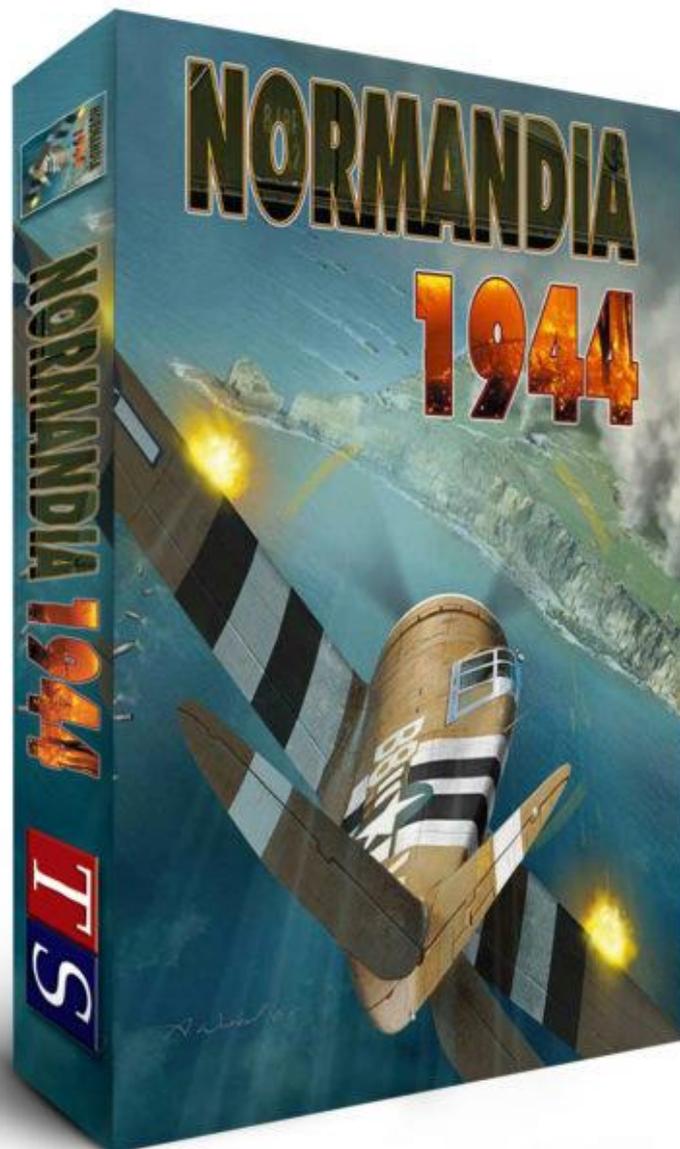


Règles et mécanismes de base du système de jeu : WB 95

Traduction réalisée par Carlos FERNANDES à partir de la version anglaise de Roman Mekicki pour le jeu :
Normandia 44



Crédits

Auteur du Système et du Jeu : Wojciech Zalewski

Couverture : Arkadiusz Wrobel

Carte : Wojciech Zalewski

Traduction Pol → Eng : Roman Mekicki

Testeurs : Roman Mekicki, Bartłomiej Batkowski, Szymon Kucharski, Jan Kopczyk, Maciej i Grzegorz Rygalcy, Maciej Sarnacki, Krzysztof Supruniuk

Editeur & Publication: Taktyka i Strategia
www.taktykaistrategia.pl

Traduction Eng → Fr : Carlos FERNANDES

Abréviations

BdR : Base de Ravitaillement - source du ravitaillement. Point de départ d'une ou plusieurs lignes de ravitaillement (LdR).

CT : Concentration Tactique – reflète l'avantage au combat des actions coordonnées des unités appartenant à un même corps ou division.

D : Désorganisation – état possible d'une unité après la résolution d'un combat

EM : Etat-Major - unité qui influence les combats, la (re)construction de ponts sur les rivières et participe à la concentration tactique.

FT : Fortification de Terrain - reflète la fortification construite localement sur un hex par une unité.

FP : Fortification de Position - indique une position forte naturelle ou résultant d'une construction conséquente (e.g. ligne GUSTAV).

LdR : Ligne de Ravitaillement - chemin d'hexes consécutifs tracé entre une base de ravitaillement et une unité pour son ravitaillement.

MC : Modificateur de Combat – synthétise l'ensemble des facteurs (terrains, unités spéciales, soutien aérien, fortifications...) et influe par des décalages sur la table des combats sur la détermination de la colonne de résolution des combats.

MS : Mouvement Stratégique – Déplacement supplémentaire que les unités qui n'ont pas combattu durant le tour peuvent effectués.

NEC : Niveau d'Efficacité au Combat - indique l'habileté au combat de l'unité, ainsi que sa capacité à encaisser les pertes.

NNR : Niveau de Non-Ravitaillement - mesure le niveau d'un défaut de ravitaillement et son influence sur le moral de l'unité.

PF : littéralement Points de Force. Terme privilégié « **Puissance de Feu** ». Tous deux peuvent être utilisés indifféremment.

PM : Points de Mouvement - cela reflète la capacité de mouvement d'une unité sur le terrain.

QM : Quantité de Munitions – représente le stock de munitions disponible pour réaliser les tirs de barrage d'artillerie.

RC : Ratio de Combat - rapport de force calculé sur un combat pour sa résolution avec un jet effectué sur la table des combats.

ZdC : Zone de Contrôle - représente le périmètre de contrôle exercé par une unité dans son voisinage immédiat.

Rappel de définitions des unités

Unités aériennes : unités qui s'acquittent de missions aériennes (soutien offensif, défensif, ravitaillement,...) au profit des forces terrestres.

Unités mécanisées : unités équipées de véhicules chenillés ; cela inclue les unités blindées d'artillerie qualifiées par le terme « autotractée ».

Unités motorisées : unités équipées de véhicules à roues ; cela inclue les unités d'artillerie remorquées qualifiées par le terme « tractée »

Unités non-motorisées : toutes les unités non équipées par des véhicules à moteur : infanterie ; unités à cheval ; batteries flak,...

Unités spéciales : unités portant une étoile colorée (rouge, jaune, bleu,...) qui symbolise une capacité spéciale au combat

Table des matières

1. Eléments du jeu	4	[7.2] Fortifications de Position	12
[1.1] Cartes	4	8. Unités Aériennes	13
[1.2] Pions.....	4	[8.1] Règles Générales	13
[1.3] Types d'unités	4	[8.2] Missions Aériennes.....	13
[1.4] Définitions	4	9. Etats-Majors (EM)	15
[1.5] Ratio de Combat.....	5	[9.1] Règles Générales	15
[1.6] Modificateurs de Combat.....	5	[9.2] Influence sur le combat	15
[1.7] Règle d'Arrondi.....	5	10. Ravitaillement	15
[1.8] Jet de Dés	5	[10.1] Règles Générales	15
2. Tour et Phases du Tour	5	[10.2] Non-Ravitaillement.....	16
[2.1] Règles générales.....	5	11. Renforts	16
[2.2] Phases	6	[11.1] Règles de Base	16
3. Mouvement	6	[11.2] Changer la Zone d'Entrée	16
[3.1] Règles de base	6	12. Mouvement Stratégique	17
[3.2] Empilement	7	[12.1] Règles Générales	17
4. Zone de Contrôle	7	[12.2] Règles Détaillées.....	17
[4.1] Règles de base	7	13. Concentration Tactique.....	17
[4.2] Influence sur le mouvement.....	7	[13.1] Règles de Base	17
[4.3] Contrôle d'Hex.....	7	14. Ponts	17
5. Combat	7	[14.1] Règles de Base	17
[5.1] Règles de base.....	7	[14.2] Rivières et Cours d'eau	17
[5.2] Procédure de Combat.....	8	[14.3] Fleuves.....	18
[5.3] Retraite.....	8	15. Unités Spéciales	18
[5.4] Poursuite	9	[15.1] Unités « Etoilées »	18
[5.5] Influence du Terrain	9	16. Unités masquées.....	18
[5.6] Désorganisation.....	9	17. Unités aériennes	19
6. Artillerie	10	[17.1] Règles de Base	19
[6.1] Règles de base	10	- ANNEXES -	20
[6.2] Mouvement.....	10	- SCENARIOS –	27
[6.3] Tir de Soutien	11		
[6.4] Attaques à distance	11		
[6.5] Tir de Barrage	11		
[6.6] Combat Direct	12		
7. Fortifications	12		
[7.1] Fortifications de Terrain	12		

1. Eléments du jeu

[1.1] Cartes

La carte avec des dimensions de 100 x 70 cm couvre la zone où la bataille se déroula durant l'été 1944. Sur la carte, sont représentées, pour le jeu, toutes les caractéristiques de terrain : villes, villages, forêts, collines, fleuves ou cours d'eau, et routes. Pour faciliter le repérage et les mouvements durant le jeu, une grille hexagonale se superpose à cette carte et divise le théâtre des opérations en cases appelées « hexes ».

Chaque hex possède un numéro unique qui permet simplement d'identifier la position d'une unité sur la carte. Chaque hex représente approximativement 3 km (ou environ 1,86 miles).

En annexe de ce livret, une **Table de Terrain** synthétise pour chaque type de terrain leurs effets sur les déplacements (selon les types d'unités) et le combat.

[1.2] Pions

Le jeu contient trois types de pions :

- Unités



- Terrain fortifié



- Marqueurs

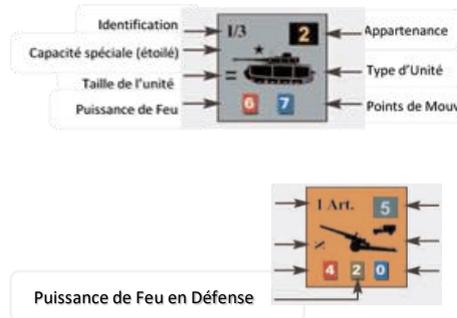


Certains scénarios peuvent utiliser différents types de pions et/ou de marqueurs qui sont décrits dans les notes du scénario.

Chaque pion Unité fournit toutes les informations pertinentes pour le jeu. En haut à gauche, se trouve l'identification (nom/numéro) de l'unité et en haut à droite, l'appartenance de l'unité (division, corps, armée). Au centre, à gauche, la taille et à

droite, la représentation de son type. En bas, à gauche, la Puissance de Feu (ou Points de Force) (en abrégé : PF); pour les unités d'artillerie, il y a une deuxième valeur : la Puissance de Feu en Défense. Enfin, en bas à droite, les Points de Mouvements [PM].

Illustration



La plupart des pions sont imprimés recto-verso. Une unité imprimée recto-verso (pleine puissance au recto ; puissance réduite au verso) a 2 Niveaux d'Efficacité au Combat (NEC).

Une unité imprimée simplement sur le recto d'un pion n'a qu'un seul NEC.

L'artillerie (excepté l'artillerie mécanisée) a seulement un NEC même si souvent, le verso du pion est imprimé. Cela est dû au fait que le verso du pion d'artillerie simule le transport et l'installation de l'unité au combat (voir 6.6.2).

L'artillerie mécanisée, due à sa capacité de manœuvrabilité, possède également les caractéristiques d'une unité régulière et a généralement 2 NEC.

Réduire une unité (i.e. perdre un NEC) c'est retourner son pion sur la face de puissance la plus faible.

Une unité qui perd tous ses NEC est éliminée du jeu.

Illustration



[1.3] Types d'unités

Pour le mouvement, les unités sont décomposées en :

Unités mécanisées : équipées de véhicules chenillés (et half-track)



Unités motorisées : équipées de véhicules à roues pour le transport



Note : une unité d'artillerie non-mécanisée est considérée comme motorisée même si l'icône « camion de transport » est absent sur le pion.

Unités non-mécanisées : infanteries, unités à cheval, batteries Flak



Unités aériennes



La **taille d'une unité** est définie selon cette table suivante :

- XX – division
- X – brigade
- III – régiment
- II – bataillon
- I – compagnie

A la mise en place de scénarios, les unités sont décrites par leur types et taille (e.g. INF-R ; ARM-BR). Dans les cas évidents, le suffixe de la taille est omis (e.g. INF pour toute la division d'infanterie au complet ; CAV pour tout le corps de cavalerie Soviétique).

[1.4] Définitions

Points de Force ou Puissance de Feu (terme utilisé indifféremment) (**PF**) : indique la force, le moral, l'entraînement, et l'expérience, ainsi que bien d'autres facteurs qui influent sur la puissance de combat de l'unité.

Points de Mouvements (PM) : cela reflète la manœuvrabilité et les limites de mouvement d'une unité sur le terrain.

Zone de Contrôle (ZdC) : représente la capacité d'exercer un périmètre de contrôle dans son voisinage immédiat.

Niveau d'Efficacité au Combat (NEC) : indique l'ardeur et l'habileté au combat de l'unité, ainsi que sa capacité à encaisser les pertes.

