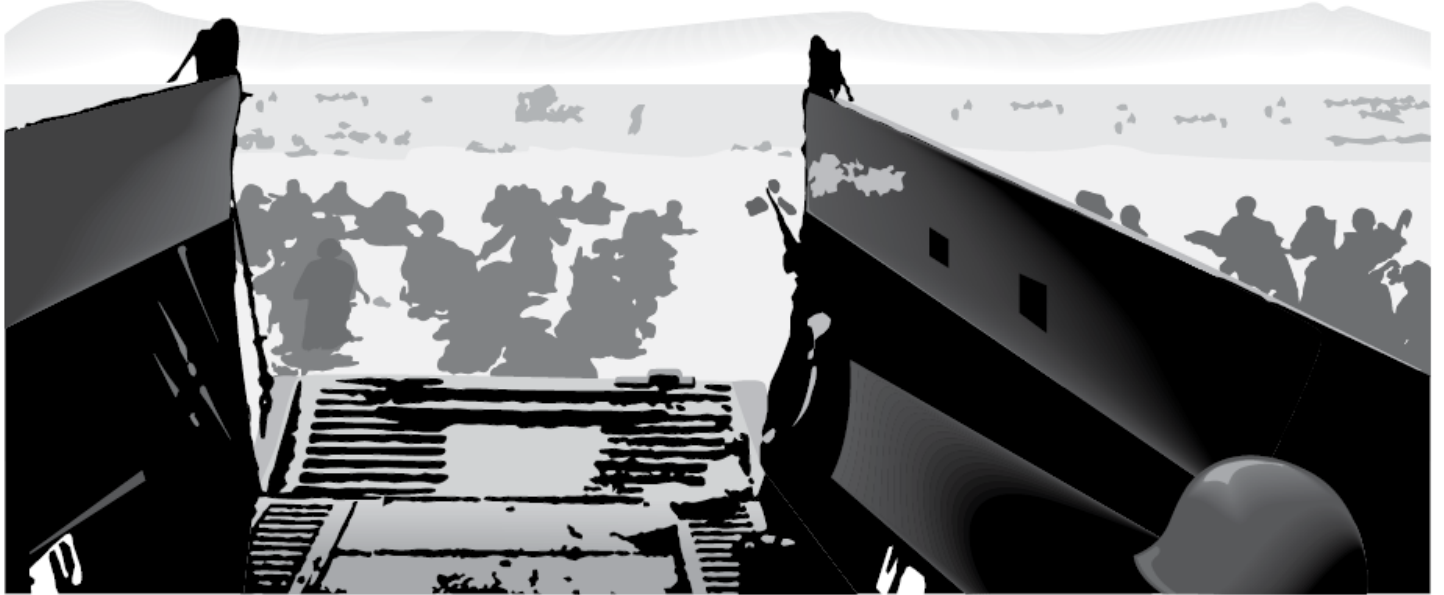


# The Battle for **NORMANDY**



## June – August 1944

### TABLE DES MATIERES

1.0 Introduction	12.0 Combat
2.0 Matériel	13.0 Artillerie et Navires Tirant Seuls
3.0 Procédures Standard	14.0 Phase du Génie
4.0 Le Tour de Jeu	15.0 Compagnies (Unités de Décomposition)
5.0 Zones de Contrôle	16.0 Séquence du Jeu pour le Tour du 6 Juin
6.0 Empilement	17.0 Parachutages
7.0 Ravitaillement et Quartiers Généraux	18.0 Tour d’Invasion des Plages du 6 Juin
8.0 Météo	19.0 Règles Spéciales Alliées
9.0 Remplacements et Renforts	20.0 Règles Spéciales Allemandes
10.0 Mouvement et Terrain	21.0 Préparation du Jeu
11.0 Allocation Aérienne, Interdiction, Reconnaissance Armée et Soutien au Sol	22.0 Règles Optionnelles
	Index



## Glossaire des Termes et Abréviations Importantes

**1D6** : Jet d'un dé à 6 faces

**1D10** : Jet d'un dé à 10 faces

**2D6** : Jet de deux dés à 6 faces

**Reconnaissance Armée** : C'est le nom d'une mission aérienne qui attaque les unités au sol et les ponts. Connue aussi sous le nom de mitraillage.

**Hex d'Assaut** : C'est le nom pour les hexs dans une Queue de Débarquement.

**Tête de Pont** : Chaque Site de Débarquement peut créer une Tête de Pont. Une Tête de Pont agit comme une Source de Ravitaillement Alliée et de conduite pour les Renforts Alliés.

**TRC/CRT** : Abréviations de Table de Résultats du Combat.

**PRC/CSP** : Abréviations de Point(s) de Ravitaillement de Combat.

**CW** : Abréviations de Commonwealth.

**Dérive** : Mouvement d'une unité d'invasion hors de sa plage cible.

**DRM/MJD** : Abréviations de Modificateur au Jet de Dé.

**EM/ME** : Marqueur de Retranchement.

**ZOCE/EZOC** : Zone de Contrôle Ennemie.

**Soutien au Sol** : C'est une Mission Aérienne qui apporte un modificateur favorable dans une attaque terrestre.

**GSP/PSS** : Point de Soutien au Sol.

**File de Débarquement** : C'est le groupe d'hexs d'Assaut associés à une Plage.

**Site de Débarquement** : Utah, Omaha, Gold, Juno ou Sword.

**LOS/LDV** : Ligne de Vue.

**CM/MA** : Capacité de Mouvement.

**PM/MP** : Point de Mouvement.

**O&B** : Infanterie Légère Oxfordshire et Buckinghamshire (Ox & Bucks).

**NR/OOS** : Non Ravitaillé.

**RES/REM** : Abréviations de Reste.

**Recon** : Reconnaissance (Aufk. Ou Aufklärung en Allemand)

**Repl** : Remplacement(s).

**Route** : Toute Route Principale, Secondaire ou Nationale.

**PR** : Point de Remplacement.

**Observateur** : C'est une unité qui peut voir une cible ennemie pour une unité d'artillerie.

**Point d'Appui** : C'est une unité immobile Allemande que l'on trouve souvent près des hexs de plage.

**Unités de Soutien** : Ce sont les unités avec 0 en empilement utilisées principalement pendant le tour d'Invasion. En particulier : AVRE, Crocodiles et Génie d'Assaut.

**TET/TEC** : Tableau des Effets du Terrain.

**ZDC/ZOC** : Zone de Contrôle.

## 1.0 INTRODUCTION

*The Battle for Normandy* est un jeu pour deux joueurs ou deux équipes qui représente les combats en Normandie depuis le Débarquement, le 6 juin 1944 jusqu'à la première semaine d'août 1944. Des petits scénarios couvrent diverses petites batailles qui ont eu lieu en Normandie à cette même période. La piste des tours s'étend jusqu'à mi-août, car avec une prochaine extension, la campagne pourra continuer jusqu'à la période de la percée.

## 2.0 MATERIEL

- Un livret de Règles
- Un livret de Scénarios
- Cinq cartes 56x85cm
- Neuf planches de pions (2520 pions)
- Un journal d'Allocation Aérienne Alliée
- Un journal d'Allocation AA de l'Axe
- Une piste des tours
- Deux Tableaux des Effets du Terrain
- Une piste d'enregistrement Allemande
- Une piste d'enregistrement Alliée
- Deux fiches TRC/Tables de Remplacement
- Deux aides de Débarquement
- Dés : 3D6 et 1D10

### 2.1 Les Règles

Chaque section majeure des règles est associée à un nombre entier (1.0, 2.0). Les règles subordonnées sont associées à un nombre correspondant, à droite du point décimal.

*Par exemple, 2.1, 2.2 sont subordonnés à la règle 2.0 ; et 2.1.1, 2.1.2 sont subordonnés à 2.1. Ce système permet de faire des références croisées de règles faciles et rapides.*

### 2.2 La Carte

Les cartes (A, B, C, D et E) représentent la Normandie en 1944. Une grille hexagonale a été superposée sur la carte pour normaliser le mouvement et le positionnement des pions, et pour délimiter les divers éléments de terrain qui affectent le jeu. Les hexagones seront ensuite appelés « hex(s) ».

#### 2.2.1 Mise en Place des Cartes

Pour les scénarios multi-cartes, notez que la carte B est placée sur les cartes A et C. Les cartes D et E sont ensuite placées sur les cartes B et C.

### 2.3 Tables et Tableaux

Les fiches d'aides de jeu comportent des tableaux, des tables et des pistes utilisés pour aider les joueurs au cours de la partie. Ils sont décrits ci-dessous.

