

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



2ND GUERRE MONDIALE



SAINTE-MÈRE-ÉGLISE

RÈGLES DE JEU

Dans la nuit du 5 au 6 juin 1944, les deux divisions aéroportées américaines, 82e et 101e, reçurent la mission essentielle au bon déroulement du Débarquement dans le secteur Américain de Utah beach de protéger en profondeur la plage de débarquement de la 4e Division d'Infanterie américaine. Ces parachutistes opérèrent sur le flanc droit des lieux du Débarquement pendant que leurs confrères Britanniques de la 6e Airborne sautèrent sur le flanc gauche pour contrôler le secteur de l'Orne.

Chaque division reçut en prime une mission spécifique. Celle de la 82e consista à s'emparer de la route stratégique reliant Carentan à Cherbourg qui traversait le village de Sainte-Mère-Église ainsi qu'à saisir les deux ponts sur la rivière Merderet, La Fièrè et Chef du Pont, et à en occuper les deux rives afin d'ouvrir la route vers Pont-l'Abbé. Il s'agissait de couper en deux la péninsule du Cotentin et d'isoler le grand port en eaux profondes vital à l'approvisionnement des grandes unités mécanisées alliées.

Celle dévolue à la 101e reposait sur l'occupation d'une écluse dite de la Barquette afin d'éviter que les allemands n'inondassent l'ensemble du terrain en avant de la ville de Carentan et pousser jusqu'à la ville, pivot du secteur, pour bloquer l'arrivée d'éventuels renforts ennemis.

Quelques jours après le Débarquement, de nombreux groupes de parachutistes étaient encore isolés derrière les lignes allemandes. Ainsi un groupe mixte d'hommes des deux divisions avait établi un bouchon dans le village de Graignes au Sud de Carentan dans l'espoir de gêner les mouvements allemands et d'y attendre les renforts. Ils tinrent une journée devant les éléments avancés de la XVIIe Division Panzergrenadiers SS avant de se replier. Le village fut l'un des premiers martyrs de la France libérée et de la bataille de Normandie comme les SS y massacrèrent les combattants blessés restés et certains villageois en représaille de l'aide apportée aux parachutistes.

«**Opération Commando 2 - Sainte-Mère-Église**» vous propose de revivre trois opérations au travers de trois jeux distincts. L'un des joueurs dirige les parachutistes américains, l'autre les troupes allemandes. Les règles du jeu sont communes aux trois missions : « Utah Beach - Protégez les plages », « Sainte-Mère-Église » et « Graignes », avec des différences notables lors de la mise en place, les unités en jeu ainsi que les conditions de victoire qui confèrent à chacune d'elle une manière de jouer spécifique. Si vous avez déjà joué à « Opération Commando - Pegasus Bridge », vous connaissez déjà les grands principes des règles qui restent inchangés. En revanche, ce jeu propose de nouveaux mécanismes et une gestion tant des unités américaines qu'allemandes différente de celles du premier jeu.

MATERIEL

1 livret de Règles présentant le système de jeu commun aux QUATRE missions
1 livret de Missions, détaillant les spécificités de chacune d'elles. Il s'agit de trois jeux différents ! 97 cartes de jeu américaines et + 106 cartes de jeu allemandes 37 grandes cartes «Terrain» 1 grande carte «Réserve» (caisse en bois) pour tous les jetons de Combat «0/+1» (gris clair et gris foncé) 1 grande carte «Réserve Spéciale» (caisse métallique) pour les jetons de Combat (avec une valeur numérique autre que «0/+1») 2 grandes cartes aide-mémoire «Tour de jeu», pour chaque joueur + 1 grande carte «Production Américaine» sur le recto et «Contre-attaque Allemande» sur le verso 2 grandes cartes «Événements Permanents» Américain et Allemand 2 cartes aide de jeu : Nombre de Combats et Nombre de cartes piochées sur ce Terrain 8 cartes Variantes «Sainte-Mère-Église» 10 cartes Variantes «Pegasus» 11 cartes «Pegasus» mises à jour 1 Un dé spécial de Combat à six faces (trois faces neutres et trois faces avec une explosion) 4 Quatre planches de pions imprimés présentant : 62 petits jetons ronds de Combat (ceux avec une valeur numérique), 2 petits jetons de Victoire, 28 grands jetons de Contrôle, Graignes et autres et 16 pions carrés pour les P.I.R. et d'Action. 1 Une Échelle de décompte des Points de Victoire utilisable pour chaque mission 1 Un plan de jeu recto/verso pour les missions «Sainte-Mère-Église» et «Pegasus» 2 fiches «Liste d'Armée» des jeux «Sainte-Mère-Église» et «Pegasus» pour le joueur Allié et le joueur Allemand 4 fiches de «Mises en place rapides» des missions, 2 pour le jeu «Sainte-Mère-Église» et 2 pour le jeu «Pegasus» 1 Les pions et jetons en surnombre sont destinés à palier la perte de certains d'en eux.

RÈGLES



Sur chaque Terrain se déroulera un Assaut, **une succession d'un à six Combats** dépendant de sa Taille. Avant chaque Assaut, l'Américain et l'Allemand peuvent jouer des cartes Evenement (**carte de couleur bleue**) qui leur apporteront des avantages. Durant un Assaut, l'Allemand peut décider de jouer **UNE** Unité (**carte de couleur rouge**), puis l'Américain fait de même. Chacun tente ensuite de battre son adversaire à l'aide de ses cartes Actions de Combat (**carte de couleur jaune**) et de ses jetons de Combat.

Si l'Américain gagne un Combat, il détruit l'Unité allemande engagée dans ce combat. Mais lors du Combat suivant une **nouvelle** Unité Allemande peut continuer de défendre ce Terrain, selon sa Taille. L'Américain doit détruire **TOUTES** les Unités allemandes jouées sur un Terrain pour gagner l'Assaut tandis que l'Allemand gagne l'Assaut dès qu'il a réussi à détruire **UNE** Unité américaine lors de n'importe quel Combat !

Le joueur qui remporte l'Assaut s'empare du Terrain, soit en posant un jeton de Contrôle de son camp soit en prenant la carte Terrain, et engrange des Points de Victoire (P.V.). Le premier joueur à remplir les conditions de victoire de la mission gagne la partie.

Remarque : Les joueurs qui connaissent le jeu «Opération Commando – Pegasus Bridge» se rendront compte qu'il n'y a pas de «Points d'Effectifs» dans celui-ci. Le nombre des combattants engagé et leur dispersion ne correspondant pas à la mise en œuvre de cette règle.

MISE EN PLACE GÉNÉRALE DU JEU

1- Les joueurs décident quelle mission ils joueront et qui jouera quel camp : l'Américain ou l'Allemand.

Information : Nous avons créé une mission d'Initiation : «**Sainte-Mère-Église/Initiation**» destinée à prendre en main ce jeu sans les règles avancées représentées par le jeu des cartes Héroïques et de certaines règles spécifiques à cette mission que vous découvrirez dans la mission «**Sainte-Mère-Église/Historique**».

2- Selon la mission choisie : «Utah Beach» - badge bleu , «St Mère» - badge rouge , «Graignes» - badge jaune , les joueurs trient l'ensemble des cartes de leur camp, cartes verso vert camouflé pour l'Américain et verso gris camouflé pour l'Allemand ainsi que les grandes cartes Terrain, verso camouflé, sur lesquelles se dérouleront les Assauts.

Sous l'illustration de chaque carte Unité, Événement, Action de Combat ainsi qu'en haut à gauche de chaque carte Terrain se trouve le badge correspondant à la couleur de chaque mission. Il s'agit d'une procédure de tri rapide qui vous permettra de préparer les cartes de votre mission en **une minute**.

Remarque : Le type et le nombre de cartes varient à chaque mission, il vous suffit de prendre **TOUTES** les cartes portant la couleur du badge de votre mission pour préparer votre main et les Terrains mis en jeu. Chaque joueur mélange ses cartes faces cachées et les place près de lui afin de constituer sa pioche.

PRÉSENTATION DES CARTES



CARTES UNITÉS, ÉVÉNEMENT ET ACTION DE COMBAT

- ① Armée
- ② Nom
- ③ Type de carte
- rouge : **Unité**
- bleu : **Événement**
- jaune : **Action de combat**
- ④ Valeur de Combat (pour les Unités)
- ⑤ Soutien
- ⑥ Effet
- ⑦ Badges de tri rapide pour préparer les missions
- ⑧ Type d'Unité (le cas échéant)



CARTES TERRAIN

- ① Nom
- ② Nombre de cartes piochées par l'Américain lors de sa phase
- ③ Nombre de cartes piochées par l'Allemand lors de sa phase
- ④ Objectif/Bâtiment
- ⑤ Effet
- ⑥ Nombre de Combats pouvant être initiés par l'Allemand sur ce Terrain
- ⑦ Badges de tri rapide pour préparer les missions





3- Chaque joueur place près de lui, faces cachées, les **cartes Héroïques** dont il dispose pour cette mission, **SAUF dans la mission d'Initiation**. TOUTES les cartes Héroïques arborent au recto comme à leur verso une étoile dorée afin de les reconnaître immédiatement (sauf la carte spéciale «Luftlande Falley» qui n'a une étoile que sur son recto). Les cartes Héroïques sont disponibles en cours de partie comme indiqué dans les règles spécifiques de chaque mission et en rappel sur l'Échelle des Points de Victoire..

4- 24 jetons Standards gris clair «0/+1» sont posés sur la carte «Réserve» placée à portée des deux joueurs. Chaque joueur y prend **DEUX jetons** qu'il place devant lui. Il s'agit de sa **PROPRE** réserve de début de partie.



5- 8 jetons gris foncé à activer «0/+1» sont également posés sur la carte «Réserve» en un tas distinct.



6- Au regard de **CHAQUE** mission, un certain nombre de jetons Spéciaux seront mis en jeu. Placez-les sur la carte «**Réserve Spéciale**». Ils ne sont jamais considérés comme faisant partie de la «Réserve».

7- Au regard de chaque mission, les joueurs constitueront leur matériel additionnel de jeu et prendront les jetons et pions indiqués dans les règles spécifiques. Certains éléments sont communs aux deux joueurs comme les pions «Barricade» ou «Bâtiment», d'autres appartiennent à l'un des deux camps comme les pions «PIR», les jetons de Combat «SS» etc.



MISE EN PLACE DES TERRAINS

La mise en place des Terrains et la composition de leur pioche dépend de la mission choisie. Chaque mission se joue d'une manière différente. En revanche, il s'agit toujours de cartes ou de plusieurs piles de cartes Terrains qui seront révélées avant ou pendant la partie. Les Assauts auront lieu sur ces Terrains. Certains Terrains portent la mention «**Bâtiment**» qui apportera des avantages différents tant à l'Américain qu'à l'Allemand.

MAIN DE DÉPART

Chaque joueur prend les **SIX premières cartes de sa pioche**. S'il n'est pas satisfait de sa main de départ, il **DOIT** l'annoncer à son adversaire en déclarant effectuer un «**Mulligan**». Il mélange à nouveau toutes ses cartes y compris celles piochées et en reprend **SIX** nouvelles. **UN SEUL** Mulligan peut être effectué en tout début de partie.



Cartes en main

Le nombre de cartes qu'un joueur peut avoir en main est **illimité**. À tout moment de la partie chaque joueur a le droit de savoir combien de cartes son adversaire a en main en lui posant la question.

La défausse

Les cartes jouées dont l'effet sur la partie est terminé, soit parce qu'elles ont un effet immédiat comme une carte «Événement» ou une «Action de Combat», soit parce que ce sont des cartes «Unités» à l'issue de l'Assaut, sont placées **FACES VISIBLES** dans deux piles respectives appelées «Défausse». Chaque joueur place sa défausse près de lui. Seule la dernière carte, celle du dessus, est visible. Chaque joueur peut à tout moment consulter les cartes présentes dans sa défausse, **MAIS PAS celles de son adversaire**.

Les Terrains mis en jeu en **DÉBUT** de partie, **pas ceux écartés lors de la mise en place**, qui ne sont pas choisis en cours de jeu seront placés face visible dans la défausse des Terrains, placée près de la pioche des Terrains. La défausse des Terrains peut être consultée par les deux joueurs à tout moment.

Certaines cartes obligent un joueur à se défausser d'une ou plusieurs de ses cartes. Ces dernières sont alors placées dans la défausse de leur propriétaire SANS avoir d'effet sur la partie.

1. PHASE DE PROGRESSION

Cette phase est propre à chaque mission comme les joueurs auront la possibilité de choisir sur quel Terrain mener l'Assaut : l'Allemand à «Gaignes», l'Américain à «Utah Beach». Sur «Sainte-Mère-Église» l'Allemand révélera toujours la PREMIÈRE carte de la pioche «Sainte-Mère-Église» afin de débiter la partie, ensuite le perdant aura la possibilité de choisir entre deux cartes Terrain. Le pion rouge «Assaut» (étoile blanche U.S. ou croix allemande) sera toujours placé par le joueur concerné sur la carte Terrain choisie pour être en jeu ce Tour-ci.

Prenez également bien soin de lire le texte dans les cartouches des cartes Terrain, certains doivent s'appliquer **DURANT** cette phase uniquement, comme indiqué, d'autres à l'issue de l'«Assaut».



2. PHASE DE L'AMÉRICAIN

• L'Américain **DÉBUTE TOUJOURS** sa phase en piochant le nombre de cartes indiqué sur le Terrain où se déroule l'Assaut : chiffre situé en bas à **GAUCHE**, à côté de l'insigne des parachutistes américains. **Il ne révèle PAS** les cartes piochées à l'Allemand (sauf cas particulier demandé par l'effet d'un Terrain ou par l'effet d'une carte mise en jeu).

• Il peut ensuite jouer de sa main **UNE ou PLUSIEURS** cartes Événement (couleur bleue), l'une après l'autre après que chaque effet eut été appliqué. L'effet de chaque Événement est appliqué **immédiatement**, ensuite la carte est placée dans la défausse de l'Américain sauf si l'Événement aura un effet durant tout le Tour de jeu. On la gardera alors à côté de la carte Terrain en jeu afin de s'en souvenir.

• Lorsque l'Américain ne souhaite ou ne peut plus jouer d'Événements, il l'annonce à l'Allemand et sa phase prend fin.