Niveau de Non-Ravitaillement (NNR) : indique un défaut de ravitaillement et mesure le niveau de ce manque ainsi que son influence sur le moral de l'unité. Plus le niveau de non ravitaillement est élevé, plus l'unité risque de se rendre.

[1.5] Ratio de Combat

Le **Ratio de Combat (RC)** est la colonne dans la Table de Combat sur laquelle le résultat du combat est résolu au regard d'un jet de 2 dés à 6 faces (2D6).

Le ratio de combat est calculé comme suit :

1. Les Points de Force (PF) des unités du joueur attaquant sont divisés par les points de Force (PF) des unités du joueur défenseur : ce qui donne le *ratio de combat initial* (après application de la règle de l'arrondi voir [1.7]).
2. Ce *ratio de combat initial* est modifié par les modificateurs de combats de chaque joueur (voir [1.6]) afin de calculer le **Ratio de Combat final**.

Exemple : 2 unités d'infanterie, de 4 PF chacune, attaquent une unité d'infanterie ennemie de 5 PF. La force de l'attaquant est de 8 ; celle du défenseur est de 5. Le ratio de combat initial est de 1,6 : 1 et après application de l'arrondi de 2 : 1.

[1.6] Modificateurs de Combat

Un **Modificateur de Combat (MC)** permet d'effectuer, dans la Table de Combat, un décalage sur la colonne du RC initial. Les unités en attaque comme en défense obtiennent ces MC grâce à différents éléments comme le terrain, les fortifications, la capacité spéciale d'unités et la concentration tactique.

Les MC du défenseur abaissent le RC initial (i.e. décalage de la colonne du RC initial vers les colonnes de gauche de la Table de Combat) ; tandis que les MC de l'attaquant

augmentent le RC initial (i.e. décalage de la colonne du RC initial vers les colonnes de droite de la Table de Combat).

Les ratios minimum et maximum figurant sur la Table de Combat ne peuvent jamais être dépassés.

Exemple :

- a) Le total de la force des unités attaquantes est de 8 et elles ont 3 modificateurs (MC). La force des unités en défense est de 3 et le défenseur a un modificateur (MC). Le RC initial est de 8 : 3 ; soit 2,67 : 1 et après arrondi, ce RC initial s'établit à 3 : 1. L'application des MC de l'attaquant amène le ratio de combat à 6 : 1 et après application du MC du défenseur, le RC final s'établit à 5 : 1.
- b) Les unités de l'attaquant ont un total de 18 PF avec 7 MC. Les unités en défense ont 4 PF et 2 MC. Le ratio de combat initial vaut : 5 : 1. En appliquant les MC de l'attaquant, le ratio monte à 13 : 1. Le RC ne peut excéder le maximum de la Table de Combats (à savoir, 10 : 1), donc ce ratio de combat est ramené à 10 : 1. Après l'application des MC du défenseur, le ratio de combat final vaut donc 8 : 1.

Les joueurs doivent utiliser tous les MC obtenus par les effets du terrain, les fortifications, et la concentration tactique. Par contre, l'utilisation des capacités spéciales des unités est volontaire et reste à la discrétion du joueur qui contrôle ces unités (voir [15.1] Unités étoilés).

[1.7] Règle d'Arrondi

Règle : Tout résultat d'une division entière est arrondi à l'entier le plus proche :

- inférieur si $< 0,5$ (par défaut)
- supérieur si $\geq 0,5$ (par excès).

Applications de la règle d'arrondi :

- a) Si une unité avec 1 PF doit le diviser par 2, l'unité conserve une valeur de 1 PF.
- b) Pour le calcul des RC, tout RC initial avec la décimale inférieure à 0,5 doit être arrondi par défaut (i.e. vers l'entier immédiatement inférieur) ; tout RC initial avec la décimale égale ou supérieure à 0,5 doit être arrondi par excès (i.e. vers l'entier immédiatement supérieur).

Exemple :

- a) L'attaquant a 3 PF tandis que le défenseur a 2 PF. Le RC initial est 3 : 2, soit 1,5 : 1 et avec l'arrondi, le RC initial s'élève à 2 : 1.
- b) Un ratio de combat de 6,49 : 1 est ramené à 6 : 1 par l'application de la règle de l'arrondi.

[1.8] Jet de Dés

Les jeux ont une façon standardisée de nommer les dés. Dans ce système, les joueurs utilisent des dés à 6 faces et tout au long de la partie, les joueurs peuvent être amenés à les lancer. Les joueurs sont susceptibles de lancer les dés plusieurs fois et additionner les résultats (au lieu de lancer juste un dé à la fois, les joueurs peuvent avoir 2 dés ou plus et les lancer tous d'une seule fois).

Exemple :

- a) Un jet d'un dé à 6 faces est abrégé par le terme '1D6'
- b) Un jet de 2 dés à 6 faces (que l'on somme) est abrégé par le terme '2D6'.
- c) Et ainsi de suite,...

2. Tour et Phases du Tour

[2.1] Règles générales

2.1.1. Une partie dans le système WB-95 est divisée en **tours de jeu**. Chaque tour permet aux joueurs de réaliser certaines actions (mouvement, attaque,...) et les oblige à vérifier le ravitaillement de leurs unités.

2.1.2. Toutes les actions d'un tour sont regroupées dans des **phases de tour**. A chaque phase est associé un ensemble d'actions bien définies. Réaliser une action en dehors de sa phase appropriée est strictement interdit.

2.1.3. Un tour se termine lorsque toutes les phases du tour sont réalisées.

2.1.4. Les joueurs ne peuvent en aucun cas modifier l'ordre des phases du tour. Une phase peut être omise s'il n'y a pas d'action obligatoire et que chacun des joueurs ont volontairement choisis de n'en réaliser aucune.

2.1.5. A la fin d'un tour, le compteur de tour avance d'une case et un nouveau tour commence pour les joueurs.

2.1.6. Un tour représente une journée de bataille.

[2.2] Phases

Le joueur avec l'initiative, (joueur A), effectue ses actions en premier ; le joueur B (i.e. sans l'initiative) fait ses actions en second.

Phase 1-Missions Aériennes (A) :

Durant cette phase, chaque joueur peut assigner des missions aériennes à ses unités (voir [8.0]). Les joueurs doivent choisir secrètement la localisation des marqueurs aériens afin de réduire les chances de voir ces actions contrer par l'adversaire (voir [8.1.8]).

Phase 2-Tir de Barrage (Artillerie A) :

(voir [6.5]) - Si le scénario le mentionne, le joueur A peut mener un tir de barrage de son artillerie sur des unités ennemies.

Phase 3-Mouvements d'unités (A) :

(voir [3.0]) - Le joueur A peut faire mouvement avec ses unités ou construire des fortifications. Ses renforts peuvent rentrer sur la carte. Au lieu d'un mouvement opérationnel, les unités peuvent être sélectionnées (i.e. en leur positionnant le marqueur ad-hoc) pour effectuer un mouvement stratégique (voir Phase 5 et 11 ci-après).

Phase 4-Offensives des unités (A) :

(voir [5.1.3] et [5.1.4]) - Le joueur A conduit les attaques obligatoires et les attaques de son choix. L'ordre des combats est choisi par le joueur A mais cette phase se termine lorsque tous les combats obligatoires ont été effectués.

Phase 5-Mouvement Stratégique (A) :

(voir [12.0]) Toutes les unités du joueur A sélectionnées précédemment avec un marqueur de mouvement stratégique peuvent faire mouvement. Le joueur A peut également faire rentrer des renforts sur la carte.

Phase 6-Ravitaillement des unités (A) :

(voir [10.0]) Durant cette phase les actions suivantes sont réalisées :

#1- Le joueur A trace les lignes de ravitaillement pour toutes ses unités. Les unités non ravitaillées sont identifiées par les marqueurs ad-hoc reflétant leurs niveaux de non-ravitaillement.

#2- Les unités à court de ravitaillement doivent effectuer un test de reddition (voir [10.2.6])

#3- Les unités ravitaillées exercent leurs Zones de Contrôle sur les hexes environnants (voir [4.3]).

4#- L'Etat-Major peut initier la construction d'un pont.

Phase 7 – Missions Aériennes (B) :

Analogue à la phase 1

Phase 8-Tir de Barrage (Artillerie B) :

Analogue à la Phase 2.

Phase 9-Mouvements d'unités (B) :

Analogue à la Phase 3.

Phase 10-Offensive des unités (B) :

Analogue à la Phase 4.

Phase 11-Mouvement Stratégique (B) :

Analogue à la Phase 5.

Phase 12-Ravitaillement des unités (B) :

Analogue à la Phase 6.

3. Mouvement

[3.1] Règles de base

3.1.1. Les joueurs déplacent leurs unités durant : leurs phases de Mouvements (Mouvement opérationnel en Phase 3 et 9 ; Mouvement Stratégique en Phase 5 et 11) ; et leurs phases de Combat (Poursuite et Retraite – Phase 4 et 10).

3.1.2. La Retraite et la Poursuite ont des limitations supplémentaires - (voir [5.3] et [5.4]).

3.1.3. Le joueur choisi durant la Phase de Mouvement ad-hoc l'ordre de mouvements de ses unités.

3.1.4. Une unité ne peut pas « sauter » un hex durant son mouvement. Il doit y avoir un chemin continu d'hexes entre l'hex de départ et celui d'arrivée.

3.1.5. Les mouvements et/ou manœuvres des unités des joueurs sont limités par les **points de mouvements (PM)** de chaque unité.

3.1.6. Une unité n'est pas tenue d'utiliser tous ses points de mouvements (PM) mais les points non utilisés sont perdus : aucune sauvegarde de PM n'est autorisée en vue d'un usage sur le prochain tour.

3.1.7. Une unité ne peut fournir ses PM à une autre unité. En corollaire, les unités ne peuvent pas s'échanger de PM entre elles.

3.1.8. Une unité ne peut pénétrer dans un hex occupé par une unité ennemie.

3.1.9. N'importe quel nombre d'unités peuvent bouger à travers un hex.

3.1.10. Une unité peut traverser un hex occupé par une unité amie en respectant la limite d'empilement.

3.1.11. Le cout pour entrer dans un hex pour une unité dépend de son type et du terrain de l'hex. Tous les modificateurs de mouvement dus au terrain sont répertoriés dans la table « INFLUENCE DU TERRAIN ».

3.1.12. Les modificateurs de terrain sont cumulatifs.

Exemple : Soit une unité mécanisée dont le cout de base pour faire mouvement en terrain dégagé est de 2 PM ; le cout pour pénétrer dans une forêt de +1 PM et celui pour franchir un cours d'eau de +2 PM alors le cout total en PM pour entrer dans un hex de forêt avec un cours d'eau est de 5 PM.

3.1.13. Une unité peut toujours entrer dans un hex adjacent même si le cout total pour pénétrer dans cet hex excède le nombre de PM initial de l'unité.

Exemple :

- Soient des unités mécanisées qui débutent leurs phases de mouvement avec 7 PM. Le cout cumulé pour entrer dans l'hex adjacent est de 9 MP. Ces unités peuvent toujours pénétrer dans cet hex en consommant la totalité de leurs PM.
- Soit une unité d'infanterie (initialement 4 PM) avec un certain niveau de non-ravitaillement (NNR), elle débute donc son mouvement avec 2 PM. Si le cout

pour entrer dans l'hex adjacent est de 3, l'unité d'infanterie peut toujours y pénétrer sans pour autant augmenter son NNR.

Note : l'intention de cette règle est qu'une unité soit toujours capable de se déplacer d'au moins un hex.

[3.2] Empilement

3.2.1. A la fin de chaque Phase, il ne peut y avoir plus de 8 NEC sur un hex.

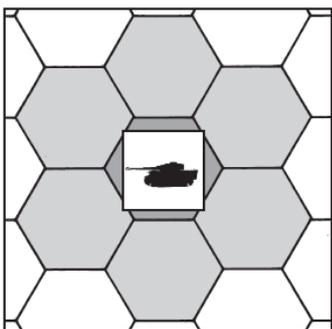
3.2.2. Chaque Etat-Major compte pour 1 NEC pour le calcul de la limite d'empilement.

4. Zone de Contrôle

La **Zone de Contrôle** (en abrégé : **ZdC**) reflète l'influence et la maîtrise qu'exerce une unité sur son environnement immédiat gênant ainsi le libre déplacement d'unités ennemies dans ces secteurs.

[4.1] Règles de base

4.1.1. Une Zone de Contrôle (ZdC) s'étend à tous les hexes adjacents à une unité.



Toutes les unités de combat possèdent la capacité d'exercer une ZdC.

4.1.2. Une ZdC ne s'étend pas au travers d'un fleuve ou d'une large rivière.

4.1.3. Une ZdC ne peut pas s'étendre sur un terrain impraticable pour le type d'unités qui exerce ce contrôle.

Exemple : Les marécages sont des terrains impraticables pour les unités mécanisées. Une unité mécanisée ne peut donc avoir de ZdC sur un terrain de cette nature.