**Journal d'Allocation des Points Aériens Alliés** : A chaque Tour de Nuit, le joueur Alliée alloue secrètement ses Points Aériens pour la journée (11.0).

**Piste des Points Aériens :** Elle permet d'indiquer le Total des Points Aériens Alliés disponibles ainsi que les Points Aériens de Soutien au Sol du tour (11.4).

**Table de Tir Anti Aérien :** Elle permet de déterminer le résultat des tirs AA Allemands contre les Points Aériens de Soutien au Sol.

**Table de Précision de Parachutage des Bataillons :** Elle permet de déterminer la distance de parachutage d'une unité Aéroportée par rapport à l'hex de placement de l'éclaireur régimentaire (17.2).

**Table de Destruction/Réparation des Ponts :** Elle permet de déterminer la réussite ou l'échec des tentatives de destruction ou de réparation des ponts par le Génie (14.0).

**Piste de Destruction du Port de Cherbourg :** Elle permet de noter l'état actuel du port de Cherbourg et son niveau de PV (20.4).

**Table de Résultats du Combat (TRC) :** Elle permet de déterminer le résultat du combat en lançant 1D10.

**Piste de Remplacements REM de la Péninsule du Cotentin :** Elle permet de noter les pertes de pas Allemands et les remplacements de type REM dans la Péninsule du Cotentin si elle devait être isolée de la métropole (20.2).

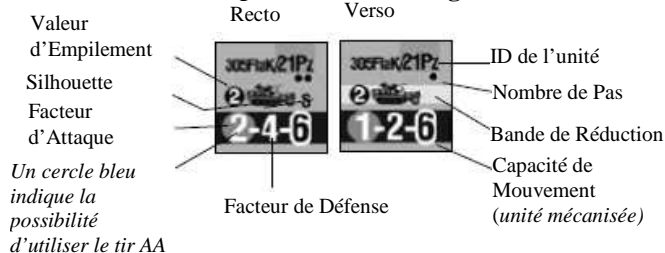
**Remplacements Quotidiens Alliés :** Détermine les remplacements Alliés reçus pendant la Phase de Remplacements & Renforts (9.1).

**Remplacements Quotidiens Allemands :** Détermine les remplacements Allemands reçus pendant la Phase de Remplacements & Renforts (9.1).

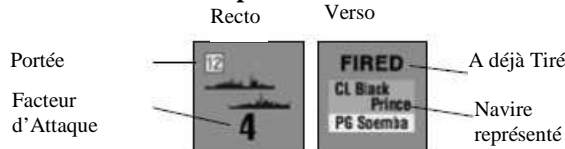
**Valeur de Survie des Chars DD :** Les unités de chars DD qui débarquent doivent faire un jet dans la gamme de survie de chaque plage (19.6.2).

**Valeur de Dérive :** Les compagnies qui atteignent la plage pendant la Phase 1 du Tour d'Invasion des Plages doivent chacune faire un jet sous la Valeur de Dérive pour déterminer leur hex de débarquement (18.3.1).

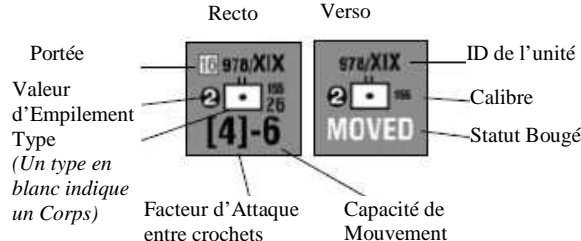
**Exemple d'Unité AA Légère**



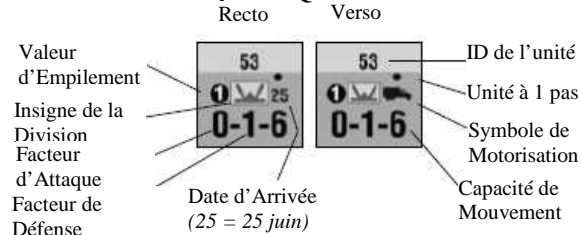
**Exemple d'Unité Navale**



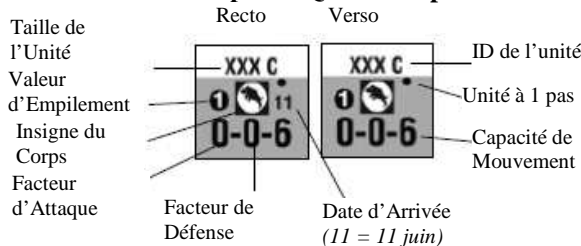
**Exemple d'Unité d'Artillerie**



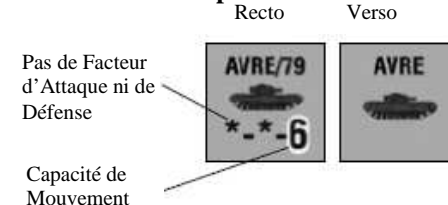
**Exemple de QG de Division**



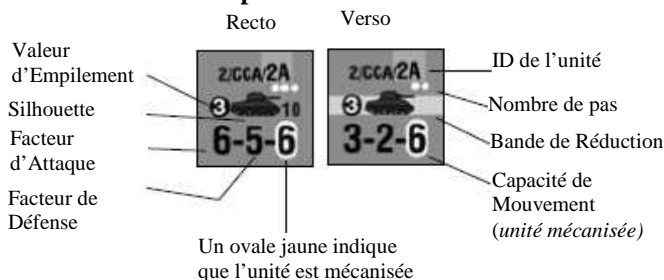
**Exemple de QG de Corps**



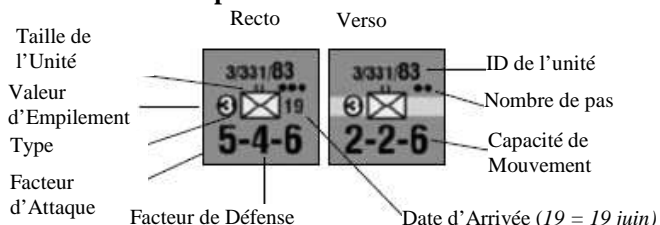
**Exemple d'Unité de Soutien**



**Exemple d'Unité Blindée**



**Exemple d'Unité d'Infanterie**



**Journal d'Allocation des Points AA Allemands :** A chaque Tour de Nuit, le joueur Allemand alloue secrètement ses Points Anti Aériens pour la journée (11.1.3).

**Pistes des Niveaux d'Interdictions :** Elles permettent de noter le Niveau d'Interdiction de chaque carte (11.2).

**Table des Mines/Sous-Marins :** Le joueur allemand fait un jet à chaque fois qu'une unité navale quitte son hex. Elle peut être endommagée et éventuellement retirée du jeu (10.9).

**Piste de Construction de Mulberry :** Elle permet de noter le niveau de construction des deux Ports Artificiels disponibles pour le joueur Allié (19.4.1).

**Tableau de Parachutage des Eclaireurs :** Il permet de déterminer la précision du parachutage d'un éclaireur de régiment aéroporté (17.1).

**Piste de Mission de Reconnaissance :** Elle permet d'indiquer le nombre de missions de Reconnaissance Armée disponibles pouvant être utilisées pendant la Phase de Combat (11.1.2).

**Piste des Pertes de Pas :** Elle permet de noter les pas perdus par les Alliés et les Allemands qui seront transformés en Points de Remplacements limités (9.3.5).

**Piste de Ravitaillement :** Elle permet de noter les Points de Ravitaillement de Combat disponibles pour le joueur Allié pendant le tour en cours (7.6.2).

**Tableau des Effets du Terrain (TET) :** Il indique les modifications au mouvement et au combat pour chaque type de terrain (10.6). Il indique également les modifications causées par la météo (8.2).

**Piste des Tours :** Elle indique le tour en cours, la météo du tour, ainsi que les événements spéciaux.

**Piste des Points de Victoire :** Elle permet de noter les Points de Victoire (PV) gagnés par le joueur Allié pendant le scénario joué.

**Table Météo :** Elle indique les modifications aux points de soutien, au mouvement et au combat pour chaque type de météo (8.2).

## 2.4 Les Pions

Il existe deux types de pions : les unités militaires et les marqueurs. Ils seront ensuite appelés pions, unités et/ou marqueurs.

### 2.4.1 Unités Militaires

Les unités militaires représentent les formations de combat et de manœuvre historiques. Les nombres et symboles sur les pions indiquent la taille, la Force d'Attaque et de Défense, la capacité de mouvement, la nationalité et le type de l'unité.

