

LIBERTY ROADS

Les Voies de la Liberté



LIVRET DE REGLES

REGLES DE BASE	2	REGLES AVANCEES	11
1. DÉFINITION DES TERMES DU JEU	2	11. PHASE DE TRANSPORT MARITIME	11
2. SÉQUENCE DE JEU	4	12. PHASE DE PARACHUTAGE	11
3. PHASE MÉTÉO	4	13. PHASE DE DÉBARQUEMENT	12
4. PHASE DE RAVITAILLEMENT	4	14. FORTITUDE	14
5. PHASE DES SUPPORTS	4	15. PHASE DE RÉPARATION DES PORTS	14
6. PHASE DE MOUVEMENT	6	16. CRÉATION DES UNITÉS FFL	15
7. PHASE DE COMBAT	7	17. TRANSFORMATION ET RETRAIT D'UNITÉS	15
8. PHASE D'EXPLOITATION	9	18. RÉSERVE STRATÉGIQUE ALLEMANDE	16
9. SATISFACTION DU FÜHRER	9	19. ABANDON DE LA FRANCE	16
10. RENFORTS ET REMPLACEMENTS	10	20. DEFENSE DU REICH	16

Préambule :

Les règles ont été divisées en règles de base et règles avancées. Nous vous conseillons de jouer le scénario d'introduction Cobra à l'issue de la lecture des règles de base de manière à bien assimiler les concepts de base.

Certaines règles, sur fond grisé, ne s'appliquent pas au scénario Cobra.



Tout au long du texte, des bornes de la liberté renvoient au livret d'exemple. Il vous suffit de vous reporter à la borne portant le même kilométrage.

REGLES de BASE

1. DÉFINITION DES TERMES DU JEU

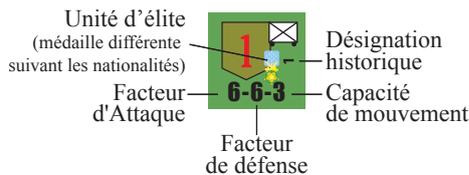
1.1 Les Unités

1.1.1 Les unités de combats (appelées unités dans la règle) représentent les troupes des deux camps ayant participé aux opérations militaires simulées dans ce jeu.

1.1.2 Il y a cinq types d'unités dans le jeu :

- les divisions,
- les Quartiers Généraux (QG),
- les Kampfgruppen blindés ou d'infanterie (KG),
- les unités de génie,
- les unités de défense intrinsèque.

1.1.3 Chaque division est caractérisée par les indications suivantes :



Le verso d'une division représente cette même unité avec des facteurs réduits, suite aux pertes dues aux combats (on dit que les divisions ont 2 pas de pertes; cf. 1.3).



1.1.4 Pour les règles, une division peut être soit une unité blindée, soit une unité d'infanterie.

Une division blindée possède une silhouette de véhicule blindé au centre et le symbole de division en haut à droite. La couleur du pion est plus foncée que celle des autres pions de la même nationalité afin de faciliter la distinction.



Une division d'infanterie présente son symbole de division au centre et un symbole OTAN en haut à droite du pion.



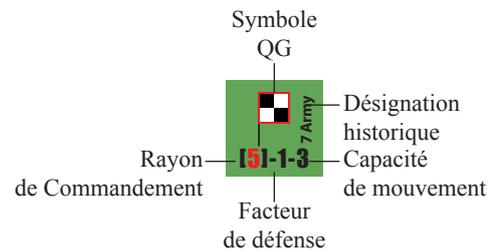
Les différents symboles OTAN utilisés dans le jeu sont présentés ci-dessous :

	Infanterie		Infanterie de Montagne
	Infanterie motorisée		Feldersatz Gebirgs
	Volksgrenadier		Planeurs
	Infanterie statique		Parachutistes
	Feldersatz		Parachutistes motorisés
	Sécurité (Sicherungs)		Flak
	Forces Françaises Libres (FFL, cf 16)		

Nota: Les symboles OTAN sont présents uniquement à titre indicatif et n'ont pas d'impact en terme de jeu, à l'exception des FFL dont la création est régie par des règles spéciales (cf. 16).

Nota : Le symbole OTAN de certaines divisions allemandes est coloré afin de faciliter la mise en place des scénarios commençant au tour 1.

1.1.5 Chaque QG est caractérisé par les indications suivantes :



Le verso d'un QG représente ce même QG en mode "Ponton", la flèche indiquant le côté de l'hex où les pénalités de mouvement dues au cours d'eau sont annulées.



Un QG sur cette face conserve toutes ses caractéristiques habituelles.

1.1.6 Les KG apparaissent après la destruction d'une division d'élite allemande. Ils sont régis par les mêmes règles que les divisions et ne s'en différencient que par leur symbolisation (silhouette de véhicule ou de fantassins sans symbole OTAN ni désignation historique). Les règles s'appliquant aux divisions concernent également les KG, sauf mention contraire.

1.1.7 Les unités de génie, symbolisées par leur symbole OTAN, sont des unités de combat comme les divisions, mais n'ont qu'un seul pas de perte et ne comptent pas dans l'empilement.

1.1.8 Les unités de défense intrinsèque sont des unités de combat apparaissant sur les hex de plage à l'occasion des débarquements. La valeur de l'unité de défense apparaissant sur un hex donné dépend de la valeur de défense côtière de cet hex (cf. 13.2).

Exemple : en cas de débarquement sur l'hex de plage n°0410, une unité de défense intrinsèque 0-5-0 est mise en place.

1.1.9 Une unité de défense intrinsèque ne dispose d'aucune capacité de mouvement. Elle est donc éliminée en cas de recul.

1.1.10 Les unités de défense intrinsèque sont systématiquement retirées de l'hex attaqué à l'issue du combat (cf. 7.2 - fin de l'étape 6).

1.2 Rayon de commandement (RdC)

1.2.1 Le RdC d'un QG, exprimé en nombre d'hexagones, caractérise la capacité de celui-ci à commander et ravitailler les troupes aux alentours.

1.2.2 Le RdC est calculé depuis l'hex du QG exclu jusqu'à l'hex de l'unité inclus. Pour être dans le RdC d'un QG, une unité doit se trouver à une distance en hex inférieure ou égale au RdC du QG. Pour ce calcul, les hex de route ou rail connectés comptent pour un demi hex.

1.2.3 Le RdC ne peut traverser une unité ennemie ou un hex adjacent à une unité ennemie sauf si celui-ci est occupé par une unité amie.

1.2.4 Le RdC ne peut traverser un fleuve sans pont (dessiné sur carte ou créé par un QG en mode "Ponton").

2. SÉQUENCE DE JEU

Phase de Météo

Séquence du joueur allié

Phase de ravitaillement

Phase des supports

Phase de transport maritime

Phase de mouvement

Phase de parachutage

Phase de combat

Phase d'exploitation

Phase de débarquement

Phase de réparation des ports

Phase de renforts et remplacements

Séquence du joueur allemand

Phase de ravitaillement

Phase des supports

Phase de mouvement

Phase de combat

Phase d'exploitation

Phase de renforts et remplacements

Note: les phases en italique ne concernent que les règles avancées.

Note: La séquence de jeu détaillée figure au dos du livret d'exemples.

3. PHASE MÉTÉO

3.1 Test de météo

3.1.1 La météo est testée au début de chaque tour. Le joueur allié lance deux dés et se reporte à la Table de Météo (cf. carte), pour obtenir le temps en fonction du mois en cours.

3.1.2 Selon le résultat obtenu le marqueur météo est placé sur la case adéquate de la piste météo sur la carte.

3.2 Type de météo

Quatre types de météo sont possibles :

- Beau temps : + 1 au dé d'obtention des supports pour l'allié.
- Mitigé : aucun effet.
- Mauvais temps : - 2 au dé d'obtention des supports pour l'allié.

Les supports aériens et le tapis de bombes ne peuvent être placés sur la carte.

Les unités allemandes peuvent bénéficier des avantages d'un bonus élite pour les résultats tactiques en attaque.

Les débarquements sont interdits.

- Tempête : identique à mauvais temps, mais en plus le joueur allié lance deux dés pour chaque marqueur Tête de Pont. Sur un résultat de 9 ou plus, le marqueur est retiré du jeu. Les unités en surempilement sont soit placées sur l'hex côtier adjacent, soit en case "Angleterre" ou "Front Méditerranéen".

Les parachutages sont interdits.



4. PHASE DE RAVITAILLEMENT

Lors de cette phase, on vérifie que les QG, puis les unités du joueur en phase soient bien ravitaillés.

4.1 Ravitaillement des QG

4.1.1 Pour qu'un QG soit ravitaillé, il doit se trouver soit sur une source de ravitaillement, soit sur une voie de communication (route, rail) menant à une source de ravitaillement. Dans ce dernier cas, la Ligne de Ravitaillement (LdR) ainsi formée peut être d'une longueur illimitée mais ne peut traverser une unité ennemie ou un hex adjacent à une unité ennemie, sauf si celui-ci est occupé par une unité amie.

4.1.2 Les QG ne pouvant pas tracer une LdR sont retirés de la carte et reviennent en renfort dès la phase de Renforts et Remplacements du même tour.

4.1.3 Au cours de la phase de ravitaillement, un QG ravitaillé et adjacent à un cours d'eau (fleuve ou rivière) peut être retourné sur sa face verso (ponton), en pointant le sommet du QG vers un côté d'hex bordé par le cours d'eau. On considère alors qu'un pont existe aussitôt sur ce côté d'hex, annulant les effets du cours d'eau pour le mouvement et le ravitaillement (si c'est un fleuve).

4.1.4 Au cours de la phase de ravitaillement, un QG sur sa face "ponton" peut être retourné sur son recto ; le pont disparaît alors aussitôt.

4.2 Ravitaillement des Unités

4.2.1 Pour qu'une unité soit ravitaillée, elle doit soit :

- se situer sur une source de ravitaillement ;
 - se situer dans le RdC d'un QG (cf. 1.2) de la même nationalité (cf. 1.6), lui-même ravitaillé au moment de la vérification.
- Rappel :** le RdC d'un QG ne peut pas traverser une unité ennemie, un hex adjacent à une unité ennemie sauf si une unité amie est présente, ou un fleuve sans pont.

4.2.2 Une unité qui ne remplit aucune de ces conditions est non ravitaillée pour le tour. Elle est repérée avec le marqueur correspondant.

4.3 Sources de ravitaillement alliées

4.3.1 Tout port ou Tête de Pont contrôlé par le joueur allié est une source de ravitaillement.

4.3.2 Un port majeur n'a pas besoin d'être opérationnel pour être source de ravitaillement.

4.4 Sources de ravitaillement allemandes

4.4.1 Toute ville en Allemagne contrôlée par le joueur allemand est une source de ravitaillement.

4.4.2 Les unités allemandes situées dans sous un marqueur "Festung" sont automatiquement ravitaillées.

4.5 Effet de l'absence de ravitaillement



4.5.1 Une unité non ravitaillée est repérée par le marqueur adéquat.

4.5.2 Une unité non ravitaillée voit ses facteurs d'attaque et de défense, ainsi que sa capacité de mouvement divisés par deux.