4.1.4. Il n'y a pas de limite au nombre de ZdC (à la fois amie comme ennemie) sur un hex. Plusieurs ZdC sur un hex signifient seulement que cet hex est sous l'influence de plusieurs unités.

4.1.5. Une ZdC permet le contrôle de l'hex.

[4.2] Influence sur le mouvement

4.2.1. Une unité qui rentre dans une ZdC doit stopper son mouvement (elle ne peut plus utiliser de PM dans cette Phase).

4.2.2. Entrer dans une ZdC ne coûte pas PM supplémentaires.

4.2.3. Pénétrer dans la ZdC d'une unité seule est possible seulement durant une Poursuite.

4.2.4. Durant la Phase de Mouvement, une unité peut quitter une ZdC ennemie et entrer dans une autre ZdC que celle-ci soit tenue par la même unité ou par une autre unité ennemie.

4.2.5. Une unité peut se déplacer directement de la ZdC d'une unité ennemie vers une ZdC de plusieurs unités ennemies.

4.2.6. Quitter une ZdC coûte un PM supplémentaire.

[4.3] Contrôle d'Hex

Le contrôle d'hexagone (ou contrôle d'hex) permet la capture d'objectifs (comme des villes, ou autre hexes d'importance) dans un scénario de jeu.

4.3.1. Au début de la partie, les joueurs contrôlent tous les hexes de leur territoire situés derrière la ligne de front.

4.3.2. Un joueur gagne le contrôle d'un hex ennemi quand l'une de ses unités (ravitaillée ou non) est positionnée sur cet hex à la fin de sa Phase de Ravitaillement.

OU

4.3.3. Un joueur gagne le contrôle d'un hex si une de ses unités (ravitaillée - voir [4.3.5]) exerce une ZdC sur l'hex ET qu'il n'y a pas de ZdC exercées par des unités ennemies sur cet hex à la fin de sa Phase de Ravitaillement.

4.3.4. Les unités qui se rendent durant une Phase de Ravitaillement n'apportent aucun contrôle sur les hexes.

4.3.5. Seules des unités **ravitaillées** peuvent contrôler les hexes adjacents au travers de leurs ZdC.

4.3.6. Une ZdC ennemie empêche le contrôle d'un hex inoccupée. (Donc, sur un hex inoccupée, s'il y a des ZdC qui s'exercent par des unités en opposition, aucun des joueurs ne contrôle cet hex).

5. Combat

Le combat direct entre unités est résolu durant la Phase de Combat. Dans cette phase, des unités peuvent être attaquées par des unités régulières, avec un appui aérien et/ou celui de l'artillerie. Les attaques aériennes peuvent être menées durant la Phase Aérienne (seulement par les avions).

[5.1] Règles de base

5.1.1. Les unités ne combattent qu'une seule fois durant la Phase de Combat.

5.1.2. Les unités régulières peuvent attaquer les unités ennemies sur les hexes adjacents seulement.

5.1.3. Les unités dans une ZdC ennemie doivent être attaquées à moins de se trouver dans une fortification (voir [7.1.11] et [7.2.5]).

5.1.4. Les unités ennemies se trouvant dans les ZdC des unités du joueur attaquant (i.e. actif) doivent être attaquées.

5.1.5. Pour un combat, soit l'attaquant, soit le défenseur doit être distant d'un hex.

Exemple :

- Une unité blindée américaine rentre dans la ZdC d'une infanterie allemande. Dans la prochaine Phase de Combat, l'unité américaine doit attaquer (mais pas nécessairement l'infanterie allemande mentionnée) et cette infanterie allemande doit être attaquée (mais pas nécessairement par l'unité blindée américaine mentionnée ici).
- Une brigade mécanisée soviétique rentre dans un hex adjacent à une cavalerie roumaine située dans un

marécage. La ZdC de l'unité soviétique ne s'étend pas sur un hex de ce type de terrain mais puisque les soviétiques se trouvent dans la ZdC de la cavalerie roumaine, cette unité doit être attaquée. Réciproquement, la cavalerie roumaine n'a pas d'obligation d'attaquer l'unité soviétique puisque leur ZdC ne les atteint pas.

- c) L'unité A est confrontée à 3 unités ennemies (1, 2, et 3) sur 3 hexes adjacents de sa ZdC. Les unités 2 et 3 sont retranchées, pas l'unité 1. L'unité 1 est également dans la ZdC de l'unité B. Dans cette situation, l'unité B doit attaquer (voir [5.1.3]) ce qui signifie que les 2 unités A et B doivent être attaquées (voir [5.1.4]).



Les scénarios suivants sont alors possibles :

- L'unité 1 attaque les deux unités A et B. Dès lors les unités 2 et 3 ne peuvent participer au combat (car ces unités doivent être à un hex de chaque unité combattue ; l'unité B est trop loin)
- L'unité 1 attaque l'unité B uniquement. Alors il doit y avoir une attaque à l'encontre de l'unité A mené soit par l'une des deux unités 2 ou 3, soit par ces deux unités en même temps, même si elles sont retranchées.

5.1.6. Le joueur attaquant (i.e. actif) choisit l'ordre de ses attaques.

5.1.7. Le joueur attaquant détermine ses attaques volontaires et décide quand la Phase de Combat se termine mais pas avant que les points 5.1.3 et 5.1.4 ne soient satisfaits.

5.1.8. Le joueur propriétaire des unités décide quelles unités engagées subissent des pertes lors d'un combat.

5.1.9. L'attaque d'un Etat-Major seul sur son hex est toujours résolu avec le ratio de combat maximum -RC max- (i.e. la colonne la plus à droite sur la Table des Combats. Un Etat-Major ne peut effectuer de retraite dans une telle situation de combat et subir les pertes selon le point 5.3.7.

5.1.10. Les unités « remarquables » [artillerie tractée, canon antitank (AT), canon anti-aérien (AA),...] ne peuvent pas engager un combat direct.

[5.2] Procédure de Combat

- L'attaquant sélectionne les unités attaquantes et les unités cibles.
- Chaque camp comptabilise sa puissance de feu (PF) et identifie ses modificateurs de combat (MC)
- Le ratio de combat initial (RC initial) est calculé (voir [1.5])
- Les MC sont appliquées pour obtenir le RC final (voir [1.6]) et ainsi la colonne de résolution dans la Table de Combat.
- Jet de 2D6 et faire la somme
- L'intersection de la colonne du RC final et de la ligne au regard du jet de dés indique le résultat du combat. Il doit être appliqué avant de passer à l'étape suivante g) et dans cet ordre : d'abord les Pertes, puis la Retraites enfin la Poursuite s'il y a lieu.
- Effectuer le test de désorganisation

Exemple :

Une division de blindés allemande attaque 2 brigades de cavalerie soviétique localisées dans une forêt et non fortifiée. La PF totale allemande est de 17 ; celle des soviétiques de 8. Les allemands ont 1 MC pour la concentration tactique et 1 autre MC pour une capacité spéciale (étoile noire) ; soit 2 MC au final. Les soviétiques ont 1 MC dû au terrain (i.e. Forêts). Pour ce combat, le RC initial est de 17:8 ramené à 2:1. Le RC final considère les MC des 2 joueurs, on a une différence de 1 en faveur du joueur attaquant ; ce qui donne 3:1. Après le jet de dés, si le résultat du combat est « B2/-1 » alors l'armée allemande perd un NEC (sur l'unité avec étoile noire qui a apporté le MC de capacité spéciale) et les unités soviétiques doivent soit :

- perdre 2 NEC et ne pas battre en retraite
- perdre 1 NEC et faire retraite d'un hex
- faire une retraite de 2 hexes (Un test de désorganisation doit être fait)

Note : le résultat de combat est expliqué au bas de la Table de Combats.

[5.3] Retraite

5.3.1. les unités battent en retraite lorsque le résultat de combat est « Bx » ou « Ax » (x indique le nombre d'hexes dont l'unité retraite).

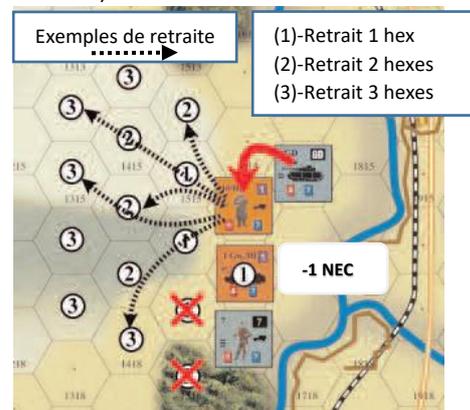
5.3.2. Les unités font retraite d'un certain nombre d'hexes depuis l'hex où elles ont combattu.

5.3.3. Durant la retraite, les unités ne peuvent rentrer dans une ZdC ennemie, un terrain infranchissable ou quitter la carte.

5.3.4. Les unités peuvent effectuer une retraite au travers des ZdC ennemies si ces hexes sont occupés par des unités amies. Pour chaque hex parcouru en retraite avec cette configuration, faire perdre un NEC supplémentaire.

Exemple :

L'illustration suivante montre les hexes de retraite possible pour une unité d'infanterie soviétique après une attaque réalisée par une unité blindée allemande. Si le joueur soviétique décide de faire retraite au travers de l'unité de blindée soviétique alors l'unité qui retraite doit perdre un NEC supplémentaire. (Car l'unité de blindée soviétique est dans une ZdC ennemie).



5.3.5. Durant une retraite, une unité ne peut traverser les fleuves qu'au travers d'un pont.

5.3.6. Une unité ne peut terminer sa retraite sur un hex qui causerait un dépassement de la limite d'empilement avec des unités

amies. Mais elle peut effectuer ses mouvements de retraite au travers de tels hexes (i.e. la contr le de la limite d'empilement se fait   la fin de la retraite).

Exemple :

Le r sultat de combat est « B3 ». Le joueur a quatre options : une retraite de 3 hexes, ou une retraite de 2 hexes et perdre 1 NEC, ou une retraite d'un hex et perdre 2 NEC, ou enfin, tenir la position et perdre 3 NEC.

5.3.7. La perte suppl mentaire de NEC lors d'une retraite se fait selon le nombre d'hexes qu'occupent les unit s avant le combat.

Exemple :

Une division de la Garde Rouge sovi tique est attaqu e par 3 bataillons de blind es allemands (depuis 3 hexes diff rents). Si les unit s subissent un r sultat de combat A1 et que le joueur allemand d cide de tenir la position, il doit perdre un NEC sur l'une de ces unit s qui a pris part au combat. Si le joueur allemand ne souhaite pas perdre un NEC, il doit alors faire retraiter les 3 unit s d'un hex chacune. Le joueur allemand peut  galement choisir de laisser des unit s (e.g. 2 sur les 3 unit s engag es) et faire retraite avec le reste. Dans ce cas, il doit faire perdre un NEC   chacune des unit s qui restent en position.

5.3.8. La retraite oblige le joueur   effectuer des tests de d sorganisation sur ses unit s (voir [5.6.2]). Le joueur doit r aliser ce test pour chaque hex de son chemin de retraite, except  le premier hex.

Exemple :

- a) L'attaquant d cide, sur un r sultat de combat « A2 », de battre en retraite de 2 hexes. Et il fera un test de d sorganisation.
- b) Sur un r sultat de combat « B4 », le d fenseur effectue une retraite de 3 hexes. Il effectue donc 2 tests de d sorganisation.
- c) Sur un r sultat de combat « B3 », pour lequel 2 NEC sont perdus et une retraite effectu e sur un seul hex alors cela ne requiert pas de test de d sorganisation.

5.3.9. Apr s une retraite, sur la prochaine Phase de Mouvement, l'unit  ne peut pas construire de Fortifications.

[5.4] Poursuite

5.4.1. Si des unit s ennemies font une retraite   l'issue d'un combat, alors les unit s en opposition peuvent effectuer une Poursuite.

Note : un d fenseur peut  galement faire une Poursuite si l'attaquant retraite apr s un assaut infructueux (i.e. r sultat de combat de type « Ax » ou « DAx »).

5.4.2. La Poursuite doit se faire le long du chemin de retraite et il est possible de le quitter sur un hex.

5.4.3. Si plusieurs unit s ennemies font retraite et empruntent diff rents chemins de retraite alors le joueur « poursuivant » peut choisir de suivre n'importe lequel de ces chemins pour la Poursuite.

5.4.4. Le premier hex de toute Poursuite doit  tre celui laiss  libre par les unit s en retraite.

5.4.5. Les Zdc ennemies sont ignor es durant la Poursuite.

5.4.6. Les unit s en poursuite se d placent d'un nombre d'hexes   concurrence de celui du chemin de retraite effectu .

Illustration :

Le 167^{ me} r giment d'infanterie allemand en d fense subit un r sultat de combat « B4 ». Il effectue une retraite de 3 hexes. Dans cette situation, la Poursuite ne peut donc exc der 3 hexes et le premier hex est celui laiss  vacant par l'unit  en retraite. Le sch ma illustre  galement : la possibilit  de commencer la Poursuite et de sortir imm diatement sur un hex mais aussi, le fait de suivre enti rement le chemin de retraite et de talonner l'unit  en retraite.