3. PHASE DE L'ALLEMAND

• L'Allemand **DÉBUTE TOUJOURS** sa phase en piochant le nombre de cartes indiqué sur le Terrain où se déroule l'Assaut : chiffre situé en bas à **DROITE**, à côté de la Croix de Fer allemande. **Il ne révèle PAS** les cartes piochées à l'Américain (sauf cas particulier demandé par le texte d'un Terrain ou par l'effet d'une carte mise en jeu).

• Il peut ensuite jouer de sa main **UNE ou PLUSIEURS** cartes Événement (couleur bleue), l'une après l'autre après que chaque effet eut été appliqué. L'effet de chaque Événement est appliqué **immédiatement**, ensuite la carte est placée dans la défausse de l'Allemand sauf si l'Événement aura un effet durant tout le Tour de jeu. On la gardera alors à côté de la carte Terrain en jeu afin de s'en souvenir.

• Lorsque l'Allemand ne souhaite ou ne peut plus jouer d'Événements, il l'annonce à l'Américain et sa phase prend fin.



INTER-PHASE



C'est à **CE** moment du Tour de jeu que l'Allemand **DOIT** décider s'il **joue ou non** depuis sa main **UNE** carte Unité, pour défendre le Terrain. Il peut tout à fait décider de n'en jouer **AUCUNE** et abandonner ainsi le Terrain à l'Américain.

- S'il joue une Unité, un «**ASSAUT**» a lieu ► **4 – Phase d'Assaut, afin de déterminer qui l'emportera.**

- S'il ne joue pas d'Unité, on considère que l'Américain a remporté l'Assaut. Il prend le Contrôle du Terrain et sa récompense comme précisé dans le livret des Missions. **Un nouveau tour de jeu commence.** ► **1 – Phase de Progression**

4. PHASE D'ASSAUT

À chaque Tour, le jeton rouge d'«Assaut» est placé sur un Terrain. L'Américain attaque les Unités allemandes qui s'y trouvent (celles justement jouées par l'Allemand pour le défendre lors de l'**Inter-phase**) lors d'un «**Assaut**» qui génère au maximum le nombre de «**Combats**» indiqué par la Taille du Terrain (onglet rouge en haut à droite).



Deux cas de figure peuvent se produire :

1) Si l'Américain détruit **TOUTES les Unités allemandes mises en jeu lors des Combats successifs**, il s'empare du Terrain, pose un jeton de «Contrôle» de son camp, gagne des P.V. en l'indiquant sur l'Échelle des P.V. et progresse vers ses conditions de victoire.

Si l'Allemand refuse de poser une nouvelle Unité afin d'initier un nouveau Combat bien qu'il le puisse, on considère qu'il a abandonné le Terrain et l'Américain l'emporte automatiquement.

2) Si en revanche l'Américain perd **UN SEUL COMBAT** (c'est à dire une ou plusieurs de ses Unités d'**UN COUP**) quel qu'il soit (le premier comme le dernier de l'Assaut) il **PERD IMMÉDIATEMENT cet ASSAUT** qui prend alors fin. L'Allemand s'empare du Terrain, pose un jeton de «Contrôle» de son camp, gagne des P.V. en l'indiquant sur l'Échelle des P.V. et progresse vers ses conditions de victoire.

Si l'Américain refuse de poser une nouvelle Unité afin de combattre l'Unité allemande qui lui fait face bien qu'il le puisse, on considère qu'il a abandonné le Terrain et l'Allemand l'emporte automatiquement.

Dans les deux cas, le vainqueur de l'Assaut touchera une récompense pour sa victoire, indiquée dans le livret des Missions. Il peut également bénéficier d'avantages liés aux effets du Terrain comme indiqué dans le cartouche. Dans certains cas, l'effet présenté dans le cartouche concerne le perdant.

IMPORTANT : l'Allemand joue de manière générale UNE seule Unité par Combat (sauf pour les «SS» qui ont la capacité «Soutien»). Si l'Américain la détruit il remporte LE Combat. L'Allemand pourra alors jouer une autre Unité si la TAILLE du Terrain le permet.

RÉSULTAT DU COMBAT

• Cas n°1 : l'Unité américaine est détruite

Si la V.C. de l'Unité allemande est **strictement supérieure** à celle de l'Unité américaine, l'Allemand remporte l'Assaut. Si, à ce moment, l'Allemand atteint ses conditions de victoire, il met fin à la partie ! Si l'Allemand n'a pas atteint ses conditions de victoire, la phase d'Assaut est terminée sur ce Terrain. ► « **Fin de l'Assaut** »

• Cas n°2 : l'Unité allemande est détruite

Si la V.C. de l'Unité américaine est **supérieure ou égale** à celle de l'Unité allemande, cette dernière est détruite mais reste dans l'aire de jeu tout comme l'Unité américaine. Les deux joueurs inclinent alors leur carte Unité à 90° pour indiquer qu'elles ne sont plus actives.

- Si l'Allemand a joué sur ce Terrain un nombre d'Unités strictement inférieur à la Taille du Terrain, il PEUT jouer UNE autre Unité depuis sa main, mais il n'y est pas obligé.

S'il le fait, l'Assaut se poursuit. ► « **Déroulement d'un Combat** »

Sinon, l'Américain remporte l'Assaut. ► « **Fin de l'assaut** »

- Si l'Allemand a déjà joué sur ce Terrain un nombre d'Unités ÉGAL à la Taille du Terrain, l'Américain remporte l'Assaut. ► « Fin de l'assaut »

FIN DE L'ASSAUT

La carte Terrain est contrôlée par l'un des joueurs. Les cartes Unité et Action de Combat sont placées dans la défausse de leurs propriétaires. Les jetons de Combat utilisés sont remis dans les Réserves dédiées. Les cartes Héroïques jouées sont retirées définitivement du jeu.

• Le joueur qui a **remporté** l'Assaut pose l'un de ses jetons de Contrôle sur le Terrain. Dans certains cas il le placera de son côté. Il acquiert le bonus déterminé par la mission jouée et l'éventuel avantage indiqué sur la carte Terrain contrôlée. Dans certains cas l'avantage du Terrain profite au perdant!

• Le joueur qui a **perdu** l'Assaut **choisira le prochain Terrain** lors de la phase de Progression suivante, mais cela peut changer en fonction de la mission jouée. Plus généralement il subira des conséquences néfastes pour la suite de la partie.



- Si le Terrain est un «**Bâtiment**» : Les Terrains portant cette mention proposent au joueur Américain la possibilité de récupérer **UNE** Unité d'une V.C. de **3 ou moins** de **SON** choix **JOUÉE SUR CE TERRAIN** au terme de l'Assaut **qu'il l'ait emporté ou NON**. L'Américain **DOIT** lancer le dé et obtenir une «Réussite». S'il obtient une «**Réussite**», il pourra reprendre en main l'Unité choisie après l'avoir montrée à l'Allemand. Cette règle s'applique **AUTOMATIQUEMENT** au joueur Américain avec des cas particuliers en fonction de la Mission.
- **Les joueurs déterminent qui aura l'initiative de choisir le prochain Terrain au prochain Tour. Ils le matérialisent en plaçant le jeton dédié devant celui qui aura l'initiative : insigne para U.S. ou Croix de Fer allemande.**
- Un nouveau tour commence ► «**Phase de Progression**»

DÉROULEMENT DÉTAILLÉ D'UN COMBAT

• Chaque Unité allemande et américaine possède une **Valeur de Combat (V.C.)** qui correspond à sa force. Pour détruire une Unité allemande l'Américain doit atteindre une V.C. **ÉGALE OU SUPÉRIEURE** à l'aide de **son/ses** Unité(s), éventuellement soutenue par des Actions de Combat et des jetons de Combat.

- Si l'Allemand décide de combattre, il place l'une de ses Unités à côté du Terrain face à son adversaire (pour qu'il puisse lire les effets de la carte) et en applique les effets immédiatement. Il peut en sus décider de jouer une ou plusieurs carte Action de Combat ou jouer des jetons de Combat pour améliorer sa V.C. initiale comme décrit **ci-dessous** avant que son adversaire ne pose une ou plusieurs Unité(s) (cette technique peut servir à intimider mais coûte cher...).

- Si l'Américain décide de combattre, il **DEVRA** jouer depuis sa main **UNE seule Unité ou plusieurs UNIQUEMENT si elles ont la Capacité : «SOUTIEN», en face de l'Unité ennemie.**

La Capacité «Soutien» : Cette Capacité représente la force de frappe que les parachutistes américains recouvrèrent lorsqu'ils purent se regrouper. Elle autorise l'Américain à jouer au maximum **DEUX** cartes **Unités** possédant chacune la capacité «Soutien». Leur V.C. **S'AJOUTERONT** et leurs **EFFETS**, décrits sur la carte, **S'APPLIQUERONT**.

L'Américain peut jouer les deux Unités l'une après l'autre dans la même séquence ou bien en jouer une et attendre la réaction de l'allemand, s'il égalise ou dépasse le niveau de V.C. de l'allemand.

Ensuite, comme l'Allemand, l'Américain **PEUT** aussi, **dans l'ordre de son choix :**

- Jouer **UNE** ou **PLUSIEURS** cartes Action de Combat.

ATTENTION : Un joueur ne peut jouer une Action de Combat que s'il a DÉJÀ mis en jeu une UNITÉ (sauf exception spécifiée sur ladite carte).

Il la place à côté de son Unité. L'effet de l'Action de combat est appliqué. Si l'effet est immédiat (prendre des jetons etc) la carte est défaussée. Si l'effet dure («Grenade» apporte +2 et un jeton en V.C. par exemple) la carte reste à côté de l'Unité pour en faciliter les calculs de rapport de force.

- Utiliser **UN** ou **PLUSIEURS** jetons de Combat de **SA** réserve **s'il a DÉJÀ mis en jeu une UNITÉ**. Il prend alors l'un des jetons de sa Réserve et le pose sur son Unité. Il se saisit ensuite du dé de Combat et le lance. Si le résultat donne une face «Réussite», alors CE jeton apporte le bonus indiqué en V.C. à l'Unité sur laquelle il a été posé contre **CETTE** Unité allemande. Si le résultat donne une face «Neutre», rien ne se passe, le jeton est replacé dans sa Réserve dédiée. Un jeton de Combat présentant un nombre identique sur chacune de ses faces comme «+1/+1» ne nécessite pas de lancer le dé ! L'Américain peut utiliser de cette manière autant de jetons qu'il possède, l'un après l'autre.

Remarque : l'Américain peut alterner le jeu d'une Unité, suivi d'un jeton de Combat, suivi d'une Action de Combat, d'une deuxième Unité car elles ont toutes les deux la capacité «Soutien» et à nouveau un jeton de Combat pour faire face au jeu de l'Allemand.

• SI l'Américain **N'ATTEINT PAS** une V.C. **supérieure ou égale** à celle de l'Unité allemande, il **PERD** l'Assaut. ► **Voir Résultat du Combat, cas n°1**

• SI l'Américain **ATTEINT** une V.C. **supérieure ou égale** à celle de l'Unité allemande, l'Allemand a le choix entre deux possibilités :

- **Ne rien faire.** Son Unité est alors détruite. ► **Voir Résultat du Combat, cas n°2**
- **Augmenter la V.C. de son Unité.**

Pour ce faire, l'Allemand peut, dans l'ordre de son choix répéter les actions de l'Américain détaillées ci-dessus :

- Jouer **UNE** ou **PLUSIEURS** cartes d'Action de Combat.





- Utiliser **UN** ou **PLUSIEURS** jetons de Combat de **SA** réserve.
Il procède de la même manière que l'Américain dans ces deux cas.

• **SI** la V.C. de l'Unité allemande est à présent **strictement supérieure** à celle de/des l'Unité(s) américaine(s), l'Américain pourra alors jouer **UNE** autre Unité si elles ont toutes les deux la Capacité «Soutien» (dans un maximum de **DEUX** Unités), d'autres cartes Action de Combat et/ou utiliser d'autres jetons de SA réserve pour accroître à nouveau la V.C. de son/ses Unités. **CHACUN** à leur tour, l'Américain et l'Allemand peuvent ainsi continuer à surenchérir pour augmenter la V.C. de leur(s) Unité(s) **jusqu'à ce que l'un d'eux abandonne : qu'il ne veuille ou ne puisse plus le faire. Remarque : Cela signifie que l'Américain remporte toujours les Égalités !**

FIN DE LA MISSION

Les conditions de victoire de chaque joueur dépendent de la mission jouée. Lisez bien les implications que ces conditions entraînent car les **TROIS missions sont totalement différentes dans leur manière de jouer.**

PRÉCISIONS

Pioche épuisée : S'il ne reste plus de cartes dans la pioche d'un joueur, ce joueur continue de jouer mais il **NE PEUT PLUS piocher !** Il doit alors gérer sa fin de partie avec les cartes qu'il a en main. **Sa défausse n'est PAS mélangée pour créer une nouvelle pioche.** Cette situation concerne particulièrement l'Américain qui devra gérer sa main notamment dans des parties longues.

Carte d'annulation : Certaines cartes (par exemple «Sabotage», «Échec», «Tireur embusqué», «Schrapnellmine», etc.) doivent être jouées **IMMÉDIATEMENT après que la carte qu'elle annule ait été mise en jeu.** Si d'autres cartes sont jouées entre temps ou si des jetons sont mis en jeu, il sera trop tard ! Les joueurs doivent donc jouer leurs cartes l'une après l'autre afin de laisser le temps à leur adversaire de jouer une carte d'annulation.



Modifications du nombre d'Unités que l'Allemand peut jouer sur un Terrain : Il existe deux Actions de combat qui modifient ce nombre : «Grenade fumigène» et «Tranchée». Ces modifications sont cumulatives. Par exemple, si l'Allemand joue une «Tranchée» (nombre d'Unités +1) sur un Terrain où il peut normalement jouer **DEUX** Unités et que l'Américain joue une «Grenade fumigène» (nombre d'Unités -1), le nombre d'Unités pouvant être jouées par l'Allemand restera inchangé. Ces cartes peuvent être jouées à chaque fois qu'une Unité allemande est détruite (quand l'Allemand l'incline).

