

# THE HUNT

## RÈGLES

### SOMMAIRE

BUT DU JEU .....	2	TOUR DU JOUEUR BRITANNIQUE .....	10
MATÉRIEL .....	3	1. PHASE DES NAVIRES MARCHANDS .....	10
MISE EN PLACE .....	4	2. PHASE DES CARTES .....	11
ANATOMIE D'UNE CARTE .....	5	A. MOUVEMENT .....	11
COMMENT JOUER LES CARTES .....	6	B. DÉTECTION ET ATTAQUE .....	11
CONDITIONS DE VICTOIRE .....	7	C. RENSEIGNEMENT BRITANNIQUE .....	12
SÉQUENCE DE JEU .....	7	D. PISTE STRATÉGIQUE BRITANNIQUE .....	13
TOUR DU JOUEUR ALLEMAND .....	8	3. PHASE DE PIOCHE .....	13
1. PHASE DES CARTES .....	8	BATAILLE .....	14
A. MOUVEMENT .....	8	NOTES HISTORIQUES GÉNÉRALES .....	15
B. DÉTECTION ET ATTAQUE .....	9	NOTES HISTORIQUES BRITANNIQUES .....	16
C. RÉPARATION DE L'HYDRAVION .....	9	NOTES HISTORIQUES ALLEMANDES .....	18
D. RÉSERVE .....	10	CRÉDITS .....	20
2. PHASE DE PIOCHE .....	10		



Septembre 1939 : le capitaine de l'Admiral Graf Spee, Hans Langsdorff, reçoit l'ordre de couler autant de navires marchands britanniques que possible dans l'Atlantique Sud. Son objectif est d'intercepter les navires traversant l'Atlantique et d'empêcher l'approvisionnement d'atteindre les côtes du Royaume-Uni et d'autres destinations.

Pendant les premiers mois, le plan semblait fonctionner : en quelques semaines, l'Admiral Graf Spee a coulé 9 navires marchands et envoyé par le fond environ 50000 tonnes de marchandises. Cette immense perte a mis sous pression l'état-major de l'armée à Whitehall, Londres. Afin de mieux protéger les navires, l'amirauté a envoyé plusieurs groupes de chasse (3 cuirassés, 4 porte-avions et 16 croiseurs) pour débusquer et détruire l'Admiral Graf Spee.



## BUT DU JEU

The Hunt est un duel asymétrique où un joueur prend le commandement de la Royal Navy britannique et l'autre celui de la Kriegsmarine allemande. Chaque joueur a un objectif différent.

Pour gagner, le camp allemand doit réussir à rester caché des Britanniques et couler cinq navires marchands. Pendant ce temps, le camp Britannique doit débusquer et engager l'Admiral Graf Spee pour une bataille finale. Le vainqueur de la bataille remporte la partie. La Royal Navy sera-t-elle capable de tirer parti de sa supériorité numérique, ou la Kriegsmarine sera-t-elle celle qui, avec sa stratégie raffinée et ingénieuse, réussira à renverser son rival.

C'est une bataille palpitante qui définira l'issue de la Seconde Guerre mondiale.

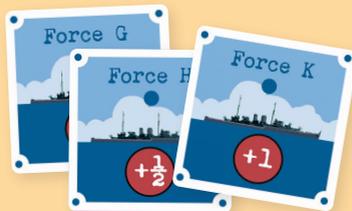
## MATÉRIEL



1 plateau de jeu



36 cartes (18 allemandes  
et 18 britanniques)



3 marqueurs Force britannique  
(Forces G, H et K)



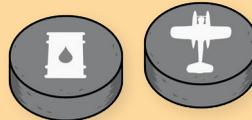
9 marqueurs  
Navire Marchand



2 marqueurs Navire  
allemand (Admiral Graf  
Spee et Altmark)



3 marqueurs Indice  
(disques jaunes)



2 marqueurs allemands  
(disques gris)



6 marqueurs Dégâts  
(disques rouges)



1 sac



2 aides de jeu



1 dé

*Vous aurez également besoin d'une feuille de papier et d'un crayon.*

## MISE EN PLACE



**Marqueurs :** **A** Placez le marqueur Hydravion allemand dans la case « Prêt » de la Piste d'Hydravion. **B** Placez le marqueur Réserve dans la case « O » de la Piste de Réserve. **C** Placez les marqueurs Indice et Dégâts à côté du plateau.