5.4.7. La Poursuite n'est pas limit e par les PM que les unit s poursuivantes poss dent

mais les poursuivants ne peuvent entrer dans un terrain impraticable ou quitter la carte.

5.4.8. Les poursuivants doivent stopper leur Poursuite apr s le franchissement d'un fleuve.

5.4.9. Les unit s remorqu es ne peuvent pas poursuivre.

5.4.10. Si une unit  ennemie a  t   limin e au combat alors les unit s victorieuses peuvent p n trer dans l'hex laiss  libre et se d placer sur un hex suppl mentaire (toutes les limitations de mouvement, et particuli rement l'influence des Zdc ennemies s'appliquent dans ce cas).

[5.5] Influence du Terrain

5.5.1. Les effets du terrain sur le combat sont d crits dans la Tables de Effets de Terrain.

5.5.2. Les effets de terrain au combat sont cumulatifs.

Exemple :

Soit un d fenseur dans une for t (+1MC) attaqu  au travers une rivi re (+1MC) alors le d fenseur b n ficie de +2MC au combat.

5.5.3. Si un d fenseur combat sur de multiples hexes, celui (i.e. l'hex) qui contient l'unit  avec la plus forte valeur de PF est alors consid r e pour la d termination des MC dus au terrain pour la d fense.

5.5.4. Les rivi res et/ou les cours d'eau influencent le combat lorsque plus de la moiti  des PF des unit s attaquantes m nent l'assaut au travers de ces obstacles.

[5.6] D sorganisation

5.6.1. Une unit  devient d sorganis e durant un combat (direct au corps   corps, sur les tirs d'artillerie ou les attaques a riennes) dans ces 3 cas :

- le r sultat du combat sur la « TABLE des COMBAT » indique une d sorganisation (e.g. un r sultat « B3D » signifie que le d fenseur retraite de 3 hexes et devient d sorganis )
- le joueur Attaquant  choue son test de D sorganisation (un '•' sur le r sultat de

combat indique qu'un test de Désorganisation doit être effectué)
- le joueur Défenseur échoue dans son test de Désorganisation après la retraite.

5.6.2. Le joueur concerné par un test de Désorganisation effectue un jet de 2D6. Si le résultat du jet est supérieur ou égale à la valeur de Moral de l'unité, alors celle-ci devient désorganisée.

Forces de l'Axe	
Nations - (type d'unités)	Moral
Allemagne - (SS)	12
Allemagne - (Wehrmacht)	11
Allemagne - (Volkssturm)	9
Italie	9

Forces Alliés	
Nations - (type d'unités)	Moral
Etats-Unis	11
Grande-Bretagne, Pologne	11
France, Hongrie, Roumanie	9
Belgique, Pays-Bas	8
Italie	7
Union Soviétique (Garde)	11
Union Soviétique	9

5.6.3. Durant un combat direct, une unité d'artillerie ne peut être désorganisée que si l'artillerie combat l'ennemi sur un hex adjacent.

Exemple :

Une unité d'artillerie soutient une attaque d'infanterie à une distance de 2 hexes. Si en application du résultat de combat et du test qui s'en suit, les unités d'infanterie attaquantes deviennent désorganisées, l'unité d'artillerie en soutien ne l'est pas. Si l'unité d'artillerie supportant cette attaque se trouvait sur un hex adjacent aux unités ennemies attaquées alors cette unité aurait été désorganisée comme les autres unités régulières.

5.6.4. Une unité désorganisée voit sa puissance divisée par 2 (tant en attaque qu'en défense).

5.6.5. Afin de se réorganiser une unité doit rester inactive durant un tour complet.

Exemple :

a) Une unité devient désorganisée durant un combat. Si l'unité reste inactive jusqu'à la fin de la prochaine Phase de

Combat alors l'unité regagne son plein potentiel de combat. Pour ce faire, l'unité désorganisée ne doit pas durant ce laps de temps : faire mouvement, attaquée ou être attaquée.

b) Si une unité devient désorganisée suite à une attaque aérienne (Phase 7- Missions Aériennes). Si cette unité ne se déplace pas, n'attaque pas et n'est pas attaquée alors, l'unité concernée regagne son plein potentiel de combat à la fin de la Phase 7-Missions Aériennes du prochain tour.

5.6.6. Les unités désorganisées sont recouvertes par un marqueur de Désorganisation afin de les identifier.

Illustration : marqueurs de désorganisation



6. Artillerie

Les unités d'artillerie (tout comme les unités aériennes) peuvent combattre indirectement en soutenant les attaques ou les défenses des unités régulières amies à plusieurs hexes de distance.

[6.1] Règles de base

6.1.1. L'artillerie est divisée en 2 types :

- les unités **d'artillerie motorisées** (i.e. remorquées) donc des unités d'artillerie « **tractées** » : ce dernier terme, plus adéquat, sera utilisé.

et

- les unités **d'artillerie mécanisées** ou « **autotractées** ». Ce dernier terme est utilisé par la suite.

Note : L'adjectif « tractée » pour les unités d'artillerie rappelle la nécessité d'un transport et d'un déploiement (voir les modes en [6.2.2.]). A contrario, le terme « autotractée » illustre l'autonomie de mouvement de l'artillerie mécanisée.



Tractée (Motorisée)



Autotractée (Mécanisée)

6.1.2. L'artillerie a une portée de 3 hexes.

6.1.3. L'artillerie ne peut utiliser le tir à distance seulement lors d'une préparation de combat (voir [6.2]).

6.1.4. L'artillerie peut tirer 2 fois dans un tour : une fois à chaque Phase de Combat.

6.1.5. Les unités d'artillerie ne possèdent pas de ZdC, exceptée dans la situation décrite en [10.1.11] concernant la ligne de ravitaillement.

6.1.6. L'artillerie tractée a TOUJOURS UN seul NEC.

6.1.7. L'artillerie tractée peut être éliminée par des unités ennemies régulières qui pénètrent dans son hex. Durant la Phase de Mouvement, une telle action coûte un PM ; si l'artillerie est dans une position fortifiée, le coût augmente de 1 PM.

Exemple :

Trois unités d'artillerie tractées seules sur un hex peuvent être éliminées si une unité régulière ennemie rentre dans l'hex et dépense 3 PM. Si les unités d'artillerie se trouvaient sur un hex fortifié alors le coût d'une telle action aurait été de 4 PM.

[6.2] Mouvement

6.2.1. L'artillerie tractée est TOUJOURS considérée comme des unités transportées (i.e. remorquée par d'autres véhicules).

6.2.2. Les unités **d'artillerie tractées** ont un icône de canon sur leur recto (i.e. **Mode Combat**) et un icône de camion sur le verso (i.e. **Mode Transport**).



Mode : Combat



Mode : Transport

Note : Certains marqueurs de (vieux) jeux de la série n'ont pas d'icônes « Transport » imprimés au verso. Ils ne possèdent que l'icône canon au recto et rien sur le verso. Pour ces unités, le côté sans inscription doit être considéré comme du Transport avec la valeur de PM figurant sur le recto de l'unité.

Ces unités tractées doivent être traitées comme des unités transportées (i.e. remorquées).



6.2.3. Une unité **d'artillerie tractée** ne peut se déplacer que lorsqu'elle se trouve sur sa face « Transport ».

6.2.4. Ce type d'artillerie réalise ce changement de mode (Combat/Transport ou Transport/Combat) durant la Phase de Mouvement. Cette opération coûte un PM.

Note : Moins de 2 PM rend impossible la retraite pour une unité d'artillerie tractée en configuration de Combat, suite à une attaque directe. Dans une telle situation, l'unité d'artillerie doit subir des pertes et/ou être éliminée par des unités ennemies rentrant dans son hex durant la poursuite.

Exemple :

Une unité d'infanterie avec 2 NEC et une unité d'artillerie tractée (en mode combat) dans un hex sont attaqués par l'ennemi. Si le résultat du combat est « D2 » alors ces différentes options sont possibles :

- L'infanterie fait retraite de 2 hexes et l'unité ennemie élimine l'artillerie durant la phase de poursuite.
- L'artillerie est éliminée (perte d'un NEC) permettant à l'infanterie de ne reculer que d'un seul hex.
- A la fois l'artillerie et l'infanterie subissent une perte de un NEC. L'artillerie est éliminée mais cela permet à l'infanterie de tenir la position.

A noter que l'élimination de l'infanterie (perte de 2 NEC) ne sauvera pas l'artillerie puisque le joueur attaquant pourra entrer dans l'hex durant la Phase de Poursuite et ainsi éliminer l'unité d'artillerie.

Enfin, si l'artillerie était en configuration Transport, elle n'aurait pas pu combattre mais elle aurait été capable de faire retraite sans prendre de pertes.

[6.3] Tir de Soutien

6.3.1. L'artillerie (en mode Combat seulement) peut soutenir des unités régulières amies en combat en ajoutant sa puissance d'attaque ou de défense à la PF des unités combattantes.

6.3.2. Pour l'attaque, tous les hexes attaqués doivent être à portée de l'artillerie.

6.3.3. Pour la défense, tous les hexes défendus doivent être à portée de l'artillerie.

6.3.4. Les unités d'artillerie fournissant ainsi un **tir de soutien ne subissent aucun dommage du résultat de combat** (pas de perte, de retraite, de désorganisation, de poursuite possible, etc...)

6.3.5. Le tir de soutien peut être réalisé sur un hex adjacent. Dans cette situation, les unités d'artillerie subissent les effets du résultat du combat.

[6.4] Attaques à distance

6.4.1. L'artillerie (en mode Combat seulement) peut **faire feu** sur des unités ennemies **situées sur un hex distant**. Dans ce cas, la PF offensive est utilisée.

6.4.2. La procédure des attaques à distance de l'artillerie est la suivante :

- Le joueur déclare le nombre des unités impliquées dans l'attaque et sélectionne la cible (i.e. l'hex) qui doit être à portée de toutes les unités attaquantes.
- Le joueur somme toutes les PF offensives des unités d'artillerie et soustrait la valeur doublée du modificateur de terrain du défenseur.
- Le joueur effectue un lancer de 2D6.
- Le résultat est consulté sur la table de « TIRS d'ARTILLERIE ».

6.4.3. Une attaque à distance ne peut pas être réalisée sur les hexes adjacents.

6.4.4. Les attaques à distance peuvent être soutenues par des unités aériennes.

6.4.5. Les unités qui sont la cible d'une attaque à distance ne peuvent pas être attaquées directement au corps à corps durant la Phase Combat. Si elles devaient

l'être (selon la règle 5.1.3), alors l'attaque à distance ne peut pas être réalisée.

6.4.6. Une artillerie qui a été la cible d'une attaque à distance, peut, dans cette même phase et après application du résultat de ce tir, apporter son soutien en défense aux unités amies régulières.

Exemple :

Une unité d'artillerie a été attaquée par un tir d'artillerie à distance. Le résultat sur la table de « TIRS d'ARTILLERIE » indique une désorganisation de l'unité ciblée. Cette artillerie peut soutenir la défense des unités amies dans cette même phase de combat avec la moitié de sa PF défensive.

6.4.7. L'artillerie peut cibler des objets (dans ce cas, également sur des hexes adjacents). La procédure d'attaque reste analogue au point 6.4.2 (mais le modificateur de terrain n'est pas pris en compte) et le résultat du tir se consulte sur la table « ATTAQUES SUR OBJETS ».

[6.5] Tir de Barrage

6.5.1. Certains scénarios autorisent l'artillerie à effectuer un **Tir de Barrage**. Les joueurs ne peuvent l'exécuter que lorsqu'il est explicitement mentionné dans la description du scénario de jeu.

6.5.2. Le Tir de Barrage de l'artillerie a lieu durant la Phase de Barrage.

6.5.3. Le Tir de Barrage est mené de façon analogue à la procédure décrite au 6.4.2. avec la puissance de feu (PF) offensive des unités d'artillerie doublée.

6.5.4. Un Tir de Barrage sur un hex doit être fait par au moins 2 unités d'artillerie.

6.5.5. Les unités d'artillerie participant à un Tir de Barrage ne peuvent se déplacer durant la Phase de Mouvement de ce tour.

6.5.6. Les unités d'artillerie participant à un Tir de Barrage ne peuvent soutenir les unités amies durant les 2 prochaines Phases de Combat. (i.e. phase d'attaque et de défense du joueur).

6.5.7. Le tir de barrage est limité par la Quantité de Munitions (QM). Chaque unité d'artillerie impliquée dans un Tir de Barrage

doit utiliser 1 QM. Le nombre de QM disponible est indiqué dans le scénario.