CONSEILS DE JEU :

RETRAITE TACTIQUE : Les joueurs ne sont jamais tenus de jouer leurs cartes Unité et Action de Combat ou d'utiliser leurs jetons. Sur les grands Terrains notamment (Route, Complexe WXYZ...), si l'Américain estime qu'il aura affaire à trop forte partie, il peut décider à tout moment de mettre fin à l'Assaut, afin de conserver plus de cartes en main et pourquoi pas bénéficier du choix du prochain Terrain. Mais attention ! Cette stratégie est risquée : elle offre des P.V. à l'Allemand et le bonus lié à la conquête du Terrain. Pour les mêmes raisons, l'Allemand peut lui aussi mettre fin à l'Assaut en ne jouant pas autant d'Unités que le nombre indiqué sur le Terrain en jeu. Il subit les mêmes risques que l'Américain à appliquer cette tactique.



★ JOUEUR AMÉRICAIN

+ JOUEUR ALLEMAND



Héroïque ★



Défausse des Terrains



Héroïque +



Défausse ★



Pile des Terrains



Défausse +



Pioche ★



Terrain en jeu



Pioche +



Jetons ★



Jetons +

★ 3+2+1+1=7

+ 5+2=7



D



B

D



G

E



A

90°



C



E



F



Reserve de jetons



Reserve spéciale

EXEMPLE COMPLET D'UN ASSAUT

Cet exemple a pour vertu de vous présenter au cours d'un Assaut complet la manière de combiner ses cartes afin d'obtenir le maximum d'effets sur un Tour de jeu.

N'oubliez pas que vous pouvez avoir une main importante mais avec des cartes faibles ou inadaptées à la situation comme certaines cartes Événements ou Action de Combat. Vous pouvez également avoir absolument besoin de conserver certaines cartes pour des combinaisons fortes ou des Terrains spécifiques. Ainsi un «Officier» sans jetons ne sert pas à grand-chose dans l'immédiat, une «Mine M7» est inefficace contre des Unités allemandes puissantes. La «Logistique» allemande peut ne rien vous apporter tant que vous aurez plus de cartes que votre adversaire etc. Ne vous fiez donc pas à la taille de la main, son efficacité réside plus dans la qualité de ce qu'elle contient et dans la capacité qu'elle vous donnera à répondre aux situations proposées. C'est ici que la planification et la science du jeu prend toute son importance. Le joueur qui anticipe et optimise a beaucoup plus de raison de l'emporter que celui qui n'agit qu'au tour le tour.

Il s'agit ici du Terrain «Sainte-Mère-Église» qui compte pour 2 P.V. dans la mission Historique «Sainte-Mère-Église». Il s'agit donc d'un Terrain à enjeu pour chaque joueur. Nous ne présenterons pas les mains de chaque joueur car cela n'aurait d'intérêt que lors d'une présentation globale des cartes déjà jouées ainsi que des Terrains déjà mis en jeu. Nous ne débiterons pas la Phase de l'Américain et poursuivrons jusqu'aux conséquences de l'Assaut.

En début de Tour, l'Américain possède trois jetons «0/+1» et un jeton «+1/+1», ce qui est juste en prévision de l'Assaut à venir. L'Allemand possède quatre jetons «0/+1», ce qui représente une menace réelle pour son adversaire. L'Américain a en main une carte Héroïque : «QG du Gal Ridgway», un bon joker pour faire face à de nombreuses situations de jeu. Cette carte est inconnue du joueur adverse, d'autant plus qu'en début de partie l'une des quatre cartes Héroïques de cette mission est retirée au hasard par votre adversaire sans en prendre connaissance... L'Allemand n'a plus de carte Héroïque.

Phase de l'Américain :

Après avoir pioché **TROIS** cartes, l'Américain joue sa carte Événement «Parachutages» qui lui octroie DEUX cartes et DEUX jetons «0/+1» supplémentaires !

Phase de l'Allemand :

Après avoir pioché **QUATRE** cartes et en avoir rejeté UNE (une «Sentinelle») montrée à l'Américain, comme la règle spécifique à cette mission l'autorise, l'Allemand joue sa carte «Événement»: «Barbelés», réaction parfaite pour affaiblir la réserve de jetons de son adversaire. L'Américain doit remettre dans la Réserve TROIS jetons de son choix...Celui-ci replace évidemment trois jetons «0/+1» parmi les cinq en sa possession. Ça débute bien se dit l'Américain! Heureusement que «Parachutages» est rentrée au bon moment et qu'il a conservé depuis plusieurs tours une carte A.C. «Planeurs Waco» forte pour reprendre l'avantage en jetons sans aucune prise de risque.

Inter-Phase :

Le joueur Allemand va évidemment défendre avec du lourd sur un Terrain Objectif. Il décide d'affaiblir immédiatement la main de son adversaire en espérant l'obliger à jouer deux Unités à l'aide d'un «Sturmgeschütz III»...Il verra bien ensuite ce que l'Américain mettra en jeu, en espérant qu'il n'a pas son deuxième «Canon anti-char M1» en main (il y en a deux dans cette mission et nous considérons que le premier a déjà été joué). En effet cela ruinerait l'effet d'entame de l'Assaut par l'Allemand car le «Canon anti-char M1» non seulement annule l'effet très pénible du «Sturmgeschütz III» mais lui donne une V.C de 6 contre les Véhicules (3+3), ce qui le placerait en tête avec un différentiel de +1.

PHASE D'ASSAUT :

- A/** L'Allemand joue le «Sturmgeschütz III» (V.C. de 5) dont l'effet est de soustraire 1 de V.C. à toutes les Unités américaines le combattant.
- B/** L'Américain n'a pas de «Canon anti-char M1» ni de «Bazooka» en main...Il va donc devoir combattre à la main le char adverse. L'Américain joue une carte «Parachutistes U.S.» (V.C. de 4) qui vaut maintenant 3 et qui possède la capacité Soutien. Afin de battre l'Unité allemande, l'Américain joue une carte Unité supplémentaire : «Escouade de Démolition» (V.C. de 3) qui vaut maintenant 2 et qui possède également la capacité Soutien (sinon il ne pourrait l'associer à l'autre Unité américaine). Comme l'«Escouade de Démolition» est de type «Parachutiste» elle apporte aux «Parachutistes U.S.» un bonus de : +1. L'effet de l'«Escouade de Démolition» est de proposer à l'Allemand de perdre un jeton de son choix de sa réserve, s'il en a, ou de défausser la première carte de sa Pioche. Celui-ci préfère perdre un jeton «0/+1», il lui en restera trois, que de risquer de perdre certaines grosses cartes qui ne sont toujours pas passées ! Et puis l'Américain possède également trois jetons.
- C/** Comme l'Américain mène 6 (3+2+1) à 5, l'Allemand joue une Action de Combat «Grenade M24» qui lui apporte +2 en V.C. afin de reprendre l'avantage 7 à 6. N'oubliez pas que l'Américain remporte TOUJOURS les égalités. Le but est d'obliger l'Américain à jouer ses cartes A.C. et ses jetons afin de préparer le terrain pour les derniers Combats. D'autre part l'Allemand a une idée pour optimiser le jeu de ses cartes A.C. plus tard durant l'Assaut.
- D/** L'Américain ne peut plus jouer d'Unités comme le Soutien ne s'applique qu'à DEUX d'entre elles. Il décide alors de jouer un Jeton «+1/+1» afin d'obtenir sans risque l'égalité et voir ce que l'Allemand jouera. D'autre part, il met

en jeu sa carte A.C. «Planeurs Waco» pour récupérer DEUX jetons «+1/+1» ! Une mauvaise nouvelle pour l'Allemand qui ne contre pas avec son «Tireur embusqué». L'Allemand a-t-il cette carte ? Peut-être la conserve-t-il pour contrer une carte A.C. qu'il jugera plus cruciale pour le sort de cet Assaut !

(E) L'Allemand met en jeu un jeton pour reprendre l'avantage et lance le dé qui donne un «Échec». Il met en jeu un deuxième jeton mais rate à nouveau son lancé de dé. Il préfère alors abandonner ce Combat pour préparer la suite et incline son Unité à 90° afin d'indiquer à l'Américain qu'elle a été détruite. CE Combat est terminé. L'Allemand est moyennement satisfait car s'il a réussi à faire jouer deux Unités «Parachutiste» à l'Américain il n'a pas entamé son potentiel de jetons et a dépensé sa «Grenade M24» pour rien.

(F) Comme l'Allemand n'a joué qu'une seule Unité sur un Terrain de Taille : 4, il a encore la possibilité de jouer trois autres Unités que l'Américain devra TOUTES détruire s'il veut remporter l'Objectif : «Sainte-Mère-Église» ! L'Allemand joue maintenant un «Grenadiers» qui a une V.C. de 5 augmentée de 1 grâce à son effet qui stipule que toute carte Action de Combat jouée avant LE Combat durant lequel il est mis en jeu lui rapporte un bonus de 1 V.C. La «Grenade M24» ayant été jouée précédemment, Les «Grenadiers» ont maintenant une V.C. de 6. L'assaut se poursuit avec le choix pour l'Américain de poser ou non une ou plusieurs Unités s'il veut poursuivre l'Assaut. Ces petits effets de bonus ont toujours des effets importants sur le cours du jeu car ils obligent l'Américain à prendre des risques ou à jouer ses grosses cartes ! Avec une V.C. de 6 l'Américain doit soit à nouveau jouer deux Unités soit sacrifier l'une de ses Unités forte. L'Assaut se poursuit...

(G) N'oubliez pas à la fin de l'Assaut et quel que soit le résultat pour l'Américain d'appliquer l'effet du «Bâtiment» qui est une caractéristique du Terrain «Sainte-Mère-Église». L'Américain ayant mis en jeu au moins une Unité de V.C. de 3 ou moins («L'Escouade de démolition»), il pourra en lançant le jeton du Destin tenter de la récupérer si le résultat est une «Réussite».

(H) Évidemment, l'Américain attaque et joue une carte «QG» de V.C. : 5. Il prépare la suite des hostilités en activant son Unité par la dépense d'un jeton «0/+1», ce qui donnera un bonus de +3 aux Unités Américaines lors du prochain Combat, ce dont elles auront certainement besoin ! Afin d'égaliser, il dépense un jeton «+1/+1» pour ne prendre aucun risque. Notez que le «QG» est une carte «Soutien» ce qui laisse encore la possibilité à l'Américain de la renforcer même avec une carte faible de V.C. : 2 comme une «Équipe de reconnaissance» qui repousserait tranquillement la mise en jeu de l'autre «Grenade M24» encore disponible (mais pas forcément dans la main de l'Allemand...). L'Allemand ne voit pas trop comment reprendre l'avantage lors de ce Combat. Il préfère abandonner afin de se concentrer sur les deux derniers Combats surtout que l'Américain possède toujours un avantage en jetons. Il incline donc son Unité.

(I) L'Allemand sait que la prochaine Unité américaine bénéficiera d'un bonus conséquent de +3 à sa V.C. aussi est-il dans l'obligation de frapper fort s'il veut pousser son adversaire dans les cordes pour préparer le dernier combat ! Il met en jeu l'un de ses monstres, sa carte «Canon Flak de 88» de V.C. 5 qui obtient un bonus de +3 comme il est joué sur un Terrain «Bâtiment» pour un total de 8. Encore un gros combat pour l'Américain. Cette mise en jeu a également pour but de bloquer l'éventuel jeu de l'Unité «Jeep Willys» (V.C. de 4) qui autorise le joueur Américain à aller chercher une Unité de V.C. de 3 ou moins déjà mise en jeu. Or l'«Escouade de Démolition» pourrait être ainsi associée pour une V.C. de 7 (4+3) gonflée à l'aide du dernier jeton «+1/+1» pour une égalité. Mais le «Canon Flak de 88» se défend d'une autre façon contre les Unités «Véhicule» comme la «Jeep Willys». Il ne donne plus le bonus de +3, en contrepartie il offre de lancer quatre fois le dé de Combat pour obtenir un résultat de +1 ou +2 !! Un rapide calcul place déjà la valeur minimale de Combat à 9 (5+1+1+1+1) ce qui est intenable pour l'Américain dans cette configuration malgré le bonus acquis de +3 (4+3+3=10). Celui-ci joue alors une Unité de valeur sûre : «Parachutistes U.S.» pour une V.C. de 7 (4+3 de bonus acquis grâce au QG joué au tour précédent) augmentée par le jeu du dernier jeton de Combat «+1/+1» pour un total de 8. En jouant de cette manière l'Américain se réserve encore la possibilité de placer une petite Unité comme l'«Équipe de reconnaissance» qui grâce à son «Soutien» pourrait apporter une V.C. de 4 supplémentaire (2+1+1 pour les bonus croisés des Unités «Parachutiste»). Trop cher pour l'Allemand qui enrage de ne pouvoir mieux agripper son adversaire. L'Américain se dit que l'orage est passé car il a encore deux très bonnes cartes dans son jeu : sa carte Héroïque, qui ne pouvait être engagée face au Flak 88 comme le «QG du Gal Ridgway» est un «Véhicule» et surtout «Tir parfait» qui l'autorise à détruire n'importe quelle Unité Allemande sans jouer d'Unité... Seul bémol, l'Allemand n'a toujours pas joué son «Tireur embusqué» à ce stade de la partie, ce qui signifie soit qu'il ne l'a pas encore tiré soit qu'il le garde au chaud pour une grande occasion.