### 2.4.2 Dates d'Arrivée

Une Date d'Arrivée est imprimée sur la plupart des unités de combat. Un préfixe « J » indique que l'unité arrive en juillet. Un préfixe « A » signifie août. Un préfixe « S » signifie « au début ». Si la date n'a pas de préfixe, alors l'unité arrive en juin.

**EXEMPLES :**

- 10            10 juin
- J10          10 juillet
- A10          10 août

### 2.4.3 Explication des Valeurs des Unités Militaires

**Force d'Attaque (AS/FA) :** C'est la valeur de combat imprimée sur un pion pour identifier sa force, elle est utilisée lorsque son propriétaire est l'attaquant lors d'un combat.

**Force de Défense (DS/FD) :** C'est la valeur imprimée sur un pion pour identifier sa force, elle est utilisée lorsque son propriétaire est le défenseur lors d'un combat. Les unités d'artillerie ont toujours une FD de (1) qui est cumulable avec les autres unités dans le même hex.

**Capacité de Mouvement (MA/CM) :** C'est le nombre maximum de Points de Mouvement (PM) qu'une unité peut dépenser pour se déplacer au cours d'une Phase de Mouvement.

**Valeur d'Empilement :** C'est la taille relative d'une unité de combat, elle est utilisée pour déterminer combien on peut empiler d'unités dans un hex.

**Nombre de Pas :** Le nombre de points indique le nombre de pas que possède l'unité. S'il n'y a pas, l'unité a un seul pas. La couleur du point



indique si l'unité est éligible au Bonus d'Armes Combinées ou si elle peut annuler ce Bonus (12.6.2). Un point blanc indique une unité de type Char éligible au Bonus d'Armes Combinées. Un point rouge indique une unité qui peut annuler le Bonus d'Armes Combinées de l'Attaquant.

**Portée :** C'est la distance maximale en hexs à laquelle une unité d'artillerie ou navale peut tirer sur une unité repérée. La distance maximale peut être affectée par la Météo (8.2). La portée inclut l'hex cible, mais pas l'hex de l'unité qui tire.

**Taille de l'Unité :** Elle se trouve au-dessus du symbole de type OTAN, elle indique le type de la formation militaire, qui peut être l'un des suivants :

- |               |   |
|---------------|---|
| XXX : Corps   | III : Régiment                                    |
| XX : Division | II : Bataillon (ou « Groupe »)                    |
| X : Brigade   | I : Compagnie (généralement une unité décomposée) |

### 2.4.4 Différences de Désignation des Unités

Note : Un « régiment » Britannique ou Canadien (appelé ensuite « Commonwealth » ou « CW ») est sensiblement équivalent à un « bataillon » Américain ou Allemand. De même, une « brigade » CW est sensiblement équivalente à un « régiment » Américain ou Allemand.

### 2.4.5 Schéma de Couleurs

Les pions de chaque nation sont identifiés par la couleur de fond du pion.

- Etats-Unis            Vert
- Grande Bretagne    Beige Clair
- Canada                Beige Foncé
- Pologne                Orange
- France                 Bleu Foncé
- Allemagne            Noir

Cases de Type des Unités

<b>Unités de Type Infanterie</b>		Infanterie	
		Infanterie à Bicyclette	
		Commando	
		Génie	
		Ranger/Commando	
		Infanterie Parachute	
		Infanterie Planeur	
		Génie Aéroporté	
		Ost (Bataillon de l'Est)	
		Armes Lourdes	
		Armes Lourdes Aéroportées	
	<b>Unités de Type Artillerie</b>		Artillerie
			Artillerie de Montagne
		Artillerie Aéroportée	
		Anti Aérien Lourd	
		Anti Aérien Léger	
		Anti Char	
		Artillerie Côtière	
		Mortier	
		Quartier Général	

Véhicules Alliés

<b>Chaar</b>		Char Léger M3	
		Stuart M5	
		Sherman M4	
		Sherman VC Firefly	
		Sherman DD	
		Churchill Mk IV	
		Cromwell Mk VIII	
		Centaur Mk VIII	
		Churchill AVRE	
	<b>Anti Chaar</b>		M10 (Achilles)
			Hellcat M18
			M7 Priest 105mm
	<b>Artillerie Automotrice</b>		Sexton 25 livres
			M12 155mm
			Jeep avec MG Cal .50
		Voiture Recon Humber	
		Voiture Recon Daimler	
		M3 Halftrack*	
		Grevhound M8	
<b>Chaar</b>		R-35	
		Char B	
		Hotchkiss	
		Pzkw II L Luchs	

Véhicules Allemands

<b>Chaar</b>		Pzkw IV
		Pzkw V Panther
		Pzkw VI E Tigre I
		Pzkw Vif Tigre II
<b>Canons d'Assaut</b>		Sturm Pz Bison 150mm
		Sturm Pz IV Brummbar
		StuG III
		4.7cm PaK auf PzKw 35f
<b>Anti Chaar</b>		7.5cm PaK40 (Sf) 39H
		Marder
		Marder III
		JagdPz IV
		Jagdpanther
<b>Artillerie Automotrice</b>		Nashorn
		Sd.Kfz 124 Wespe 105mm
		Sd.Kfz 165 Hummel 150mm
		sFH13 auf GW Sd.Kfz 135/1 150mm
		Sd.Kfz 4 Maultier 4/1
		BMW R-75
		Sd.Kfz 222
		PSW 234/1
		PSW 234/2 Puma
		Sd.Kfz 251 SPW*
	Sd.Kfz 10/4	

\* Considéré comme du Type Infanterie

De plus, dans les cases d'identification de type OTAN, les unités sont aussi colorées par division afin de simplifier l'organisation au cours du jeu. Les unités avec une case de type OTAN en blanc sont en général des unités non attachées appartenant à un Corps. Les unités de « Corps » ne sont pas toujours identifiées comme appartenant à un Corps particulier dans le jeu. Les unités de Corps sans désignation de Corps peuvent opérer librement sous n'importe quel QG de Corps. Note : Certaines unités de QG de Corps Allemands ont un code de couleur et appartiennent à une organisation, mais sont dans tous les cas traités exactement comme d'autres unités de corps (ex : régiments d'artillerie W7, W8 et W9)

## 2.5 Echelle du Jeu

Chaque tour de Jour représente environ 6 heures. Les tours de Nuit sont abstraits afin d'inclure la nuit et l'aube.

Chaque hex représente environ 1160 mètres.

Les unités militaires, ou les pions, représentent principalement des unités de la taille d'un bataillon—environ 800 à 1000 hommes dans un bataillon d'Infanterie ou 50 à 80 chars dans un bataillon Blindé. Certaines compagnies sont présentes dans le jeu ; la plupart d'entre elles sont simplement des « unités décomposées », et sont principalement utilisées pour le Tour d'Invasion du 6 Juin.

## 3.0 PROCEDURES STANDARD

Il existe plusieurs conventions standard et concepts de base utilisés dans ce jeu.

### 3.1 Les Dés

Le jeu utilise un dé à dix faces (D10) et des dés à six faces (D6) pour résoudre les événements comme le combat, la météo, etc. tout au long de la partie.

Le 0 du dé à 10 faces est toujours considéré comme un 10.

### 3.2 Fractions

Toutes les fractions sont arrondies au supérieur, mais combinez d'abord les valeurs d'une pile avant de réduire de moitié. *Par exemple, les valeurs 5 et 6 seront réduites de moitié à 6 ( $5+6 = 11/2 = 5,5$ , arrondi à 6).*

### 3.3 Contrôle d'un Hex

Le Contrôle d'un Hex est le terme utilisé pour décrire quel camp « contrôle » un hex particulier à tout moment au cours du jeu. Le Contrôle des Hexs est important pour les Conditions de Victoire.

Les hexs qui sont occupés par les unités d'un joueur, ou qui sont dans la Zone de Contrôle (voir 5.0) des unités d'un seul joueur sont instantanément contrôlés par ce joueur. Les hexs inoccupés dans la ZDC des unités des deux joueurs ne changent pas de propriétaire.

Le statut de contrôle de chaque hex peut changer d'un camp à l'autre un nombre illimité de fois au cours d'un scénario.

Des marqueurs ont été fournis pour aider les joueurs à savoir quel camp contrôle quelle position de victoire particulière. Les différents drapeaux Alliés : US, Britannique et Canadien sont fournis pour les joueurs qui souhaitent les utiliser.