Illustration :

Si un scénario autorise le Tir de Barrage durant les 2 premiers tours de jeu et indique une valeur de 8 QM, cela signifie que le joueur peut (par exemple) :

- utiliser tous les QM disponibles sur le premier tour de jeu (on suppose qu'il a assez d'unités d'artillerie pour cela)
- faire feu avec (par exemple) 3 unités d'artillerie (consommant ainsi 3 QM) sur le premier tour, puis ensuite tirer avec 5 unités d'artillerie (consommant les 5 QM restants) lors du second tour de jeu.

6.5.8. Le joueur n'est pas dans l'obligation d'effectuer les Tirs de Barrage, ni d'utiliser tous les QM mis à sa disposition par le scénario.

[6.6] Combat Direct

6.6.1. Une unité d'artillerie attaquée directement (i.e. attaque effectuée à partir d'un hex adjacent) peut soutenir en défense selon la section 6.3 seulement si elle est empilée avec au moins une unité régulière.

6.6.2. Une unité d'artillerie peut soutenir une attaque sur un hex adjacent selon la section 6.3 même sans être empiler avec les unités amies qui lancent cette attaque.

Note :

Cela signifie, en pratique, que l'artillerie peut toujours soutenir une attaque avec la PF offensive. Néanmoins, le soutien depuis un hex adjacent à des unités ennemies lors d'un combat peut désorganiser l'artillerie impliquée (voir [6.3.5]).

6.6.3. L'artillerie **tractée** en configuration de « Combat », seule sur l'hex, se défend toujours avec 1 PF lorsqu'elle est attaquée directement. La défense d'un tel hex est toujours de 1 PF sans considération pour le nombre de d'unités d'artillerie présentes.

Exemple :

Les unités ennemies attaquent 2 hexes : l'un est occupé par une unité de cavalerie blindée avec 5 PF et l'autre est occupé par 2 unités d'artillerie (en mode Combat) ayant 5-3 PF chacune.

- Dans ce cas, l'unité en défense bénéficie de 6 PF de soutien d'artillerie.

- Si cette même unité était en attaque, elle aurait pu utiliser 15 PF (dont 10 PF de soutien d'artillerie).

- Dans l'exemple, les unités d'artillerie sont seules sur un même hex, elles ne bénéficient que d'UN seul PF.

- S'il y avait une autre unité régulière située sur le même hex que les unités d'artillerie, celles-ci auraient eu leurs 6 PF défensifs.

6.6.4. L'artillerie **tractée en mode Transport** et seule sur un hex se défend selon le point [5.1.9], à la façon analogue d'un Etat-Major.

6.6.5. Enfin, plus simplement, l'artillerie **autottractée** combat toujours en utilisant sa PF offensive/défensive).

7. Fortifications

[7.1] Fortifications de Terrain

7.1.1. Les **Fortifications de Terrain** (abrégié **FT**) sont indiqués par le placement de marqueurs adéquats sous les unités présentes dans l'hex concerné par la fortification.



7.1.2. Les Fortifications de Terrain (FT) sont construites durant la Phase de Mouvement par une unité régulière :

a) qui n'a pas effectuée de mouvement de retraite lors de la dernière Phase de Combat (elle est autorisée à voir pris des pertes pour tenir le terrain et ainsi éviter la retraite)

ET

b) qui ne pourra pas se déplacer sur cette Phase de Mouvement.

7.1.3. Une unité qui a fait retraite ET qui est incapable de sortir d'une ZdC ennemie peut construire une Fortification (le point 7.1.2. a) peut être alors ignoré)

7.1.4. La construction de Fortifications sur un terrain requiert tous les PM que l'unité possède au début de sa Phase Mouvement.

7.1.5. La fortification de terrain est retirée de la carte s'il n'y a pas d'unités présentes

sur l'hex de cette fortification à la fin de la Phase de Mouvement.

Note :

Cela signifie que toutes des unités peuvent quitter un hex de terrain fortifié et que si d'autres unités amies entrent sur cet hex avant la fin de la Phase de Mouvement, elles bénéficieront de cette fortification.

7.1.6. La fortification est retirée lorsqu'une unité ennemie rentre dans l'hex. Une fortification construite par un joueur ne peut être utilisée par le joueur adverse.

7.1.7. Des FT peuvent être reconstruites sur un même hex par les deux camps.

7.1.8. Une fortification peut être construite sur tout type de terrain excepté les terrains marécageux (marais, bocages,...).

7.1.9. Les FT ne peuvent être construites sur des hexes avec des Fortification de Position (voir [7.2] ci-après).

7.1.10. Une FT donne 2 MC aux unités en défense sur cet hex.

7.1.11. Les unités sur un hex avec FT n'ont pas besoin d'attaquer (voir [5.1.3])

7.1.12. Une FT n'impacte pas le cout d'un mouvement (i.e. aucun modificateur).

[7.2] Fortifications de Position

7.2.1. Les **Fortifications Fixes de Position** (abrégié **FP**) sont représentés sur la carte par une double ligne de couleur noire et rouge



ou par des aires délimitées par ce type de double ligne avec ce même code couleur.

Dans les Ardennes, la ligne Siegfried, ou en Normandie, les plages fortifiées par des blockhaus).

7.2.2. Une fortification fixe de position (FP) divise par 2 le total de PF attaquant (incluant le soutien de l'artillerie et de l'aviation) et fournit au défenseur un bonus supplémentaire de 3 MC.

7.2.3. Certains hexes peuvent également contenir des FP indépendants qui

fournissent des modificateurs de combat différents.



7.2.4. La FP **est considérée si la moitié ou plus de la PF des unités en attaque** donne l'assaut au travers de la ligne de FP de l'hex. Au contraire, si plus de la moitié de la PF utilisée provient d'unités attaquant par l'arrière ou les flancs de la FP alors le défenseur perd le bénéfice de la FP (le défenseur est alors considéré, à la place, dans un hex avec FT).

Exemple :

Une division d'infanterie est en défense sur une Fortification Fixe de Position. Elle est attaquée par 3 unités : A, B et C. L'attaque de l'unité A se fait au travers de la ligne de FP alors que ce n'est pas le cas de l'attaque des unités B et C. La puissance de l'unité A est de 15 PF ; la puissance de l'unité B est de 5 PF et celle de l'unité C vaut 10 PF. Dans ce cas, le défenseur bénéficie de tous les bonus fournis par la FP (puisque la puissance des unités ennemies attaquant sur l'arrière de la FP n'est pas supérieure à celle de l'attaque frontale).



La PF calculée de l'unité A sera plus faible que celles des unités B ou C du fait que la PF de l'unité A sera divisée par 2. Si le joueur attaquant avait regroupé et mis des PF supplémentaires sur les hexes B ou C alors le défenseur n'aurait pas obtenu les bonus de FP et aurait dû considérer cet hex comme simplement défendu par une Fortification de Terrain (FT). Notez que la PF de l'unité A est toujours divisé par 2 (PF avec le soutien d'artillerie et aérien inclus) ceci même si aucun bonus de Fortification Fixe de Position (FP) n'est obtenu par le défenseur compte tenu de la PF supérieure des unités attaquant sur

l'arrière de cette position. Ce qui change ce sont les MC que le défenseur a ou n'a pas.

7.2.5. Les unités dans une FP ne sont pas dans l'obligation d'attaquer (voir [5.1.3])

7.2.6. Les pertes dues à un refus de retraite sont réduites de 1 pour les unités dans une Fortification Fixe de Position (FP).

Exemple :

La règle précédente signifie que sur un résultat de combat « B1 » si le défenseur veut tenir sa position il ne prend pas de perte, sur un résultat « B2 », il subit une perte de 1 NEC, sur un résultat de « B3 », il subit une perte de 2 NEC, etc...

8. Unités Aériennes

Pour des raisons de simplicité, le jeu ne considère que les opérations aériennes qui influencent l'action des principales forces terrestres. Ainsi, le jeu simule seulement les bombardements et le support aérien aux opérations terrestres et ignore les aspects liés aux combats des chasseurs pour la suprématie aérienne. Les unités aériennes sont supposées être sous protection des chasseurs ce qui donne une simulation très simple de combats aériens lorsque les joueurs choisissent de mener ces opérations sur le même hex ou un hex adjacent.

[8.1] Règles Générales

8.1.1. Dans le jeu, les unités aériennes sont artificiellement regroupées et représentées par des **marqueurs aériens** avec leurs puissances inscrites dessus.

Note :

1. Certains scénarios ne procurent qu'un nombre de PF aérienne disponible pour un joueur. Dans une telle situation, il pourra librement les répartir sur les missions aériennes.
2. Certains (vieux) jeux indiquent seulement un nombre de marqueurs aériens (sans PF inscrite dessus). Dans un tel cas, les joueurs doivent considérer que chaque marqueur aérien est équivalent à 5 PF (4 pour les marqueurs aériens soviétiques).

8.1.2. Les **marqueurs aériens** permettent de mener des missions aériennes durant la Phase Aérienne.

8.1.3. Un **marqueur aérien** ne peut être utilisé que pour UNE seule mission aérienne.

8.1.4. Les joueurs peuvent mener des missions aériennes durant n'importe quelle Phase Aérienne.

8.1.5. Chaque marqueur aérien ne peut être utilisé qu'UNE seule fois sur un tour.

8.1.6. Il peut y avoir un nombre illimité de marqueurs aériens sur un hex.

8.1.7. Les missions aériennes doivent être choisies secrètement par chaque joueur durant chaque Phase Aérienne.

8.1.8. Si des unités aériennes ennemies mènent des missions sur le même hex ou des hexes adjacents alors un **combat aérien** a lieu entre ces unités.

Procédure de combat aérien :

- a) Chaque joueur fait la somme des PF des unités impliqués et ajoute le résultat d'un jet de D6.
- b) Le joueur avec le résultat le plus faible perd le combat et retire ses marqueurs aériens de la carte.
- c) En cas d'égalité, les dés sont relancés jusqu'à l'obtention d'un vainqueur.

8.1.9. Les unités aériennes qui ont été contraintes à la retraite durant un combat ne peuvent pas être réutilisées dans le même tour.

[8.2] Missions Aériennes

8.2.1. Il existe les missions suivantes :

- Soutien Aérien Offensif
- Soutien Aérien Défensif
- Attaque Aérienne
- Destruction d'Infrastructures
- Désorganisation du mouvement
 - de troupes soviétiques
 - de traversée de fleuves
- Ravitaillement Aérien

[Soutien Aérien Offensif]

8.2.2. Les unités aériennes apportant leur soutien aux unités terrestres régulières durant un assaut ajoutent leurs puissances à la PF des unités attaquantes.

8.2.3. Les unités aériennes peuvent soutenir les attaques à distance de l'artillerie : leur PF s'ajoutent à la PF du tir de ces unités d'artillerie.

[Soutien Aérien Défensif]

8.2.4. Les unités aériennes soutenant des unités terrestres régulières en défense apportent la moitié de leur puissance à la PF des unités amies en défense.

Exemple :

Un joueur choisit 3 unités aériennes (apportant 13 PF au total) pour soutenir en défense un régiment d'infanterie. La force ajoutée à cette défense est de 7 PF.

8.2.5. Les unités aériennes **soviétiques** ne peuvent pas être utilisées pour le soutien aérien défensif.

[Attaque Aérienne]

8.2.6. Des unités aériennes peuvent attaquer des unités terrestres ennemies. L'effet de ce type d'attaque est déterminé par la table « ATTAQUE AERIENNE ».

8.2.7. Durant une **attaque aérienne**, les modificateurs de terrain doublés sont soustraits de la puissance totale des unités aériennes attaquantes.

Exemple :

Un joueur implique des unités aériennes pour un total de 20 PF dans l'attaque d'un bataillon de blindés allemands positionnés sur une colline (2 MC). De la puissance initiale des unités aériennes, il faut retirer 4 PF (2 x 2 MC). Par conséquent, l'attaque sera menée avec une valeur de 16 PF.

[Destruction d'infrastructures]

Couramment, les ponts sont les seules infrastructures prises pour cible par les unités aériennes.

8.2.8. L'effet d'une attaque aérienne sur une infrastructure est donnée par la table « ATTAQUE SUR INFRASTRUCTURE ».

8.2.9. Les modificateurs de terrain ne sont pas pris en compte lors d'attaques sur infrastructure.

8.2.10. Un **minimum de 4 PF** est nécessaire pour mener une attaque aérienne sur infrastructure.

[Désorganisation de mouvement]

⇒ **de troupes soviétiques**

8.2.11. Les unités aériennes peuvent désorganiser les mouvements des unités terrestres soviétiques seulement.

8.2.12. Un **minimum de 7 PF** doit être utilisé pour chaque mission visant la désorganisation du mouvement des troupes soviétiques.

8.2.13. Une mission de désorganisation de mouvement augmente de +1 le coût du mouvement des unités pour pénétrer dans l'hex cible et tous les hexes adjacents.

