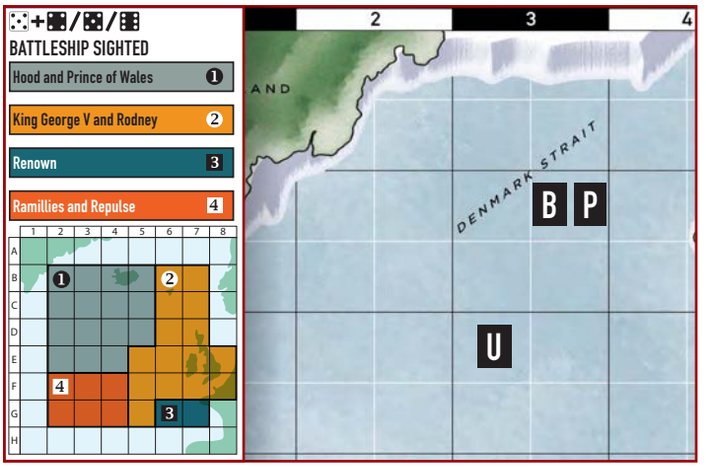


Il n'y a pas d'attaques aériennes ou de sous-marins, ni de combats de navires. Le Bismarck et le Prinz Eugen se déplacent ensemble de 2 cases de mouvement vers la grille B3. Le sous-marin se déplace d'une case et reste dans la grille C3. Le tour est terminé.

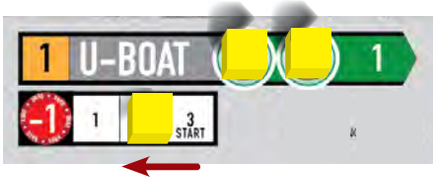
TOUR 3



Les Dés d'événement lancés indiquent 5 pour le blanc et 6 pour le noir. Cuirassé en vue.



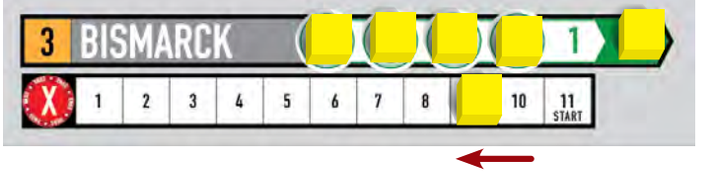
Le U-boat et les deux navires allemands sont affectés car les grilles dans lesquelles ils se trouvent sont dans la même zone que le Hood et le Prince of Wales. Le U-boat a le choix d'attaquer ou non. Il choisit d'attaquer et cible le Hood en lançant un Dé. Le résultat est un 4, ce qui signifie que le sous-marin est touché et marqué. L'attaque du sous-marin est terminée.



Il n'y a pas d'attaque aérienne. Le combat naval doit maintenant être résolu entre les navires allemands et les navires britanniques Hood et Prince of Wales. Les Allemands tirent en premier et les deux navires ciblent le Hood. Le Bismarck lance 3 Dés pour sa puissance de feu et obtient un 1, un 3 et un 5, ce qui cause 2 touches au Hood. Le Prinz Eugen jette 2 Dés pour sa puissance de feu et obtient un 2 et un 6, ce qui cause une touche au Hood. Le Hood marque 3 hits.



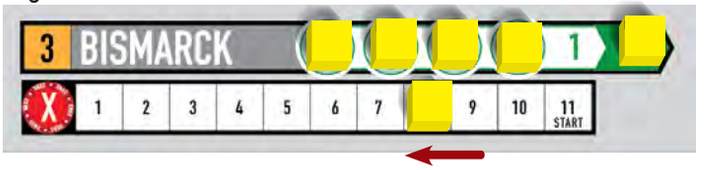
Les Britanniques ripostent. Le Hood prend le Bismarck pour cible et lance 3 Dés, obtenant 1 touche qui est marquée sur le Bismarck.