4.5.3 Le facteur de défense des unités alliées non ravitaillées et situées sur un hex côtier où un débarquement est possible, n'est pas divisé par deux en défense.

4.5.4 Une unité non ravitaillée ne dispose que d'un point de mouvement pour exploiter.

4.5.5 Une unité non ravitaillée n'est autorisée à se déplacer que vers une source de ravitaillement amie ou vers un QG ami.

Exception : si l'unité non ravitaillée est une unité d'élite, elle peut se déplacer dans la direction de son choix.

5. PHASE DES SUPPORTS

5.1 Obtention des supports

5.1.1 Les pions supports sont placés en début de partie dans deux pioches, une pour chaque joueur. Lors de la phase des Supports, ils sont tirés au sort par les joueurs respectifs suivant les procédures décrites ci-après (c.f 5.3 pour le joueur allié et 5.4 pour le joueur allemand).

5.1.2 Les supports tirés au sort sont placés faces cachées dans les cases "Supports disponibles" de chacun des joueurs.

5.1.3 Les joueurs peuvent examiner leurs supports à tout moment.

5.1.4 Six supports au maximum peuvent se trouver dans une case "Supports disponibles" à l'issue de cette phase. Le surplus est remis en pioche au choix du joueur.

5.2 Retour en pioche des supports

5.2.1 Au début de la phase, tous les supports du joueur en phase joués le tour précédent sont replacés dans leur pioche (les pions supports des cases "Supports disponibles" ne sont pas concernés).

5.2.2 Le joueur allié peut décider de conserver un support présent sur la carte sous réserve :

- qu'il dispose d'au moins deux supports dans sa case "Supports disponibles" ;
- que ce support réponde encore à ses conditions de placement, y compris vis à vis du marqueur PLUTO (cf. 5.6).

Le joueur allié remet alors deux supports disponibles de son choix dans sa pioche et peut laisser sur la carte le support désiré, sans modifier son emplacement actuel.

5.2.3 Le joueur allemand ne peut conserver aucun support présent sur la carte.

Exception : support "Model" (cf. description sur l'aide de jeu).



5.3 Obtention des supports alliés

Km 10 5.3.1 Systématiquement, le joueur allié reçoit gratuitement un Support Aérien de son choix, à choisir dans la pioche des supports, sous réserve que les conditions suivantes soient remplies :

- le tour de jeu est compris entre juin et août inclus,
- la météo est "Grand beau temps" ou "Mitigé",
- le joueur allié contrôle une ville majeure ou dispose d'un marqueur "Tête de Pont" dans une zone de débarquement repérée d'un symbole "avion".

Note: le support "Tapis de bombes" n'est pas considéré comme un "Support Aérien".

5.3.2 Le support aérien "gratuit" est placé face visible dans la case "supports disponibles" et devra être joué ce tour en tant qu'événement.

5.3.3 En plus du support aérien "gratuit", le joueur allié reçoit un nombre variable de supports par tour, en fonction du nombre de ports majeurs opérationnels qu'il contrôle.

Procédure : le joueur allié totalise le nombre de ports majeurs opérationnels qu'il contrôle :

- Anvers compte pour 2 ports.
- Chaque port majeur de la Manche et de la Mer du Nord (y compris Brest) compte pour 1 port.
- Chaque port majeur situé en océan Atlantique (sauf Brest) et en mer Méditerranée compte pour 1/2 (pas d'arrondi, il faut donc en contrôler deux pour qu'ils comptent pour 1 port pour cette règle).

Si le joueur ne contrôle que des têtes de pont ou des ports mineurs, il se réfère à la ligne correspondante du tableau sur l'aide de jeu.

Le joueur allié lance 2d6, applique les modificateurs éventuels, et se reporte au tableau sur l'aide de jeu pour connaître le nombre de supports qu'il pourra tirer au sort.

5.3.4 Tirage d'une unité FFL

Le joueur allié peut être amené à tirer au sort des unités FFL (cf. 16) lors de cette phase.

Les unités FFL (et le marqueur insurrection) sont comptabilisés comme des supports pour le total des supports disponibles ce tour, qu'elles puissent être placées sur la carte ou non, et viennent donc en déduction des "vrais" supports alliés.

Le placement de ces unités est décrit en 16.

5.4 Obtention des supports allemands

Le joueur allemand reçoit un nombre variable de supports par tour, en fonction des indications de la piste "Satisfaction du Führer".

Procédure : le joueur allemand consulte la piste "Satisfaction du Führer". La position du marqueur sur la piste indique le nombre de supports que le joueur pourra tirer au sort.

Exception : le joueur allemand ne peut tirer qu'un seul support en début de jeu pour le tour 1, et ne tire au sort qu'un seul pion support lors de la phase des supports suivant un "limogeage" (cf. 9.3).

5.5 Placement et utilisation des supports

5.5.1 Les supports sont soit placés dans la case "supports disponibles", face générique visible, soit placés sur la carte par les joueurs en tant qu'événement lors de leur phase de supports respective. Certains supports peuvent toutefois être utilisés lors du tour de l'adversaire.

5.5.2 Pour le joueur allié, le placement des supports se fait le cas échéant en respectant l'ordre ci-dessous :

1. utilisation des supports pour déplacer un marqueur PLUTO,
2. placement et utilisation du support "Attaque surprise",
3. placement et lancement du dé pour le support "Montgomery",
4. placement des autres supports.

5.5.3 Le placement des supports est spécifié dans les aides de jeu de chaque joueur.

5.5.4 Le placement et l'utilisation de certains supports alliés sont soumis à la présence d'un marqueur PLUTO (cf. 5.6).

5.5.5 Aucun support aérien ou tapis de bombe ne peut être placé par mauvais temps ou tempête.

5.5.6 Certains supports doivent être associés à une unité amie. Dans ce cas, le support doit rester empilé avec cette unité tant qu'il reste sur la carte. Si l'unité est éliminée, le support est replacé dans sa pioche.

5.5.7 Les effets des différents supports peuvent se cumuler. Il n'y a pas de limite au nombre de supports différents pouvant être affectés à la même unité.

Exception : deux supports identiques ne peuvent être utilisés pour influencer le même combat.

5.6 Marqueurs P.L.U.T.O

5.6.1 Les marqueurs PLUTO symbolisent les axes prioritaires de la logistique alliée. Le joueur allié reçoit un marqueur de ce type à l'issue de chaque phase de débarquement (B8) au cours de laquelle au moins un assaut amphibie a réussi.

5.6.2 Dès réception du marqueur, le joueur allié le place sur n'importe quel hex de la carte, indépendamment du terrain ou de la présence d'unités ennemies.

5.6.3 Un marqueur PLUTO ne peut jamais être éliminé ou retiré du jeu par le joueur allemand.

5.6.4 Une fois un marqueur PLUTO placé, seul le joueur allié a la possibilité de le déplacer en dépensant des supports.

5.6.5 Déplacement des marqueurs PLUTO : une fois obtenu les nouveaux supports pour le tour en cours, le joueur allié peut déplacer, lors de la phase des supports, un marqueur PLUTO (ou les deux) en dépensant des supports. La longueur du déplacement (en hex) dépend du nombre de supports dépensés, comme indiqué par la table sur l'aide de jeu.

Exception : le support "Montgomery" ne peut pas être dépensé pour déplacer un marqueur PLUTO.

5.6.6 Le joueur allié annonce le nombre de supports qu'il dépense et déplace le marqueur PLUTO dans la limite indiquée par le tableau. Dans cette limite, le marqueur PLUTO peut être

déplacé sur tout hex de la carte, indépendamment du terrain ou de la présence d'unités ennemies.

5.6.7 Effet du marqueur PLUTO :

- Les supports repérés par un "P" ne peuvent être joués comme événement que dans un rayon de 3 hex ou moins d'un marqueur PLUTO. Cette distance est indépendante du terrain ou de la présence d'unités ennemies.
- Les unités reconstruites sur la carte (ou recevant un PR) à l'aide d'un support doivent l'être à 3 hex ou moins d'un marqueur PLUTO,
- Le joueur allié ne peut dépenser de supports pour rendre opérationnel un port majeur que si celui-ci est situé à 3 hex ou moins d'un marqueur PLUTO.

Le placement et le jeu en tant qu'événement des supports non repérés par un "P" se fait sans tenir compte des marqueurs PLUTO.

6. PHASE DE MOUVEMENT

6.1 Généralités

6.1.1 Au cours de cette phase, un joueur peut déplacer tout ou partie de ses unités dans la limite de leur capacité de mouvement.

6.1.2 Un joueur peut déplacer ses unités individuellement ou en pile. Les unités qui sont déplacées en pile doivent commencer leur mouvement dans un même hexagone.

6.1.3 Les unités se déplacent d'hex en hex, dans la limite de leur capacité de mouvement indiquée par le chiffre en bas à droite de chaque pion (cf 1.1.3.), ou d'une capacité de mouvement particulière (cf. 6.2 mouvement stratégique, ou 6.3 mouvement par rail).

6.1.4 Une unité ou pile d'unités déplacée doit terminer son mouvement avant que le joueur ne puisse déplacer une autre unité ou pile d'unités.

6.1.5 Le déplacement des unités est affecté par le terrain. Le nombre de points de mouvement dépensé pour pénétrer dans chaque hex dépend du type de terrain dans l'hex ou du terrain séparant deux hex. Les différents coûts en points de mouvement en fonction du terrain sont indiqués sur la Table des Effets du Terrain.

Exemple : une division blindée avec quatre points de mouvement peut se déplacer de quatre hex en terrain clair, ou se déplacer de deux hex en terrain clair et un hex en forêt.

6.1.6 Les points de mouvement ne peuvent pas être mis en réserve d'un tour à l'autre. Ils ne peuvent pas non plus être transférés d'une unité à une autre.

6.1.7 Une unité peut se déplacer librement dans un hex contenant d'autres unités amies sans que cela ne lui coûte de point de mouvement supplémentaire.

6.1.8 Une unité amie ne peut jamais pénétrer dans un hex occupé par une unité ennemie.

6.1.9 Indépendamment de son potentiel de mouvement, une unité peut toujours se déplacer d'un hex par phase de mouvement (ou d'exploitation).

Exception : un QG en mode "Ponton" ne peut se déplacer.

6.1.10 Les unités se déplaçant directement d'un hex de route à un autre hex de route (le symbole de route traverse le côté d'hex en commun) ne dépense qu'un demi PM par hex, sans tenir compte du terrain de l'hex, ni des côtés d'hex traversés.

Note : Pour cette règle, les voies ferrées sont considérées comme des routes.

6.1.11 Mouvement des QG : un QG ne peut pas volontairement terminer son mouvement sur un hex où il serait non ravitaillé (4.1.1). Ainsi, même si un QG peut quitter une voie de communication

(route/rail) lors de son mouvement, il doit pouvoir établir une LdR à la fin de son mouvement.