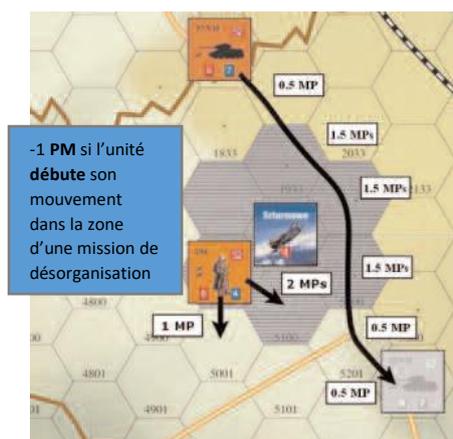
8.2.14. Une unité commençant son mouvement sous le feu d'une ou plusieurs mission(s) de désorganisation de mouvement perd 1 PM pour chaque mission dont l'unité est la cible.

8.2.15. Les effets des marqueurs aériens impliqués dans des missions de désorganisation de mouvement sont cumulatifs.

Exemple :

Le joueur « Allemand » réalise une mission de désorganisation. Si le joueur « Soviétique » déplace sa 57^{ème} brigade blindée le long de la route alors il lui en coûtera 1 PM supplémentaire pour chaque hex parcouru dans la zone d'influence du marqueur aérien allemand.

La 294^{ème} division d'infanterie qui débute son mouvement dans la zone d'influence du marqueur aérien allemand a ses PM réduits de 1. Cette unité devra aussi dépenser un PM supplémentaire (soit 2 PM au total) pour un mouvement dans un hex dans la zone d'influence.



Si le joueur « allemand » avait menée 2 missions de désorganisation de mouvement alors les unités soviétiques auraient dû dépenser +2PM pour chaque hex dans la zone d'influence des marqueurs aériens et/ou réduire de 2 les PM des unités débutant leurs mouvements dans sur des hexes dans les zones d'influence.

[Désorganisation de mouvement]

⇒ **de traversée de fleuves**

8.2.16. Les unités aériennes peuvent attaquer les unités traversant un fleuve durant les Phases de Mouvement et de Mouvement Stratégique.

8.2.17. Sur une mission de désorganisation de mouvement sur la traversée d'un fleuve, le joueur attaquant bénéficie d'un nombre d'attaque aérienne égale au double de la valeur de PF des unités aériennes engagés.

8.2.18. Le joueur assigne le nombre d'attaques aériennes librement sur un ou plusieurs hex-(es) désigné(s). S'il y a plus d'un hex, alors les autres hexes cibles doivent être connectés les uns aux autres.

8.2.19. Chaque unité ennemie traversant un fleuve doit effectuer un jet d'1D6 pour chacune des attaques aériennes assignées à l'hex :

- Résultat de 1 à 5 : aucune perte
- Résultat de 6 : perte d'un 1 NEC

Note : Les attaques aériennes ciblent l'hex où l'unité pénètre après avoir effectué la traversée du fleuve.

Exemple :

Une unité doit effectuer 2 jets de 1D6 si 2 attaques aériennes sont allouées à l'hex de sortie de sa traversée de fleuve.

8.2.20. Un nombre illimité d'unités peut être attaqué durant un tour.

8.2.21. Si les unités terrestres, qui traversent un fleuve au travers d'un pont, ne sont pas impactées par les missions de désorganisation sur la traversée de fleuves.

[Ravitaillement aérien]

8.2.22. Les unités aériennes alliées (américaines et britanniques) peuvent ravitailler des unités terrestres amies.

8.2.23. Le joueur doit allouer au moins 7 PF de ses unités aériennes pour mener une opération de ravitaillement aérien sur un hex choisi.

8.2.24. Le joueur lance 1d6 pour chacune des unités aériennes impliquées dans une mission de ravitaillement : sur un résultat de 6, la mission échoue.

8.2.25. Chaque mission de ravitaillement aérien réussie réduit de 1 le Niveau de Non-Ravitaillement (NNR) (voir [10.0]) des unités présentes sur l'hex désigné.

Exemple :

Le joueur Allié mène 3 missions de ravitaillement aérien afin d'aider une division d'infanterie (constituée de 3 unités chacune avec un NNR de 4). Le Joueur place ses unités aériennes sur l'hex de la division d'infanterie et lance ensuite 3 dés de 6. Les résultats 1, 4, et 6 indiquent que seulement 2 missions ont réussies : tous les régiments de cette division d'infanterie situés sur l'hex cible, réduisent leurs NNR de 2.

9. Etats-Majors (EM)

[9.1] Règles Générales

9.1.1. Un marqueur d'état-major (**EM**) n'a pas de zone de contrôle (ZdC)

9.1.2. Un marqueur d'état-major (EM) a 10 PM et se déplace comme des unités motorisées.

9.1.3. Un Etat-Major peut entrer dans des hexes normalement inaccessibles aux unités motorisées (marécages, montagnes,...) pour un cout de 5 PM.

9.1.4. Un EM possède 1 NEC

Note : Par conséquent, un joueur peut éliminer un EM au lieu d'infliger une perte d'un NEC à une unité régulière combattante lorsque le résultat d'un combat l'oblige à prendre une perte.

9.1.5. Un EM est éliminé si une unité régulière ennemie rentre dans son hex (et si l'EM est seul dans cet hex).

9.1.6. L'élimination d'un EM donne au joueur adverse 5 MC à utiliser dans les 2 prochaines phases de combat.

Exemple :

Un joueur perd un EM durant un combat à la Phase 4 du Tour 5). Le joueur adverse gagne 5 MC qu'il pourra utiliser durant la Phase 10 du Tour 5 et la Phase 4 du Tour 6. Ce joueur peut utiliser les 5 MC dans un seul combat ou les répartir pour les utiliser dans de multiples combats.

9.1.7. Les MC résultant de l'élimination de d'un EM peuvent être utilisés dans les combats localisés dans un rayon de 8 hexes autour du point d'élimination de l'EM.

9.1.8. Voir [5.1.9] - règle et procédure de combat d'un EM seul sur un hex.

[9.2] Influence sur le combat

9.2.1. Si toutes les unités engagées dans un combat sont dans la portée d'un EM amie, alors le joueur peut ajouter (s'il est en défense) ou soustraire (s'il est en attaque) 1 sur le lancer de dés du résultat de combat (voir [5.2.1]-point e)

9.2.2. La portée en hexes des EM selon leurs nationalités est la suivante :
- Américaine, Britannique, Allemande : 4
- Soviétique et autres nations : 3

9.2.3. L'influence des EM ne se cumule pas : par conséquent, les joueurs ne peuvent additionner/soustraire plus 1 point sur leurs lancers de dés lors de la résolution du combat.

9.2.4. A la fois, le joueur attaquant comme le joueur défensif peut bénéficier de 1 MC apporté par l'EM (dans ce cas, les influences des EM se neutralisent)

10. Ravitaillement

[10.1] Règles Générales

10.1.1. La **Ligne de Ravitaillement (LdR)** est un chemin d'hexes qui connectent une unité à une Base de Ravitaillement (**BdR**).

10.1.2. La **Ligne de Ravitaillement (LdR)** des unités est contrôlée lors de la Phase de Ravitaillement du joueur

10.1.3. Chaque unité trace sa LdR indépendamment les unes des autres. La LdR d'une unité n'est limité d'aucune façon par les LdR des autres unités amies.

10.1.4. Les Bases de Ravitaillements sont définies pour chacun des scenarios : il s'agit généralement d'un bord de carte, d'une ville or d'unités EM données.

10.1.5. La LdR peut être tracé au travers des hexes de routes sans limite de distance.

10.1.6. La LdR peut être tracé au travers des hexes hors routes sur une distance dans la limite autorisée par les **Points de Mouvements de Ravitaillement (PMR)**

10.1.7. Le nombre de points de mouvements de ravitaillements hors routes est spécifique pour chaque nation :

Forces	Nation	PMR
Axe	Allemagne	10
Satellites	Italie, Roumanie...	7
Alliés	Etats-Unis	12
	Grande-Bretagne	12
URSS	Union Soviétique	8
Factions & Partisans	Armée du Peuple Polonais ; FFL,...	8

10.1.8. Afin de fournir le ravitaillement, la LdR doit atteindre l'hex de l'unité (au départ d'un hex de route). Cela se fait en dépensant les PMR. **La règle pour leur dépense est analogue à celle de l'utilisation des points de mouvement des unités motorisées** (e.g une LdR ne peut être tracé au travers d'hexes de terrains marécageux ou de montagnes).

10.1.9. Les PMR ne sont pas utilisés pour tracé un LdR « hors route » entre des unités amies sur des hexes adjacents.

10.1.10. Les LdR ne peuvent être tracés au travers des unités ennemies et/ou de leurs ZdC à moins que l'hex ne soit occupé par une unité régulière amie.

10.1.11. Pour le tracé d'une LdR, il est établie que toutes les unités ennemies et que toutes les villes ennemies ont une ZdC

(à l'exclusion des unités d'artillerie en mode « Transport » et des EM).

Pour une illustration, voir l'exemple en annexe du présent livret de règles.

[10.2] Non-Ravitaillement

10.2.1. Une unité dans l'incapacité de tracer une Ligne de Ravitaillement durant la Phase de Ravitaillement du joueur est considérée comme **Non-Ravitaillée**. Elle est recouverte d'un marqueur indiquant un **Niveau de Non-Ravitaillement** (NNR) égal à 1.

10.2.2. Les unités non ravitaillées ont leurs mouvements (PM) et leurs PF en attaque divisés par 2 ; elles conservent par contre leur pleine puissance (PF) en défense.

10.2.3. Un joueur peut en augmentant de 1 le NNR d'une unité :

- déplacer l'unité de la totalité de son potentiel de mouvement (i.e. PM de base non réduits) ;
- attaquer en utilisant la pleine PF de l'unité

Exemple :

Si un joueur déplace une unité non ravitaillée de la totalité du potentiel de mouvement et ensuite attaque avec la pleine puissance de l'unité, alors le NNR de l'unité est augmentée de 2.

10.2.4. Le NNR d'une unité est augmenté de 1 dans les cas suivants :

- l'unité est attaqué avec succès par l'ennemi (application du Résultat 'Bx')
- Une unité échoue dans son attaque (le défenseur n'a pas de résultat 'Bx')

Exemple :

Si une unité non ravitaillée se déplace de tout son potentiel de mouvement (PM) puis échoue dans son attaque en utilisant la pleine puissance de feu (PF) alors son NNR est augmentée de 3. Si dans une Phase de Combat consécutive, elle est attaquée avec succès par l'ennemi alors son NNR augmente d'un point supplémentaire.

10.2.5. Les modifications de NNR sont appliquées juste après l'action (mouvement ou combat) qui affecte le NNR.

10.2.6. Chaque unité possédant un Niveau de Non Ravitaillement peut potentiellement

se rendre et doit réaliser une **procédure de reddition** durant la Phase de Ravitaillement.

Procédure du Test de Reddition :

Le joueur lance 2D6, en effectue la somme et soustrait ce résultat du NNR actuel de l'unité. Si le NNR ainsi modifié est supérieur ou égal à 0 alors l'unité se rend et son marqueur est retiré du jeu.

10.2.7. Si une unité redevient à nouveau ravitaillée, (i.e. le joueur est capable de tracer une LdR vers cette unité au début de la Phase de Ravitaillement) alors l'unité réduit de 4 son NNR.

10.2.8. Une unité avec un NNR de 0 ou moins, récupère l'intégralité de ses capacités en mouvement et en combat.

Exemple :

Cela prendra 2 tours à plein niveau de ravitaillement (i.e. 4 points par tour) pour qu'une unité avec un NNR de 5 récupère l'intégralité de ses capacités (i.e. PM et PF).

11. Renforts

[11.1] Règles de Base

11.1.1. Les renforts de chaque joueur sont indiqués dans le scénario.

11.1.2. Les renforts peuvent entrer sur la carte sur **la zone d'entrée** (i.e. hex) indiquée par le scénario.

11.1.3. Les renforts peuvent entrer sur la carte durant la Phase de Mouvement et durant la Phase de Mouvement Stratégique.

11.1.4. **Les renforts ne peuvent pas entrer sur la carte sur une zone d'entrée contrôlée par l'ennemi.**

11.1.5. Si les unités en renfort ne peuvent pas entrer sur la carte empilé sur un seul hex, alors le joueur doit les diviser en plusieurs piles et ajoute le cout en PM de l'hex d'entrée au mouvement de chacune des piles. Cet effet est cumulatif pour les piles de renforts successives.

Exemple :

Un joueur a 10 unités d'infanterie (2 NEC chacune) en renfort et décide de les faire

rentrer sur la carte sur un seul hex. Ce nombre d'unités doit être regroupé en pas moins de 3 piles.