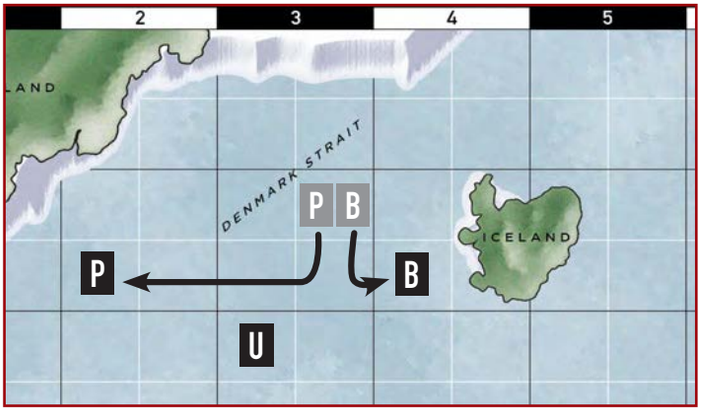
Le Prince of Walles prend pour cible le Prinz Eugen. Il lance 2 Dés et n'obtient aucune touche. Ceci met fin au premier round de combat de navires. La force totale des navires britanniques étant inférieure à celle des navires allemands, ils tentent d'échapper à un autre round de combat. Ils lancent 1 Dé et obtiennent un 5, et doivent rester pour un autre round. Le Bismarck cible le Hood et le Prinz Eugen cible le Prince of Wales. Le Bismarck décide de se rapprocher du Hood et lance un Dé pour cette tactique, obtenant un 1 qui lui permet d'obtenir un Dé de puissance de feu en supplément. Il obtient 4 au Dé et touche 3 fois le Hood qui coule.



Trois PV sont gagnés pour avoir coulé le Hood. Le Hood ne peut pas riposter ce tour-ci ni pour le reste de la partie, quel que soit l'événement auquel il se présente. Le Prinz Eugen tire sur le Prince of Walles et lance 2 Dés mais rate. Le Prince of Walles tire sur le Bismarck en lançant 2 Dés et obtient 1 touche. Le Bismarck marque le dégât.



Ceci met fin au deuxième round de combat de navires. Le navire britannique lance un Dé pour échapper à un autre round de combat et obtient un 2 qui lui permet de s'échapper. Le combat naval est terminé.
Le mouvement des navires allemands a maintenant lieu. Le Bismarck et le Prinz Eugen décident de se séparer. Le Bismarck se déplace de 2 espaces de mouvement vers la grille B4. Le Prinz Eugen se déplace de 3 espaces de mouvement vers la grille B2. Le U-boat ne bouge pas et reste en place dans la grille C3. Le tour 3 est terminé.



CRÉDITS

Questions sur les règles: Nous serions ravis d'avoir votre avis. Veuillez formuler votre question et nous l'envoyer par courrier électronique à l'adresse suivante : worthingtonpublishing@gmail.com.

Consultez également notre site web à l'adresse suivante : worthingtonpublishing.com pour toute mise à jour future des règles.

CONCEPTION DU LIVRE-JEU :

Mike Wylie, Sean Cooke, et Grant Wylie

ARTISTE ET MISE EN PAGE :

Sean Cooke

IMAGE DE COUVERTURE :