6.2 Mouvement stratégique

6.2.1 Toute unité, à l'exception des QG, peut effectuer un mouvement stratégique si elle remplit les conditions suivantes :

- effectuer l'ensemble de son mouvement dans le rayon de commandement d'un ou plusieurs QG ravitaillés de la même nationalité ;
- à aucun moment, se retrouver adjacente à une unité ennemie ;
- pour les unités alliées, ne pas pénétrer dans un hex de la ligne Siegfried ou de ville allemande non capturée.

6.2.2 Un mouvement stratégique permet de doubler la capacité de mouvement des unités suivantes :

- toutes les unités allemandes ;
- les unités alliées ayant une capacité de mouvement de 2 ou 4.

6.2.3 Un mouvement stratégique permet de tripler la capacité de mouvement des unités alliées ayant une capacité de mouvement de 3.

 6.2.4 Si le joueur allemand décide d'effectuer au moins un mouvement stratégique, il doit dépenser un support disponibles de son choix. S'il ne dispose d'aucun support, il ne peut pas effectuer de mouvement stratégique. Si un support est dépensé, le joueur allemand peut réaliser autant de mouvements stratégiques qu'il le désire durant sa phase mouvement.

6.3 Mouvement par rail

 6.3.1 Seul le joueur allemand peut effectuer des mouvements ferroviaires.

6.3.2 Pour effectuer un mouvement par rail, une unité doit remplir les conditions suivantes :

- effectuer l'ensemble de son mouvement sur une voie de chemin de fer qui constitue une ligne de ravitaillement libre de toute unité ennemie vers une source de ravitaillement allemande ;
- à aucun moment, se retrouver adjacente à une unité ennemie ;
- à aucun moment, passer par une ville majeure capturée par le joueur allié (même si la ville est reprise ultérieurement par le joueur allemand). Une telle ville peut être repérée par un marqueur de contrôle allié ou un marqueur "voie interdite".



6.3.3 Effectuer un mouvement par rail coûte un point de capacité ferroviaire pour une unité d'infanterie, deux points pour une unité blindée. Le coût est le même que l'unité soit à pleine force ou réduite.



6.3.4 La capacité ferroviaire pour chaque tour est indiquée sur la piste des tours de jeu. Les points de capacité ferroviaire ne peuvent pas se cumuler d'un tour à l'autre. Ils sont indiqués sur la piste "Points de Capacité Ferroviaire" par le marqueur adéquat.

6.3.5 Une unité en mouvement ferroviaire peut se déplacer d'un nombre quelconque d'hex.

 6.3.6 Les renforts allemands peuvent arriver par rail lors de la phase de Renforts (en consommant des points de capacité ferroviaire).

Note: les mouvements stratégiques et ferroviaires peuvent s'effectuer simultanément avec les autres mouvements sans ordre particulier.

6.4 Traversée des cours d'eau

La pénalité pour la traversée d'un cours d'eau (fleuve ou rivière) est annulée par la présence d'un pont, soit dessiné sur la carte (traversée par une route/rail du cours d'eau), soit par un QG sur sa face "pont" (pour le côté d'hex vers lequel pointe le sommet du QG).



6.5 Forteresses

Km 4 6.5.1 Le joueur allemand a la possibilité de déclarer un ou plusieurs ports (majeur ou mineur) comme Forteresse **au début** de sa phase de mouvement, avant tout mouvement d'unité.

6.5.2 Seuls les hex de ports repérés par un symbole de forteresse peuvent être choisis.

6.5.3 Une division au moins du joueur allemand doit être présente dans l'hex choisi.

6.5.4 Le joueur allemand place alors un marqueur "Festung" sur au moins une division et lance un dé pour chaque marqueur "Festung" ainsi placé :



- 1 à 3 : aucun effet,
- 4 ou 5 : progression d'une case (+1) sur la piste FFL,
- 6 : progression d'une case (+1) sur la piste FFL et baisse d'une case (-1) sur la piste de satisfaction du Führer.

6.5.5 Les divisions sous un marqueur "Festung" sont soumises aux points particuliers suivants :

- elles sont toujours ravitaillées ;
- elles ne peuvent plus attaquer ;
- elles ne peuvent plus recevoir de remplacement et ne peuvent être reconstruites si elles sont éliminées ;
- elles bénéficient d'avantages en défense (voir Table des Effets du Terrain).

6.5.6 Les divisions devront rester sous leur marqueur "Festung" tant qu'une division alliée leur sera adjacente.

6.5.7 Les autres unités allemandes présentes dans l'hex (i.e. qui ne sont pas sous le marqueur "Festung") sont soumises aux points particuliers suivants :

- elles bénéficient de l'effet du résultat tactique dû à la forteresse ;
- elles ne peuvent pas utiliser la ville comme terrain modificateur à leur défense ;
- elles ne sont pas concernées par les points particuliers des unités sous forteresse (cf. 6.5.5).

6.5.8 Si une nouvelle division allemande veut entrer dans une Forteresse existante, le dé est lancé à nouveau comme au paragraphe 6.5.4.

6.5.9 Un marqueur "Festung" est retiré dès qu'il n'y a plus de divisions allemandes placées sous le marqueur.

6.5.10 Le joueur allemand ne peut plus créer de forteresse sur un port recapturé au joueur allié.

7.1.5 Les unités ennemies sont obligées de se défendre si elles sont attaquées.

7.1.6 Les unités dans une pile ne peuvent pas être attaquées individuellement mais doivent être attaquées ensemble.

7.1.7 Les combats sont exécutés dans l'ordre choisi par le joueur attaquant et il n'est pas obligatoire d'annoncer toutes les attaques à l'avance.

7.1.8 Un même hex ne peut être attaqué qu'une seule fois par phase de combat.

7.1.9 Une unité ne peut attaquer qu'une seule fois par phase de combat.

7.1.10 Des unités empilées dans le même hexagone peuvent attaquer des hex adjacents différents mais chaque unité attaquante ne peut participer qu'à un seul combat.

7.1.11 Des unités dans des hex différents peuvent s'associer pour attaquer le même hex qui leur est adjacent.

7.1.12 Des unités alliées de nations différentes ne peuvent pas participer à un même combat.

7.2 Séquence des combats

7.2.1 Chaque combat est résolu en suivant scrupuleusement et dans l'ordre les étapes suivantes :

- Etape 1 : Désignation de l'hex attaqué et des unités participant au combat par le joueur attaquant.
- Etape 2 : Vérification du ravitaillement du défenseur.
- Etape 3 : Calcul du rapport de force.
- Etape 4 : Résolution du combat et application des résultats d'attrition.
- Etape 5 : Application des résultats tactiques de l'attaquant, à l'exception des résultats E, E2, E3 puis du défenseur.
- Etape 6 : Placement des marqueurs d'exploitation.

7.2.2 Chaque combat est résolu en utilisant la Table de Résolution des Combats (TRC).

7.2.3 Les résultats de la TRC (et donc les effets du combat sur les unités) s'expriment en termes de résultats d'attrition (pertes) et de résultats tactiques.

7.3 Désignation de l'hex attaqué et des unités participant au combat

7.3.1 Lors de l'étape 1, le joueur en phase désigne l'hex qu'il va attaquer et les unités qui vont participer au combat.

7.3.2 Toutes les unités du défenseur, situées dans l'hex attaqué doivent se défendre et seront soumises aux aléas du combat.

7.3.3 Seules les unités désignées par le joueur en phase pour attaquer pourront participer au combat et en subir les résultats. Une fois ce choix effectué, il est définitif et ne pourra être remis en question lors des étapes suivantes. Les QG et les unités de génie de l'attaquant ne peuvent jamais participer à un combat.

7.3.4 Les unités du joueur en phase adjacentes à l'hex attaqué mais n'étant pas désignées pour participer au combat, ne sont aucunement concernées par celui-ci.

7.4 Vérification du ravitaillement du défenseur

7.4.1 Au cours de l'étape 2, le ravitaillement du défenseur est vérifié en respectant la procédure décrite au paragraphe 4.2.

7.4.2 La vérification a lieu uniquement pour les unités qui ne sont pas marquées comme étant non ravitaillées. Les unités portant un marqueur "non ravitaillé" ne sont jamais testées à nouveau durant le tour.

7.4.3 Si les unités du défenseur ne peuvent pas tracer une ligne de ravitaillement, un marqueur correspondant est placé sur les unités attaquées. Elles seront considérées comme non ravitaillées jusqu'à leur prochaine phase de ravitaillement.

7. PHASE DE COMBAT

Km 12.1
Km 12.2
Km 12.3

7.1 Principe

7.1.1 Au cours de cette phase, les unités amies peuvent combattre les unités ennemies qui leur sont adjacentes.

7.1.2 Le joueur en phase est dénommé l'attaquant et son adversaire le défenseur, et ce, indépendamment des considérations stratégiques et du déroulement de la partie.

7.1.3 Un joueur n'est jamais obligé d'attaquer.

7.1.4 Une unité choisie pour attaquer, n'est pas obligée d'attaquer tous les hex adjacents.

7.4.4 Un QG ne pouvant pas tracer une ligne de ravitaillement lors de cette étape n'est pas retiré de la carte et n'est pas repéré par un marqueur " non ravitaillé ". Néanmoins, ce QG ne pourra pas être utilisé pour ravitailler des unités.

Rappel : les unités non ravitaillées voient tous leurs facteurs divisés par deux.

7.5 Calcul du rapport de force

7.5.1 Lors de l'étape 3, les deux joueurs calculent le rapport de force du combat, sous la forme d'un ratio.

7.5.2 Le défenseur commence par totaliser les facteurs de défense des unités présentes dans l'hex attaqué. Le total est alors ajusté en fonction des modificateurs (terrain, support, ravitaillement, etc.).

7.5.3 L'attaquant totalise les facteurs d'attaque des unités participant effectivement au combat. Le total est alors ajusté en fonction des modificateurs (terrain, support, ravitaillement, etc.).

7.5.4 Afin de déterminer le ratio du combat, le total des facteurs d'attaque modifiés est divisé par le total des facteurs de défense modifiés. Ce résultat définit un rapport de force, sous la forme d'une fraction.

7.5.5 La fraction initiale est ensuite arrondie en faveur du défenseur pour permettre une simplification maximale (1 au numérateur ou au dénominateur).

Exemples :

35 facteurs d'attaque contre 10 de défense donnent un rapport de force de 35/10, soit 3/1.

10 facteurs d'attaque contre 35 de défense donnent un rapport de force de 10/35, soit 1/4.

7.5.6 Ce rapport de force est alors ajusté pour tenir compte de l'utilisation des supports de l'attaquant (possible décalage de colonnes vers la droite sur la TRC).

7.5.7 Si le rapport de force initial est trop faible pour figurer sur la TRC, le rapport de force est ajusté suivant des colonnes "virtuelles" : 1/3, 1/4, 1/5, etc...