### 3.4 Pas des Unités

La plupart des unités du jeu sont de la taille d'un Bataillon (voir 2.4.4), et sont composées de trois pas, ou compagnies. Les unités ont un certain nombre de points colorés sur la face à pleine puissance du pion pour identifier le nombre de pas de l'unité. Voici quelques explications générales :

Les unités ayant trois pas sont :

- les bataillons d'infanterie
- les bataillons Blindés ou de Panzers
- Panzer Grenadier ou Infanterie Blindée
- Reconnaissance Blindée ou Panzer avec une valeur d'attaque ou de défense de (3) ou plus.

Certains bataillons n'ont que deux pas. En général ils ont une valeur d'attaque et de défense combinée inférieure à (4) sur leur verso.

Les QG, les unités d'artillerie, les batteries statiques Allemandes, les unités de décomposition et les autres unités

sans valeur de combat sur leur verso n'ont qu'un seul pas.

En général, toutes les autres unités ont deux pas.

### 3.5 Joueur en Phase

Si c'est la phase d'un joueur en particulier, alors il est le « joueur en Phase », quel que soit le joueur entreprenant une action à un moment donné de cette phase.

*EXEMPLE : Le joueur Allemand choisit l'artillerie pour le soutien défensif pendant la phase de combat du joueur Allié. Le joueur Allié est toujours considéré comme le « joueur en Phase ».*

### 3.6 Brouillard de Guerre

Un joueur ne peut jamais examiner les piles d'unités d'un adversaire à moins d'avoir une unité amie dans un hex adjacent et si les unités adverses ne sont pas dans un terrain de type Bocage ou Ville. La seule façon d'inspecter une pile ennemie avant une attaque terrestre dans ces types de terrain est d'utiliser la Reconnaissance Armée. L'artillerie ne peut pas tirer dans un hex ennemi à moins que la cible n'ait été Repérée par des unités amies ou une Reconnaissance Armée. Lors de l'attaque d'un hex ou d'un pont avec une Reconnaissance Armée, la pile en défense n'est révélée qu'après la déclaration de l'attaque. Lorsqu'un joueur déclare une attaque, elle doit avoir lieu. Les unités en attaque (artillerie ou combat) sont toujours révélées.

### 3.7 Tours d'Invasion du 6 Juin

Les « Tours d'Invasion » indiqués dans les règles consistent en deux tours du 6 Juin dans lesquels le(s) joueur(s) Allié(s) effectueront leur assaut initial sur la Normandie. Ces tours sont le tour de Nuit et de Matin du 6 Juin 1944 et sont composés des phases de Parachutage et d'Invasion des Plages.

## 4.0 LE TOUR DE JEU

*The Battle for Normandy* est divisé en un certain nombre de Tours de Jeu dépendant du scénario choisi. Chaque Tour de Jeu complet est divisé en Tours de Nuit, de Matin et d'Après-Midi, chacun composés de plusieurs phases. La séquence de jeu doit être strictement suivie dans l'ordre donné ci-dessous. Par conséquent, lorsqu'un joueur a terminé une phase donnée et passe à la suivante, il ne peut pas revenir en arrière pour faire une action qu'il aurait oubliée ni en refaire une qu'il aurait mal exécutée à moins que son adversaire le lui autorise.

## SEQUENCE DE JEU

C'est la séquence utilisée pour tous les tours après le 6 Juin. Voir 6.10 pour la séquence des tours du 6 Juin.

### A. Le Tour de Nuit

#### 1. Interphase Nocturne

- Phase de Détermination de la Météo (8.0)
- Phase de Construction de Mulberry (19.4.1)
- Phase de Destruction du Port de Cherbourg (20.4)
- Phase de Mouvement Naval Allié (10.9)

- ◇ Mouvement des unités Navales
- ◇ Retournez toutes les unités Navales sur leur face Prête
- Phase de Remplacements & Renforts
  - ◇ Les deux joueurs placent leurs Renforts (9.2)
  - ◇ Segment de Remplacement Allié (9.3-9.6)
  - ◇ Segment de Remplacement Allemand (9.3-9.6)
- Phase d'Allocation Aérienne (11.1)
  - ◇ Les deux joueurs allouent leurs Points Aériens ou AA
  - ◇ Révélez les assignations
  - ◇ Résolvez l'interdiction aérienne
  - ◇ Placez le marqueur de Soutien au Sol Allié sur la Piste des Points Aériens Quotidiens

## 2. Tour de Nuit du Joueur Allié

- Phase du Génie Allié (14.0)
- Retournez les Unités d'Artillerie Alliées sur leur face Prête (12.5.2)
- Phase de Mouvement Nocturne Allié (10.7)
- Phase de Combat/Artillerie Nocturne Allié (12.6.1)

## 3. Tour de Nuit du Joueur Allemand

- Phase du Génie Allemand (14.0)
- Retournez les Unités d'Artillerie Allemandes sur leur face Prête (12.5.2)
- Phase de Mouvement Nocturne Allemand (10.7)
- Phase de Combat/Artillerie Nocturne Allemand (12.6.1)

## B. Le Tour de Matin

### 1. Tour de Matin du Joueur Allié

- Retournez les Unités d'Artillerie Alliées sur leur face Prête (12.5.2)
- Phase de Mouvement Allié (10.0)
- Phase de Combat/Artillerie Allié (12.0)
- Phase de Mouvement Mécanisé Allié (10.5)

### 2. Tour de Matin du Joueur Allemand

- Retournez les Unités d'Artillerie Allemandes sur leur face Prête (12.5.2)
- Phase de Mouvement Allemand (10.0)
- Phase de Combat/Artillerie Allemand (12.0)
- Phase de Mouvement Mécanisé Allemand (10.5)
- Phase d'Attaque Aérienne de la Reconnaissance Armée Allié (11.3)

### 3. Phase de Fin de Tour

Avancez le Marqueur de Tour

## C. Le Tour d'Après Midi

Identique au Tour de Matin

## D. Phase de Fin de Journée

- Vérifiez la Victoire (voir les règles du scénario joué)
- Avancez le Marqueur de Jour

## 5.0 ZONES DE CONTROLE

### 5.1 Règle Générale

Les Zones de Contrôle seront par la suite appelées « ZDC », ou

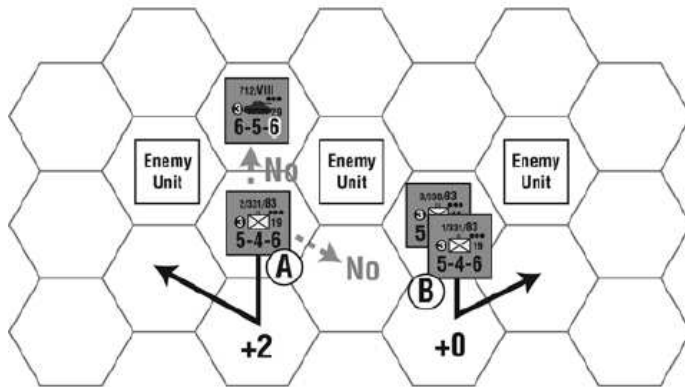
dans le cas d'une Zone de Contrôle ennemie « ZDCE ». Toutes les unités terrestres exercent une ZDC dans les six hexs qui les entourent. Il est possible que les deux camps exercent une ZDC simultanément dans le même hex. Des ZDC multiples dans un même hex ne produisent pas d'effet supplémentaire.

### 5.2 ZDC et Mouvement

Entrer dans une ZDCE ne coûte de Points de Mouvement (PM) supplémentaires pour y entrer. Les unités doivent payer deux PM supplémentaires pour sortir d'une ZDCE. (Toutefois, voir « Tenir la Ligne » plus bas). Les unités de combat peuvent se déplacer après être entrées dans une ZDCE tant qu'elles ne passent pas directement d'une ZDCE à une ZDCE adjacente. Les unités ne peuvent pas se déplacer d'une ZDCE à une ZDCE adjacente sauf si elles se sont d'abord déplacées dans un autre hex qui n'est pas dans une ZDCE.

Quitter la ZDCE initiale ne coûte pas de PM supplémentaires dans les deux cas suivants :

- C'est un Tour de Nuit.
- TENIR LA LIGNE : Si l'unité *commence son tour en ZDCE* et qu'au moins une unité reste dans cet hex au moment où la (ou les) unité(s) s'éloigne(nt). Peu importe si l'unité qui « tient la ligne » s'est déplacée précédemment au cours du tour ou si elle quitte l'hex ultérieurement pendant la Phase de Mouvement ; elle annule quand même le coût de +2 PM pour les unités qui partent.