**Forces :** Placez toutes les Forces face ● visible. **D** Placez la Force G dans l'hex « 06 ». **E** Placez les Forces H et K dans les cases marquées « H » et « K » de la Piste Stratégique. **Variante historique :** placez tous les marqueurs Force face ▲ visible.

**Cartes :** **F** Chaque joueur mélange son paquet et pioche cinq cartes.

**Navires Marchands :** **G** Placez les 9 Navires Marchands dans le sac et piochez-en 2. Si le second Navire Marchand a la même position de départ que le premier, remettez-le dans le sac et piochez-en un autre jusqu'à obtention de deux positions de départ différentes (34 pour l'Argentine, 23 pour le Brésil, 29 pour l'Afrique du Sud et 06 pour l'Angleterre).

**Navires allemands :** **H** Le joueur allemand peut librement choisir les positions de départ pour ses deux navires. Il peut choisir la même position de départ qu'un Navire Marchand britannique s'il le souhaite. Placez l'Altmark sur le plateau et notez la position de l'Admiral Graf Spee sur une feuille de papier.

## ANATOMIE D'UNE CARTE



## COMMENT JOUER LES CARTES

The Hunt est un jeu piloté par des cartes. Les cartes peuvent être jouées pour leur Événement ou pour leurs Points d'Action (PA).

### A - JOUER UNE CARTE EN TANT QU'ÉVÉNEMENT.....

Si vous jouez la carte en tant qu'Événement, appliquez tous les effets du texte de l'Événement. Les règles suivantes s'appliquent aux différents Événements :

- **Événements de Traque** : ils ne peuvent être joués que pendant la Phase des Cartes.
- Certains Événements de Traque sont des **Réactions**, ce qui signifie qu'ils ne peuvent être joués en tant qu'Événement que pendant la Phase des Cartes de l'adversaire.
- **Événements de Bataille** : ils ne peuvent avoir lieu que pendant la Phase de Bataille. Lors de la Phase de Traque, les cartes Événement de Bataille ne peuvent être jouées que pour leurs PA.
- **Événements Obligatoires** : lorsque vous jouez une carte avec un Événement Obligatoire pendant la Phase de Traque, vous êtes forcé d'appliquer cet Événement. Suivez les instructions sur la carte. Si vous la jouez pendant la Bataille, l'Événement est ignoré.



Retirez cette carte du jeu.

Retirez cette carte du jeu.

**IMPORTANT** : si la carte mentionne « Retirez la carte du jeu », elle n'est retirée que si l'Événement a lieu. Ceci ne s'applique pas aux cartes utilisées pour les Points d'Action ou si l'Événement est annulé par l'adversaire.

### B - JOUER UNE CARTE POUR SES POINTS D'ACTION.....

Si vous jouez une carte pour ses Points d'Action (PA), vous pouvez dépenser ces points pour faire une ou plusieurs actions. Les actions peuvent être faites dans n'importe quel ordre, mais une action doit être terminée avant de pouvoir en faire une autre. Lisez la page 8 pour les **actions allemandes** et la page 11 pour les **actions britanniques**.



## CONDITIONS DE VICTOIRE

Il y a plusieurs façons de remporter la victoire dans The Hunt.

### AVEC LES NAVIRES MARCHANDS

Le joueur allemand gagne immédiatement dès qu'il coule cinq Navires Marchands.

Le joueur britannique gagne immédiatement s'il réussit à mener cinq Navires Marchands à destination (ce qui est peu probable).



### AVEC UNE BATAILLE

Si le joueur britannique débusque le joueur allemand avec une détection réussie, la Bataille sera déclenchée. La Bataille entraînera la fin de la partie. Le joueur qui prend le moins de Dégâts au cours de la Bataille sera déclaré vainqueur. Attention! en fonction de la Force britannique qui participe à la Bataille, la Royal Navy a généralement l'avantage. **Le joueur allemand devrait toujours éviter la Bataille, sauf s'il a une main très puissante.**

### AVEC LA CARTE MONTEVIDEO (FIN HISTORIQUE)



Lors du 5<sup>e</sup> duel de la Bataille, si le joueur allemand joue « Montevideo » et le joueur britannique joue « Sabordage à Montevideo » alors le joueur britannique remporte la partie. Si ces cartes sont jouées pendant les 4 premiers duels de la Bataille, ces Événements n'ont pas lieu et seuls leurs PA importent.