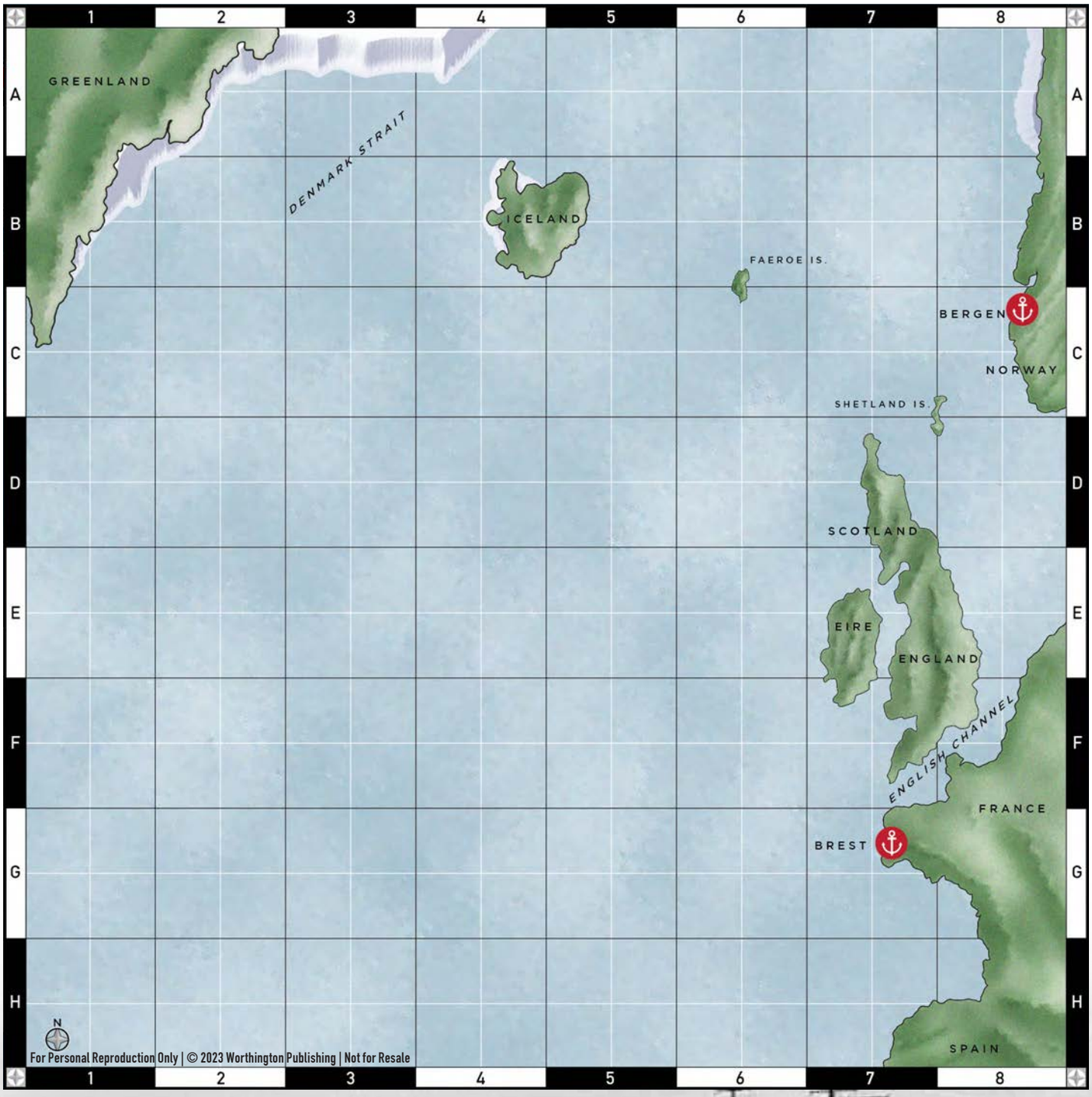
"Bismarck" (1997) de Tom Freeman

Le Bismarck engage des navires de guerre lourds britanniques, dont le H.M.S. Hood, dans le détroit du Danemark, en mai 1941.

www.WorthingtonPublishing.com

Traduction Française : Don Carmelo (2024)

© Copyright 2023 Worthington Publishing



Si les joueurs souhaitent suivre les mouvements du Bismarck, du Prinz Eugen et du U-Boat, ils peuvent photocopier le tableau de recherche du jeu ci-dessus et marquer leurs mouvements sur cette copie.

