

Kick the starter baby !

En 1939 l'éditeur de jeu allemand « Teufelsschwein Spiele » a sorti la 3ème version de son jeu de stratégie « Helden von Danzig ». La déclaration de la Guerre Mondiale seconde du nom allait gravement compromettre la diffusion du jeu qui avait pour théâtre d'opération l'Union Soviétique et portait ce titre prémonitoire « Helden von Stalingrad ».

Peu de boîtes ont été produites et distribuées en Europe et ce jeu est depuis lors ardemment recherché par des ludo-bellicistes fanatiques.

Il se dit même que les services secrets des Etats belligérants missionnent leurs meilleurs agents pour traquer les rares exemplaires en circulation...

Et voici qu'en ce mois juillet 1944, après plusieurs années de recherches infructueuses, une boîte aurait été localisée dans une petite boutique sise en Normandie... Mais problème de taille : la Normandie est depuis plusieurs semaines au cœur d'une terrible bataille opposant les Alliés à l'Armée allemande ! **Le RSHA allemand** et **l'OSS américain** n'en n'ont cure et décident d'envoyer une équipe de choc récupérer la précieuse boîte pour la rapporter respectivement à Roosevelt et Hitler !

2 juillet 1944, somewhere in Normandy... Deux unités de reconnaissance **Américaine** et **Allemande** sont envoyées pour retrouver le fameux jeu.