(J) Quatrième et dernier Combat. L'Allemand doit encore monter une grosse V.C. s'il veut déborder le jeu américain. Il joue son deuxième monstre, en l'occurrence le «Canon automoteur Wespe» de V.C. de 7 dont l'arrivée était préparée par le jeu du «Grenadiers» qui apporte un bonus de +2 à sa V.C. s'il est joué avant l'apparition du Wespe. Cela donne une Unité de V.C. de 9 (7+2) avec pour l'Américain un seul jeton «0/+1» en réserve comme l'Allemand d'ailleurs, l'Américain n'a plus de grosses Unités et ne peut atteindre les 9 demandés sauf à engager sa carte Héroïque qu'il préfère conserver comme dernière réserve pour un Tour ultérieur car elle ne peut en aucun cas être contrée. Il décide donc de jouer le «Tir Parfait» qui de toute façon prend le risque plus la partie avance de se faire contrer... Or l'Allemand joue exactement la carte que vous redoutiez : «Tireur embusqué» ! Ça fait mal au moral, mais au moins vous n'en entendrez plus parler. Il est maintenant temps d'abattre votre carte Héroïque et de lui montrer que vous aussi vous savez combiner vos cartes. L'Américain joue donc «QG du Gal Ridgway» de V.C. : 4 qui l'autorise surtout à aller chercher dans sa Défausse une Unité d'une V.C. : 3 ou moins, de l'associer et

★ JOUEUR AMÉRICAIN

★ 5+1=6



★ 4+3+1=8



★ 4+3+3=10



★ 3+2+1=6

✚ JOUEUR ALLEMAND

✚ 5+1=6



✚ 5+3=8



✚ 7+2=9



✚ 4+1+1+1=7



de profiter de son effet. Tout ça ! Ça tombe bien, un «Canon anti-char M1» a justement déjà été joué plus tôt dans la partie. Aussi l'Américain va-t-il le chercher dans la Défausse et l'associe-t-il pour obtenir une VC finale de 10 (4+3+3 avec le bonus anti-véhicule) ! L'Allemand n'a pas de «Grenade M24». Ses autres cartes A.C. ne l'assurent pas de l'emporter surtout lorsque l'Américain remporte les égalités. Il ne peut prendre de risque avec un différentiel de -1. En fait, il a un autre plan...

(K) / L'Américain pense que s'en est fini et qu'il a bien mérité un petit remontant Normand pour célébrer sa difficile victoire. Mais l'Allemand ne range pas ses cartes, il incline son Wespe et joue sa «Tranchée» qui lui donne l'opportunité d'ajouter UN Combat supplémentaire sur le Terrain en jeu lorsqu'une Unité Allemande est détruite. Bien sûr, cette A.C. aurait pu être jouée plus tôt pour faire bénéficier de son bonus de +1 aux «Grenadiers» dans la file des Combats, mais cela aurait donné une information sensible à l'Américain qui aurait ainsi géré sa main différemment pour un effet réel mais moyen en terme de bonus de Combat à ce stade de l'Assaut. Comme toute A.C., la «Tranchée» peut être contrée par la carte américaine «Échec» que l'Américain ne manquera pas de jouer s'il l'a en main à ce stade de l'Assaut...Non, l'Américain ne contre pas, c'est donc qu'il ne l'a pas. Un dernier Tour de jeu est alors enclenché.

(L) / Le joueur Allemand n'a plus grand chose en main et doit remporter ce Terrain, aussi décide-t-il de jouer une carte moyenne mais pénible pour les Unités américaines «Soutien», une «Luftlande» de VC : 4, qui annule les effets «Soutien» Américains en espérant que l'Américain n'aura plus grand chose car il a tout de même joué trois grosses cartes Unités et sa carte Héroïque. L'Allemand compte sur son dernier jeton «0/+1» et ses deux dernières A.C. pour faire la différence face à une main américaine affaiblie.

(M) / L'Américain est au bout de son effort, sans aucun de ces puissants «Parachutistes US», ni cette fameuse «Jeep Willys» qui n'est justement pas «Soutien», ni «Mitrailleuse Browning» et avec un seul jeton «0/+1». Il lui reste en revanche une surprise à faire, détruire à l'aide d'une «Mine M7» cette «Luftlande» en espérant que l'Allemand n'aura pas de carte plus puissante à jouer ensuite. La «Luftlande» est défaussée et remplacée aussitôt par une autre...«Luftlande» ! Raté pour ce Combat. L'Américain joue alors une «Équipe Radio» de VC : 3. Elle aurait pu être jouée plus tôt lors du premier Combat mais avec une possibilité de ne pas apporter de carte immédiatement utilisable (un Événement par exemple) alors que le jeton retiré à l'Allemand s'est révélé payant...jusqu'à maintenant. Comme l'«Équipe Radio» est un «Soutien», son effet ne peut être appliqué ! Ensuite, il joue une «Équipe de Reconnaissance» de VC : 2, elle-même «Soutien» dont l'effet ne peut pas non plus être appliqué pour atteindre péniblement : 5 (3+2). C'est toujours beau un combat à la petite cuillère après les magnifiques coups de boutoirs des tours précédents.

(N) / L'Allemand sait maintenant que l'Américain est en difficulté sinon il aurait été atomisé par des Unités plus fortes. Il joue son A.C. «Munitions» qui lui offre deux jetons de Combat «0/+1» passant ainsi à trois jetons face à un seul pour l'Américain. Il lance le dé et obtient une réussite pour une égalité à 5-5. Il lance une deuxième fois le dé pour un nouveau succès à 6-5. L'Américain sait qu'il n'a plus le choix et lance à son tour le dé pour une réussite également : 6-6 ! L'Allemand fredonne la chevauchée des Walkyries et rate son dernier lancé de dé... Il joue alors son va-tout avec sa dernière carte A.C. «Ennemi repéré» qui apporte +3 en VC, à toute «Patrouille» ou «Sentinelle». Sinon, l'Unité allemande bénéficie d'un +1. Ce qui permet à la Luftlande de passer à 7-6, laissant l'Américain maudire le «Tireur embusqué» de tout à l'heure et concéder la victoire.

(O) / L'Allemand remporte l'Assaut et la carte Objectif, empochant 2 P.V. Il pioche une carte et prend deux jetons «0/+1» dans la Réserve. L'Américain tente de se consoler en appliquant l'effet du «Bâtiment» pour son Unité «Équipe Radio» bien qu'il ait perdu l'Assaut. Il lance le dé et obtient une «Réussite» (une face «Explosion») et remonte dans sa main son Unité.

(P) / Les joueurs contrôlent le niveau des P.V. afin de déterminer s'il y a un vainqueur. Ils contrôlent la disponibilité d'une nouvelle carte Héroïque. Le joueur ayant perdu l'Assaut, à savoir l'Américain choisit sur quelle «Échelle» du Secteur des Ponts il décidera de se rendre lors du prochain tour si des Terrains y sont toujours éligibles. Sinon, il retourne la prochaine carte du Secteur «Sainte-Mère-Église».



PRÉSENTATION DU MATÉRIEL

- Les cartes de jeu sont les éléments actifs utilisés par chaque joueur pour remporter un Assaut
 - Les cartes Terrain sont les lieux historiques sur lesquels les joueurs mèneront les Assauts
 - Les deux cartes «Réserve» servent à isoler les jetons de Combat par type
 - Les cartes Tour de jeu sont un aide-mémoire afin de se rappeler de la séquence de jeu
 - Le recto «Contre-attaque Allemande» servira dans la mission Historique de «Sainte-Mère-Église»
 - Le verso «Production» Américaine servira dans la mission «Graignes»
 - Les cartes «Événements Permanents» serviront à chaque joueur dans la mission «Utah Beach»
 - La carte Nombre de Combat sur un Terrain «+1/+2» et «-1/-2» servira de rappel lorsque ce modificateur s'appliquera lors d'un Assaut
 - La carte Nombre de cartes piochées sur un Terrain «+1/-1» et «+2/-2» servira de rappel lorsque ce modificateur s'appliquera lors d'un Assaut.
 - Chaque camp bénéficiera de QUATRE cartes Variantes expliquées à la fin du livret pour jouer aux Missions «Opération Commando - Sainte-Mère-Église».
 - Chaque camp bénéficiera de QUATRE et SIX cartes Variantes expliquées à la fin du livret des Missions pour jouer aux Missions «Opération Commando - Pegasus»
 - ONZE cartes du jeu «Opération Commando - Pegasus Bridge» ont été mises à jour. Vous pouvez les remplacer dans votre jeu original. Il s'agit d'un supplément d'information quant à leur mise en jeu.
 - Un dé spécial à six faces présentant sur trois d'entre elles une face neutre signifiant un «Échec» et sur les trois autres une explosion signifiant une «Réussite» à votre lancé.
 - Une Échelle des Points de Victoire sera utilisée pour suivre les Tours de jeu et la récupération des cartes Héroïques ainsi que pour indiquer le nombre de P.V. de chaque joueur en cours de partie.
 - Un plan de jeu plié de 50cm de côté est destiné à faciliter la mise en place et le jeu des deux missions «Pegasus» et «Sainte-Mère-Église» tant pour leur mission d'Initiation qu'Historique.
 - Deux listes d'armées vous permettront en un coup d'œil de découvrir votre main en fonction de votre mission et ce pour les DEUX jeux «Opération Commando».
 - Quatre fiches de Mise en Place rapide vous serviront de rappel pour débiter vos Missions sans reprendre le livret des Missions.
 - Le nombre de petits jetons ronds de Combat et leur type sont détaillés dans chaque mission.
- 24** jetons ayant chacun un recto gris clair «+1» et un verso gris clair «0», qui sont les jetons de Combat «Standards».
- 8** jetons ayant chacun un recto gris foncé «+1» et un verso gris foncé «0» qui sont les jetons de Combat uniquement utilisés lorsque requis par l'emploi d'une carte Unité ou autre (ex : «Grenade US», «Mitrailleur Browning», «Mortiers M2»...) afin de ne pas grever la réserve de jetons de Combat Standards.
- Information :** 24 jetons clairs et 8 foncés seront placés sur la grande carte «Réserve» en deux tas distincts lors de CHAQUE mission
- 28** jetons «Spéciaux» (ceux avec des valeurs de «+1/+1», «+1/+2» et «0/+3») mis en jeu à l'occasion de l'apparition de certaines cartes Action de Combat et Unités, l'application des effets de certains Terrains et le jeu de cartes Héroïques lors de chaque mission.
- 2** jetons ayant chacun un recto noir «+1» et un verso noir «+1». Il s'agit de jetons «SS» uniquement mis en jeu dans la mission «Graignes» lorsqu'une Unité allemande «SD.KFZ-222» apparaît.
- Information :** Ces jetons «Spéciaux» seront placés sur la grande carte «Réserve Spéciale» en tas et nombre distincts tel que précisé lors de CHAQUE mise en place de mission.
- Les grands pions carrés et les grands jetons représentent des P.I.R., des actions ou des marqueurs de Contrôle. Ils seront détaillés dans ces règles ou le livret des Missions.
- 19** pions ayant chacun un recto vert-olive «Étoile US» et un verso gris «Croix allemande». Il s'agit des jetons de «Contrôle» utilisés par chaque camp lorsqu'un Terrain est gagné afin de l'indiquer.
- 2** pions avec un recto vert-olive «Badgé para US» et un verso gris «Croix de Fer allemande». Il s'agit des jetons «Initiative» afin de déterminer à quel camp appartient l'Initiative à chaque Tour.
- 1** pion avec un recto vert «Médaille/Réussite» et un verso rouge «Impacts de balles/Échec». Il s'agit du jeton du «Destin». Il sert de rappel lorsque vous devrez lancer le dé afin d'activer certains effets liés aux cartes ou aux règles. Vous pouvez également utiliser celui de «Pegasus Bridge» si vous préférez le lancer !
- 2** petits jetons portant l'insigne des parachutistes américains et une croix allemande. Il s'agit des DEUX pions de suivi des points de victoire à placer sur l'Échelle des P.V.
- 2** pions ayant un recto rouge «Étoile US» et un verso rouge «Croix Allemande». Il s'agit du pion d'«Assaut» afin de marquer quel Terrain est en jeu à ce tour et quel camp l'a choisi.
- 3** pions ayant chacun un recto vert-fluo «Caisses/Utilisable» et un verso rouge-cramoisi «Caisses/Inutilisable». Il s'agit des pions de «Production» utilisés par le joueur Américain dans la mission «Graignes» uniquement.

1 pion présentant sur le recto comme le verso une illustration de barricade. Il s'agit du pion «Barricade» utilisé uniquement par le joueur Américain dans la mission «Graignes».

1 pion présentant sur le recto comme le verso une illustration d'écluse détruite. Il s'agit du pion «Écluse» utilisé uniquement par le joueur Américain dans la mission «Graignes».

1 pion présentant sur le recto comme le verso une illustration de maisons. Il s'agit du pion «Bâtiment» utilisé uniquement dans les missions : «Graignes» et «Sainte-Mère-Église».

1 pion ayant un recto blanc «+1PV» et un verso blanc «Croix de Fer allemande». Il s'agit du pion «Bonus» donné en début de partie au joueur Allemand dans la mission : «Sainte-Mère-Église / Initiation» uniquement et de l'action «Contre-attaque Allemande» utilisée par le joueur Allemand dans la mission : «Sainte-Mère-Église / Historique» uniquement.

6 pions avec un recto bleu et jaune «Graignes» et un verso blanc et rouge pour 4 d'entre-eux «Objectif» et les 2 autres blanc et gris «Leurre». Il s'agit des jetons utilisés dans la mission «Graignes» afin de résoudre la condition de mort subite décrite dans la règle.

Les pions apparentés aux trois Régiments Parachutistes américains (Parachute Infantry Regiment - P.I.R.) en jeu dans la mission «Utah Beach» :

- **501e** : 1 pion avec un recto badge «Geronimo» vert et un verso identique. Il s'agit d'un pion spécial qui ne peut être mis en jeu qu'à l'aide de la carte Héroïque américaine «501e PIR» dans la mission «Utah Beach».

- **502e** : 2 pions avec un recto badge «Tête de mort» vert et un verso badge «Tête de mort» jaune ASSOCIÉS et 1 pion avec un recto badge «Tête de mort» rouge et un verso badge «Tête de mort» neutre ASSOCIÉS. Il s'agit des différents états de forme de ce PIR qui conditionnent son jeu dans la mission «Utah Beach».

- **506e** : 2 pions avec un recto badge «5-Aigle-6» vert et un verso badge «5-Aigle-6» jaune ASSOCIÉS et un 1 pion avec un recto badge «5-Aigle-6» rouge et un verso badge «5-Aigle-6» neutre ASSOCIÉS. Il s'agit des différents états de forme de ce PIR qui conditionnent son jeu dans la mission «Utah Beach».

Note : 2 pions vert/jaune pour chaque PIR : 502e et 506e ont été ajoutés dans l'éventualité qu'un pion serait perdu. Il n'ont aucune autre fonction.

REMERCIEMENTS : L'éditeur et les auteurs tiennent à remercier les nombreuses personnes qui les ont soutenus dans ce projet éreintant et long ainsi que toutes celles qui ont participé aux très nombreuses parties tests tant à Paris que sur les salons comme le FIJ de Cannes durant lequel le vétéran d'«Opération Commando – Pegasus Bridge» Eddy nous a toujours rendu visite ou l'OPJH de Paris. Merci à Tric Trac, Monsieur Phal, Dr Mops et Guillaume.