## SÉQUENCE DE JEU

En commençant par le joueur allemand, les joueurs jouent chacun leur tour. Les tours de chaque joueur sont divisés en Phases, sauf si la Bataille commence (voir p. 14) :

#### TOUR DU JOUEUR ALLEMAND

1. Phase des Cartes
2. Phase de Pioche

#### TOUR DU JOUEUR BRITANNIQUE

1. Phase des Navires Marchands
2. Phase des Cartes
3. Phase de Pioche

## TOUR DU JOUEUR ALLEMAND

### 1. PHASE DES CARTES

Jouez une carte pour son Événement ou utilisez ses Points d'Actions (PA) pour faire une ou plusieurs actions. Cette section couvre les différentes actions que le joueur allemand peut entreprendre lorsqu'il utilise ses cartes pour les Points d'Action, ainsi que les coûts associés.

#### A. MOUVEMENT (CÔÛT : 1, 2 OU 4 PA)

Le joueur allemand peut déplacer l'Admiral Graf Spee et/ou l'Altmark.  
Le coût est de 1, 2, ou 4 PA pour déplacer un marqueur d'1, 2 ou 3 cases.  
Chaque marqueur ne peut être déplacé qu'une seule fois par tour.

Exception : l'Admiral Graf Spee peut bouger, faire une détection/attaque, puis bouger à nouveau.

Au lieu de se déplacer à la vue de tous sur le plateau, le joueur allemand note la position de l'Admiral Graf Spee sur une feuille. Il doit cependant dire au joueur britannique combien il a dépensé de points pour l'action.

**Important** : le joueur allemand est autorisé à ne pas faire un mouvement complet malgré la dépense de Points d'Action. Par exemple, il peut annoncer qu'il dépense des PA pour bouger et rester dans la même case.

**EXEMPLE 1.** Noël joue la carte « Le chat et la souris » en utilisant ses Points d'Action. Il décide de dépenser 2 PA pour bouger. Il annonce au joueur britannique qu'il dépense 2 PA pour une action de mouvement. Le Graf Spee est actuellement dans la case 28 et décide de le déplacer dans la case 24 car il est autorisé à ne pas faire un mouvement complet. Noël note la nouvelle position. Il lui reste encore 1 PA et décide donc de déplacer l'Altmark d'une case. Il n'a pas besoin de l'annoncer car l'Altmark est toujours présent sur le plateau.

**Note** : le bluff est un élément très important du jeu, surtout pour le joueur allemand, car il doit induire en erreur le joueur britannique pour éviter de se faire prendre.



L'Altmark se déplace normalement sur le plateau, il ne peut pas être attaqué et est toujours hors de danger.

## B. DÉTECTION ET ATTAQUE (COÛT : 2 PA)

Si l'Admiral Graf Spee est dans la même case qu'un Navire Marchand, le joueur allemand peut révéler sa position et dépenser 2 PA pour détecter le Navire Marchand. Un jet de 5+ est une réussite et coule le Navire Marchand. Si l'Hydravion est dans la case « Prêt » ●, le joueur allemand peut le déplacer dans la case « Endommagé » ● pour obtenir un bonus de +2 avant de lancer le dé. Le joueur allemand ne peut couler qu'un seul Navire Marchand par action Détection. S'il y a deux Navires Marchands dans la même case, le joueur allemand choisit celui qu'il veut couler si la Détection réussit. Une seule Détection est autorisée par tour. L'Altmark ne peut faire aucune Détection, ce n'est qu'un navire de ravitaillement.