*EXEMPLE : L'Unité A et l'Unité B sont toutes deux dans une ZDCE. L'Unité A doit payer 2 PM supplémentaires pour quitter la ZDCE. Notez qu'elle ne peut pas se déplacer d'une ZDCE à une autre ZDCE, même lorsqu'une unité amie occupe l'hex où entre l'unité. L'Unité B ne paye pas les 2 PM supplémentaires pour sortir de la ZDCE car une unité amie reste sur place pour Tenir la Ligne.*

### 5.3 ZDC et Terrain

Les ZDC s'étendent à travers les six côtés d'hexs, sauf à travers des côtés d'hexs de Mer Complets et s'étendent dans tous les hexs sauf les hexs de Cité.

### 5.4 Autres Effets des ZDC

- RETRAITES : Une pile d'unités subira une perte de pas si elle retraite dans une ZDCE. Une unité amie dans un hex

contenant une ZDCE annule cette ZDCE dans le cadre d'une Retraite (12.10).

- **LIGNES DE RAVITAILLEMENT** : Une Ligne de Ravitaillement ne peut pas être tracée à travers un hex vide en ZDCE. Une unité amie dans un hex contenant une ZDCE annule cette ZDCE pour la règle du tracé des Lignes de Ravitaillement (7.3).

## 6.0 EMPILEMENT

### 6.1 Limites d'Empilement

L'empilement signifie placer plus d'une unité dans un même hex. La Valeur d'Empilement d'une unité est indiquée sur le pion. Il peut y avoir au maximum 6 Points d'Empilement dans un même hex à la fin de chaque phase. Certaines unités CW ont une Valeur d'Empilement de 4, par exemple les régiments blindés. Cependant, ces unités peuvent toujours s'empiler avec un bataillon d'infanterie qui trace son ravitaillement vers le même QG Divisionnaire, même si le total d'Empilement dans l'hex est de sept points.

### 6.2 Surempilement

La limite d'Empilement peut être dépassée au cours du Mouvement, de la Retraite, de l'Avance Après Combat et du placement des Renforts. La limite d'Empilement doit être strictement respectée à la fin de chaque Phase. Le propriétaire doit corriger toutes les violations d'Empilement à la fin de la phase en éliminant suffisamment d'unités dans l'hex afin de satisfaire la limite d'Empilement. Voir 12.0 pour les unités retraitant suite à un combat dans une situation de surempilement.

### 6.3 US et Commonwealth

Les unités US et CW ne peuvent normalement pas s'empiler ensemble. L'exception est dans le cas de la retraite d'une de ces unités, mais cela devra être corrigé lors de la prochaine Phase de Mouvement Allié au cours de laquelle les unités empilées sont autorisées à bouger.

## 7.0 RAVITAILLEMENT ET QUARTIERS GENERAUX

### 7.1 Résumé du Ravitaillement

Les unités ont besoin de ravitaillement pour opérer à pleine efficacité. Les unités sont toujours soit ravitaillées, soit non ravitaillées (NR/OOS). Il existe deux types de Ravitaillement :

- Ravitaillement Général (7.2)
- Ravitaillement de Combat (7.6)

**QUAND VERIFIER LE RAVITAILLEMENT** : Le Ravitaillement Général est vérifié pour chaque unité au début de son mouvement ; le Ravitaillement de Combat est vérifié au moment du Combat. Il est permis de déplacer des unités dans des hex où elles deviendront, ou deviendront peut-être, NR.

## 7.2 Ravitaillement Général

Les unités en Ravitaillement Général ne subissent pas les effets du Non Ravitaillement (7.5). Les unités sont en Ravitaillement Général si elles peuvent tracer une Ligne de Ravitaillement jusqu'à une Source de Ravitaillement ou à un QG approprié qui est également en Ravitaillement Général.

**QG DIVISIONNAIRES** : Les QG Divisionnaires qui sont en Ravitaillement Général peuvent fournir du Ravitaillement Général à toutes les unités appartenant à leur Division et jusqu'à trois autres unités supplémentaires. Cela peut inclure une unité non-artillerie d'une autre Division, mais les autres doivent être des unités de Corps. Ces trois unités sont considérées comme « attachées » temporairement à cette Division. Le joueur Allemand peut attacher librement les unités d'artillerie Divisionnaire et de Corps, mais l'artillerie Alliée organique d'une Division ne peut pas être attachée à une Division différente. L'artillerie de Corps peut être attachée à n'importe quel QG Divisionnaire ou de KG.

*Note* : Les unités Allemands (uniquement) peuvent dans certaines circonstances créer et utiliser un QG de Kampfgruppe (KG) (20.3).

**Exception 1** : Une Division CW peut fournir du Ravitaillement Général à toutes les unités d'une seule Brigade de Chars ou Blindée CW quel que soit le nombre d'unités dans cette brigade. Ceci est en plus des trois unités non Divisionnaires auxquelles le QG peut fournir du Ravitaillement Général.

**Exception 2** : Les unités de Crocodiles peuvent s'attacher librement à n'importe quelle Division CW et ne comptent pas dans la limite des « trois unités ».

**QG DE CORPS** : Les QG de Corps qui sont en Ravitaillement Général peuvent fournir du Ravitaillement Général à un nombre illimité d'unités non Divisionnaires. Un QG de Corps ne fournit pas de Ravitaillement Général aux unités Divisionnaires. Les compagnies décomposées sont considérées comme des unités de Corps en ce qui concerne le ravitaillement, sauf pendant les tours d'invasion.

## 7.3 Ligne de Ravitaillement

Une Ligne de Ravitaillement consiste en une ligne ininterrompue d'hexs contigus tracée depuis l'unité en question jusqu'à une Source de Ravitaillement. Une telle ligne ne peut pas :

- entrer dans des hexs occupés par des unités ou des Points d'Appui ennemis ;
- entrer dans des hexs en ZDCE à moins qu'une unité amie ne s'y trouve pour annuler cette ZDCE pour les règles de ravitaillement.

### 7.3.1 Longueur d'une Ligne de Ravitaillement

- Un QG de Corps est ravitaillé s'il peut tracer une Ligne de Ravitaillement d'une longueur illimitée jusqu'à une Source de Ravitaillement Amie.
- Un QG Divisionnaire est ravitaillé s'il peut tracer une Ligne de Ravitaillement de 20 PM maximum jusqu'à une Source

de Ravitaillement Amie ou jusqu'à n'importe quel QG de Corps ami ravitaillé.

- Une **unité** Divisionnaire est ravitaillé si elle peut tracer une Ligne de Ravitaillement d'un maximum de 6 hexs ou 6 PM (au choix du joueur) jusqu'à une Source de Ravitaillement Amie, ou jusqu'au QG de sa Division s'il est ravitaillé.
- Une unité non Divisionnaire est ravitaillée si elle peut tracer une Ligne de Ravitaillement d'un maximum de 6 hexs ou 6 PM (au choix du joueur) jusqu'à une Source de Ravitaillement Amie, ou jusqu'à un QG de Corps ravitaillé. Eventuellement, un maximum de trois unités non divisionnaires peuvent tracer leur ravitaillement vers chaque QG Divisionnaire.

### 7.3.2 Effets du Terrain sur le Ravitaillement

Une Ligne de Ravitaillement peut être tracée à travers un côté d'hex de Ruisseau ou de Rivière sans pont seulement si l'unité qui trace le ravitaillement est adjacente à ce côté d'hex de Ruisseau ou de Rivière.

Si vous utilisez des PM pour la Ligne de Ravitaillement, utilisez toujours les coûts de mouvement de l'infanterie : 1/2 PM par hex de Route Principale et 1/3 de PM par hex de Route Nationale. Pour cette règle, utilisez le coût de 1/3 même si des unités ennemies sont à moins de trois hexs de la Route Nationale (10.8).

### 7.3.3 Effets de la Météo sur le Ravitaillement

Les distances de Ravitaillement sont réduites de moitié pendant les tours de Forte Pluie ou de Tempête.

## 7.4 Sources de Ravitaillement

**Sources de Ravitaillement Alliées :** Chaque Tête de Pont (18.8.2) est une Source de Ravitaillement Alliée. Les unités Alliées tracent vers l'hex de Plage à la fin de la Queue de Tête de Pont. Les unités CW et Polonaises doivent tracer une Ligne de Ravitaillement jusqu'à une Tête de Pont Britannique pour le Ravitaillement de Combat ; les unités US et Françaises doivent tracer une Ligne de Ravitaillement jusqu'à une Tête de Pont US pour le Ravitaillement de Combat. Les unités Alliées peuvent tracer une Ligne de Ravitaillement jusqu'à n'importe quelle Tête de Pont pour le Ravitaillement Général.