Exemple : un rapport de force initial de 1/4 ajusté de deux colonnes "à droite" (en faveur de l'attaquant) donne un ratio de 1/2.

7.5.8 Si le rapport de force final est inférieur au ratio le plus défavorable de la TRC (1/2), le combat est annulé.

Si le rapport de force final est supérieur au ratio le plus favorable de la TRC, le combat est résolu dans la colonne 6/1.

7.6 Unités d'élite et exploitation blindée

7.6.1 A l'issue du calcul du rapport de force, les joueurs possédant une ou plusieurs unités d'élite participant au combat peuvent choisir d'utiliser leur bonus élite pour ce combat (ceci aura une influence sur l'application des résultats, cf. 7.8 et 7.9)

7.6.2 L'attaquant annonce son choix en premier, suivi du défenseur, en indiquant quelle unité d'élite est utilisée.

7.6.3 Les unités allemandes peuvent utiliser leur bonus élite en attaque uniquement par météo "mauvais temps" et "tempête".

Exception : Les unités allemandes associées avec un support "Fuel & Munitions" peuvent utiliser leur bonus élite en attaque quelle que soit la météo.

7.6.4 Lors de cette étape, le joueur attaquant, s'il dispose au moins de deux unités blindées, peut décider d'annoncer une exploitation blindée. Il bénéficiera alors d'un bonus si un résultat de type "E" est obtenu mais devra prendre une perte éventuelle sur une unité blindée.

7.7 Résolution du combat

7.7.1 Lors de l'étape 4, le combat est résolu en utilisant la Table de Résolution des Combats (TRC).

7.7.2 L'attaquant se réfère à la TRC pour trouver la colonne sous laquelle sera résolu le combat en fonction du rapport de forces obtenu lors de l'étape précédente.

7.7.3 L'attaquant lance alors 2d6, et croise le résultat des dés avec les colonnes correspondant au rapport de force.

7.7.4 La case obtenue dans la colonne "Pertes" donne le résultat d'attrition en termes de nombre de pas de pertes pour l'attaquant et le défenseur.

Exemple : un résultat de type "1/2" signifie 1 perte pour l'attaquant et 2 pertes pour le défenseur.

7.7.5 La case obtenue dans la colonne "A" donne le résultat tactique pour l'attaquant.

7.7.6 La case obtenue dans la colonne "D" donne le résultat tactique pour le défenseur.

7.7.7 Les résultats tactiques peuvent être modifiés si l'attaquant et/ou le défenseur ont utilisé un bonus élite.

7.7.8 Les résultats d'attrition sont appliqués immédiatement, puis le résultat tactique de l'attaquant, et enfin le résultat tactique du défenseur.

7.8 Application des résultats d'attrition

7.8.1 Quand un résultat d'attrition indique des pertes pour un camp, la **première perte** doit être appliquée à une unité d'élite si un bonus d'élite a été utilisé lors du combat ou à une unité blindée si une exploitation blindée a été annoncée. Si à la fois le bonus élite et l'exploitation blindée ont été annoncés par l'attaquant, le défenseur choisit l'unité (élite et/ou blindée) prenant la première perte.

7.8.2 Les autres pertes sont appliquées au choix du joueur possédant les unités mais toutes les unités doivent avoir reçu une perte avant qu'une unité puisse en recevoir une deuxième.

Exception : les QG et les unités de génie reçoivent des pertes uniquement si toutes les autres unités de l'hex ont été éliminées.

7.8.3 Si à l'issue de l'application des résultats d'attrition, l'hex occupé par le défenseur est vide, l'attaquant peut faire avancer dans cet hex des unités ayant participé au combat, dans la limite de l'empilement autorisé.

7.9 Application des résultats tactiques

7.9.1 Au cours de l'étape 5, l'attaquant puis le défenseur appliquent leurs résultats tactiques, modifiés éventuellement par la nature du terrain du défenseur. Les résultats tactiques sont toujours appliqués, même si l'un des deux camps a été éliminé par un résultat d'attrition.

7.9.2 En fonction de la nature du terrain (ou des marqueurs "Festung" et Tête de pont), les résultats tactiques de l'attaquant et du défenseur sont modifiés. Exemple : en forêt, le résultat S est ignoré, le résultat DR est transformé en S, etc...

Note : Les résultats tactiques sont décrits sous la table de combat.

7.9.3 Si un joueur a décidé d'utiliser un bonus élite, il peut choisir son résultat tactique parmi les cases voisines de la même couleur que la case indiquée par le résultat des dés.

7.9.4 Si toutes les unités de l'attaquant ont attaqué à travers un fleuve, le défenseur choisit si le résultat tactique de l'attaquant est modifié par le fleuve ou par le terrain de l'hex du défenseur

7.9.5 Si le joueur allemand attaque un hex contenant un marqueur "Tête de Pont", le joueur allié peut choisir d'utiliser les bonus apportés par ce marqueur, plutôt que ceux éventuellement apportés par le terrain.

7.9.6 Les éventuelles pertes dues aux résultats tactiques sont distribuées au choix du joueur possédant les unités, sans tenir compte des contraintes décrites en 7.8.

7.10 Recul après combat

7.10.1 Un recul après combat peut être la conséquence d'un résultat tactique.

7.10.2 Le joueur à qui appartiennent les unités en recul décide du chemin de la retraite.

7.10.3 Toutes les unités attaquant ou défendant doivent reculer suite à un résultat de retraite.

7.10.4 Les unités sont déplacées en pile ou individuellement et peuvent emprunter des chemins de repli différents.

7.10.5 Les unités qui retraitent doivent le faire dans la mesure du possible en se rapprochant d'une source de ravitaillement ou d'un QG ami : la distance entre l'unité et la source de ravitaillement (ou le QG) la plus proche doit diminuer à l'issue du recul, si possible.

7.10.6 Le mouvement de recul se fait sans tenir compte du coût des terrains traversés (i.e. longueur de recul indiquée en nombre d'hex et non en PM).

7.10.7 Une unité qui recule ne peut pas pénétrer d'hex infranchissable (ex : haute montagne ou bras de mer) ou terminer son recul dans un hex faisant l'objet d'un débarquement.

7.10.8 A la fin de leur mouvement de recul, les unités ayant retraité doivent se trouver à une distance de leur hex de départ au moins égale à la longueur de retraite donnée par la TRC.

7.10.9 Si le recul d'une unité ou d'une pile dans le dernier hex de la retraite aboutit à la création d'un sur-empilement, l'unité ou la pile peut poursuivre sa retraite d'autant d'hex supplémentaires que nécessaire pour se conformer aux limites d'empilement.

7.10.10 Une unité est éliminée si elle ne peut pas reculer en respectant les contraintes 7.10.7 et 7.10.8.

7.10.11 Si une unité recule dans un hex attaqué ultérieurement lors de la même phase de combat, elle contribue à la défense de l'hex mais son facteur de défense est considéré comme valant "1".

7.10.12 Une unité avec un potentiel de mouvement de "0" ne peut jamais reculer et est éliminée si un résultat le lui impose.

7.11 Avance après combat

7.11.1 Si à l'issue de l'application du résultat tactique de l'attaquant, l'ensemble des hex occupés par celui-ci est vide, le défenseur peut faire avancer dans ces hex des unités ayant défendu.

7.11.2 Si à l'issue de l'application du résultat tactique du défenseur, l'hex occupé par celui-ci est vide, l'attaquant peut faire avancer dans cet hex des unités ayant participé au combat, dans la limite de l'empilement autorisé.

7.12 Placement des marqueurs d'exploitation



7.12.1 Au cours de l'étape 6, suite à un résultat de maîtrise tactique (E, E2 ou E3), l'attaquant peut placer un marqueur "Exploitation" sur une ou plusieurs unités ayant participé au combat.



7.12.2 Un résultat E permet de placer une unité en exploitation ; E2, deux unités ; E3, trois unités.

7.12.3 Si une exploitation blindée a été déclarée par l'attaquant (cf. 7.6.4), chaque division blindée ne compte que pour une demi unité dans le décompte des unités en exploitation.

Exemple : En cas d'exploitation blindée, un résultat E3 permet de placer six divisions blindées en exploitation, ou quatre divisions blindées et une division d'infanterie, etc.

7.12.4 Les unités en exploitation seront les seules autorisées à bouger et à attaquer au cours de la phase d'exploitation (cf. 8).



7.13 Kampfgruppen allemands

7.13.1 Si une unité d'élite blindée allemande est éliminée suite à un combat, le joueur allemand peut choisir de remplacer l'unité blindée par un Kampfgruppe (KG) blindé à pleine force, tiré au sort parmi les KG disponibles.

7.13.2 L'unité blindée ainsi éliminée et remplacée pourra éventuellement être reconstruite.

7.13.3 La valeur des KG allemands peut varier énormément d'un pion à l'autre. Certains KG possèdent 2 pas de pertes, d'autres un seul, voir aucun (cas du pion Hiwis qui indique qu'aucun KG n'a été créé).

7.13.4 Si une unité d'élite d'infanterie allemande est éliminée suite à un combat, le joueur allemand peut choisir de remplacer l'unité d'infanterie par un KG d'infanterie à pleine force.

7.13.5 L'unité d'infanterie ainsi éliminée et remplacée pourra éventuellement être reconstruite.

7.13.6 Tous les KG d'infanterie sont identiques (ils possèdent tous un pas de perte). Il n'y a donc pas de tirage au sort.

7.13.7 Un KG éliminé est mis de côté définitivement et ne pourra plus rentrer en jeu.

7.13.8 Une fois qu'il n'y a plus de KG disponible pour un type d'unité (blindé ou infanterie), le joueur allemand n'a plus la possibilité de remplacer ce type d'unité par des KG.



8. PHASE D'EXPLOITATION

8.1 Généralités

8.1.1 Lors de la phase d'exploitation, seules les unités repérées par un marqueur "Exploitation" (cf. 7.12) peuvent agir. Ces unités sont dites "unités en exploitation".

8.1.2 La phase d'exploitation est divisée en deux segments : l'attaquant commence par déplacer tout ou partie de ses unités en exploitation. Puis, il peut effectuer les combats de son choix uniquement avec ses unités en exploitation.

8.2 Mouvements d'exploitation

8.2.1 Au cours de ce mouvement seules les unités en exploitation peuvent se déplacer.

8.2.2 Les unités en exploitation ne disposent que de la moitié de leur capacité de mouvement arrondie à l'entier supérieur.

Note : Une unité non ravitaillée ne dispose que d'un point de mouvement pour exploiter (cf. 4.5.4).

8.2.3 Les mouvements d'exploitation obéissent à tous les autres points de règles du mouvement classique. Cependant, les mouvements stratégique et ferroviaire sont interdits.

8.3 Combats d'exploitation

8.3.1 Lors de ce segment, l'attaquant peut conduire des combats avec ses unités en exploitation adjacentes à des unités ennemies.

8.3.2 Ces combats obéissent en tous points aux règles de combat classique, excepté qu'il n'y a pas de résultat tactique pour l'attaquant. Seul le résultat tactique du défenseur s'applique.