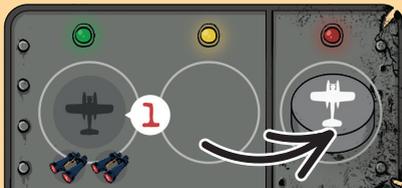
**EXEMPLE 2.** L'Admiral Graf Spee est dans la même case qu'un Navire Marchand (case 20). Noël joue la carte « Règles des prises de guerre » en utilisant ses Points d'Action. Il dépense 2 PA pour faire une action Détection, il se révèle donc et place le marqueur Graf Spee dans la case 20. Avant de lancer le dé, il décide d'utiliser l'Hydravion et le déplace dans la case Endommagé. Cela lui donne un bonus de +2, il a donc besoin d'un 3+ pour couler le Navire Marchand. Il obtient un 4. C'est une réussite! Noël coule son premier navire. Il lui en faut encore 4 pour gagner.



## C. RÉPARATION DE L'HYDRAVION (COÛT : 1 PA)

Cette action n'est disponible que pour le joueur allemand. Il peut tenter de réparer l'Hydravion s'il est « Endommagé » en jetant un dé. Si le résultat du dé est supérieur au nombre de cartes allemandes retirées du jeu jusqu'ici, alors l'Hydravion est réparé et déplacé dans la case « Prêt ». Sinon, l'Hydravion est déplacé dans la case « Détruit ». Un Hydravion « Détruit » est perdu et ne peut plus être réparé. Il sera donc de plus en plus difficile de réparer l'Hydravion au fur et à mesure de la partie car il y aura de plus en plus de cartes retirées du jeu.

PRÊT ENDOMMAGÉ DÉTRUIT



**EXEMPLE 3.** Noël décide d'utiliser les Points d'Action de la carte « Kriegsmarine » pour tenter de réparer l'Hydravion. C'est un peu risqué parce qu'il a déjà retiré 4 cartes du jeu depuis le début de la partie, donc il a besoin d'un 5+ pour réparer l'Hydravion. Il jette le dé et obtient 1. Pas de Chance! L'Hydravion est détruit et il ne pourra donc plus l'utiliser pour le restant de la partie.

## TOUR DU JOUEUR ALLEMAND

### D. RÉSERVE (CÔÛT VARIABLE)

Cette action n'est disponible que pour le joueur allemand. Il peut mettre des Points d'Action inutilisés en Réserve en déplaçant le marqueur correspondant. La Réserve ne peut pas contenir plus de 2 Points d'Action. Ils peuvent être utilisés comme PA supplémentaires lors d'un tour ultérieur en jouant une carte pour ses Points d'Action.

### 2. PHASE DE PIOCHE

Le joueur allemand pioche des cartes de son paquet jusqu'à avoir 3 cartes en main. Si le Graf Spee est adjacent à l'Altmark (ou dans la même case), il continue de piocher jusqu'à avoir 5 cartes en main, ou il peut s'arrêter à 3 pour tromper le joueur britannique. Dans tous les cas, le joueur allemand doit clairement annoncer combien il possède de cartes à la fin du tour. Lorsque la pioche est vide, il mélange les cartes défaussées pour former une nouvelle pioche.

**EXEMPLE 4.** L'Admiral Graf Spee est dans une case adjacente à l'Altmark. Noël a 2 cartes dans sa main. Il pourrait la compléter à 5 cartes, mais ceci indiquera à l'adversaire qu'il est dans la même case que l'Altmark ou dans une case adjacente. Comme il ne souhaite pas divulguer d'indices, il décide de ne compléter qu'à 3 cartes. Il annonce donc à son adversaire « Je complète ma main à 3 cartes ».

## TOUR DU JOUEUR BRITANNIQUE

### 1. PHASE DES NAVIRES MARCHANDS

Le joueur britannique déplace tous ses Navires Marchands sur le plateau d'une case vers leur DESTINATION.

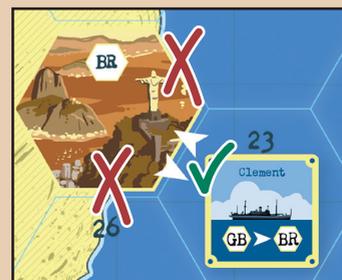


Si un Navire Marchand entre dans une case Destination depuis une case appropriée, indiquée par  $\nabla$  /  $\blacktriangle$ , il est retiré du plateau et décompté pour le joueur britannique. L'entrée dans une case Destination ne peut se faire que depuis une case avec des flèches de connexion.