**ECLAIREURS :** Les Eclaireurs agissent comme des sources de Ravitaillement Général (mais pas de Ravitaillement de Combat) pour les unités Aéroportées pendant le tour du 6 juin). Traitez-les comme des QG Divisionnaires pour le ravitaillement (y compris pour la longueur de la Ligne de Ravitaillement).

**Sources de Ravitaillement Allemandes :** Les Sources de Ravitaillement Allemandes sont tous les hexs de Routes ou Route Nationales sur les bords Est et Sud de la carte qui mènent hors de la carte. De plus, le joueur Allemand peut tirer son Ravitaillement Général de n'importe quel hex de Cité sous contrôle ami à Bayeux, Cherbourg, Caen, Argentan, Flers ou Vire.

## 7.5 Effets du Non Ravitaillement

Les unités qui ne sont pas en Ravitaillement Général sont Non Ravitaillées (NR ou OOS). Une unité NR subit les pénalités suivantes :

- Force d'Attaque réduite de moitié (arrondie au supérieur). *Par exemple, une Force d'Attaque de (5) serait arrondie à (3).*
- Capacité de Mouvement réduite de moitié (arrondie au supérieur). Cela EST cumulatif avec la réduction de moitié pour le Mouvement Allié de Nuit et le Mouvement Mécanisé. *Par exemple, la CM d'une unité Alliée NR se déplaçant de nuit serait réduite de moitié deux fois : de 6 à 3, puis de 3 à 1,5, arrondie à 2.*
- Elle ne peut pas recevoir de Remplacements.
- Elle ne peut pas recevoir de Ravitaillement de Combat.
- Elle ne peut pas utiliser le Mouvement Stratégique.

Les unités NR gardent toujours leur Force de Défense totale.

### Exceptions :

- L'Infanterie Parachutiste et les unités d'Invasion de Plages sont considérées en Ravitaillement Général et en Ravitaillement de Combat, sans dépenser de PRC pendant les Tours de Nuit du 6 Juin et d'Invasion des Plages, qu'une Ligne de Ravitaillement puisse être tracée ou non.
- De plus, jusqu'à la fin du tour du 6 Juin, les unités de la 6<sup>ème</sup> Division Britannique et de la 82<sup>ème</sup> & 101<sup>ème</sup> Divisions Aéroportées US sont en Ravitaillement Général si elles peuvent tracer une Ligne de Ravitaillement vers n'importe quel hex d'Eclaireurs, mais ne peuvent pas utiliser le Ravitaillement de Combat tant que leur QG Divisionnaire ne peut pas obtenir de ravitaillement normal depuis un Corps ou une Tête de Pont.

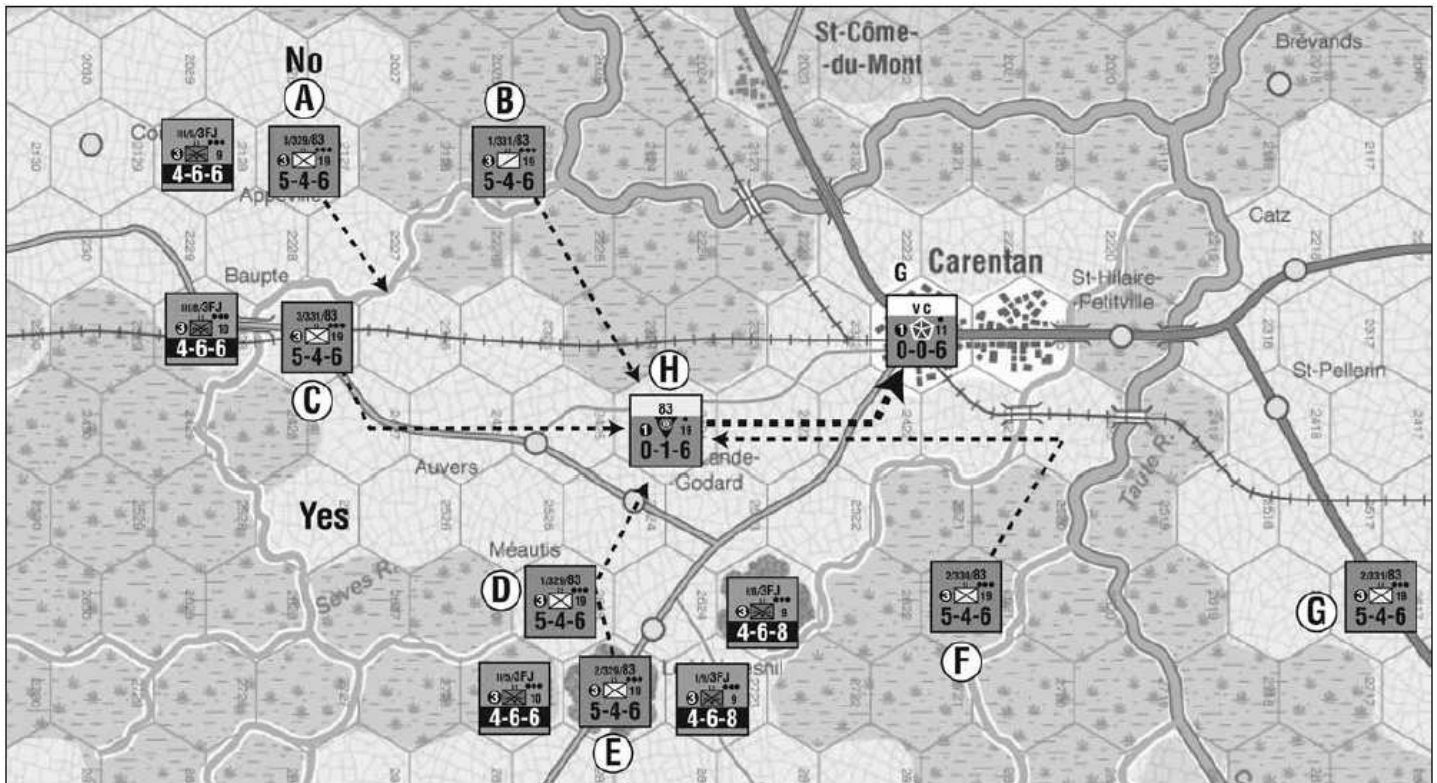
## 7.6 Ravitaillement de Combat

### 7.6.1 Ravitaillement de Combat en Général

Le Ravitaillement de Combat permet à une unité d'accéder à l'artillerie Divisionnaire et de Corps pour le combat, et pour les Alliés au soutien aérien et naval. Seules les unités qui tracent leur Ravitaillement Général jusqu'à un QG approprié (7.2) sont en Ravitaillement de Combat. (Les unités tirant leur Ravitaillement Général directement d'une Tête de Pont, d'un hex de Cité ou de bord de carte, SANS passer par un QG approprié ne sont pas en Ravitaillement de Combat). Le Ravitaillement de Combat est le même pour les deux camps, la différence est que le joueur Allié doit utiliser des Points de Ravitaillement de Combat (PRC) lorsqu'il utilise du soutien d'artillerie ou naval en combat. Le camp Allemand n'a pas cette restriction.

Si au moins une unité de la force en attaque est en Ravitaillement de Combat, alors toutes les unités engagées dans cette attaque peuvent bénéficier du Ravitaillement de Combat (artillerie, soutien aérien et naval). Il est tout à fait concevable que certaines unités en attaque soient Non Ravitaillées (Force d'Attaque réduite de moitié) tant qu'au moins une des unités est en Ravitaillement de Combat.

Les unités de Corps peuvent tirer leur Ravitaillement de Combat de la Division à laquelle elles sont attachées, ou d'un QG de Corps. Les Lignes de Ravitaillement de ces unités doivent se conformer à 7.3.1. Les unités de Corps Alliées



**EXEMPLE DE LIGNES DE RAVITAILLEMENT :** Toutes les unités Alliées sont en Ravitaillement Général sauf l'unité A. La Ligne de Ravitaillement de l'unité A ne peut pas être tracée à travers un côté d'hex de Ruisseau à moins que l'unité ne soit adjacente au côté d'hex de Ruisseau. Les unités B, C, D, E et F tracent leurs six hexs jusqu'à leur QG Divisionnaire, tandis que l'unité G doit utiliser des PM pour atteindre le QG. Notez comment l'unité D annule les effets de la ZDCE pour le tracé de la Ligne de Ravitaillement.

peuvent aussi tirer leur Ravitaillement de Combat d'une Tête de Pont tant que les QG de Corps Alliés n'ont pas débarqué. Les unités de Corps Allemandes ne peuvent tirer leur Ravitaillement de Combat que depuis le QG Divisionnaire auquel elles sont attachées, ou depuis un QG de Corps.