8.3.3 A l'issue des combats d'exploitation, tous les marqueurs exploitation sont retirés de la carte.

9. SATISFACTION DU FÜHRER

9.1 Principe



9.1.1 Cette règle, par l'intermédiaire d'une piste du même nom, symbolise le contentement d'Hitler par rapport aux déroulements des opérations sur ce théâtre.

Plus le chiffre indiqué par le marqueur de la piste est élevé, plus la satisfaction du Führer est grande.

9.1.2 La perte de sites stratégiques va contribuer à faire diminuer cette satisfaction. A contrario, la reprise de ces sites ainsi qu'une attitude offensive contribuera à satisfaire le Führer.

9.1.3 La position du marqueur "humeur de Hitler" sur la piste détermine le nombre de Supports et de Points de Remplacements disponibles ce tour pour le joueur allemand.

9.1.4 Le marqueur "humeur de Hitler" est placé sur la piste de Satisfaction du Führer conformément aux indications du scénario (pour le scénario de campagne le marqueur est placé sur la case 10).

9.2 Procédure

9.2.1 Diminution du niveau de satisfaction :

- au début de la phase de renfort et remplacement du joueur allemand, la satisfaction diminue de 1 point automatiquement ;
- suite à la capture d'un hex stratégique par le joueur allié (voir tableau de valeur des hex stratégiques) ;
- en cas d'élimination d'un QG allemand lors d'un combat, la satisfaction diminue de 1 point.

Augmentation du niveau de satisfaction :

- pour chaque attaque allemande (y compris en phase exploitation) où au moins deux divisions blindées allemandes (pas des KG) sont engagées, et où une exploitation blindée est déclarée, la satisfaction augmente aussitôt de 1, quel que soit le résultat ;
- suite à la reprise d'un hex stratégique par le joueur allemand (voir tableau de valeur des hex stratégiques).

9.3 Limogeage

Aussitôt que le marqueur "humeur de Hitler" arrive en case 0, le commandant du Front est limogé avec les conséquences suivantes :

- Perte de tous les supports présents dans la case "supports allemands".
- Pas de remplacement lors de la prochaine phase de renfort et remplacement, ou pour celle en cours si le limogeage a eu lieu lors de cette phase.
- La capacité de mouvement des unités allemandes est divisé par deux (arrondi au supérieur) pour la prochaine phase de mouvement allemande. Les mouvements stratégiques sont interdits pour cette phase.
- Le marqueur "humeur de Hitler" est replacé en case 10. Cependant, le joueur allemand ne recevra qu'un seul support lors de la prochaine phase d'obtention des supports. Au deuxième limogeage, les marqueurs "humeur de Hitler" et "Satisfaction maximum" sont replacés en case 9, au troisième limogeage, en case 8, et en case 7 pour les limogeages suivants. La case repérée par le marqueur "Satisfaction maximum" ne pourra plus être dépassée.
- Le marqueur "humeur de Hitler" est retourné pour rappeler cet événement. Il est replacé sur son recto au début du tour suivant.

Satisfaction

Maximale

Limogeage

PR : 0
Sup : 1

10.2 Renforts allemands



Km 15

10.2.1 Au commencement de la phase de renfort et remplacement allemand, la satisfaction du Führer diminue de 1 point automatiquement.

10.2.2 Tous les renforts allemands arrivent suivant le calendrier des renforts, dans une ville majeure allemande non adjacente à une unité ennemie. Les supports allemands arrivant en renfort sont placés dans la pioche correspondante lors de cette phase.

10.2.3 Les renforts allemands peuvent se déplacer par rail lors de cette même phase (en consommant des points de capacité ferroviaire).



Km 16

10.3 Remplacements

10.3.1 Le joueur allié reçoit des Points de Remplacements (PR) par nationalité, comme indiqué sur le calendrier des renforts.

10.3.2 Le joueur allemand reçoit des PR en fonction de la piste de Satisfaction du Führer, sauf au premier tour et au tour suivant un limogeage, où il ne reçoit aucun remplacement.

10.3.3 Indépendamment de la piste de Satisfaction du Führer ou d'un limogeage, le joueur allemand reçoit 1 point de remplacement par tour jusqu'à la fin de la partie quand il décide d'abandonner la France (cf. 19).

10.3.4 Chaque PR permet de reconstruire un pas de perte, soit en ramenant une unité à pleine force, soit en reconstruisant une unité détruite sur sa face réduite. Un PR permet également de reconstruire un QG. Les joueurs peuvent dépenser 2 PR pour reconstruire une unité à pleine force lors de la même phase.

10.3.5 Les unités blindées et les unités aéroportées alliées peuvent nécessiter l'utilisation d'un support, éventuellement dans le rayon d'un marqueur PLUTO. Le tableau sur l'aide de jeu résume les différentes possibilités.

10.3.6 Les unités reconstruites arrivent sur un QG de la même nationalité que l'unité.

Exception : les unités d'élite reconstruites arrivent en renfort au tour suivant, dans une ville allemande pour les unités allemandes, en case "Angleterre" pour les unités alliées. Les unités blindées alliées reconstruites sans support arrivent en case "Angleterre"

10.3.7 Les PR alliés pour une nationalité donnée ne peuvent pas être utilisés pour reconstruire un pas de perte d'une autre nationalité.

10.3.8 A partir de l'abandon de la France, le joueur allemand a la possibilité d'utiliser un PR (et un seul) par tour pour reconstruire 2 unités réduites, ayant chacune un facteur d'attaque de 1 maximum. Ces unités doivent être placées sur la ligne Siegfried, y compris dans un hex adjacent à une unité ennemie.

10.3.9 Une unité non ravitaillée, hors du RdC d'un QG, en forteresse, ou adjacente à une unité ennemie ne peut recevoir de remplacement.

10.3.10 Les Points de Remplacement ne peuvent pas être accumulés d'un tour à l'autre.

10. RENFORTS ET REMPLACEMENTS

10.1 Renforts alliés

Les renforts alliés arrivent dans la case "Angleterre" ou "Front méditerranéen", au choix du joueur allié. Les supports alliés arrivant en renfort sont placés dans la pioche correspondante lors de cette phase.

Exception : le support Patton arrive directement dans la case Supports Disponibles lors de la phase de renforts du tour 6.



Vous pouvez désormais jouer au scénario Cobra

REGLES AVANCEES



11. PHASE DE TRANSPORT

Km 11 MARITIME

11.1 Les cases "Angleterre" et "Front méditerranéen"

11.1.1 Toutes les unités alliées présentes au départ sont initialement placées dans ces cases, et tous les renforts alliés arrivent dans l'une de ces cases, au choix du joueur Allié.

11.1.2 Il n'y a pas de limite d'empilement dans ces cases.

11.1.3 Les unités aéroportées sont placées obligatoirement dans la zone "Airborne" de la case "Angleterre" ou de la case "Front méditerranéen"

11.1.4 Pour quitter une de ces cases, une unité doit soit :

- participer à un débarquement comme unité d'assaut ou unité de suivi ;
- effectuer un transport maritime vers la carte ou vers l'autre case ;
- être parachutée dans le cas d'une unité aéroportée.

11.1.5 Une unité en case "Front méditerranéen" ne peut transiter que par la Méditerranée pour arriver directement sur la carte.

11.1.6 Une unité en case "Angleterre" peut transiter par toutes les mers, à l'exception de la Méditerranée, pour arriver directement sur la carte.

11.2 Points de Transport Maritime



11.2.1 Initialement, le joueur allié dispose de trois points de Transport Maritime pour effectuer le transfert des unités présentes dans les cases "Angleterre" et "Front méditerranéen", lors de la phase de Transport Maritime.

11.2.2 Les points de Transport Maritime peuvent servir à :

- déplacer une unité de la case "Angleterre" vers un port de la carte ou une tête de pont qui ne soit pas situé en Méditerranée ;
- déplacer une unité de la case "Front Méditerranéen" vers un port de la carte ou une tête de pont qui soit situé en Méditerranée ;
- déplacer une unité de la case "Angleterre" vers la case "Front Méditerranéen", ou inversement.

11.2.3 Un point de transport permet :

- le déplacement d'une unité (division, QG ou unité de génie) de la case "Angleterre" vers un port ou un marqueur tête de pont de la Manche (y compris Brest) ou de la mer du Nord, OU
- le déplacement d'une unité de la case "Front méditerranéen" vers un port ou un marqueur tête de pont de la Méditerranée.

Tous les autres déplacements coûtent un point et demi de transport. (ex : vers un port de l'Atlantique comme St-Nazaire).

Le tableau sur l'aide de jeu synthétise les points 11.2.2 et 11.2.3 en indiquant les différents coûts en point de Transport Maritime :

11.2.4 Le joueur Allié dispose d'un quatrième point de Transport s'il dispose d'au moins un port majeur opérationnel (cf. 15.1.4).

11.2.5 Le joueur Allié dispose d'un cinquième point de Transport si Anvers (Antwerpen sur la carte) est contrôlé par le joueur Allié et que le port est opérationnel.

11.2.6 Tous les points de transport peuvent être utilisés vers le même port majeur.

11.2.7 Une seule unité par tour peut être transportée vers un même port mineur (ou marqueur "tête de pont").

11.2.8 Les unités ayant utilisé le Transport Maritime peuvent se déplacer le même tour.

11.3 Arrivée des QG alliés

11.3.1 Au cours de la phase de Transport Maritime, des QG alliés peuvent arriver directement sur un hex quelconque de la carte, sous réserve que cet hex satisfasse les conditions de ravitaillement des QG (cf. 4.1), qu'il soit occupé par une division de la même nationalité et qu'il ne soit pas adjacent à une unité ennemie.

11.3.2 Placer un QG de cette façon coûte un point de Transport Maritime au joueur Allié mais n'entre pas dans le décompte des unités transportées vers un port mineur (cf. 11.2.7).

11.4 Retour des unités aéroportées vers la zone "Airborne"

11.4.1 Une fois sur la carte, les unités aéroportées peuvent être transférées dans la zone "Airborne" afin d'effectuer de nouveaux parachutages.

11.4.2 Pour ce faire, une unité aéroportée doit débiter la phase de transport maritime sur un port opérationnel. L'unité est alors simplement placée dans la zone "Airborne" correspondante, sans coût de point de Transport Maritime.



12. PHASE DE PARACHUTAGE

Km 1 12.1 Généralités

12.1.1 Les unités aéroportées sont repérées par le sigle **Airborne** ou **Glider** au sommet du pion.

12.1.2 Seul le joueur allié, et uniquement avec les unités aéroportées situées dans la zone "Airborne" de la case "Angleterre" ou "Front méditerranéen", peut effectuer des parachutages.

12.1.3 Le joueur allié déclenche des opérations de parachutage en dépensant des marqueurs "parachute" présents dans la ou les cases "Airborne". Pour chaque parachutage effectué, un marqueur "parachute" doit être présent dans la zone "Airborne".