Supposons que l'hex d'entrée est un terrain boisé, il en coûte à l'infanterie 2 PM pour pénétrer dans un tel hex. Le cout d'entrée des différentes piles de renforts est le suivant :

- la première pile (sélectionné par le joueur) dépense 2 PM pour rentrer dans cet hex ;
- la seconde pile dépense 4 PM pour rentrer dans ce même hex ;
- la troisième pile aurait besoin de dépenser 6 PM pour pénétrer à son tour dans cet hex (mais comme une unité d'infanterie n'est pas susceptible de d'avoir plus de 6 PM, cette dernière pile va devoir attendre jusqu'à la prochaine Phase de Mouvement pour rentrer sur la carte ou bien le joueur devra changer de zone d'entrée – voir la règle [11.2] ci-après).

Si les renforts entrent sur la carte par un hex avec une route et puisque le cout additionnel de la route pour l'infanterie est de 0,5 PM alors :

- la première pile aurait dépensé 0,5 PM pour entrer sur cet hex
- la seconde pile aurait dépensé 1 PM pour rentrer à son tour sur cet hex
- enfin, la troisième pile d'infanterie aurait dépensé 1,5 PM pour pénétrer sur cet hex

[11.2] Changer la Zone d'Entrée

Le joueur peut vouloir ou être contraint (par le contrôle ennemi exercé sur une zone d'entrée) de changer les hexes de la zone d'entrée de ses unités en renfort.

11.2.1. Le joueur peut changer la zone d'entrée et entrer sur la zone adjacente (i.e. hex adjacent) durant la même Phase de Mouvement pour le coût de la moitié des PM de l'unité.

Exemple :

La 2^{ème} division blindée (7 PM) est sur le point de rentrer sur la carte sur la zone d'entrée (hex) C. Durant cette Phase de Mouvement, le joueur peut modifier la zone d'entrée et faire pénétrer cette unité par la zone B ou D, la division de blindés utilisant 3,5 PM pour rentrer et ayant encore 3,5 PM pour le mouvement consécutif à son entrée.

11.2.2. Le joueur peut retarder l'entrée de ses unités de renforts et ainsi déplacer la zone d'entrée jusqu'à 3 zones (i.e. 3 hexes)

au lieu de les faire pénétrer sur la carte directement par la zone d'entrée initiale. Sur la prochaine phase de Mouvement, les unités de renforts ainsi retardées rentreront sur la carte par cette nouvelle zone d'entrée avec tous leurs PM.

Exemple (voir illustration en annexe)

11.2.3. Une unité peut quitter la carte par une zone d'entrée durant la Phase de Mouvement ou la Phase de Mouvement Stratégique. A la prochaine Phase de Mouvement, cette unité est traitée comme une unité de renfort qui peut revenir par la même zone d'entrée (ou retarder son arrivée pour rentrer et faire mouvement à partir d'une zone d'entrée différente).

11.2.4. S'il n'y a pas de zones d'entrée spécifiques sur la carte (i.e. le scénario fait entrer les unités par un bord de carte), le joueur doit considérer chaque hex avec une route sur son bord de carte comme autant de zones d'entrée séparées.

12. Mouvement Stratégique



Le mouvement stratégique permet au joueur de relocaliser ses unités après que toutes les attaques aient été réalisées afin d'exploiter les décrochages adverses résultant des combats.

[12.1] Règles Générales

12.1.1. La Phase de Mouvement Stratégique (Phases 5 et 11) permet au joueur de déplacer ses unités après la Phase de Combat.

12.1.2. Le Mouvement Stratégique (**MS**) peut être effectué par des unités qui n'ont pas été activés pendant la Phase de Mouvement et qui n'ont pas combattu durant la Phase de Combat.

12.1.3. Toutes les règles sur les mouvements (voir [3.0]) s'appliquent à la Phase de Mouvement Stratégique.

12.1.4. Les unités à déplacer durant la Phase de Mouvement Stratégique doivent être indiqués par des marqueurs de Mouvement Stratégique.

[12.2] Règles Détaillées

12.2.1. Les unités qui sont dans une ZdC ennemie ne peuvent pas faire de MS.

12.2.2. Les unités ne peuvent pas rentrer dans une ZdC ennemie durant leur MS.

12.2.3. Pour le Mouvement Stratégique, les PM des unités sont réduits de 2 points.

Exemple :

Un régiment d'infanterie motorisé a une capacité de 7 PM. Durant la Phase de Mouvement Stratégique, les PM de l'unité sont réduits à 5 PM.

13. Concentration Tactique

[13.1] Règles de Base

13.1.1. La Concentration Tactique (CT) s'applique aux divisions allemandes et alliés ou aux corps mécanisées/blindés soviétiques.

13.1.2. Pour chaque groupe de 3 unités de la même division/corps qui prend part à un combat alors le joueur, qui les dirige, bénéficie de 1 MC.

13.1.3. Il n'est pas nécessaire que ces 3 unités soient empilées sur le même hex.

13.1.4. L'effet de CT est cumulatif.

Exemple :

Si 9 unités (3 de chaque) appartenant à 3 divisions différentes sont engagés dans un combat alors le joueur, qui les dirige, bénéficie de 3 MC.

Si 6 unités d'une seule et même division prennent part à un combat alors le joueur qui les dirige, obtient 2 MC.

13.1.5. Les unités d'artillerie (i.e. artillerie de divisions blindées mécanisées ou motorisées) comptent pour l'effet CT même si l'artillerie utilise le tir à distance pour soutenir les unités régulières de leur division.

14. Ponts

[14.1] Règles de Base

14.1.1. Les ponts sont considérés comme des « infrastructures » (à ce titre, ils peuvent être détruits par l'artillerie et/ou l'aviation).

14.1.2. Les ponts détruits sont indiqués par le marqueur « pont détruit » ou par le retrait du marqueur de pont de la carte.

14.1.3. Les ponts sont contrôlés de façon analogue aux autres objectifs mais si des unités ennemies sont situées de part et d'autre d'un pont alors le joueur dont les unités ont atteints le pont en premier contrôle le pont.

Exemple :

Un pont connecte 2 hexes A et B et il y a une garnison allemande sur l'hex B. Le pont est contrôlé par les allemands. Des unités alliés se déplacent sur l'hex A, attaquent et forcent l'unité allemande à faire retraite de l'hex B. Maintenant, le pont est contrôlé par les alliés. Même si l'unité allemande rentre de nouveau dans l'hex B, le pont reste sous le contrôle des alliés. Et seules les unités alliées sont capables de détruire ce pont (voir [14.1.4] ci-dessous) jusqu'à ce que ces unités alliées décident (ou soient contraints) de libérer l'hex A ET que les allemands restent de l'autre côté.

14.1.4. Un pont ne peut être détruit que part les unités qui contrôlent ce pont.

[14.2] Rivières et Cours d'eau

14.2.1. Les ponts sur les rivières et les cours d'eau peuvent être **détruits par n'importe quel unité** régulière ou EM pour le coût d'un PM (l'unité doit être de n'importe quel côté du pont).

14.2.2. Un pont sur une rivière ou un cours d'eau peut être **reconstruit par toute unité** qui ne soit pas de l'artillerie ET dans le rayon d'influence d'une unité EM ami pour le cout de 3 PM (note : une unité EM peut lui **reconstruire** un pont).

14.2.3. Un pont sur une rivière ou un cours d'eau **ne peut être que reconstruit** : un joueur ne peut construire un pont s'il n'est pas imprimé sur la carte.

[14.3] Fleuves

14.3.1. Les ponts sur les fleuves peuvent être **détruits par n'importe quel unité** régulière ou EM pour le **coût de 3 PM** (l'unité doit être de n'importe quel côté du pont).

14.3.2. Un pont sur un fleuve peut être construit ou reconstruit par un EM selon la procédure suivante :

Procédure de Construction de Ponts :

- L'unité EM doit être située sur l'une des Rives à la fin de la Phase de Ravitaillement.
- A la prochaine Phase de Mouvement, le joueur déclare la construction du pont et note secrètement les hexes connectés par ce pont (l'EM utilise tous ses PM pour l'action de construction du pont).
- Si l'hex de l'autre côté du fleuve (que le pont va connecter) est contrôlé par le joueur (i.e. pas de ZdC ennemie, ou présence d'unités régulières amies ou de ZdC amie sur cet hex) jusqu'à la Phase de Mouvement du Prochain Tour alors le pont marqueur est construit.
- Ce pont peut être utilisé lors de cette Phase de Mouvement.

(Rappel : l'EM a utilisé tous ses PM dans l'opération de construction/reconstruction de ce pont).

Exemple :

Au Tour 5, un EM prend part à une poursuite qui se termine sur la rive d'un fleuve (Hex A).



Au Tour 6, durant la Phase de Mouvement, le joueur contrôlant cette unité peut déclarer la construction d'un pont (pour connecter l'hex A à l'hex B). Si le joueur réussit à contrôler l'hex B jusqu'à sa prochaine Phase de Mouvement au Tour 7, alors le pont est construit et peut être utilisé dès cette Phase.



14.3.3. Un pont sur un fleuve ne peut être construit/reconstruit uniquement que par un EM.

14.3.4. Durant la phase de construction du pont, l'unité EM ne peut pas bouger (elle peut être attaquée mais doit rester sur l'hex).

15. Unités Spéciales

Certaines unités durant le combat ont des capacités spéciales qui ne peuvent pas être incluses dans leurs PF. Les influences positives ou négatives de ces unités particulières sur le combat sont décrites dans ce chapitre.

[15.1] Unités « Etoilées »

15.1.1. Les unités avec de considérables avantages sont marquées par une étoile de couleur qui représente les capacités spéciales de l'unité qui peuvent être utilisées au combat.

15.1.2. Les capacités spéciales sont décrites dans la table en annexe.

15.1.3. Chaque étoile procure +1 MC durant le combat.

15.1.4. L'influence des effets procurés par ces étoiles sont cumulatifs.

15.1.5. Les unités tractés (e.g. canons antichars tractés) ne peuvent utiliser leurs capacités qu'en défense seulement.

15.1.6. Le joueur décide s'il veut utiliser les capacités spéciales de l'unité (voir [15.1.7])

15.1.7. Si le joueur utilise les capacités spéciales durant le combat et que les unités subissent des pertes alors au moins 1 NEC doit être retiré des unités ayant employé leurs capacités durant le combat.

15.1.8. Les capacités spéciales des unités ne peuvent pas être utilisées lors d'un assaut au travers d'un fleuve.

15.1.9. Durant la Phase de Mouvement Stratégique (Phases 5 et 11) permet au joueur de déplacer ces unités spéciales après la Phase de Combat.

16. Unités masquées

16.1.1. Durant le jeu, les joueurs ne peuvent pas regarder le contenu des piles ennemies (effectivement, seul le marqueur d'unité du sommet de la pile est visible dans ce cas).

16.1.2. Les joueurs peuvent recouvrir leurs unités avec des marqueurs auxiliaires qui, dès lors, empêchent de voir l'unité du sommet de la pile.



16.1.3. Les joueurs peuvent consulter les piles d'unités qui prennent part à un combat - durant et après ce combat - jusqu'à la fin de la Phase de Combat en cours.

16.1.4. Quand des unités ennemies sont dans un hex adjacent, alors les renseignements suivants sont obtenus par l'opposant :

- Si la position des unités est fortifiée : Connaissance du type d'unité de chacune des unités ;
- Si la position n'est pas fortifiée : Connaissance du type d'unité et du NEC de chacune des unités.

17. Unités aériennes

[17.1] Règles de Base

17.1.1. Il y a jusqu'à 6 marqueurs d'unité aériennes dans le jeu, dont 2 ont une capacité spéciale (une étoile blanche).

Ces unités sont traitées de façon similaire aux unités terrestres avec étoile blanche : ces unités aériennes procurent donc un décalage d'une colonne lors de soutien aérien offensif et le décalage d'une ligne pour les attaques aériennes – voir [8.2]).

17.1.2. Seulement 2 marqueurs d'unités aériennes peuvent conduire des missions aériennes sur un même hex.



- ANNEXES -

TABLE D'INFLUENCE DU TERRAIN SUR LES MOUVEMENTS ET COMBATS
--

Terrain	Mouvement <i>(selon le type d'unités)</i>		Combat
	<i>Unités mécanisées (chenilles, roues, half-track)</i>	<i>Unités Non-motorisés (infanterie, cavalerie, flak)</i>	
Clair	-	-	-
Fleuve	+5	+3 *	½ PC de l'attaquant
Canal Caen-Orne-Dauve	Impraticable	Tous les PM	½ PC de l'attaquant et +1
Rivière / Cours d'Eau	+3 - [+2]	+1	+1
Forêt	+2	+2	+2
Ville (Cité) **	+1	+1	+2
Ville	-	-	+1
Route principale	1/3 - [1/2]	1/2	-
Route secondaire	1/2	***	-
Chemin	(+1)	1	-
Colline (basse 1)	+1	-	+1
Colline (moyenne 2)	+2	+1	+2
Colline (haute 3)	+3	+1	+2
Bocage	+3 - [+2]	+1	+2
Crête			-
Marécage	Impraticable	+1	½ PC de l'attaquant
Fort	-	-	½ PC de l'attaquant + modificateur de terrain
Ligne renforcée	-	-	½ PC de l'attaquant et +3
Montagne	#	+2	+3

* quel que soit la zone de l'autre côté de la rivière

** zone constituée par 2 ou plus hexes de ville

*** si tout le mouvement est réalisé sur une route secondaire alors l'unité obtient un déplacement supplémentaire d'un hex sur cette route

[x] pour les unités chenillés uniquement (chars et half-tracks)

Accessible par la route uniquement

EXEMPLE DE TRACE DE LIGNE DE RAVITAILLEMENT

La ligne de ravitaillement (LdR) est tracé depuis le bord Ouest de la carte jusqu'aux unités de la division "GrossDeutschland". Du fait de la présence d'unités ennemies bloquant la route, les allemands vont devoir tracer leurs lignes de ravitaillement au travers d'hexes hors routes.