Une pensée éternelle à notre ami Jean-Claude Robert alias «Lord Kalbut» sur Tric Trac qui nous a quittés subitement et à ses enfants.

Merci aux Directeurs des Musées : Airbone Museum, Mme Magali Mallet et D-Day Expérience, M. Emmanuel Allain pour leur accueil et conseils lors du développement du jeu. Merci à Messieurs Allain et Belloc pour leur regard acéré lorsqu'il s'agit d'uniformes et d'armes. Merci à Frédéric Jeanne, Monsieur Bremenson et nos amis Normands : Charly de Lacretelle, Jean-Marc Pélissier et Jean-Georges pour le temps passé à nous écouter et à partager les grandes heures du Débarquement avec nous !

REMERCIEMENTS PARTICULIERS À : Thibault NGuyen, Sébastien Vassor, François Parmentier, Walter Vejdosvky, Denis Sauvage, Philippe Germain, Cédric Némasius, Laurent Bouyer, Rincevent, Nicolas Stratigos, Laurent Pouquet, Nicolas Courtelmont, Théophile Monnier, Dominique Sanche, Frederic Romero, Simon Majoulet et à Eddy de Cannes.



Auteurs : Pierre-Olivier Barome & Pascal Bernard
Développement : Pascal Bernard & Guillaume Bouilleux
Illustrations : Nicolas Jamme
Éditeur : Ajax Games
www.operation-commando.com



LIVRET DE MISSIONS

MISSION : SAINTE-MÈRE-ÉGLISE

CONTEXTE HISTORIQUE :

La mission dévolue à la 82e division Aéroportée américaine (les «AA», «All-American» porté comme blason d'unité) et à ses trois régiments (505e / 506e / 507e PIR) est scindée en deux actions distinctes. Tout d'abord elle consiste à s'emparer de l'axe routier majeur qu'est la RN 13 reliant Carentan au Sud au port de Cherbourg tout au Nord de la péninsule du Cotentin. Le village de Sainte Mère-Église en est la clef.

L'autre objectif est de s'emparer de deux ponts franchissant une rivière : le Merderet, afin de pousser jusqu'à la ville de Pont l'Abbé dont la route file plein Ouest afin de réaliser le cisaillement de la péninsule du Cotentin et de l'isoler de tous renforts. Il s'agit des ponts de la Fièrre et de Chef du Pont situés près de St Mère-Église à l'Ouest du village.

Un grand nombre de largages furent aléatoires ce qui eut pour résultat de disperser les unités empêchant leur regroupement rapide une fois au sol. À Sainte Mère-Église la malchance voulut qu'une grange située à quelques dizaines de mètres de l'église brûla ce soir-là éclairant le village d'une lumière inattendue au moment des largages. Heureusement pour les Américains, le faible nombre de défenseurs allemands leur permit de les chasser rapidement.

L'attaque des deux ponts sur le Merderet eut des issues très différentes. Autant l'abord de celui de Chef-du-Pont fut facilité par l'absence d'une défense organisée et sa prise rapide autant le contrôle du pont de la Fièrre tourna à la guerre de position lorsque les Américains après avoir conquis la rive Est et le grand manoir le jouxtant furent cloués au sol par la puissance de feu allemande et subirent une contre-attaque repoussée in-extremis à l'aide d'un canon anti-char. Si l'on considère que l'échec de l'assaut sur la rive Ouest du Merderet était inévitable tant les largages furent catastrophiques, la prise de Saint Mère-Église et de ses abords ainsi que la tenue des deux rives Est des deux ponts empêchèrent toute contre-attaque ennemie sérieuse signifiant le succès de l'opération aéroportée de la 82e.

MISSION D'INITIATION

La mission d'«Initiation» PROPOSE une partie rapide d'une trentaine de minutes. Les cartes Héroïques et autres règles spéciales seront abordées dans la mission «Historique».

But de la mission :

Chaque joueur doit s'emparer de deux types de Terrains qui lui rapporteront des Points de Victoire (P.V.) : **Les Objectifs : 2 P.V.** et les autres Terrains : **1 P.V.** TROIS Terrains Objectifs et six Terrains standards sont en jeu à chaque partie pour un total de **DOUZE P.V.** Le joueur Allemand débute la partie avec le grand pion blanc : **+1 P.V.** Le premier joueur à atteindre **SEPT P.V.** l'emporte. Il ne peut y avoir de match nul dans cette mission comme le nombre de P.V. est de **TREIZE.**

Le camp qui remporte un Assaut prend possession de la carte Terrain gagnée et la place face visible devant lui de telle façon que son adversaire sache quel(s) Terrain(s) il contrôle. Le joueur déplacera son pion de Points de Victoire sur l'Échelle des P.V. du nombre de points remporté.

Durée de la partie : 30 minutes si l'un des deux camps est capable de contrôler les Terrains Objectifs rapidement.

MISE EN PLACE

Prenez en main toutes les cartes Terrain avec un badge ROUGE . Vous constituerez **TROIS PIOCHES** distinctes en écartant certains Terrains proposés.

LES TERRAINS :

Pioche Principale du Secteur «Sainte-Mère-Église» : Prenez les **SIX** cartes Terrain suivantes :

1. «Sainte-Mère-Église»,
2. «Carrefour»,
3. **UNE** «Route»,
4. «Maisons»,
5. «Neuville-au-Plain»,
6. «Zone de parachutage».

Placez de côté la carte **Objectif «Sainte-Mère-Église»** et retirez au hasard **SANS** en prendre connaissance l'une des cinq cartes restantes. Rangez-la face cachée dans la boîte.
- Choisissez **DEUX** cartes Terrain au hasard parmi les quatre restantes. Ajoutez la carte «Sainte Mère-Église» et mélangez-les.

Placez ensuite ces **TROIS** cartes sur le côté droit du Champ de Bataille. Posez ensuite par-dessus les **DEUX** cartes Terrain restantes au hasard pour obtenir un total de **CINQ** cartes. Vous obtenez ainsi une pioche unique de Terrains avec **UN** Objectif.

- La particularité de la pioche du Secteur de «Sainte-Mère-Église» tient à ce que les Terrains seront révélés les uns après les autres sans que les joueurs n'aient à choisir le Terrain sur lequel combattre. Ils devront obligatoirement combattre sur celui mis en jeu.

Les **DEUX** autres pioches dites **Secondaires** sont celles du **Secteur** des Ponts sur le Merderet : «**La Fièvre**» et «**Chef du Pont**».

Chacune d'entre elles est composée d'un pont **Objectif** et de **DEUX** terrains qui le précèdent. Ces deux pioches sont placées sur le côté gauche du plan de jeu.





Pioche secondaire du «Pont de la Fièvre» : Prenez la carte «Pont de la Fièvre» et placez-la en tête de colonne.

Prenez les trois cartes Terrain :

1. **LE** «Marais»,
2. **UN** «Champs inondés»,
3. **UNE** «Route».

Retirez au hasard **SANS** en prendre connaissance l'une de ces trois cartes. Rangez-la face cachée dans la boîte. Placez les deux autres faces cachées devant le pont en tête de colonne.

Pioche secondaire du «Pont de Chef du Pont» : Prenez la carte «Pont de Chef du Pont» et placez-la en tête de colonne sous celle du pont de La Fièvre.

Prenez les trois cartes Terrain :

1. **UNE** «Route»,
2. **UN** «Champs inondés»,
3. **LA** «Gare de Chef du Pont».

Retirez au hasard **SANS** en prendre connaissance l'une des ces trois cartes. Rangez-la face cachée dans la boîte. Placez les deux autres faces cachées devant le pont en tête de colonne.

La partie débute **TOUJOURS** en dévoilant le Terrain du dessus de la pioche de «**Sainte-Mère-Église**». **Il s'agit de la première «Phase de Progression» obligatoire à cette mission.** Les joueurs **DEVRONT** combattre sur ce Terrain et y placeront le pion d'«Assaut».

A l'issue de ce premier Tour de jeu, le **PERDANT** choisira vers laquelle des deux pioches du Secteur des Ponts il voudra combattre : «La Fièvre» ou «Chef du Pont». Il révélera ensuite les deux cartes Terrain situées devant le pont choisi et choisira celui sur lequel se déroulera le deuxième Tour en y plaçant le pion «Assaut». L'autre Terrain sera retiré du jeu. À l'issue de cet Assaut, quel que soit le vainqueur, les joueurs retourneront vers le Secteur de «Sainte-Mère-Église» et dévoileront le Terrain du dessus de la pioche. Le prochain Assaut s'y déroulera obligatoirement. Ensuite, les joueurs repartiront vers le Secteur des Ponts et ainsi de suite jusqu'à ce que le dernier Terrain soit mis en jeu ou que l'un des deux joueurs ait atteint ses conditions de victoire.

Lorsqu'un Terrain a été gagné il **NE peut PLUS** être attaqué par votre adversaire. Lorsque l'un des Ponts Objectif a été conquis, il n'est plus possible de revenir jouer dans sa direction comme sa pioche est vide ! Les joueurs devront jouer en direction du pont restant qui représentera à lui seul le Secteur des Ponts!

LES CARTES DE JEU:

Prenez en main **TOUTES** les cartes de chaque camp avec un **badge ROUGE**  , **SAUF** les cartes **Héroïques** (avec une étoile dorée, y compris la carte «Luftlande Falley») et les cartes Événement «**Choix tactique**» et «**Américains désorientés**» (**ces cartes seront mises en jeu dans la mission Historique**). Chaque joueur mélange ses cartes et pioche **les SIX premières**. **SEUL** le joueur **Allemand** peut décider d'effectuer un «Mulligan» dans cette mission.

Remarque: Cette règle simule la dispersion importante des troupes aéroportées américaines dans ce secteur.

LES JETONS ET PIONS:

+1

Prenez la carte «Réserve» et placez-la à côté du Secteur de «Sainte-Mère-Église» avec vingt quatre jetons de Combat «0/+1» gris clair. Chaque joueur prend

+1

DEUX jetons «0/+1» et les place à côté de sa pioche. Placez également dans cette Réserve en tas distinct les **HUIT** jetons de Combat gris foncé «0/+1».

Ils ne serviront que lors du jeu de certaines cartes qui nécessitent de lancer un jeton de cette valeur.

+1

Prenez la carte «Réserve Spéciale» et placez-la à côté de la carte «Réserve» avec

+1

SIX jetons de Combat «+1/+1», CINQ jetons «+1/+2» et SIX jetons «0/+3». Ils constituent une réserve à part. Ils sont également en nombre limité et suivent la même règle que celle des jetons «0/+1» gris clair.

+3

Bonus lors du gain d'un Terrain :

- Lorsque l'Allemand remporte un Assaut, il pioche **UNE** carte et prend **DEUX** jetons de Combat «0/+1» gris clair dans la Réserve, s'il en reste suffisamment.



- Lorsque l'Américain gagne un Assaut, il prend **UN** jeton «0/+1» gris clair dans la Réserve, s'il en reste suffisamment. S'il s'agit d'un Terrain «**Bâtiment**» il en applique l'effet. S'il s'agit d'un **AUTRE** Terrain, il pioche **UNE** carte. **Il ne fait pas les DEUX (sauf si l'effet de la carte l'indique).**

Règle OPTIONNELLE spécifique au joueur Allemand : Au **DÉBUT** de **CHAQUE** Tour de jeu, après que le Terrain a été choisi et lors de **SA** phase, le joueur Allemand **DÉCIDÉRA** s'il piochera **UNE** carte supplémentaire que le nombre indiqué sur la carte Terrain en jeu. S'il le fait, Il prendra connaissance des cartes piochées et choisira d'en conserver le nombre indiqué sur la carte Terrain en les ajoutant à sa main. La carte rejetée sera **DÉFAUSSÉE** après avoir été révélée à l'Américain. **Attention :** Le joueur Allemand ne choisit pas de défausser une carte parmi celles qu'il a déjà en main !



MISSION HISTORIQUE

But de la mission historique :

Le but ne change pas de la mission d'«Initiation». En revanche, le joueur Allemand **NE reçoit PAS** de grand pion : «+1 P.V.» Celui-ci sera utilisé sur son verso avec la «Croix de Fer».

Les joueurs se partageront donc les **DOUZE P.V.** en jeu, ce qui autorise la possibilité d'une **partie NULLE** comme résultat si chaque joueur obtient **SIX P.V.**

Des éléments tactiques sont ajoutés qui apportent plus de finesse dans la manière de jouer chaque camp : les cartes Héroïques et la carte Événement Américain «**Choix tactique**». D'autre part le joueur Allemand se verra autorisé à monter **UNE** «**Contre-attaque**» afin de tenter de reprendre un Terrain Contrôlé par l'Américain. Cette action est concrétisée par la mise en jeu du pion : «Contre-attaque», représenté par la «Croix de Fer» au verso du «+1 P.V.».

Durée de la partie : 45 à 60 minutes.

LES CARTES HÉROÏQUES:

Chaque joueur a à sa disposition **QUATRE** cartes Héroïques. En début de partie chaque joueur choisira au hasard **UNE** carte Héroïque parmi celles de son adversaire **SANS** en prendre connaissance et l'écartera de la partie. Elle ne sera pas mise en jeu. Cette règle apporte un élément de surprise dans la partie. Ces cartes sont placées faces cachées devant chaque joueur afin que l'adversaire ne sache pas celles qui seront choisies. Veillez à bien retirer la carte «Luftlande Falley» du jeu de l'Allemand en début de partie, cette carte ne pouvant entrer en jeu qu'à l'aide de la carte Héroïque allemande «QG du Gal Falley».



Au début des **3e - 5e - 7e Tour**, **CHAQUE** joueur choisira simultanément et secrètement l'**UNE** de ses cartes Héroïques et l'ajoutera à sa main sans la montrer à son adversaire.