12.2 Procédure

12.2.1 Le joueur allié effectue ses parachutages les uns à la suite des autres.

12.2.2 Une unité aéroportée peut être parachutée sur tout hex situé dans un rayon de 5 hex d'un QG allié, mais également sur ou adjacent à un hex côtier rattaché à une zone de débarquement possédant un symbole "avion".

12.2.3 Les parachutages sur les hex de la ligne Siegfried et sur les villes allemandes sont interdits.

12.2.4 Seules les unités de la case "Airborne" anglaise peuvent être parachutées sur la partie nord de la carte (numéro de ligne inférieur ou égal à xx23).

12.2.5 Seules les unités de la case "Airborne" méditerranéenne peuvent être parachutées sur la partie sud de la carte (numéro de ligne supérieur à xx23).

12.2.6 Pour chaque unité aéroportée à parachuter, le joueur allié prend un marqueur "Parachute" de la case "Airborne" contenant l'unité et le place sur l'hex de parachutage choisi.

12.2.7 Pour chaque unité, le joueur allié lance 1d6 et applique les modificateurs suivants :

Modificateurs de terrain :

- - 3 sur une ville majeure ou un port,
- - 2 sur une ville mineure ou un terrain montagneux,
- - 1 sur du terrain accidenté, marécageux, du bocage ou de la forêt.

Modificateurs de situation (ces trois modificateurs ne sont pas cumulables et seul le plus défavorable doit être retenu) :

- - 1 sur un hex adjacent à une unité ennemie,
- - la valeur de défense côtière divisée par deux (arrondi au supérieur) sur un hex côtier non démantelé,
- - 2 sur une unité ennemie.

Si le joueur allié décide de parachuter une unité aéroportée sur un hex occupé par une unité amie **présente dans l'hex avant la phase de parachutage**, tous les modificateurs ci-dessus sont ignorés et +1 est rajouté au dé.

Si le résultat modifié est inférieur à 0, l'unité est éliminée.

Si le résultat modifié est compris entre 0 et 2, l'unité subit une perte.

Si le résultat modifié est 3 ou plus, l'unité reste à pleine force.

12.2.8 Si elle survit, l'unité aéroportée à pleine force ou réduite est placée sur la carte sous le marqueur "parachute".

12.2.9 Si une unité est parachutée sur un hex occupé par une unité ennemie, l'unité parachutée **peut** combattre cette unité, éventuellement avec l'appui d'autres unités amies, durant la prochaine phase de combat (le défenseur bénéficiant des éventuels avantages du terrain). Elle ne peut pas choisir de combattre une unité adjacente. Si elle combat seule, elle subit un décalage de 2 colonnes vers la gauche sur la TRC.

12.2.10 Une unité parachutée sur un hex vide adjacent à une unité ennemie ne peut pas attaquer sauf si elle le fait avec une unité amie non parachutée.

12.2.11 Si une unité est parachutée sur un hex de défense côtière non démantelée, elle ne peut combattre une unité ennemie adjacente et si elle choisit de combattre, elle doit attaquer l'unité de défense intrinsèque de son hex de parachutage (et éventuellement les autres unités présentes) dans les conditions décrites ci-dessus.

12.2.12 Si une unité ennemie se situe toujours dans l'hex **à la fin de la phase de débarquement**, l'unité parachutée est éliminée. Le marqueur parachute est alors retiré immédiatement de la carte et la procédure de retour en jeu du marqueur décrite en 12.3.4 appliquée.

12.2.13 Si des unités sont parachutées sur un hex de défense côtière non démantelée, et si un débarquement a lieu ce tour dans cet hex, on réduit de "1" le nombre de marqueur "Atlantikwall" disponible pour le défenseur, pour chaque unité parachutée présente. Ces unités peuvent également participer au combat de l'assaut amphibie. Si à la fin de la phase de débarquement, la défense côtière n'est pas démantelée, les unités parachutées sont éliminées.

12.3 Marqueur "parachute"



12.3.1 Une unité sous un marqueur "parachute" :

- est considérée ravitaillée jusqu'à la fin du tour de jeu ;
- ne permet pas à elle seule de démanteler un hex de plage ;
- n'empêche pas l'établissement d'une voie de communication (cf. 4.1.1) ainsi que les mouvements stratégiques ou par rail dans les hex adjacents à celui qu'elle occupe.

12.3.2 Un RdC allemand peut traverser les hex adjacents à une unité sous un marqueur "parachute".

12.3.3 Les marqueurs "parachute" sont retirés de la carte à la fin du tour de jeu (exception cf. 12.2.10).

12.3.4 Pour chaque marqueur utilisé ce tour, que les parachutages aient réussi ou non, le joueur allié lance 2d6-2. Le résultat obtenu est ajouté au numéro du tour en cours et le total indique à quel tour le marqueur sera à nouveau disponible (placer les marqueurs sur le compte-tour pour mémoire). Une fois disponible, le joueur allié choisit dans quelle zone "Airborne" il place ce marqueur. Il ne pourra quitter cette zone que si un parachutage est tenté.



Km 8



13. PHASE DE DÉBARQUEMENT

Cette phase n'a pas lieu par météo "Mauvais temps" ou "Tempête".

13.1 Marqueurs Débarquement



13.1.1 Le joueur allié dispose initialement de 5 marqueurs "Débarquement" lui permettant de réaliser des assauts amphibies sur des hex côtiers pourvus d'une plage.

13.1.2 Un maximum de 3 marqueurs peut être utilisé par tour de jeu.

13.1.3 Les marqueurs peuvent être employés individuellement ou en groupe, sur des hex côtiers adjacents ou non.

13.1.4 Un seul marqueur "Débarquement" peut être placé en face de chaque hex côtier.

13.1.5 Une fois son débarquement initial effectué (i.e. 1^{er} débarquement de la partie réalisé au tour 1), le joueur allié ne peut refaire de débarquement avant le mois d'août, comme indiqué sur la piste de tour. Il a alors la possibilité d'effectuer un second et dernier débarquement (avec 2 ou 3 marqueurs), jusqu'au tour 10 inclus. Après ce tour, plus aucun débarquement n'est autorisé.



13.1.6 Si un assaut amphibie réussit, le marqueur "Débarquement" est retourné sur sa face "Tête de Pont" et est placé sur l'hex côtier envahi.

13.1.7 Si un assaut amphibie échoue, le marqueur "Débarquement" est définitivement éliminé.

13.2 Plages

13.2.1 Les hex côtiers pourvus d'une plage sont les seuls sur lesquels un assaut amphibie est possible.

13.2.2 Ces hex sont caractérisés par une ligne de couleur, correspondant à une valeur de défense côtière. Cette dernière indique à la fois :

- la valeur de l'unité de défense intrinsèque de l'hex (cf. 1.1.7 et 13.6) ;
- le nombre de marqueurs "Atlantikwall" que le défenseur peut tirer pour cet hex (cf. 13.5).

13.2.3 Une ligne noire indique que le débarquement est impossible sur cet hex, qui n'est pas considéré comme un hex côtier.

13.2.4 Les valeurs de défense ne sont utilisées qu'en cas de débarquement et n'ont aucune influence lors des autres phases du tour de jeu (**Exception** : Parachutage).

13.2.5 Si l'hex est occupé par une unité alliée (**Exception** : Parachutage) à la fin de la phase de combat ou à la fin de la phase de débarquement, l'hex passe sous contrôle allié et est dit démantelé pour le reste de la partie.

13.2.6 Lors d'un débarquement, le joueur allemand doit utiliser le terrain "plage" pour se défendre.

13.3 Zones de débarquement

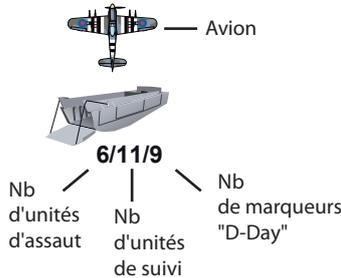
13.3.1 Les mers et océans de la carte sont divisés en zones de débarquement.

13.3.2 Chaque zone de débarquement possède les caractéristiques suivantes :

- une valeur indiquant le nombre maximum d'unités pouvant participer aux assauts amphibies d'une phase de débarquement (valeur de gauche sous le symbole péniche). Ces unités sont celles qui participeront au combat consécutif au débarquement et sont dites "unités d'assaut". Ces unités sont obligatoirement des unités d'infanterie.
- une valeur indiquant le nombre maximum d'unités suivant les assauts amphibies d'une phase de débarquement (valeur du centre sous le symbole péniche). Ces unités sont dites "unités de suivi" et ne seront placées que si le débarquement

réussit. Attention, une seule unité de suivi par Tête de Pont pourra être une unité blindée.

- une valeur indiquant le nombre maximum de marqueurs "D-Day" disponibles pour les assauts amphibies d'une phase de débarquement (valeur de droite sous le symbole péniche).
- éventuellement, un symbole avion indiquant que les parachutages sont possibles sur les hex côtiers de la zone et que les marqueurs D-Day "Support Aérien" peuvent être utilisés.



13.3.3 Si le joueur allié choisit de débarquer dans deux ou trois zones de débarquement différentes, alors les valeurs retenues sont les plus faibles de ces deux ou trois zones.

13.3.4 Les valeurs caractéristiques d'une zone sont un maximum à répartir sur les marqueurs "Débarquement" utilisés lors de la phase de débarquement (étapes 1 à 3 de la séquence d'assaut amphibie, cf. 13.6), dans les limites ci-dessous :

- 3 unités d'assaut par hex de débarquement,
- 4 unités de suivi par hex de Tête de Pont,
- 4 marqueurs "D-Day" par hex de débarquement.

13.4 Marqueurs "D-Day"

13.4.1 Pour chaque hex faisant l'objet d'un débarquement, le joueur allié va pouvoir disposer d'un certain nombre de marqueurs "D-Day", en fonction des indications de la zone de débarquement où se situe l'hex attaqué.

13.4.2 Les marqueurs "D-Day" ont les caractéristiques suivantes :

- Marqueur "Bombardement Naval" (× 3) : donne un bonus de 2 colonnes pour l'assaut amphibie.
- Marqueur "Support Aérien" (× 3) : donne un bonus de 1 colonne pour l'assaut amphibie. Utilisables uniquement dans les zones de débarquement possédant un symbole "avion".
- Marqueur "Partisans" (× 2) : annule les marqueurs "Réserve" du défenseur.
- Marqueur "Rangers" (× 1) et "Commando" (× 1) : donne un bonus de +1 aux dés de résolution de combat.
- Marqueur "Funnies" (× 1) : donne un bonus de +2 aux dés de résolution de combat.
- Marqueur "Duplex Drive" (× 1) : donne deux facteurs de combat en plus pour l'assaut amphibie et diminue de "1" le nombre de pertes lors du premier round d'un assaut.

13.4.3 La couleur des marqueurs "D-Day" indique quelles unités peuvent bénéficier du bonus du marqueur. Par exemple, un assaut amphibie effectué par des troupes britanniques ne bénéficiera pas du bonus du marqueur "Rangers".