Ensuite, s'il ne reste plus qu'un Navire Marchand sur le plateau, prenez-en un nouveau dans le sac et placez-le sur sa position de départ (34 pour l'Argentine, 23 pour le Brésil, 29 pour l'Afrique du Sud et 06 pour l'Angleterre). Les Navires Marchands peuvent partager une case avec d'autres Navires Marchands, les Forces britanniques ou même le Graf Spee ou l'Altmark.



Position Destination  
de départ



## 2. PHASE DES CARTES

Jouez une carte pour son Événement ou utilisez ses Points d'Actions (PA) pour faire une ou plusieurs actions. Cette section couvre les différentes actions que le joueur britannique peut entreprendre lorsqu'il utilise ses cartes pour les Points d'Action, ainsi que les coûts associés.

## A. MOUVEMENT (CÔÛT : 1, 2 OU 4 PA)

Le joueur britannique peut déplacer une ou plusieurs Forces. Le coût est de 1, 2, or 4 PA pour déplacer un marqueur de 1, 2 ou 3 cases. Chaque marqueur ne peut bouger qu'une seule fois par tour. Les Navires Marchands britanniques ne sont pas considérés comme des Forces et ne peuvent donc pas bouger en utilisant des PA.

**EXEMPLE 5.** Julia joue la carte « Technologie défailante » pour ses Points d'Action. Elle dépense 4 PA pour déplacer la Force G de la case 17 à la case 15.



## B. DÉTECTION ET ATTAQUE (CÔÛT : 1 PA)

Une Force britannique peut effectuer une Détection dans n'importe quelle case occupée par n'importe laquelle de ses Forces sur le plateau pour 1 PA. La Détection est réussie sur un résultat de 5+. Chaque Force ne peut faire qu'une seule Détection par tour. Une réussite déclenche immédiatement une Bataille si l'Admiral Graf Spee est détecté dans la case où a lieu la Détection (voir Bataille en p. 14).

Le joueur britannique peut modifier ses jets en utilisant l'action Renseignement britannique (plus de détails page suivante).

**EXEMPLE 6.** Julia pense que l'Admiral Graf Spee est dans la case 16. Elle joue « L'intuition d'Harwood » et dépense 2 PA pour se déplacer de la case 15 à la case 16 (A). Elle dépense ensuite 1 PA pour faire une Détection. Elle obtient un 6, ce qui est une réussite, mais Noël indique qu'il n'est pas dans la case (B). Julia complète sa main jusqu'à 5 carte et termine son tour.



### C. RENSEIGNEMENT BRITANNIQUE (CÔÛT : 1 PA)

Il y a une bande en bas de la plupart des cartes britanniques. Le joueur britannique peut améliorer ses actions de Détection pour le tour en cours en dépensant 1 PA pour jouer une carte supplémentaire de sa main pour ses effets de Renseignement. Il peut jouer autant de cartes Renseignement qu'il veut, en dépensant 1 PA par carte.



Donne +1 au dé pour toutes les Détections du tour en cours.



Force le joueur allemand à placer un marqueur Indice (voir ci-dessous).

Certaines cartes vous permettent de choisir les deux options, ou une seule.



Si le joueur allemand est forcé de placer un marqueur Indice, il doit le placer dans la case du Graf Spee ou une case adjacente. Les cases contenant déjà un marqueur Indice ou l'Altmark ne peuvent pas recevoir de marqueur Indice. Retirez le dernier marqueur Indice placé dès que le Graf Spee se déplace à nouveau.

**EXEMPLE 7.** Julia joue « nouvelles routes de convois » pour ses 5 PA. Elle dépense 2 PA pour se déplacer de la case 23 à 34. Elle dépense 1 PA pour faire une Détection dans la case 34, mais avant de jeter le dé, elle dépense les 2 PA qui restent pour faire une action Renseignement. Elle joue « HMS Cumberland » pour forcer Noël à placer un marqueur Indice. Il est dans la case 31 et place un marqueur Indice dans la case 34. Ensuite, Julia joue « Tir concentré » ce qui lui donne un bonus de +1 au dé. Elle obtient un 4, ce qui est donc une réussite. Malheureusement pour elle, Noël n'est pas dans cette case, elle ne déclenche donc pas de Bataille.