LA CARTE AMÉRICAINNE ÉVÉNEMENT: «CHOIX TACTIQUE»



L'Américain ajoute à sa pioche la carte «Choix tactique». Cette carte est un Événement. Elle l'autorisera lors de la **Phase de Progression** à obliger le joueur devant choisir un Terrain, y compris lui-même, à rester sur le **SECTEUR** actuellement occupé par le pion «Assaut». **Il n'y aura alors pas de bascule** entre le Secteur des «Ponts» et celui de «Sainte-Mère-Église». Il s'agit de la seule façon pour le joueur Américain d'obliger un joueur à jouer deux fois de suite sur le même Secteur. La bascule vers l'autre Secteur aura lieu au Tour suivant. Cette carte n'a aucun impact quant au Tour de mise en jeu des cartes Héroïques.

- Si cette carte est jouée alors que le pion Assaut était sur le secteur des «Ponts», le joueur ayant **PERDU l'Assaut précédent** devra choisir vers quel Terrain se diriger sur l'une des deux pioches du Secteur des «Ponts» : «La Fièvre» ou «Chef du Pont». S'il ne reste qu'un seul Pont en jeu ou une seule pioche de Pont en jeu, le joueur **DEVRA** poser le pion Assaut sur ce dernier ou cette dernière.

- S'il ne reste qu'**UNE** seule pioche de Terrains : «Sainte-Mère-Église», cette carte **ne pourra être jouée que pour son DEUXIÈME effet**.

LE PION «CONTRE-ATTAQUE» ALLEMANDE:



Le joueur Allemand prend en début de partie le pion C.A. et le place de son côté. Il placera également à sa gauche la grande carte «Contre-attaque allemande» afin d'y disposer ses Unités lorsqu'il le souhaitera. Le jeu de ce pion OBLIGERA l'Américain à remettre en jeu un Terrain qu'il CONTRÔLE DÉJÀ, quel qu'il soit, au CHOIX de l'Allemand. L'Assaut suivant aura alors OBLIGATOIREMENT lieu sur CE Terrain.

La séquence de jeu reprendra ensuite son cours normalement à l'endroit où elle s'était arrêtée : Secteur de «Sainte-Mère-Église» ou Secteur des «Ponts». Le joueur Allemand NE PEUT monter qu'UNE seule C.A. par partie. Il se DOIT de la déclencher AVANT que le DERNIER Terrain de la partie ne soit mis en jeu, sinon elle est perdue.

Remarque : Cela signifie que le joueur Allemand ne peut attendre le dernier Tour de jeu pour déclencher cette option. Par ailleurs, il n'est nullement tenu de déclencher une C.A., même préparée, durant une partie.

Afin de déclencher une C.A. le joueur Allemand devra la préparer de manière visible, ce qui laissera l'occasion à son adversaire de s'y préparer.

Préparation de la C.A. Allemande:

- À la fin de **CHAQUE** Tour, lorsque l'Assaut est achevé et que les effets du vainqueur ont été appliqués, le joueur Allemand **PEUT** décider de placer face cachée, à sa gauche, **UNIQUEMENT** parmi ses cartes **UNITÉS** jouées sur ce Terrain **UNE** carte de son choix afin de former une colonne de cartes.

- Lorsque la **TROISIÈME** carte Unité est ainsi placée (donc après trois Tours de jeu minimum), la C.A. **DOIT** être lancée. Elle devra alors être **OBLIGATOIREMENT** déclenchée au **TOUR** suivant.

Le joueur Allemand n'est pas tenu à placer une carte à chaque tour. Les cartes placées dans la préparation de C.A. sont considérées comme n'étant **NI dans la Défausse NI dans la Pioche** pour le compte de certains effets du jeu ou effets décrits sur certaines cartes.

Déclenchement de la C.A. :

Lors de la **Phase de l'Allemand**, après qu'il a pioché le nombre de cartes indiqué sur le Terrain **REMIS** en jeu, il suit la procédure suivante :

- Il présente au joueur Américain les **TROIS** cartes de sa C.A. faces cachées. Celui-ci en défausse une au hasard et en prend connaissance. Ensuite, le joueur Allemand ajoute à sa main les **DEUX** cartes restantes.

- Pour achever la préparation de sa C.A. le joueur Allemand **DOIT se défausser de DEUX cartes de son choix de sa main** qu'il montre à l'Américain.

- Le joueur Allemand reprend ensuite le cours normal du Tour de jeu et joue d'abord ses Événements s'il le veut et ensuite quelle Unité combattra, s'il le veut.

Il peut tout à fait abandonner le Terrain sans combattre malgré le déclenchement de la C.A. Dans ce cas l'Américain remporte l'Assaut automatiquement et conserve le Terrain. Si l'Américain remporte l'Assaut il **NE GAGNE PAS** de P.V. supplémentaires ! Il a évité d'en perdre au profit de l'Allemand...





MISSION : UTAH BEACH – PROTÉGEZ LES PLAGES

CONTEXTE HISTORIQUE :

La mission dévolue à la 101e Airborne (les «Screaming Eagles») consistait principalement à protéger les débouchés des plages de débarquement visées par les régiments de la 4e Division d'Infanterie : «Utah Beach», près du lieu-dit de «La Madeleine». Il avait été repéré quatre axes principaux de pénétration à l'intérieur du pays, les «Exit n° 1 - 2 - 3 et 4». Celles-ci devaient permettre aux fantassins de rapidement ouvrir la voie à travers les zones inondées et le bocage aux unités mécanisées de la division. Les trois régiments parachutistes de la 101 : 501e - 502e - 506e se chargeaient d'en protéger l'autre extrémité afin de bloquer toutes tentatives de contre-attaques allemandes dans la matinée du 6 juin. Certains objectifs secondaires étaient également apparus comme l'occupation de la ville de Sainte-Marie-du-Mont et la destruction de batteries en retrait du front.

D'autre part, le 501e PIR avait reçu comme mission le contrôle d'une écluse située sur la Douve, au milieu de champs facilement inondables, dite «La Barquette». Le contrôle de cette écluse devait empêcher les Allemands d'inonder tout le secteur au Nord de la ville de Carentan afin de faciliter les mouvements des troupes dans la journée du 6 et notamment l'attaque de cette ville pivot située entre les deux plages américaines du Débarquement : Utah et Omaha.

Malgré des largages peu précis, les parachutistes de la division réussirent leur mission en contrôlant les sorties de plage et les villages dans leur secteur. Ils prirent le contrôle de la rive Nord de la Douve pour peu d'effet comme tout le terrain alentour était déjà inondé...

But de la mission :

Être le premier joueur à placer **SEPT** de ses jetons de **Contrôle** sur les Terrains mis en jeu. Dès qu'un joueur atteint ce chiffre à la fin d'un Assaut, il l'emporte. Certains Terrains autorisent à placer **DEUX** jetons de Contrôle pour l'Américain, mais la majorité **UN** seul tout comme pour l'Allemand. À la fin de chaque Tour de jeu, un Terrain sera donc occupé par l'un des deux camps qui y placera un ou deux Jetons de Contrôle. **Aucun Terrain Contrôlé ne pourra être reconquis.**

Durée de la partie: Une partie dure entre **45 et 60 minutes.**

MISE EN PLACE

Prenez en main toutes les cartes Terrain avec un badge **BLEU** . Vous aurez ainsi **SEIZE** cartes à placer afin de former un damier de 4 espaces «Terrains» par 4 pour créer le Champ de Bataille.

LES TERRAINS :

- Vous aurez en main : **QUATRE** «Sorties de plage» (N° 1,2,3 & 4) et **QUATRE** «Terrains Spéciaux» : «Poupeville», «Sainte-Marie-du-Mont», «Le Complexe WXYZ» et «La Batterie de Saint-Martin de Varreville» qui sont associés à une sortie.
- Les **HUIT** autres Terrains sont considérés comme standards.

Le joueur **Allemand** organise **TOUJOURS** le Champ de Bataille en plaçant les cartes Terrains faces cachées (sur leur verso) **SANS** les dévoiler aux yeux du joueur Américain (qui ira faire un tour...). Cette préparation de l'aire de jeu simule l'imprécision de nombre de largages.

JOUEUR ALLEMAND

Exemple colonne 1 :
-Sortie de plage N°1
-Poupeville
et deux autres Terrains

Pioche DE +

+ Cartes héroïques DE

+ Événement permanent DE

Réserve jetons

Réserve spéciale

Jetons de contrôle

Jetons P.I.R.

501e 502e 506e 502e 506e

JOUEUR AMÉRICAIN

Cartes héroïques US

Pioche U.S.

Événement permanent US

Il existe deux variantes de mise en place à cette mission : **HISTORIQUE** ou **LUDIQUE**.

CHAMP DE BATAILLE HISTORIQUE: L'Allemand **DOIT** placer **en partant de la droite ou de la gauche** de l'aire de jeu les quatre colonnes de cartes dans l'ordre suivant : Colonnes N°1, N°2, N°3, N°4 qui devront se suivre par ordre croissant.

A chaque colonne est associé : une «Sortie de plage» de son numéro, un «Terrain Spécial» défini également par son numéro associé à la «Sortie de plage» et deux Terrains Standards, au choix du joueur Allemand parmi les huit à sa disposition. Il s'agit donc de créer QUATRE colonnes de QUATRE Terrains pour former un carré.

Une seule Sortie de plage sera donc présente par colonne mais à l'endroit choisi par l'Allemand (pas forcément en tête de colonne !). À chaque «Sortie de plage» est associée UNE carte «Terrain Spécial» ; N°1/Poupeville, N°2/Sainte-Marie-du-Mont, N°3/ Le Complexe WXYZ, N°4/La Batterie de Saint-Martin de Varreville. L'Allemand choisit à quel endroit placer dans la colonne ce «Terrain Spécial» parmi les trois espaces encore libres disponibles.

Les HUIT Terrains restants compléteront le damier au choix du joueur Allemand. Aucun emplacement spécifique de Terrain n'est à respecter en dehors de celui décrit plus haut.

CHAMP DE BATAILLE LUDIQUE: L'Allemand doit toujours faire correspondre le numéro de la «Sortie de Plage» avec celui de son «Terrain Spécial» associé (comme décrit dans la mise en place «Historique»), **MAIS** il a la liberté de placer

les colonnes comme bon lui semble sans ordre croissant imposé. Ainsi pourra-t-il placer par exemple une série telle que : 1-4-2-3 ou 4-3-1-2 etc. Cette variante autorise l'Allemand à tendre des pièges plus élaborés aux Unités américaines à l'aide de certains Terrains qui lui sont particulièrement néfastes. Elle lui permet également de leurrer plus longtemps l'Américain sur la disposition globale du jeu, car il ne pourra pas déduire facilement l'emplacement des Terrains après la découverte de certains d'entre eux.

Lorsque le damier est complété, le joueur Allemand **RETOURNE** tous les Terrains sur leur côté Verso (côté camouflage) afin de masquer à l'Américain leur nature. Il lui indiquera quelle variante il a utilisé et le sens de lecture du jeu afin que son adversaire ne prenne pas les colonnes pour des lignes et vice et versa.

LES CARTES DE JEU:

Prenez en main TOUTES les cartes de chaque camp avec un badge BLEU  y compris les cartes **Héroïques** (avec une étoile dorée) : **CINQ** pour le joueur Américain et **SIX** pour le joueur Allemand. Celui-ci ne pourra cependant en jouer que **CINQ** durant une partie. Il bénéficiera en revanche d'une plus grande souplesse tactique de jeu. Celles-ci seront placées faces cachées devant les joueurs afin que l'adversaire ne sache pas celles qui seront choisies en cours de jeu, réservant ainsi un effet de surprise. Chaque joueur retire ensuite de son jeu les **TROIS cartes «Événement Permanent»** (cartes bleues), identifiées par ce titre et les place de son côté face cachée sur la grande carte de son camp: «Événements Permanents». Il s'agit d'une mini-zone de jeu servant à isoler ces cartes spéciales. Lorsqu'elles seront mises en jeu, retournez-les sur la grande carte afin que votre adversaire les voie.

Chaque joueur mélange ses cartes et pioche les **SIX premières**. Chaque joueur **peut** décider d'effectuer **UN** «Mulligan» dans cette mission.

LES JETONS ET PIONS:



Placez la carte «Réserve» de jetons de Combat à côté du Champ de Bataille avec vingt quatre jetons «0/+1» gris clair. Chaque joueur en prend **DEUX** et les place à côté de sa pioche. Placez également dans cette Réserve les **HUIT** jetons gris foncé «0/+1». **Ils ne serviront que lors du jeu de certaines cartes qui nécessitent de lancer immédiatement un jeton de cette valeur.**

Placez la carte «Réserve Spéciale» de jetons de Combat à côté de la carte «Réserve» avec **CINQ jetons «+1/+1»**, **CINQ jetons «+1/+2»** et **DIX jetons «0/+3»**. Ils constituent une réserve à part. Ils sont également en nombre limité et suivent la même règle que celle des jetons «0/+1» gris clair.



Placez également à côté de la Réserve les grands pions de Contrôle que chaque camp utilisera afin de les placer sur les Terrains conquis en cours de partie ainsi que le jeton du «Destin» et le jeton d'«Assaut».

Le joueur Américain place ensuite devant lui les CINQ pions des régiments parachutistes (PIR) de la 101e Aéroportée : 501e, 502e et 506e, correspondant aux différents états de fatigue de chacun d'eux. **Vert** : «En Forme» / **Jaune** «Fatigué» / **Rouge** «Épuisé». Le 501e n'a qu'un seul pion comme il ne participera qu'à **UN SEUL** Tour de jeu s'il est activé par l'Américain à l'aide la carte Héroïque «501e PIR».



DÉBUT DE PARTIE:

Le joueur américain doit décider de placer au hasard sur **DEUX** Terrains de **SON** choix les deux pions des : 502e et 506e PIR sur leur côté **VERT** (En forme).

Deux PIR ne peuvent jamais être présents sur le même Terrain.

Le joueur Allemand lance ensuite le dé pour chaque PIR. Il s'agit de déterminer la dérive de chacun d'eux, c'est à dire le résultat des largages.

Si le résultat est une «Réussite», le PIR atterrit sur le Terrain choisi initialement par l'Américain et celui-ci est révélé.

Si le résultat est un «Échec», le joueur Allemand **PEUT** décider de faire dériver ce PIR vers un Terrain de **SON** choix **adjacent** à celui choisi par l'Américain, y compris en diagonale, sans révéler au joueur américain le Terrain initial **OU** laisser le PIR tomber sur le Terrain initialement choisi. Le Terrain choisi est alors révélé.