## 7.6.2 Points de Ravitaillement de Combat (PRC/CSP)

Seul le joueur Allié a des PRC. Les Alliés commencent la partie avec un certain nombre de PRC en fonction des instructions du scénario. Notez le nombre de PRC Alliés avec le marqueur de Ravitaillement (supply) sur la Piste de Ravitaillement Allié. Le joueur Allié reçoit des PRC supplémentaires chaque jour en fonction de la Météo, du scénario, du contrôle de Cherbourg (20.4) et/ou de la présence d'un Port Artificiel (19.4). Ils peuvent être accumulés d'un tour à l'autre. Au moment où ils sont utilisés en combat, le marqueur sur la Piste de Ravitaillement devrait être ajusté en conséquence.

Le joueur Allié doit dépenser des PRC pour faire une Attaque Majeure (7.6.3) ou pour utiliser l'Artillerie, le Soutien Naval ou Terrestre en combat. Le joueur Allié peut toujours attaquer depuis un hex sans dépenser de PRC tant qu'il n'utilise pas de soutien d'Artillerie Naval ou Aérien.

## 7.6.3 Coût en PRC

Le nombre de PRC requis pour attaquer est basé sur le nombre d'hexs attaquant la/les unité(s) en défense. Trois types de combat utilisent le Ravitaillement de Combat :

- **Attaque Normale :** L'attaquant attaque depuis un seul hex. Cela coûte 1 PRC pour ravitailler une Attaque Normale avec

du soutien (le nombre d'unités d'artillerie utilisées n'a aucune incidence).

- **Attaque Majeure :** L'attaquant attaque depuis plusieurs hexs. Cela coûte 3 PRC pour soutenir une Attaque Majeure (le nombre d'unités d'artillerie utilisées n'a aucune incidence).
- **Tir Défensif de l'Artillerie :** Le joueur Allié doit aussi dépenser 1 PRC par hex pour utiliser l'Artillerie ou le Soutien Naval ou Aérien pour assister des unités amies attaquées pendant le Tour du Joueur Allemand. Le nombre d'unités d'artillerie ou navales utilisées n'a aucune incidence.

## 7.6.4 Attaquer Sans PRC

Les unités Alliées peuvent toujours attaquer à pleine puissance depuis un seul hex sans dépenser aucun PRC tant qu'elles sont en Ravitaillement Général. Toutefois, dans cette situation, elles seront incapables d'utiliser du soutien Aérien, Naval ou d'Artillerie.

Si une attaque multi hexs doit être effectuée à cause des règles d'Attaque Obligatoire (12.3), et que le joueur Allié ne peut ou ne veut pas dépenser de PRC, alors l'attaque doit être faite avec la force réduite de moitié, même si les unités sont en Ravitaillement Général, et aucun soutien ne peut être utilisé.

## 7.7 QG et Combat

Un QG Divisionnaire a une Force de Défense de (1). Un QG de Corps n'a pas de Force de Défense ; si un QG de Corps est attaqué pendant une Phase de Combat, il est automatiquement

éliminé et placé dans la prochaine case de Tour de Nuit sur la Piste des Tours.

Si un QG Allemand est attaqué, sa Force de Défense est celle indiquée sur le pion (0 ou 1) à moins qu'il ne contrôle les Points de Remplacements Feldersatz (voir 9.6). Auquel cas, sa Force de Défense est égale à son niveau de REPL. La Force de Défense inhérente du QG et son niveau de REPL ne sont pas combinés.

*EXEMPLE : Le 352<sup>ème</sup> QG a encore 3 Points REPL sous son pion et une Force de Défense inhérente de (1). Il est attaqué par des unités US. Sa Force de Défense sera de 3 et non 4.*

## 7.8 Elimination des QG

Si un QG Divisionnaire ou de Corps est éliminé en combat, il est placé sur la prochaine case de Tour de Nuit sur la Piste des Tours et reviendra en jeu pendant la Phase du Génie de ce Tour de Nuit. Les QG Divisionnaires peuvent être placés dans tout hex qui :

- est dans les six hexs d'une unité de sa Division.
- n'est pas dans une ZDCE.

Un QG de Corps suit les mêmes règles mais peut être placé dans les 10 hexs de N'IMPORTE QUELLE unité amie.

Si un QG Allemand est éliminé en combat, tous les Points REPL qu'il possédait au moment de son élimination sont perdus et ne reviennent pas en jeu lorsque le QG revient sur la carte.

Si aucune localisation de placement légale n'existe lorsque le QG est disponible, alors il ne peut pas revenir sur la carte. Déplacez-le immédiatement dans la case suivante de la Piste des Tours. Dans ce cas, il n'est pas nécessaire d'attendre un Tour de Nuit, le QG sera à nouveau disponible au prochain Tour de Jeu. Cela peut continuer indéfiniment ; un QG n'est jamais détruit définitivement.

## 8.0 METEO

### 8.1 Jet de Météo

A chaque Tour de Nuit, le joueur Allié consulte la Table Météo et lance 2D6 pour déterminer la météo du jour. Le résultat détermine la météo pour les trois tours de la journée en cours (Nuit, Matin et Après-Midi).

**Note Importante :** Lors d'un Tour de Nuit suivant un tour ayant généré une Tempête, il y a un DRM de -1 au nouveau jet de météo.

*EXEMPLE : S'il y a eu une Tempête au tour du 19 Juin, alors il y aura un DRM de -1 à appliquer au jet de météo du 20 Juin (3 devient 2, 6 devient 5, etc.).*

Voir le Tableau Météo et le TET pour les détails.

### 8.2 Effets de la Météo

Avec les effets sur le mouvement terrestre selon le TET, la Météo affecte le Combat (12.6.4), les Distances de Ravitaillement, le Ravitaillement Allié, le Soutien Aérien et Naval Allié ainsi que les Renforts Alliés. Voir le Résumé des Effets de la Météo ci-dessous.

**Navires Par Mauvais Temps :** Si une unité navale ne peut pas

tirer à cause de la météo, elle n'est pas retirée de la carte, elle est simplement ignorée jusqu'à ce que le temps s'améliore.

## 9.0 REMPLACEMENTS ET RENFORTS

### 9.1 Phase de Remplacements & Renforts

La séquence de la Phase de Remplacements et Renforts est la suivante :

- 1. Placez les Renforts :** Les deux joueurs placent leurs renforts selon 9.2.
- 2. Segment de Remplacements Alliés :** Faites un jet pour les remplacements et ajoutez les types de remplacements appropriés sur la Piste des Remplacements. Le joueur Allié peut maintenant utiliser ces PR et ses PR REM pour ses unités réduites ou éliminées pendant ce segment.
- 3. Segment de Remplacements Allemands :** Faites un jet pour les remplacements et ajoutez les types de remplacements appropriés sur la Piste des Remplacements. Le joueur Allemand peut maintenant utiliser ces PR et ses PR REM et les PR de Bataillons Feldersatz pour ses unités réduites ou éliminées pendant ce segment.

### 9.2 Renforts

Les Renforts sont les nouvelles unités disponibles pour chaque camp selon le Calendrier des Renforts. Un joueur peut volontairement retarder ses renforts et les faire entrer à n'importe quel tour ultérieur.

#### 9.2.1 Renforts Allemands

Les Renforts Allemands entrent sur la carte aux endroits indiqués dans le Calendrier des Renforts. Ils entrent sur la carte au coût routier en dépensant leur premier point de mouvement pour l'hex d'entrée. Alignez les unités hors de la carte en respectant les limites d'Empilement, comme si elles étaient sur des hexs de Route/Route Nationale virtuels ; puis déplacez-les sur la carte en payant les coûts en points de mouvement pour les hexs virtuels au taux approprié pendant la Phase de Mouvement. Toutes les unités sont considérées en Ravitaillement Général pour le mouvement lors du tour d'entrée sur la carte, elles sont ensuite soumises aux règles de ravitaillement normales.

**HEXS D'ENTREE BLOQUES :** Les unités dont l'hex d'entrée est bloqué peuvent entrer par tout hex adjacent, mais sont immédiatement soumises aux restrictions normales de ZDCE. Le joueur Allemand peut retarder les Renforts d'un tour pour les faire entrer sur la carte par l'hex de route le plus proche à gauche ou à droite de l'hex de route d'origine.