### D. PISTE STRATÉGIQUE BRITANNIQUE (CÔÛT : 2 PA)

Une fois par tour, le joueur britannique peut avancer un marqueur Force sur la Piste Stratégique en dépensant 2 PA. Si une Force avance au-delà de la quatrième case, elle est placée sur le plateau dans la case 06 et entre en jeu.



### 3. PHASE DE PIOCHE

Le joueur britannique complète toujours sa main à 5 cartes. Lorsque sa pioche est vide, il mélange les cartes défaussées pour former une nouvelle pioche.



## BATAILLE

Si le joueur britannique réussit à engager une Bataille avec l'Admiral Graf Spee, les deux joueurs complètent immédiatement leur main à 5 cartes. La Bataille est livrée en 5 duels. Lors de chaque duel, les deux joueurs choisissent en secret une carte de leur main et la révèlent simultanément. Le joueur britannique ajoute le bonus correspondant de toute Force présente dans la Bataille (c'est-à-dire de chacune de ses Forces sur la case où la Bataille a lieu) à sa valeur de PA (+0 pour la Force G, +1 pour la Force K et  $+\frac{1}{2}$  pour la Force H, en utilisant la mise en place standard). Ce bonus est appliqué à chacun des 5 duels, ensuite, les deux joueurs comparent leurs valeurs.



La Force K donne un bonus de +1 à la Valeur de Bataille du joueur britannique.

**Important :** En jouant une carte Événement de Bataille, vous n'avez pas à choisir entre l'Événement ou les Points d'Action. L'Événement se produit automatiquement et vous obtenez également les PA.



Le joueur avec la valeur de PA modifiée la plus basse est endommagé et place un marqueur Dégâts sur la Piste de Bataille - bleue pour le Britannique, rouge pour l'Allemand. En cas d'égalité, aucun camp n'est endommagé. Répétez ce processus jusqu'à avoir résolu 5 duels. Ensuite, le camp avec le moins de marqueurs Dégâts remporte la partie. En cas d'égalité, c'est le joueur britannique qui gagne.



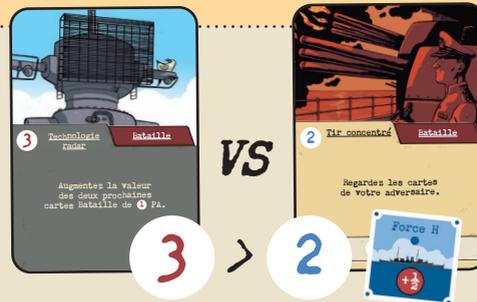
Piste de Bataille

**EXEMPLE 8.** Julia a réussi une Détection et trouvé l'Admiral Graf Spee, déclenchant ainsi la Bataille finale.

Les deux joueurs complètent leur main à 5 cartes. Au premier duel, Noël joue « Technologie radar » avec une valeur de 3. La carte a un Événement de Bataille. Noël aura +1 pour ses deux prochaines cartes.

Julia joue « Tir concentré » avec une valeur de 2. Elle ajoute le bonus de la Force H pour un total de  $2\frac{1}{2}$ , ce qui ne suffit pas pour dépasser la valeur de Noël.

Julia place donc un marqueur Dégâts sur la Piste de Bataille britannique (bleue). Sa carte a un Événement de Bataille qui lui permet de voir les 4 cartes qui restent à Noël avant de passer au second duel.



## NOTES HISTORIQUES GÉNÉRALES



### BEAU TEMPS

En l'absence de stations météo au large de la Scandinavie, les Allemands ont transformé des chalutiers de haute mer en stations flottantes. Ces stations transmettaient des données météo codées et étaient pourchassées par la Royal Navy.

### LE JEU DU CHAT ET DE LA SOURIS

Le jeu du chat et de la souris représente la traque constante, les attaques continues et les fuites à répétition qui ont eu lieu à la Bataille du Rio de la Plata.



### TIR CONCENTRÉ

Lors de la Bataille du Rio de la Plata, Langsdorff a concentré son tir sur l'HMS Exeter, lui mettant le feu et détruisant la majorité de ses canons, le forçant ainsi à quitter les îles Malouines.