Un PIR **NE PEUT** quitter le Champ de Bataille...



Premier Tour de jeu:

Le joueur Américain décide **LEQUEL** de ses deux PIR sera **ACTIVÉ** pour le premier Tour de jeu en plaçant le jeton d'Assaut sur l'un des deux Terrains occupés afin de désigner **CE** Terrain comme lieu de l'Assaut pour ce Tour.

Un PIR ne peut quitter un Terrain sans y avoir combattu (qu'il ait remporté ou non l'Assaut).

Les PIR sont activés au choix du joueur Américain mais ils ne peuvent jamais être activés **PLUS de DEUX fois consécutivement**. Ainsi les PIR seront joués alternativement en fonction des situations de jeu rencontrées par le joueur Américain.

Un PIR activé voit son pion retourné sur son côté «**Fatigué**» (jaune). Cela signifie qu'il pourra être activé **UNE** seconde fois avant de DEVOIR se reposer **UN Tour** : placez à ce moment le pion «**Épuisé**» (rouge) de ce PIR pour indiquer qu'il NE pourra PAS participer à un Assaut au prochain Tour. Un jeton PIR inactif (qui ne participe pas à un Assaut) durant **UN Tour de jeu** est automatiquement retourné sur sa face «**En Forme**» (verte) **quel que soit son état de fatigue**.

Ainsi un PIR sera tenu de combattre sur le Terrain sur lequel il se trouve à un moment ou un autre de la partie.



L'ASSAUT:

Les Assauts se déroulent comme dans la séquence décrite dans les Règles Générales.

- Si le joueur Américain remporte l'Assaut :

Il pose l'**UN** de ses Jetons de Contrôle sur le Terrain en jeu **SAUF s'il remporte un Assaut sur un Terrain : «Sortie de Plage»**. Il y placera alors **DEUX** de ses Jetons de Contrôle. Cette règle montre l'importance de ces Terrains pour les deux joueurs.

Il prend **UN jeton de Combat «0/+1»** dans la Réserve.

Il peut « Eclairer » **UN Terrain adjacent** à celui qu'occupe le PIR vainqueur en regardant celui de son choix, y compris en diagonale, avant de le reposer face cachée exactement au même emplacement. Il déplace ensuite **OBLIGATOIREMENT** le PIR ayant combattu vers un Terrain **adjacent libre** : non occupé par l'autre PIR ET/OU sans jetons de Contrôle (quel que soit le camp) de **SON** choix (pas obligatoirement celui révélé juste avant), y compris en diagonale. Il s'y arrête en y plaçant le pion de son PIR sur la face correspondant à sa fatigue et révèle le nouveau Terrain en retournant la carte face visible.

- Si le joueur Allemand remporte l'Assaut :

Il pose l'**UN** de ses Jeton de Contrôle sur le Terrain en jeu, **SAUF** s'il a joué sa carte Héroïque : «**En Avant !**» et qu'il a remporté l'Assaut auquel cas il placera **DEUX** de ses jetons de Contrôle.

Il prend **UN jeton de Combat «0/+1»** dans la Réserve. Il repousse ensuite **OBLIGATOIREMENT** le PIR Américain sur le Terrain **adjacent libre** : non occupé par l'autre PIR ET/OU sans jetons de Contrôle (quel que soit le camp) de **SON** choix, y compris en diagonale. Il s'y arrête en y plaçant le pion de PIR sur la face correspondant à sa fatigue et révèle le nouveau Terrain en retournant la carte Terrain face visible.

Le vainqueur de l'Assaut déplacera son pion de Points de Victoire sur l'Echelle des P.V. du nombre de points remporté.

TOURS SUIVANTS:

Le joueur Américain choisira **TOUJOURS**, sauf indication contraire précisée sur une carte Terrain sur quel Terrain il décidera de mener l'Assaut du nouveau Tour. Il y placera alors le Jeton «Assaut». Un PIR qui combat pour la **DEUXIÈME** fois consécutivement est placé sur le verso **JAUNE** de son pion.

Un PIR est considéré «**Épuisé**» à l'issue de son deuxième Assaut **CONSÉCUTIF**. Placez le pion de ce PIR sur son côté **ROUGE** en remplacement du premier pion sur le **NOUVEAU Terrain** sur lequel il s'est déplacé à l'issue de l'Assaut.

Il ne pourra plus mener d'Assaut avant de s'être reposé, c'est à dire ne pas avoir combattu pendant au **moins UN TOUR** et être revenu sur le côté **VERT** de son pion PIR. Lorsque l'un des deux PIR est «Épuisé», l'autre PIR est alors dans l'obligation de combattre, même si les conditions de jeu ne lui sont pas favorables.

En conséquence, un PIR présent sur un Terrain devra y mener tôt ou tard un Assaut,



le joueur Américain ayant l'avantage de choisir quand. L'Américain répétera cette séquence à chaque Tour afin de choisir lequel de ses PIR combattra et en plaçant le pion d'Assaut sur le Terrain qu'il occupe.

Remarque : *Veillez à bien déplacer les PIR après chaque Assaut afin d'occuper de nouveaux Terrains et à indiquer leur niveau de fatigue en utilisant les bons pions.*

Règle particulière de déplacement pour le joueur US:

S'il a remporté l'Assaut, le joueur Américain a la possibilité ou l'obligation (au regard de la situation de jeu) de déplacer son PIR en fin de Tour en se défaussant d'UNE Unité «Équipe de Reconnaissance» de sa main afin qu'il se rende vers un Terrain libre, non occupé, adjacent à l'un des Terrains qu'il contrôle (où est placé au moins l'un de ses Jetons de Contrôle) s'il est capable de tracer une ligne continue de déplacements au travers des Terrains qu'il contrôle. Cette règle est une exception à la règle de déplacement des PIR.

Remarque : *Il s'agit d'une ouverture tactique importante dont il faut savoir profiter ou d'une obligation de déplacement dans le cas d'un PIR bloqué afin d'en éviter les conséquences calamiteuses.*

Cas particulier d'un PIR bloqué (rare ou voulu...):

Si un PIR se retrouvait dans l'impossibilité de se déplacer à la fin d'un Tour de jeu : coincé entre des Terrains déjà contrôlés (quelque soit le camp) et/ou par l'autre PIR et sans Unité «Escouade de Reconnaissance» en main, l'Allemand prendra alors les **TROIS premières cartes** de la pioche du joueur Américain et les écartera définitivement du jeu **SANS** les révéler!! **Celles-ci ne sont pas considérées comme étant dans la Défausse du joueur Américain.** Le joueur Américain pourra ensuite replacer son PIR sur un nouveau Terrain libre, **non occupé**, de **SON** choix adjacent à un Terrain qu'il contrôle. Sinon, le joueur Allemand placera ce PIR adjacent à un Terrain qu'il contrôle.

Remarque : *Il s'agit d'une forme de redéploiement d'urgence du PIR Américain qui a un coût logistique élevé représenté par la perte de cartes.*

CARTES ÉVÉNEMENTS PERMANENTS :

- Chaque joueur dispose de **TROIS** cartes «Événement Permanent» (E.P.). Celles-ci seront rendues disponibles **À L'ISSUE** d'un Assaut sur l'un des **HUIT** Terrains «Sortie de Plage» ou «Spécial». Chaque joueur choisira l'**UNE** de ses cartes et l'ajoutera à sa main sans la révéler à son adversaire. Il aura le loisir de la mettre en jeu ou non lors de **SA** phase d'Événements du **Tour suivant**.

- Chaque «E.P.» mis en jeu sera placé sur la grande carte «Événements Permanents» de chaque joueur et restera en jeu jusqu'à la fin de la partie sauf s'il est détruit par l'adversaire à l'aide d'une carte Événement spécifique : «P-51 Mustang - Jabo» ou «Barrage d'artillerie». Un «E.P.» ainsi détruit est **RETIRÉ définitivement** du jeu et ne pourra plus être choisi ultérieurement.

- **À CHAQUE** Tour, y compris celui qui voit la mise en jeu de la carte, le joueur Actif pourra décider d'utiliser l'effet de sa carte. Celui-ci s'applique alors si les conditions requises sont remplies, même partiellement. **Si un joueur a mis en jeu PLUSIEURS cartes «E.P.», il ne pourra en activer qu'UNE seule par Tour de jeu.** Afin d'indiquer qu'une carte «Événement Permanent» a été activée, inclinez-la sur le côté à l'horizontal. Elle sera redressée à la fin du tour de jeu, indiquant sa disponibilité pour le Tour suivant.

CARTES HÉROÏQUES :

Le joueur Américain dispose de **CINQ** cartes Héroïques, le joueur Allemand de **SIX**. Il ne pourra cependant en jouer que **CINQ**, comme son adversaire. Ces cartes seront disponibles **simultanément À L'ISSUE du deuxième Tour** pour les **deux joueurs** et à la fin des autres Tours pairs : **4-6-8-10**. A la fin du Tour concerné, chaque joueur choisit secrètement **UNE** carte Héroïque et l'ajoute à sa main sans la révéler à son adversaire. Elle sera donc disponible au Tour suivant.

Cas particulier : Lorsque le joueur américain décide de jouer sa carte Héroïque : «501e PIR», il doit placer le pion correspondant à ce PIR sur le Terrain **non occupé de SON choix SANS** subir de Dérive. L'Assaut **SUIVANT** aura **OBLIGATOIREMENT** lieu sur ce Terrain. Quel que soit le résultat, le pion du 501e PIR sera ensuite retiré du jeu et le Terrain conquis par l'un ou l'autre joueur. Le cours de la partie reprendra alors **OU** il s'était arrêté dans les cycles d'activation des deux autres PIR.





MISSION : GRAIGNES - ALAMO EN NORMANDIE

CONTEXTE HISTORIQUE :

La précision des largages de parachutistes la nuit du 5 au 6 juin 1944 dans le secteur américain fut mauvaise et de nombreuses unités touchèrent le sol très loin de leur «zone de saut» initiale. C'est dans ces conditions que près de cent cinquante hommes des deux divisions aéroportées américaines se retrouvèrent au sud de Carentan à plus de dix kilomètres de leur point de ralliement. Après s'être regroupés dans le village de Graignes sur la route Nord-Sud reliant Saint-Lô à Carentan, ces parachutistes perdus dans la campagne normande en plein territoire ennemi décidèrent d'y attendre l'infanterie américaine débarquée le «Jour-J» et à l'occasion, de faire bouchon à d'éventuels renforts de troupes allemandes en route vers les plages du Débarquement.

Le 9 juin, des unités ennemies furent reconnues comme voulant emprunter la route qui leur était barrée. Dès le 11, les premiers engagements eurent lieu entre le bataillon de reconnaissance de la 17^e division Panzer Grenadiers SS «Götz von Berlichingen» et les parachutistes retranchés sur les hauteurs du village, dont l'église sise sur une petite colline dominant les environs.

Il fallut une journée complète aux Allemands pour finalement obliger les américains à se replier nuitamment. Un temps précieux en ces heures décisives fut ainsi perdu par les Allemands. A l'issue des combats, les SS exécutèrent le Capitaine Abraham Sophian, chirurgien, et ses 2 infirmiers, les combattants américains blessés intransportables ainsi que le curé Albert Leblastier et le frère Lebarbenchon et plusieurs habitants en représailles de l'aide apportée par les villageois aux parachutistes. Une stèle nous remémore leur sacrifice et ce crime odieux à l'intérieur des restes de l'église de Graignes détruite lors de l'assaut.

Cette mission leur est dédiée. Elle nous permet également de présenter l'un des nombreux épisodes tragiques vécus en Normandie par les civils lors des combats qui suivirent le Débarquement et durant toute la Bataille de Normandie.

But de la mission :

L'Allemand est à l'offensive ! Il doit pour l'emporter posséder plus de Points de Victoire que l'Américain. Il doit chercher à contrôler le plus de Terrains possible autour ou dans le Village de Graignes. Plus on se rapproche du village et plus les terrains rapportent des points de victoire. Les cartes sont posées afin de former une croix, formant quatre routes de trois cartes de long. La première carte de chaque bras de la croix représente le premier cercle défensif, les terrains les plus éloignés du village. Ensuite, les quatre cartes suivantes représentent le deuxième cercle défensif, le cercle médian, les terrains proches du village. Enfin les quatre dernières cartes représentent le village, ce sont les Terrains «**Objectif**».

L'Allemand peut également obtenir à tout moment une victoire par mort subite s'il contrôle **DEUX PIONS «GRAIGNES» : «Objectif»**. L'Américain l'emportera en repoussant les attaques allemandes et en prenant le contrôle des Terrains autour ou dans le village.

Les deux joueurs obtiennent également des bonus en Points de Victoire s'ils réussissent à prendre le contrôle de **TOUS** les Terrains d'un cercle défensif (quatre Terrains pour chacun des deux premiers cercles). Il ne peut y avoir de match nul lors de cette mission.

CONDITIONS DE VICTOIRE :

À Chaque Terrain correspond une valeur en Points de Victoire (P.V.), identique pour chaque camp, définie par son emplacement sur le Champ de Bataille:

- Premier cercle défensif (QUATRE Terrains), **le plus éloigné du village: 1 P.V.**
- Deuxième cercle défensif (QUATRE Terrains), **le cercle médian: 2 P.V.**
- Village (QUATRE Terrains), **au centre, considérés comme des Objectifs**. Un pion «Graignes» sera posé dessus: **3 P.V.**

LES TERRAINS :

- L'Allemand extraie les QUATRE Terrains «**Objectif**» : «Mairie», «Église», «Maison Rouge» et «Grande Ferme» et les place face visible de manière aléatoire au centre du Champ de Bataille afin de former une croix en laissant un espace au centre de celui-ci pour y placer la grande carte «Production».
- Il écarte les deux Terrains Spéciaux : «Canal» et «Place».
- Il mélange les HUIT dernières cartes faces cachées: Trois «Maisons», un «Grand Marais», une «Route», un «Carrefour», une «Rue» et une «Haie» et en retire deux au hasard en les **révélant**. Il les place à côté de l'aire de jeu visibles.
- Il ajoute maintenant les deux Terrains Spéciaux mis de côté et mélange à nouveau faces cachées les **HUIT** cartes.
- En débutant par le Terrain «Église», il place devant ce Terrain, de manière à créer une colonne, la première carte Terrain qu'il tient en main **sans la révéler**. Procédez de façon identique devant les trois autres Terrains «Objectif». Le **deuxième** cercle défensif est ainsi créé.
- Répétez la même opération avec les quatre dernières cartes pour constituer le **premier** cercle défensif. Chaque Terrain «Objectif» aura ainsi devant lui une colonne de DEUX cartes Terrain.
- Révélés maintenant les cartes Terrain afin de connaître la topographie de Graignes pour cette partie. Les joueurs ont connaissance des cartes Terrains et de leurs effets. Cela permet notamment à l'Allemand de planifier ses Assauts car il aura **TOUJOURS** l'initiative et décidera à chaque Tour quel Terrain attaquer. L'Américain de son côté organisera sa défense en connaissance de cause.