FORCES EN PRÉSENCE

Allemands : 200 points / 3 ordres

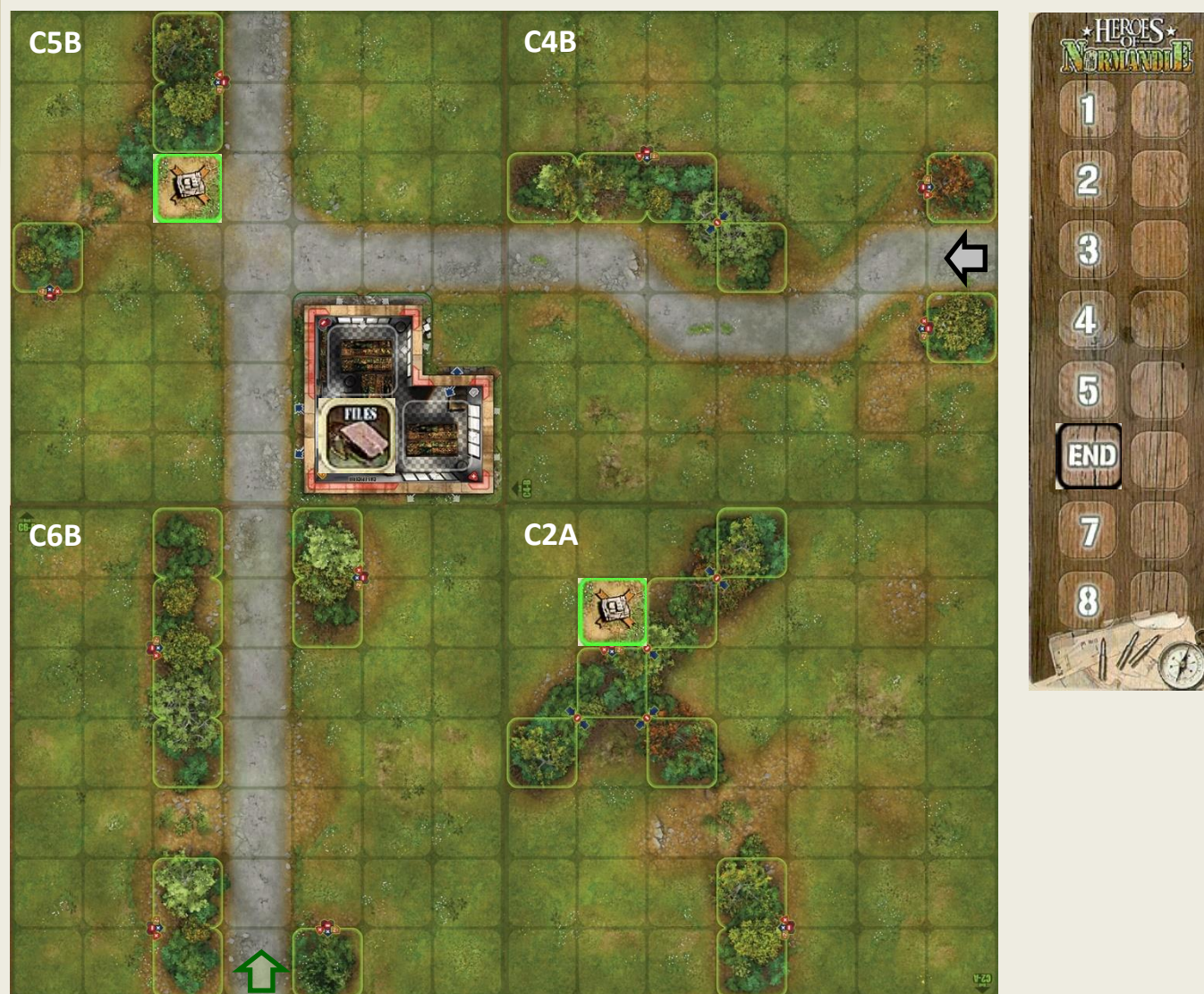


Américains : 220 pts / 3 ordres



CHAMP DE BATAILLE

Tirer aléatoirement 2 bonus tactiques et les placer face cachée ; Placer le « jeu » dans la maison.



(Pour une immersion encore plus intense vous pouvez également utiliser la tuile du « Game Store » en lieu et place de la maison)

INITIATIVE ET DÉPLOIEMENT

L'initiative est tirée au sort. Placez le marqueur correspondant sur la case 1 du compteur de tours.

Les unités entrent au 1^{er} tour avec un ordre ou en phase de réserve :

- les **Allemands** par la route Est (flèche grise),
- les **Américains** par la route Sud (flèche verte).

DECKS DE CARTES (COMPENDIUM P32)

Cartes V1 : Enlever des paquets américain et allemand toutes les cartes Artillerie et Aviation et faire un deck de 40 cartes minimum.

Cartes V2 : Prenez l'intégralité des cartes des paquets américain et allemand.

Chaque joueur pioche 4 cartes.

RÈGLES SPÉCIALES

- La capacité spéciale « Scout » ne s'applique pas.
- On ne peut enliser un véhicule sur la route (pas de raspoutitsa en Normandie voyons !).
- La carte « communications coupées » ne peut pas être jouée au 1^{er} tour.
- Une unité d'infanterie non « suppressed » dans la maison peut ramasser la boîte de jeu en fin de la phase de réserve si aucune unité adverse (sauf « suppressed ») n'y est présente (utiliser la règle « ramasser un objet lourd » page 32 du Compendium).
- Si l'unité qui transporte le jeu est éliminée, elle laisse celui-ci sur place en attendant qu'il soit ramassé de nouveau.
- Une unité avec un marqueur « suppressed » ne peut pas ramasser le jeu.
- La maison ne peut être détruite (nul ne prendrait le risque de voir la précieuse boîte partir en fumée !).

CONDITIONS DE VICTOIRE

Le but des joueurs est de faire sortir le jeu par leur point d'entrée initial. Le jeu doit être transporté par une unité d'infanterie.

Si à la fin du 6^{ème} tour personne n'a réussi à faire sortir le jeu, le joueur ayant le plus de points de victoire l'emporte.

EPILOGUE

A la fin de la journée personne n'avaient réussi à entrer dans la maison et à récupérer la précieuse boîte de jeu et le soir même un obus américain ou allemand (les versions divergent) détruisit la petite boutique... C'est donc sur un match nul que chacun retourna dans ses lignes et on n'entendit plus jamais parler ni de la mission, ni du jeu... La guerre avait repris ses droits, Roosevelt s'empêtrait dans le bocage normand et Hitler traquait ceux qui avaient fait exploser une bombe dans sa Tanière de Prusse Orientale...

La boîte semblait oubliée de tous quand presque 50 ans plus tard, par un bel après-midi de juillet, Yann, un Poulbot parisien venu en vacances chez ses grands-parents, entra dans la grange de son pépé. Il farfouilla dans une vieille caisse en bois sur laquelle figuraient des mots dans une langue qui lui était inconnue ainsi qu'un aigle noir stylisé. Il y découvrit alors, parmi une foule de vieux papiers et de cartes jaunies, une curieuse boîte en carton qui ressemblait étrangement à un jeu de société. Il la présenta bien vite à Clem son copain d'école venu en vacances avec lui. La suite vous la connaissez...

MATÉRIEL NÉCESSAIRE

Boîte de base V1

German Reinforcement Set

US Army Box

4th Armored Division US

Tuiles de terrain : C2A – C4B – C5B – C6B

Bâtiment : Epicerie CA1 ou Game Store

REMERCIEMENTS

Merci à Eric « RedChili » et Guillaume « Guitho1974 » pour les tests et les conseils et à ce dernier pour les parties endiablées et la mise en page du scénario.