### ÇA N'EST JAMAIS ARRIVÉ

La Division de Renseignement Naval allemande récoltait et analysait des informations sur les forces navales, les bases navales, le positionnement, la composition des groupes de combat, la position des navires et les données techniques des autres nations.



### RÈGLES DES PRISES DE GUERRE

Les Droits de Capture précisent que les navires de passagers ne peuvent pas être coulés, que les équipages des navires marchands doivent être saufs avant de couler le navire (un canot de sauvetage n'est pas considéré comme un lieu sûr à moins d'être proche d'une côte) et que seuls les navires de guerre et marchands qui sont une menace pour l'attaquant peuvent être coulés sans sommation.

### TEMPÊTE EN MER

Le mauvais temps a grandement influencé les efforts au cours de la Seconde Guerre mondiale dans l'Atlantique.



## NOTES HISTORIQUES BRITANNIQUES



### ROYAL NAVY

La Royal Navy est la branche militaire navale des Forces Armées britanniques. Fondée au 16<sup>e</sup> siècle, c'est la plus ancienne branche de service du Royaume-Uni et était la marine la plus puissante au monde depuis le 19<sup>e</sup> siècle jusqu'à la Seconde Guerre mondiale. Elle a joué un rôle décisif dans l'établissement de l'empire britannique comme puissance mondiale dominante.

### SIR HENRY HARWOOD

Harwood commandait l'escadre des croiseurs lourds HMS Cumberland et HMS Exeter et des croiseurs légers HMS Achilles et HMS Ajax, qui a été déployée dans l'Atlantique sud pour traquer l'Admiral Graf Spee.



### NOUVELLES ROUTES DE CONVOIS

Consciente qu'elle ne pourrait pas vaincre la Royal Navy, la Kriegsmarine a tenté d'imposer un blocus au Royaume-Uni, détruisant les navires marchands qui l'approvisionnaient. Les Britanniques ont dû protéger ces navires et trouver de nouvelles routes d'approvisionnement pour la nourriture, les armes et le carburant.

### L'INTUITION D'HARWOOD

Incité par une information précisant qu'un cuirassé de poche avait récemment coulé un navire marchand dans cette région, Harwood a contrevenu à un ordre l'envoyant sur la côte ouest de l'Afrique et a décidé de patrouiller sur la côte brésilienne, surprenant ainsi l'Admiral Graf Spee pendant qu'il cherchait une nouvelle proie.





### FORCES K ET H

Le 5 octobre, l'Amirauté a formé huit groupes, les Forces F, G, H, I, K, L, M et N afin de pourchasser les cuirassés allemands. En décembre, après la Bataille du Rio de la Plata, les Forces K et H ont été envoyées sur la côte de l'Uruguay pour empêcher le Graf Spee de fuir. Le cuirassé allemand est resté au port de Montevideo, déclenchant une crise diplomatique avec les autorités uruguayennes qui durent décider combien de temps le Graf Spee pourrait rester amarré.



### MILE PAR MILE

Le nom de cette carte vient d'une citation d'Harwood disant qu'il fouillerait l'Atlantique Sud mile par mile si nécessaire.



### HMS CUMBERLAND

Les croiseurs lourds étaient un type de navires de guerre rapides conçus pour opérer à longue distance et généralement équipés de canons de 8 pouces. Ils ont été conçus entre 1915 et 1945, bien que le terme croiseur lourd n'ait été utilisé qu'à partir de 1930. Le Cumberland était l'un des navires qui n'étaient qu'à une journée de Montevideo lorsque le Graf Spee a été sabordé.

### SABORDAGE A MONTEVIDEO

Les services de renseignement britannique ont réussi à faire croire au capitaine du Graf Spee qu'une grande flotte l'attendait au large du port de Montevideo. Le 17 décembre, Hans Langsdorff décida de couler le Graf Spee et de fuir en Argentine avec son équipage. Trois jours plus tard, Langsdorff s'enveloppa dans le pavillon du navire et se suicida.