LES PIONS «OBJECTIF»:



Le joueur Américain place maintenant sur chacun des **QUATRE** Terrains du **Village** un pion «Objectif» avec inscrit côté recto, face révélée à l'Allemand, «Graignes» et sur le verso, face cachée à l'Allemand: «Objectif» ou «Leurre». L'Américain a ainsi la possibilité d'étudier la mise en place des Terrains afin de tromper l'Allemand sur les emplacements des «Objectifs» liés à la règle de la mort subite.

Remarque : Lorsque l'Allemand **REMPORTE** un Assaut sur l'un de ces Terrains, il en prend le contrôle et révèle alors la nature du pion «Graignes» qui s'y trouve. Le pion restera révélé jusqu'à la fin de la partie: Si l'Américain remporte l'Assaut, il prend le contrôle du Terrain **ET** ne révèle **PAS** la nature du pion «Graignes» qui s'y trouve !

LES CARTES DE JEU:

Prenez en main **TOUTES** les cartes de chaque camp avec un **badge JAUNE**  **y compris** les cartes **Héroïques** (avec une étoile dorée) : **TROIS** pour chaque joueur. Celles-ci seront placées faces cachées devant chaque joueur afin que l'adversaire ne sache pas celles qui seront choisies en cours de jeu, réservant ainsi un effet de surprise.

Chaque joueur mélange ses cartes et pioche **les SIX premières**. Chaque joueur peut décider d'effectuer **UN** «Mulligan» dans cette mission.

LES JETONS ET PIONS:



Placez les **TROIS** pions «**Production**» à leurs emplacements côté recto «Vert» sur la carte «Production» ainsi que le **pion «Assaut»**, le **pion «Barricade»** et le **pion «Bâtiment»** à côté sur la grande carte. Placez le pion du «Destin» à côté des pions de Contrôle près des deux cartes Terrain écartées lors de la mise en place.

Préparez la carte «Réserve» de jetons placée à côté du Champ de Bataille avec vingt quatre jetons «0/+1» gris clair. Chaque joueur prend **DEUX** jetons «0/+1» et les place à côté de sa pioche. Placez également dans cette Réserve les **HUIT** jetons gris foncé «0/+1». **Ils ne serviront que lors du jeu de certaines cartes qui nécessitent d'utiliser et de lancer un jeton de cette valeur immédiatement.**

Préparez la carte «Réserve Spéciale» de jetons et placez-là à côté de la carte «Réserve» avec **CINQ** jetons «+1/+1», **CINQ** jetons «+1/+2» **DEUX** jetons «0/+3» et **DEUX** jetons **SS** «+1/+1». Ils constituent une réserve à part. Ils sont également en nombre limité et suivent la même règle que celle des jetons «0/+1» gris clair.



DÉROULEMENT DE LA MISSION



Vous devrez suivre ces différentes phases tous les Tours ainsi que leur ordre d'application.

• Phase de Progression :

1) L'Allemand a toujours l'initiative dans cette mission. Il décide ainsi quel Terrain est sujet à un Assaut à chaque Tour en y plaçant le pion «Assaut».

L'Allemand DOIT toujours attaquer le village en plaçant son jeton «Assaut» sur l'un des QUATRE Terrains du PREMIER cercle défensif lors du PREMIER Tour de jeu. Par la suite, seul un Terrain du premier cercle défensif ou un Terrain situé dans une colonne dont le premier Terrain serait déjà sous le contrôle de l'un ou l'autre camp pourra subir un Assaut SAUF si une «Barricade» l'en empêche. Ainsi au fur et à mesure, l'Allemand se rapprochera du cœur du village pour attaquer les Terrains «Objectif».

2) Certaines cartes «Événement» doivent être jouées durant cette Phase pour qu'elles aient un effet. Il s'agit des cartes avec la précision : «Phase de Progression» («Diversión», «Tir de 88» etc).

Cas particulier «Diversión» : Vous devez jouer cette carte lorsque l'Allemand a posé le pion «Assaut» sur un Terrain lors de la Phase de Progression. Vous DEVREZ déplacer le pion vers un autre Terrain éligible, c'est à dire qu'aurait PU choisir l'Allemand.

Remarque : Vous pourriez tout à fait le déplacer sur un Terrain «Objectif» s'il était éligible et si cela vous arrangeait !

3) Les éventuels effets de la carte «Terrain» choisie doivent également être appliqués durant cette phase («Route» etc).

• Phase de Production :

L'Américain PEUT dorénavant choisir de placer **UN** pion «Production» sur son recto : les caisses vertes, sur **UN** Terrain «Objectif» encore en jeu de **SON** choix **NON** contrôlé (par l'un des deux camps) ni **Engagé**, c'est à dire avec un pion «Production» sur son verso : les caisses rouges hérité du Tour précédent. Dans un seul cas de figure il ne pourra pas placer de pion «Production» : lorsque l'Allemands aura joué la carte «**Tir de 88**».

S'il joue la carte Héroïque «**Aide des villageois**» il pourra placer **DEUX** pions de «Production» au lieu d'un seul sur **DEUX** Terrains «Objectif» **DIFFÉRENTS** de son choix y compris sur un Terrain déjà engagé. Lorsque l'effet de la production du Terrain est appliqué (et quel que soit le résultat), le joueur Américain retourne le pion sur son verso : les caisses rouges afin de signifier que ce Terrain NE pourra PAS produire lors du **PROCHAIN** Tour (sauf exception liée à la carte Héroïque : «Aide des Villageois»).

Ainsi un Terrain ne peut **JAMAIS** être activé **DEUX** fois consécutivement.

Le troisième pion «Production» ne sera utilisé que si la carte Héroïque «Aide des villageois» est mise en jeu.

Un Terrain «Objectif» subissant un Assaut PEUT être choisi durant la phase de Production. En effet «L'Assaut» à proprement parlé ayant lieu après cette phase.

Un Terrain «Objectif» Contrôlé par l'un des deux camps NE peut PLUS produire.

Remarque : Cela signifie que dès qu'un Terrain «Objectif» a subi un Assaut, il ne pourra plus être activé dès le Tour suivant, à l'exception du jeu de la carte Héroïque allemande «Retraite organisée» qui remet automatiquement ce Terrain en jeu.



Voici les effets détaillés de chacun des Terrains dévolus à la Production :

• **Grande Ferme :** Lancez **DEUX** fois le dé.

Si vous obtenez **DEUX «Réussite»** : La Taille du Terrain subissant l'Assaut est réduite de 1. Si vous obtenez **DEUX «Échec»** : Aucun effet. Il n'est pas possible de modifier ce résultat. Si vous obtenez **UNE seule «Réussite»** : Si vous acceptez de payer QUATRE jetons de Combat (quels qu'ils soient) que vous retournez dans leurs Réserves respectives, convertissez l'«Échec» en une «Réussite» afin d'appliquer l'effet de la «Grande Ferme».

• **Église :** Lancez **UNE** seule fois le dé. Si vous obtenez **UNE «Réussite»**, prenez dans votre Défausse un Unité de V.C. de 4 ou moins, montrez-la à l'Allemand et ajoutez-la à votre main.

• **Mairie :** Prenez dans la «Réserve Spéciale» UN jeton «+1/+2» et dans la «Réserve» UN jeton «0/+1».

• **Maison Rouge :** Lancez **DEUX** fois le dé. Pour chaque «Réussite», le nombre de cartes piochées par l'Allemand diminue d'UN sur ce Terrain. L'Allemand piochera cependant au minimum UNE carte, quel que soit le Terrain.

L'ASSAUT:

Les Assauts se déroulent comme dans la séquence décrite dans les Règles Générales.

- Si le joueur Allemand remporte l'Assaut :
 - * Il retournera cette carte sur son verso afin d'indiquer qu'elle ne pourra plus être mise en jeu et y placera l'un de ses jetons de Contrôle.
 - * Il prendra UNE carte et UN jeton «0/+1» dans la Réserve.
 - * Il POURRA décider de poursuivre sa progression vers le Terrain «Objectif» de CETTE colonne s'il le désire en attaquant soit le Terrain du deuxième cercle défensif soit le Terrain «Objectif» s'il est déjà arrivé au deuxième cercle défensif.

Remarque : L'Allemand ne peut progresser le long d'une colonne qu'en donnant l'Assaut Terrain après Terrain. Il ne pourra donc atteindre l'un des Terrain «Objectif» d'une colonne qu'après avoir livré au moins deux Assauts.

- Si le joueur Américain remporte l'Assaut :
 - * Il retournera cette carte sur son verso afin d'indiquer qu'elle ne pourra plus être mise en jeu et y placera l'un de ses jetons de Contrôle.
 - * Il prendra DEUX jetons 0/+1 dans la Réserve.
 - * Il PLACERA ensuite le pion «Barricade» sur le PROCHAIN Terrain de cette colonne, indiquant que le joueur Allemand ne POURRA pas l'attaquer au PROCHAIN tour. Ce pion sera retiré à la fin du Tour de jeu suivant afin d'être soit placé sur un autre Terrain soit remis au centre du village pour une utilisation ultérieure.

Remarque : Un Terrain ne peut JAMAIS être reconquis, c'est la raison pour laquelle il est retourné. Ainsi les joueurs auront une vue claire du champ de bataille en un coup d'œil.

ATTENTION: N'oubliez pas d'appliquer les effets des Terrains si besoin à la fin de l'Assaut y compris celui lié aux «Bâtiments» pour le joueur Américain. Le vainqueur de l'Assaut déplacera son pion de Points de Victoire sur l'Échelle des P.V. du nombre de points remporté. Dès que l'un des deux joueurs atteint son palier de victoire à l'issue d'un Assaut il l'emporte.

TOURS SUIVANTS:

L'Allemand choisit toujours **OÙ** attaquer. Il peut ainsi très bien décider de poursuivre une attaque le long d'une colonne où il vient de remporter un Assaut ou attaquer ailleurs, tant qu'il respecte la règle de progression vers les Terrains «Objectif». S'il a perdu l'Assaut précédent il **DEVRA** néanmoins attaquer les Terrains d'une autre colonne, comme la «Barricade» l'empêchera de poursuivre sa progression.

LES CARTES HÉROÏQUES:

Chaque camp dispose de **TROIS** cartes Héroïques. Lorsqu'un camp **PERD** pour la **PREMIÈRE** fois un Assaut dans un **cercle défensif** (il y en a trois), il choisit l'**UNE** de ses cartes Héroïques et l'ajoute à sa main sans la montrer à son adversaire. Ainsi à l'issue du premier Tour de jeu l'un des deux camps pourra choisir l'une de ses cartes Héroïques. **UN joueur ne prend qu'UNE seule carte Héroïque par cercle défensif même s'il perd plusieurs Assauts dans ce cercle.**

Il faudra donc perdre **TROIS** Assauts, un sur chaque cercle défensif dont bien sûr celui du Village, pour avoir en main ses trois cartes Héroïques. Le choix des cartes Héroïques est donc très important, d'autant plus que certaines cartes ont des contraintes de jeu fortes qu'il faudra anticiper pour bénéficier au mieux de leur effet.



LES CAPACITÉS «SOUTIEN» DES UNITÉS SS:

Dans cette mission, les joueurs vont découvrir une nouvelle manière de jouer les Allemands. Certaines cartes Unités «SS» avec l'inscription «Soutien» peuvent être associées entre elle dans la limite de **DEUX cartes maximum** (Elles se jouent exactement comme la Capacité «Soutien» des parachutistes américains). Il s'agit d'une dérogation à la règle standard qui stipule qu'UNE seule Unité peut être jouée par Combat. Cette règle rend les SS particulièrement redoutables car l'Américain ne sait jamais à l'avance quelle sera la force réelle des Unités allemandes l'attaquant...



LES CARTES «VARIANTES»



Vous trouverez parmi les cartes de jeu **HUIT** cartes «Variantes» pour le jeu «**Sainte-Mère-Église**» et **DIX** pour le jeu «**Pegasus**». Ces cartes sont toutes identifiées par un badge violet  posé sur l'illustration de chaque carte en haut à gauche. Ces cartes ont pour fonction de vous faire découvrir d'autres tactiques de jeu. Elles n'existent qu'en UN seul exemplaire et ne peuvent jamais être présentes en plus d'UN seul exemplaire dans une Mission. Afin de les mettre en jeu, vous devrez remplacer UNE carte mère de chaque type en jeu dans cette mission par sa carte «Variante». Par exemple: «Escouade de Parachutistes» par «Grenadiers Parachutistes», «Équipe radio» par «Équipe radio chevronnée», «Granatwerfer 42» par «Granatwerfer en appui»...Cela implique des changements de style de jeu, car les effets et les noms des cartes ne sont plus les mêmes. Si vous souhaitez jouer avec des cartes «Variantes», informez votre adversaire en lui révélant le nombre et le type de cartes mis en jeu.

CARTES DE REMPLACEMENT POUR LE JEU «PEGASUS BRIDGE»

ONZE cartes du jeu «**Pegasus Bridge**» ont été ajoutées aux cartes de jeu. Il s'agit de cartes de remplacement des cartes du jeu d'origine. Nous avons ajouté une précision relative aux cartes Héroïques. Les joueurs possédant OP Com - Pegasus Bridge pourront ainsi les inclure dans leur jeu pour une meilleure compréhension des effets des cartes.



WWW.OPERATION-COMMANDO.COM

Auteurs : Pierre-Olivier Barome & Pascal Bernard
Développement : Pascal Bernard & Guillaume Bouilleux
Illustrations : Nicolas Jamme
Éditeur : Ajax Games
www.operation-commando.com