Note : L'emploi des marqueurs "D-Day" est décrit au paragraphe 13.6 "Assaut amphibie".

13.5 Marqueurs "Atlantikwall"

13.5.1 Pour chaque hex faisant l'objet d'un débarquement, le joueur allemand va pouvoir disposer d'un certain nombre de marqueurs "Atlantikwall", en fonction des indications figurant sur l'hex attaqué (cf. 13.2.2).

13.5.2 Les marqueurs "Atlantikwall" ont les caractéristiques suivantes :

- Marqueur "Blockhaus" (× 3) : annule un marqueur "Bombardement Naval" du joueur Allié.
- Marqueur "Flak" (× 3) : annule un marqueur "Support Aérien" du joueur allié.
- Marqueur "Milice" (× 2) : annule un marqueur "Partisans" du joueur allié.
- Marqueur "Hérissons Tchèques" (× 2) : annule les marqueurs "Chars Funnies" ou "Duplex Drive" du joueur Allié. S'il n'annule pas ces marqueurs, il donne un malus de -1 au dé pour l'assaut amphibie.
- Marqueur "Mines" (× 2) : annule les marqueurs "Rangers" et "Commando" du joueur Allié. S'il n'annule pas ces marqueurs, il donne un malus de -1 au dé pour l'assaut amphibie.
- Marqueur "Réserve d'Infanterie" (× 1) : permet de placer dans l'hex attaqué une division d'infanterie située dans un rayon de 5 hex.
- Marqueur "Réserve Motorisée" (× 1) : permet de placer dans l'hex attaqué une division (de tout type, y compris infanterie) située dans un rayon de 5 hex.

Marqueur «Fausse Alerte /Festung» (×3) : le marqueur est sans effet si l'hex attaqué ne contient pas de symbole «Festung» (dessiné sur la carte). Si l'hex attaqué contient un symbole «Festung» dessiné sur la carte, le joueur allemand peut placer une division présente initialement dans l'hex sous un marqueur «Festung» sans lancer de dé.

Note 1 : Le déplacement des divisions dans le cadre d'un marqueur "Réserve Motorisée" ou d'un marqueur "Réserve d'Infanterie" n'est pas un mouvement. L'unité située à moins de 5 hex est simplement placée dans l'hex attaqué.

Note 2 : L'emploi des marqueurs "Atlantikwall" est décrit ci-dessous.

13.6 Assaut amphibie

La procédure d'assaut amphibie est la suivante :

- Etape 1 : Le joueur allié déclare toutes ses tentatives de débarquement et place les marqueurs "Débarquement" adjacents à l'hex côtier attaqué, la flèche dirigée vers l'hex visé.
- Etape 2 : Le joueur allié place sur chaque marqueur "Débarquement" le nombre d'unités autorisées à participer à l'assaut amphibie, dans la limite autorisée de la ou les zone(s) de débarquement. Les contraintes de nombre d'unités par marqueur (cf. 13.3.4) doivent être respectées.
- Etape 3 : Le joueur allié choisit parmi ses marqueurs "D-Day" ceux qu'il place face cachée sur chaque marqueur "Débarquement", dans la limite autorisée par la ou les zone(s) de débarquement.
- Etape 4 : Le joueur allemand tire au sort dans une pioche les marqueurs "Atlantikwall" dans la limite autorisée pour chaque hex côtier, et les place face cachée sur celui-ci. Si des unités aéroportées alliées sont présentes dans l'hex, le nombre de marqueurs est diminué de 1 par unité aéroportée.

Exception Importante : si la défense côtière est de niveau "5" (ligne rouge), le joueur allemand CHOISIT ses marqueurs "Atlantikwall", avant de tirer éventuellement au sort les marqueurs pour les défenses côtières de niveau inférieur.

- Etape 5 : Les marqueurs "D-Day" et "Atlantikwall" de chaque camp sont révélés. Les marqueurs annulés sont retirés du jeu jusqu'au prochain tour. Si les conditions sont remplies, le joueur allemand peut placer des divisions sous un marqueur "Festung", sans lancer le dé. Puis, si le ou les marqueur(s) "Réserve d'Infanterie" ou "Réserve Mécanisée" ne sont pas annulés, le joueur allemand peut placer la ou les unité(s) correspondante(s) sur l'hex attaqué.
- Etape 6 : Pour chaque hex attaqué, un combat est résolu entre les unités d'assaut alliées (y compris les éventuelles unités aéroportées alliées dans l'hex), et les unités allemandes présentes dans l'hex, PLUS l'unité de défense intrinsèque correspondant à la valeur de défense de la plage. Les seuls modificateurs possibles sont ceux apportés par les marqueurs "D-Day" et "Atlantikwall" non annulés et un éventuel marqueur "Festung". En particulier, on ne tient pas compte du terrain (en dehors de la plage et éventuellement du symbole forteresse, voir table des terrains), du ravitaillement ou des supports.

Le combat peut se dérouler en plusieurs rounds, jusqu'à ce que l'hex attaqué soit vide d'unités allemandes ou jusqu'à ce que toutes les unités alliées soient éliminées.

A l'issue de chaque round, les joueurs procèdent comme suit :

- ◆ 6.1 – Si le résultat obtenu permet de vider l'hex de toutes unités allemandes (retraites ou élimination) ET s'il reste une unité d'assaut au joueur Allié, alors le débarquement est réussi. Les unités d'assaut et le marqueur "Débarquement" sur sa face "Tête de Pont" sont placés sur l'hex conquis.
- ◆ 6.2 – Si le résultat obtenu ne permet pas d'éliminer le défenseur ET si l'attaquant ne recule pas suite à un résultat AR, un nouveau combat est résolu. Les joueurs retournent à l'étape 6 et recalcule éventuellement le rapport de force suite aux pertes.
- ◆ 6.3 – Si le résultat obtenu élimine l'attaquant ou si celui-ci recule suite à un résultat AR, le débarquement échoue. Les unités d'assaut et le marqueur "Débarquement" sont éliminés. L'unité de défense intrinsèque est retirée de l'hex.
- Etape 7 : Une fois l'ensemble des tentatives de débarquement effectuées, le joueur allié peut déplacer d'un hex les unités d'assaut venant de débarquer.
- Etape 8 : Pour chaque débarquement réussi, le joueur allié peut placer sur le ou les marqueur(s) "Tête de Pont" autant d'unités de suivi qu'autorisées par les indications de la zone ou des zones de débarquement, dans la limite de 4 unités, dont une seule unité blindée, par marqueur "Tête de Pont". Ces unités peuvent avancer d'un hex ou rester sur le marqueur Tête de Pont, dans le respect des règles d'empilement.
- Etape 9 – Les unités parachutées sur un hex de défense côtière non démantelée (cf. 13.2.5) sont éliminées.
- Etape 10 – Sous réserve d'avoir réussi au moins un débarquement, le joueur allié doit à présent placer un marqueur PLUTO sur n'importe quel hex de la carte, indépendamment du terrain ou de la présence d'unités ennemies (cf. 5.6).

13.7 Débarquement sans opposition

13.7.1 Si l'hex côtier attaqué est démantelé et s'il est vide d'unité ennemie, le débarquement est dit sans opposition.

13.7.2 Aucun des joueurs ne place de marqueurs "D-Day" et "Atlantikwall" sur un tel hex (i.e. pas d'étapes 3 à 6 de l'assaut amphibie).

13.7.3 Le débarquement réussit automatiquement.

13.7.4 Le reste de la procédure de débarquement (étapes 7 à 10) est identique.



Km 3

13.8 Réaction allemande

13.8.1 Dès que le joueur allié a terminé l'ensemble de ses débarquements, le joueur allemand lance un dé pour déterminer son niveau de réaction.

13.8.2 Un modificateur de +1 est affecté à ce jet de dé pour chaque marqueur "Tête de Pont" placé ce tour.

13.8.3 Le résultat obtenu est le nombre de divisions que le joueur allemand peut déplacer (sans tenir compte des zones d'armée, cf. 14.1.2). Pour pouvoir réagir, une division doit être située initialement à 6 hex ou moins d'une unité ennemie ayant débarquée.

13.8.4 Ces unités peuvent terminer leur mouvement en étant adjacentes à des unités ennemies.

13.8.5 Les mouvements stratégique et ferroviaire ne sont pas autorisés.



Km 14

14. FORTITUDE

14.1 Principe

14.1.1 Afin de simuler l'entreprise de désinformation alliée, le joueur allemand est limité quant aux déplacements de ses unités lors des premiers tours de jeu.

14.1.2 La carte est divisée en zone d'armée. Au début de la partie et tant que Fortitude n'a pas pris fin, seules les unités dans une zone d'armée où sont présentes des unités ennemies, les unités en Allemagne, et les unités arrivant en renfort peuvent se déplacer librement. Ces unités sont dites exemptées.

14.1.3 A partir du deuxième tour de jeu et jusqu'au tour 6 inclus, le joueur allemand lance un dé au début de sa phase de mouvement et se reporte au tableau Fortitude figurant sur l'aide de jeu.

14.1.4 Sur un résultat inférieur à 7, le nombre obtenu correspond au nombre de divisions blindées allemandes "libérées" par le Führer et libres de se déplacer pour ce tour, en plus des unités exemptées (cf. 14.5.2).

14.1.5 Sur un résultat de 7 ou plus, Fortitude prend fin et l'ensemble des unités allemandes est libre de se déplacer, jusqu'à la fin de la partie. Le joueur allemand cesse alors de lancer le dé.

Exception : les unités dans la zone de la 19^{ème} Armée à l'est de la rangée 12xx (infanterie ou blindée) sont libres de bouger uniquement sur un "6" naturel obtenu au dé, déclenchant la fin de Fortitude, ou si une unité alliée est présente dans la zone.

14.1.6 A partir du tour 7, l'ensemble des unités allemandes est libre de se déplacer pour le reste de la partie.

15. PHASE DE RÉPARATION DES PORTS

15.1 Généralités

15.1.1 Il existe trois types de ports : les ports majeurs, les ports mineurs et les marqueurs "Tête de Pont".

15.1.2 Les marqueurs "Tête de Pont" sont considérés comme des ports mineurs alliés pour le Transport Maritime, et constituent des sources de ravitaillement pour les unités Alliées.

15.1.3 Les ports mineurs sont immédiatement opérationnels quand ils passent sous contrôle Allié.

15.1.4 Un port majeur passant sous contrôle allié n'est pas opérationnel immédiatement. Pour rendre un port majeur opérationnel, le joueur allié doit disposer d'une unité de génie sur l'hex du port au début de la phase de réparation.

Le joueur allié lance alors un dé modifié comme suit :

- +1 par support dépensé (uniquement possible si l'hex du port est dans un rayon de 3 hex d'un marqueur PLUTO; cf. 5.6.7).
- -1 par hex d'intervalle entre le port majeur et le marqueur PLUTO le plus proche.