### TECHNOLOGIE DÉFAILLANTE

L'Arado AR 196 était un prototype qui s'est révélé défaillant. Il a été utilisé pendant la Seconde Guerre mondiale pour diverses missions comme la patrouille côtière, la reconnaissance, la couverture anti sous-marine et à de rares occasions comme bombardier de soutien au sol.



## NOTES HISTORIQUES ALLEMANDES



### KRIEGSMARINE

La Kriegsmarine était la marine allemande pendant la Seconde Guerre mondiale. Elle était composée de frégates, de cuirassés, de cuirassés de poche, de croiseurs, de destroyers et de porte-avions.

### PUNTA DEL ESTE

La Bataille du Rio de la Plata a été la première bataille navale de la Seconde Guerre mondiale entre les forces britanniques et allemandes. L'Admiral Graf Spee a affronté les croiseurs légers HMS Ajax et HMS Achilles et le croiseur lourd HMS Exeter. Une grave erreur stratégique qui a causé de gros dégâts au Graf Spee.



### ORDRE MILITAIRE 115.39

L'ordre opérationnel 115.39 a donné l'autorisation de désorganiser et attaquer les cargos ennemis par tous les moyens possibles et d'engager les forces navales ennemies si la mission principale l'exigeait.

### HANS LANGSDORFF

L'Admiral Graf Spee, sous le commandement de Hans Langsdorff, a réussi à couler neuf cargos britanniques dans les eaux de l'Atlantique Sud sans causer une seule perte, car il sauvait tous les marins des navires attaqués, en les envoyant sur le navire de ravitaillement Altmark.



### CUIRASSÉ DE POCHE

L'Admiral Graf Spee, ainsi que les navires Deutschland et Admiral Scheer ont été construits pour contourner les restrictions du traité de Versailles. C'est à cause de leur taille, blindage, armement et vitesse qu'ils ont été appelés « cuirassés de poche ».



### NOUVELLE PEINTURE POUR LE GRAF SPEE

Le lieutenant Friedrich Wilhelm Rasenach a écrit dans son journal de bord en 1939 : « À 08h24 l'Altmark est devenu visible. Nous avons été surpris qu'il fasse demi-tour, tire des fumigènes et tente de s'enfuir. Ils nous ont suspectés d'être un croiseur britannique, la nouvelle peinture fonctionne parfaitement. »

### LE MYSTÉRIEUX GRAF SCHEER

L'Admiral Scheer était l'un des cuirassés de poche les plus actifs de la Kriegsmarine. Il a bombardé la ville d'Almeria pendant la guerre d'Espagne et a participé aux opérations de raids contre les navires marchands dans l'Atlantique sud et l'océan Indien.



### MONTEVIDEO

À cause des dégâts subis pendant la Bataille du Rio de la Plata, l'Admiral Graf Spee s'est replié dans le port de Montevideo, où il avait 72 heures pour réparer les dégâts et aider les blessés, car c'était un port neutre, selon la convention de La Haye.

### LA SECONDE CHEMINÉE

Le Graf Spee avait une fausse seconde cheminée. C'était un leurre destiné à complètement altérer sa silhouette et embrouiller les cargos alliés quant à sa véritable nature militaire.



### L'ÉMETTEUR DE MARCONI

La radio a joué un rôle important pendant la Seconde Guerre mondiale car elle était utilisée pour diffuser des messages de propagande et de soutien à la population ainsi que pour embrouiller l'ennemi.

## CRÉDITS



CONCEPTION..... Matthias Cramer & Engin Kunter  
ILLUSTRATIONS .....Albert Monteys  
GRAPHISTE .....João Duarte-Silva  
RELECTURE VO ..... Thibault Kervarecht  
DIRECTION ÉDITORIALE.....Gonzalo Maldonado

TRADUCTION.....Noël Haubry  
GRAPHISTE VF ..... Julia Brétéché  
RELECTURE VF ..... Florent Coupeau, Yohann Hériot

(c)2023 SALT AND PEPPER GAMES, C/ Jorge Juan 42, Madrid 28001, Spain  
(c)2023 NUTS! PUBLISHING, 118, avenue de Fouesnant 29950 Bénodet, France

Tous droits réservés.

[www.nutspublishing.com](http://www.nutspublishing.com)



Adresses sur [quair.edemesdirects.fr](http://quair.edemesdirects.fr)