La limite des 10 PMR, que le joueur allemand peut utiliser, lui permet d'atteindre 2 bataillons de blindés mais seulement parce que 2 unités d'infanterie motorisées « étendent » la ligne d'un hex. Malgré tout la brigade d'assaut (hex 4106) et la compagnie de chars Tigres (hex 4404) sont non-ravitailées.

Pour ravitailler la brigade d'assaut, il doit y avoir une unité positionnée entre la brigade et l'un des bataillons blindés ravitaillés puisqu'après avoir atteint la route par l'hex 4206, les allemands n'ont plus de PMR à dépenser et ne peuvent ravitailler d'unités plus lointaines hors routes.

Pour ravitailler la compagnie de chars Tigre, le joueur allemand pourrait déplacer une unité supplémentaire sur l'hex 4303 et s'autoriser à tracer une LdR au travers la Zc de la 18ème division d'infanterie russe OU BIEN déplacer une unité sur l'hex 4406 et s'autoriser à tracer une LdR par la route au travers de la Zc de la 50ème division de cavalerie russe.

- Les allemands ont 10 PMR pour une LdR hors routes.
 - Les unités transportées dépensent 2PMR pour :
 - les terrains dégagés et les collines.
- Ligne de Ravitaillement (LdR) allemande 



EXEMPLE DE CHANGEMENT DE ZONES D'ENTREE DES RENFORTS

D'après le scénario, le joueur peut faire rentrer ses renforts par la zone d'entrée **C (zone initiale)**.
Il y a 10 zones d'entrée potentielles : A (hex complet de bord de carte), B, **C (hex initial)**, D, E, F, G, H, I, et J.

Durant l'actuelle Phase de Mouvement, le joueur peut faire rentrer ses unités de renforts par la zone **C** avec tous leurs PM ou par les zones B ou D (i.e. hex adjacent) avec la moitié de leurs PM.

Sur la prochaine Phase de Mouvement, par les zones A, B, **C**, D, E et F, leurs unités utilisant tous leurs PM.

Pour pénétrer par les zones G, H, et I, le joueur devra retarder l'arrivée des renforts de 2 tours.
Pour faire accéder ses unités par la zone J, le joueur devra retarder l'arrivée des renforts de 3 tours.



INFLUENCE DES CAPACITES DES UNITES BLINDEES SUR LE COMBAT

Symbole de l'unité blindée	Influences sur le combat	Attaque	Défense
Etoile noire : 	Bonus au combat contre les unités non fortifiées	OUI <i>(si ennemi non fortifié)</i>	OUI
	Contrée par des unités ennemies avec étoile blanche		
	Contre les unités ennemies avec étoile jaune		
Etoile blanche : 	Bonus au combat contre les unités mécanisées	OUI <i>(voir 15.1.5)</i>	OUI
	--		
	Contre les unités ennemies avec étoile jaune et noire		
Etoile jaune : 	Bonus au combat pour tout type d'attaque	OUI	NON
	Contrée par des unités ennemies avec étoile blanche ou noire		
	--		
Etoile Bleu : 	Bonus au combat pour tout type d'attaque	OUI	OUI
	Ne peut être contrée par aucune couleur d'étoile		
	--		

Rappel des règles sur **[15.1]** Unités Etoilées

15.1.1 Les unités qui ont des avantages considérables au combat sont marquées par des étoiles colorées qui indiquent les capacités spéciales que ces unités peuvent utilisées en combat.

15.1.2 Les capacités spéciales sont décrites dans la table ci-dessus.

15.1.3 Chaque étoile procure +1 MC (Modificateur de Combat) durant un combat.

15.1.4 Les modificateurs de combat (MC) procurés par les étoiles sont cumulatifs.

15.1.5 Les unités tractées (ex. canons antichars tractés) ne peuvent utilisées leurs capacités qu'en défense.

15.1.6 Le joueur décide s'il souhaite utilisé ou pas les capacités spéciales de ses unités étoilées (voir 15.1.7).

15.1.7 Si le joueur utilise la capacité spéciale d'une unité étoilée durant un combat et que ces unités doivent subir des pertes alors au moins 1 NEC (Niveau d'Efficacité de Combat) doit être encaissé par les unités qui ont engagés leurs capacités spéciales durant le combat.

15.1.8 Les capacités spéciales des unités étoilées ne peuvent être utilisées lors d'un assaut à travers un fleuve.

TABLE DE RESOLUTION DE COMBAT

Ratio	1 : 4	1 : 3	1 : 2	1 : 1	2 : 1	3 : 1	4 : 1	5 : 1	6 : 1	7 : 1	8 : 1	9 : 1	10 : 1
Résultats - Jet de 2D6	2	-1/-1D	-1/B1D	-1/B1D	-1/B2D	-1/B3D	-1/B3D	-1/B3D	-1/B4D	-1/B4D	-1/B4D	-1/B4D	-1/B5D
	3	-1/-	-1/B1	•/B1	•/B2	•/B2-1	•/B3-1	•/B3-1	•/B3-1	•/B4-1	•/B4-1	•/B4-1	•/B5-1
	4	A1•/-	•/-1	•/B1	•/B1	•/B2	•/B3	•/B3	•/B3	•/B3	•/B4-1	•/B4-1	•/B4-1
	5	A1-1/-	-1/-	-1/-1	•/B1	•/B2	•/B2	-/B3	-/B3	-/B3	-/B3	-/B4	-/B4
	6	A1-1/-	A1•/-	-1/-1	-/B1	-/B2	-/B2	-/B2	-/B3	-/B3	-/B3	-/B3	-/B4
	7	A2-1/-	A1/-	A1/-	-1/-1	-/B1	-/B2	-/B2	-/B2	-/B3	-/B3	-/B3-1	-/B3-1
	8	A2-2/-1	A1-1/-	A1/-	-1/-1	-/B1	-/B2	-/B2	-/B2	-/B2-1	-/B3-1	-/B3	-/B3
	9	A2-2/-	A2-1/-1	A1-1/-	-1/-	-1/B1	-/B1	•/B2-1	•/B2-1	•/B2	-/B2	-/B3	-/B3
	10	A2-2/-	A2-2/-	A2-1/-1	A1/-	-1/B1-1	-1/B1-1	-1/B2	-/B2	-/B2	•/B2	•/B2	•/B3
	11	A2-2/-	A2-2/-	A2-2/-	A1-1/-	-1/-1	-1/-1	-1/B1	-1/B2	-1/B2	-1/B2	-1/B2	-1/B2
	12	DA2-2/-1	DA2-2/-1	DA2-2/-1	DA2-2/-1	D-1/-1	D-1/-1	D-1/-1	D-1/B2	D-1/B2	D-1/B2	D-1/B2	D-1/B2

Modificateurs à considérer : terrain, EM, concentration tactique, capacités spéciales des unités

Aide à la lecture : le résultat utilise le séparateur ' / ' ; à gauche, le résultat s'applique à l'Attaquant ; à droite, le résultat s'applique au Défenseur.

A est la lettre désignant l'Attaquant ; B est la lettre correspondant au Défenseur ; D indique la désorganisation ; • indique un test de désorganisation.

Un chiffre avec soustraction accolé à une lettre A ou B indique le nombre de pertes ; un chiffre seul accolé à la lettre indique le nombre d'hexes de retraite.

Exemple :

- 1/-1 → l'attaquant et le défenseur subissent une perte chacun
- A1•/- → l'attaquant fait retraite d'un hex ainsi qu'un test de désorganisation ; rien pour le défenseur
- A2-1/-1 → l'attaquant fait retraite de 2 hexes et subit une perte ; le défenseur subit aussi une perte
- DA2-2/-1 → l'attaquant fait retraite de 2 hexes, subit 2 pertes et est désorganisé ; le défenseur subit une perte
- 1/B4D → l'attaquant a une perte ; le défenseur fait retraite de 4 hexes et est désorganisé
- /B2-1 → l'attaquant fait un test de désorganisation ; le défenseur fait retraite de 2 hexes et subit une perte
- /B4-1 → rien pour l'attaquant ; le défenseur fait retraite de 4 hexes et subit une perte

TEST DE DESORGANISTION (selon la nationalité et le type d'unité)

Rappel de la procédure : lancer 2D6 et faire la somme. Si le résultat est égal ou supérieur à la valeur de Moral du type d'unité pour la nation considéré alors l'unité est désorganisée.

Forces	Nation - (type d'unités)	Moral
Axe	Allemagne - (SS)	12
	Allemagne - (Wehrmacht)	11
	Allemagne - (Volkssturm)	9
	Italie	9
Alliés	Etats-Unis	11
	Grande-Bretagne, Pologne	11
	France, Hongrie, Roumanie	9
	Belgique, Pays-Bas	8
URSS	Italie	7
	Union Soviétique (Garde)	11
	Union Soviétique	9

RESOLUTION DES ATTAQUES AERIENNES

Bombardements

PF engagée	Résultats - Jet de 2D6										
	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
1-2	-1	-1	-	-	-	-	-	-	-	D	-1
3-5	-1	-1	D	-	-	-	-	-	D	-1	-1
6-8	-1D	-1	-1	D	-	-	-	D	-1	-1	-1D
9-12	-1D	-1D	-1	-1	D	-	D	-1	-1	-1D	-1D
13-16	-	-1D	-1D	-1	-1	D	-1	-1	-1D	-1D	-
17+	-	-2D	-1D	-1D	-1	D	-1D	-1D	-1D	-2D	-

-1 – Perte d'un 1 NEC

D – Les unités de l'hex ciblé sont désorganisées

Rappel : La valeur doublée du modificateur de terrain doit être retirée de la PF aérienne engagée

Attaque Aérienne

PF engagée	Résultats - Jet de 2D6										
	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
1-2	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-1
3-5	-1	-	-	-	-	-	-	-	-	-1	-1
6-8	-1D	-1	-	-	-	-	-	-	-1	-1	-1D
9-12	-1D	-1D	-1	-1	-	-	-	-	-1	-1D	-1D
13-16	-	-1D	-1D	-1	-1	-1	-1	-1	-1	-1D	-
17+	-2D	-	-1D	-1	-1	-1	-1	-1	-1D	-	-2D

-1 – Perte d'un 1 NEC

D – Les unités de l'hex ciblé sont désorganisées

Rappel : La valeur doublée du modificateur de terrain doit être retirée de la PF aérienne engagée

RESOLUTION DES TIRS D'ARTILLERIE

Tir d'Artillerie

PF engagée	Résultats - Jet de 2D6										
	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
1-2	-1	-	-	-	-	-	-	-	-	-	•
3-5	-1	D	•	-	-	-	-	-	-	•	D
6-8	-1•	-1	D	•	-	-	-	-	•	D	-1
9-12	-1D	-1•	D	•	-	-	-	•	D	-1•	-1D
13-16	-	-1D	-1•	D	•	-	•	D	-1•	-1•	-
17+	-	-1D	-1D	-1•	-1	D	D	-1	-1•	-1D	-

-1 – Perte d'un 1 NEC

D – Les unités de l'hex ciblé sont désorganisées

• Test de désorganisation à effectuer

Rappel : La valeur doublée du modificateur de terrain doit être retirée de la PF engagée

RESOLUTION DES ATTAQUES SUR LES INFRASTRUCTURES

Attaque sur des infrastructures & autres objets inertes

PF engagée	Résultats - Jet de 2D6										
	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
1-2	Z	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
3-5	Z	Z	-	-	-	-	-	-	-	Z	Z
6-8	Z	Z	Z	-	-	-	-	-	Z	Z	Z
9-12	-	Z	Z	Z	-	-	-	Z	Z	Z	-
13-16	-	-	Z	Z	Z	-	Z	Z	Z	-	-
17+	-	-	Z	Z	Z	Z	Z	Z	Z	Z	-

Z – Infrastructure (pont, quai, entrepôt, usine, hangar, piste, bâtiment...) détruite

- SCENARIOS -

- ⇒ Chaque boîte de la série comporte des scénarios propres à une campagne précise. Selon la période et le théâtre des opérations sur lesquels le jeu se focalise des règles particulières peuvent s'ajouter ou modifier ces règles de base.