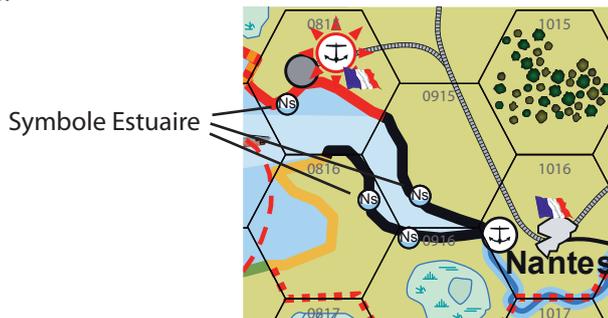
Sur un résultat de 1 ou plus, le port devient opérationnel.



Ce statut est indiqué en retournant l'unité de génie sur sa face "Port Opérationnel".

Note : quelle que soit sa face visible, une unité de génie est considérée comme une unité classique avec un seul pas de perte.

15.1.5 Les ports majeurs ou mineurs situés dans un estuaire (voir exemple ci-dessous) ne sont opérationnels que si tous les hex marqués du symbole de l'estuaire sont contrôlés par le joueur allié.



15.2 Contrôle des ports

15.2.1 Au tour 1, tous les ports sont sous contrôle allemand.

15.2.2 Un port devient contrôlé par le joueur allié suivant la règle 1.9.

15.2.3 Si une unité allemande pénètre sur un hex contenant un marqueur "Tête de pont", celui-ci est définitivement éliminé.

16. CRÉATION DES UNITÉS FFL

16.1 Fonctionnement de la piste FFL



16.1.1 Le joueur allié gagne des points FFI pour chaque ville ou port libéré en France, comme indiqué dans le tableau correspondant sur l'aide de jeu.

16.1.2 Les points FFI gagnés incrémentent immédiatement la piste FFL.

16.1.3 Une fois le marqueur au sommet de la piste (10), le joueur allié tire aussitôt au sort une unité FFL, et la place dans la pioche des supports alliés disponibles.

16.1.4 Le marqueur FFL est alors replacé en case "0" et sa progression peut reprendre aussitôt.

Exemple :

Au début de la phase de combat le marqueur FFL est sur la case 8 de la piste FFL. Grâce à un combat victorieux le joueur allié libère une ville majeure. Le niveau FFL doit donc être incrémenté de 4 cases. Le marqueur passe par la case 10, à cette occasion une unité FFL est tirée au sort et est placée dans la pioche des supports alliés, puis le marqueur est placé sur la case 2.

16.1.5 Une fois que la pioche FFL est vide, la piste n'est plus utilisée.

16.2 Unité FFL ou marqueur "Insurrection" tiré au sort

16.2.1 Lors de la phase d'obtention des supports, si le joueur allié tire au sort une unité FFL, cette unité est aussitôt placée sur une ville ou un port français libéré. Si un tel hex n'existe pas, l'unité est placée dans la pioche des supports alliés.



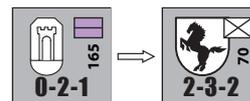
16.2.2 Si le marqueur "Insurrection" est tiré au sort, le joueur allié peut le garder dans sa case "supports disponibles" ou le jouer sur la carte au moment du

placement des supports. S'il le joue, il doit le placer sur une ville française de son choix, occupée par le joueur allemand. Le marqueur reste en place jusqu'à la fin du tour, puis il est retiré du jeu.

16.2.3 Toutes les unités allemandes défendant la ville sous un marqueur Insurrection voient leur facteur de défense divisé par deux. De plus, la ville est considérée comme du terrain clair pour le combat tant que le marqueur est présent. Dans le cas de Paris, l'influence du marqueur s'exerce sur les trois hex de la ville.

17. TRANSFORMATION ET RETRAIT D'UNITÉS

17.1 Transformation des Ersatz-Division en divisions d'infanterie

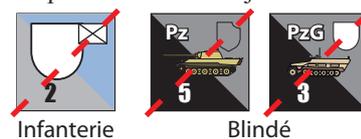


17.1.1 Le calendrier des renforts indique pour certains tours la transformation d'Ersatz-Division en divisions d'infanterie. Quelque soit la situation de l'Ersatz Division sur la carte, son pion est remplacé par le pion indiqué (face réduite si le pion d'origine l'était). L'Ersatz-Division est placée sur la case «Unités retirées du jeu» du joueur. Si l'Ersatz Division est éliminée, la transformation n'a pas lieu.

17.2 Retrait des unités allemandes

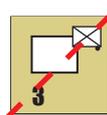
17.2.1 Le calendrier des renforts indique pour certains tours le retrait de divisions allemandes.

Le joueur allemand doit retirer de la carte le nombre de divisions indiquées, caractérisées par leur facteur d'attaque et leur type (infanterie ou blindé). Ces unités sont alors placées dans la case "Unités retirées du jeu" du joueur. Sauf indication contraire, les unités peuvent appartenir à la Wehrmacht, la Luftwaffe, ou la Waffen SS. Le facteur d'attaque indiqué sur l'aide de jeu est le facteur minimum que doit posséder l'unité pour pouvoir être retirée. Les KG ne peuvent être retirés du jeu de cette manière.



17.2.2 Les divisions doivent être ravitaillées mais peuvent être réduites. Si le joueur allemand ne peut retirer le nombre de divisions indiquées, il perd tous ses points de remplacement jusqu'à la fin de la partie.

17.3 Retrait des unités alliées



17.3.1 Au tour 9, le joueur allié doit retirer de la carte une division anglaise ravitaillée de son choix, réduite ou à pleine force. Cette division est placée dans la case "Unités retirées du jeu" du joueur.



17.3.2 Au tour 16, le joueur allié doit retirer du jeu la 50th division anglaise, même si elle est non ravitaillée. Si la division est réduite, il perd son point de remplacement britannique pour ce tour. Si cette division est déjà détruite, il doit éliminer 2 pas de pertes sur les autres divisions anglaises ravitaillées.

Cette division est placée dans la case "Unités retirées du jeu" du joueur.

18. RÉSERVE STRATÉGIQUE ALLEMANDE

18.1 Principe

18.1.1 Afin d'alimenter la case réserve stratégique, le joueur allemand peut :

- choisir de faire arriver ses renforts ou ses unités reconstruites en case "Réserve Stratégique" plutôt que sur la carte ;
- transférer en réserve stratégique des unités présentes sur la carte et pouvant effectuer un mouvement ferroviaire vers l'Allemagne (ce transfert ne consomme pas de point de capacité ferroviaire) ;
- placer en réserve stratégique tout ou partie des supports reçus.

Note : Ces supports ne sont pas retirés de la carte suite à un limogeage.

18.1.2 Important : une unité blindée ne nécessite pas l'utilisation d'un support pour être complétée à pleine force dans la Réserve Stratégique.

18.1.3 Un maximum de huit divisions et trois supports peuvent se trouver en Réserve Stratégique.

18.1.4 Ces unités et ces supports ne peuvent quitter cette case tant que le joueur allemand n'annonce pas le lancement de sa contre-attaque stratégique.

18.2 Contre-attaque stratégique

18.2.1 Une seule fois au cours de la partie, le joueur allemand peut annoncer le lancement d'une contre-attaque stratégique.

18.2.2 Cette annonce se fait en début de phase de Mouvement.

18.2.3 Le joueur allemand transfère alors toutes les unités de la case "Réserve Stratégique" vers la carte, empilées ou adjacentes à un ou plusieurs QG amis situés en Allemagne et non adjacentes à une unité ennemie.

18.2.4 Les supports en case "Réserve Stratégique" sont placés en case "Supports disponibles" (le total peut être supérieur à 6 pour ce tour).

18.2.5 La case "Réserve Stratégique" ne pourra plus servir dorénavant.

19. ABANDON DE LA FRANCE



19.1 Principe

19.1.1 A partir du tour 7, le joueur allemand peut déclarer qu'il abandonne la défense de la France.

19.1.2 Pour ce faire, le marqueur "Humeur de Hitler" doit se trouver en case 4 ou plus.

19.1.3 Les conséquences sont les suivantes :

- le marqueur "Humeur de Hitler" est reculé de trois cases ;
- tous les hex côtiers situés en France sont démantelés ;
- le joueur allemand reçoit 1 point de remplacement en plus par tour jusqu'à la fin de la partie, indépendamment de la Satisfaction du Führer ;
- la valeur des hex stratégiques français pour la piste de satisfaction du Führer est modifiée (voir table correspondante).

19.1.4 Le marqueur est alors placé dans la case "France Abandonnée" pour rappeler cet événement.

Matériel

1 planche de pions et demi	1 fiche recto-verso supports alliés
2 cartes	1 fiche recto supports allemands - verso scénario Cobra
1 livret de règles	1 fiche recto scénario DDay et campagne - verso scénario Market-Garden
1 livret de notes	
1 livret d'exemples	
1 fiche A3 plié - recto calendrier des renforts - verso carte Cobra	
1 fiche d'aide de jeu (recto-verso)	

20. DEFENSE DU REICH

20.1 Ligne Siegfried et villes allemandes (Volkssturm)

20.1.1 La ligne Siegfried donne un bonus en défense comme indiqué par la table des terrains. Ce bonus n'est pas cumulable avec ceux des autres terrains de l'hex. De plus, le joueur allié doit dépenser 4 PM pour pénétrer dans un hex de la ligne Siegfried non capturé (la route est ignorée dans ce cas).

20.1.2 Pour ces types de terrain, le joueur allié peut avancer après combat uniquement si le joueur allemand n'a plus de troupe dans l'hex ET s'il a subi un résultat final de S ou DR (après modification par le terrain).

20.1.3 Si un hex de la ligne Siegfried ou de ville allemande est capturé, il perd toutes ses caractéristiques décrites en 20.1.1 et 20.1.2. De tels hex peuvent être repérés par des marqueurs contrôle allié.

20.2 Vaterland

20.2.1 A l'instant où le joueur allié fait pénétrer en Allemagne ou aux Pays-Bas sa première unité, le joueur allemand reçoit 7 divisions comme indiqué par le calendrier des renforts.

20.2.2 Le joueur allié stoppe aussitôt son mouvement et le joueur allemand doit placer ses 7 divisions dans les hex indiqués sur le calendrier des renforts. Une fois l'ensemble des 7 divisions placées, le joueur Allié reprend son mouvement où il l'avait arrêté.

20.2.3 Si le premier hex capturé en Allemagne ou aux Pays-Bas l'est à la suite d'une avance après combat, le joueur allemand place ses unités dès l'issue du combat.

Bon jeu !



Crédits

Conception du système : Nicolas Ridet

Recherches historiques : Yves le Quellec

Graphisme carte et pions : Yves le Quellec (graphismes originaux) avec la participation de Christophe Gentil-Perret

Graphisme boîte : Christophe Gentil-Perret (sur une idée de François Vander-Meulen)

Mise en page règles et aides de jeu : Christophe Gentil-Perret

Testeurs : Laurent Closier, Denis Lefebvre, Anthony Jacob, Pierre Marzetti, François Trebosc

Remerciements : Jean-François Morel