#### 9.2.2 Renforts Alliés

Les Renforts Alliés doivent débarquer (si possible) dans la Tête de Pont indiquée sur le Calendrier des Renforts Alliés. Si cette Tête de Pont est contrôlée par l'Allemand, elles peuvent débarquer dans une Tête de Pont différente au sein du même groupe de nationalités (unités US/Françaises à Omaha ou Utah, unités CW à Gold, Juno ou Sword). Les unités de Corps peuvent débarquer dans n'importe quelle Tête de Pont appropriée, comme indiqué :

## Résumé des Effets de la Météo

Jet de Dés	Météo	PRC	Disponibilité	Disponibilité	Distance de Ravitaillement	Renforts Alliés	DRM de Combat
			Aérienne Alliée	Navale Alliée			
12	Claire :	12	Totale	Totale	—	—	—
10-11	Partiellement Nuageuse :	11	-10	Totale	—	—	—
9	Nuageuse :	10	-30	Totale	—	—	—
8	Couverte :	9	-40	Totale	—	—	—
7	Fortement Couverte :	8	-55	BB, CA, CL	—	—	—
6	Brouillard :	7	-70	BB, CA, CL	—	—	—
5	Averses Légères :	6	-80	BB, CA	—	—	—
3-4	Forte Pluie	5	Aucune	Aucune	Moitié	Max 1 par Tête de Pont	-1
2	Tempête :	0	Aucune	Aucune	Moitié	Pas de Renforts	-2

Les DD et Monitors ne peuvent être utilisés que pour du Soutien d'Artillerie Navale sur un jet de Météo entre 8 et 12.

### Unités de Corps US

- Omaha Beach
- Utah Beach

### Unités de Corps CW

- Gold Beach
- Juno Beach
- Sword Beach

Pendant la Phase de Renforts, placez les unités dans les Hexs d'Assaut (18.2) de la Tête de Pont appropriée dans l'ordre que vous voulez, en respectant les limites d'Empilement (quatre unités par hex). Les unités peuvent être placées dans n'importe quel Hex d'Assaut de la queue de Tête de Pont tant qu'il y a de la place et tant que les unités actuellement dans la queue débarquent avant les nouvelles unités. A chaque phase de mouvement (y compris la Phase de Mouvement de Nuit Allié), avancez les unités vers la plage. Les unités dans les hexs de Phase 1 devraient être déplacées en premier, débarquant dans un Hex de Plage adjacent à l'hex de Phase 1 (et en s'arrêtant). Puis avancez toutes les autres unités se trouvant derrière d'un hex. Les unités d'Artillerie débarquent sur leur face BOUGE (MOVED).

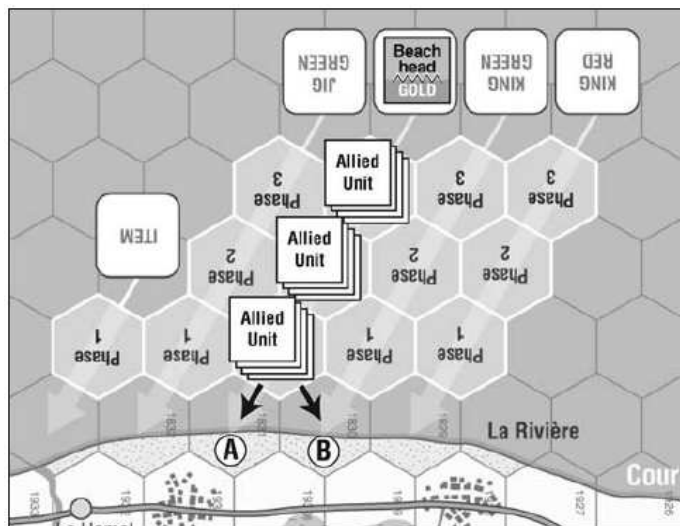
**EMPILEMENT** : Toutes les règles d'Empilement doivent être suivies—quatre unités par Hex d'Assaut, et limites d'Empilement normales une fois à terre. Si une unité ne peut pas avancer ou débarquer sur la plage à cause de l'empilement, alors elle reste sur place.

**Exception** : Si un joueur ne peut débarquer aucune unité à cause de la présence d'unités à proximité de la plage, alors UN bataillon (uniquement) peut entrer sur la plage. Si ce mouvement cause une situation de surempilement (par exemple un bataillon entre dans un hex avec deux compagnies), retirez immédiatement une ou plusieurs unités pour satisfaire les limites d'Empilement. Dans ce cas, n'attendez pas la fin de la phase pour vérifier l'empilement.

**PHASES DE MOUVEMENT MECANISE** : Les Renforts ne débarquent pas pendant les Phases de Mouvement Mécanisé, mais les unités mécanisées dans des hexs de Plage peuvent bouger normalement.

Lorsque des unités entrent sur la plage, et que des unités derrière avancent le long de la queue, des unités supplémentaires peuvent être placées dans la Queue de Débarquement. Les unités peuvent être placées dans n'importe quels hexs de la queue, tant que les limites d'empilement ne sont pas dépassées, et tant qu'elles ne sont pas placées devant d'autres unités déjà dans la queue.

Voir aussi les Ports Artificiels (Mulberry) (19.4).



**EXEMPLE** : Les quatre unités de la Phase 1 sont bougées en premier, débarquant dans les hexs de Plage A ou B, en respectant la limite de 6 Points d'Empilement par hex. Les huit unités dans les hexs de la Phase 2 et 3 avancent ensuite d'un hex.

## 9.3 Points de Remplacement (PR)

Il existe deux types de PR : Infanterie (INF) et Blindé (ARM). Pour les alliés il y a des pas de remplacements US et CW. Les pas US ne peuvent être utilisés que pour remplacer les pas US et Français perdus. Les pas de remplacements CW ne peuvent être utilisés que pour les unités Britanniques, Canadiennes ou Polonaises. Les PR Allemands peuvent être utilisés pour n'importe quelle unité Allemande du type approprié.

Les PR proviennent de trois sources différentes :

- En fonction du Tour (9.3.4).
- Remplacements REM (9.3.5).
- PR de Bataillons Feldersatz Allemands (9.6).

Les PR reçus par les Tables de Remplacements, et ceux accumulés lors de la journée précédente via la procédure de Remplacement REM doivent être utilisés pendant la Phase de Remplacements & Renforts, sinon ils sont perdus. **Tous les PR accumulés qui restent sur la Piste des Remplacements à la fin de la Phase de Remplacements & Renforts sont éliminés.**

### 9.3.1 Remplacements de Type Infanterie

Les PR d'Infanterie représentent les hommes et peuvent être utilisés pour les types d'unités suivants :

- Infanterie
- Génie
- Bicyclette
- Recon non mécanisée
- Moto
- Aéroportée (il faut deux PR d'Infanterie pour remplacer un pas Aéroporté).

### 9.3.2 Remplacements de Type Blindé

Les PR Blindés représentent l'équipement et peuvent être utilisés pour les unités avec une CM dans un ovale jaune ou bleu ou pour les unités de type armes-lourdes. En particulier :

- Blindé
- Chasseur de Char (TD)
- Sturmgeschütz (StuG ou canon d'assaut)
- Infanterie Mécanisée ou Panzergrenadier
- Armes Lourdes ou Schwere
- Artillerie ou Nebelwerfer
- Anti Char (AT)
- Anti Aérien (FLAK)
- Reconnaissance Mécanisée (Recon)

**Important :** Certaines unités comme les Panzergrenadiers, les Recon Mécanisées et les Schwere utilisent des remplacements de type Blindé et Infanterie, voir le Tableau de Décomposition et de Remplacements à la page suivante.

Note : Reconstruire une unité d'artillerie (Nebelwerfer inclus) coûte deux PR Blindés, mais un seul pas de perte l'élimine.

### 9.3.3 Restrictions

- Les Points Aériens, les Navires, L'Artillerie Côtière Allemande, et les unités de Commandos et de Rangers ne peuvent jamais recevoir de Points de Remplacement ni être reconstruits.
- Les unités Aéroportées ne peuvent pas recevoir de Remplacements avant le 8 Juin.
- Voir 20.2 pour les règles d'utilisation des Remplacements dans la Péninsule du Cotentin.

### 9.3.4 PR en Fonction du Tour

Les joueurs reçoivent des PR en fonction des Tableaux de Remplacements Quotidiens et/ou des règles individuelles du scénario. Les Remplacements en fonction du tour sont

combinés avec les PR reçus la journée précédente via la Piste de Remplacements REM ; voir 9.3.5. Note : Aucun PR en fonction du tour n'est reçu le 6 Juin.

Les deux camps lancent un dé pour déterminer combien ils reçoivent de remplacements de chaque type, Blindé ou Infanterie.

Le joueur Allemand lance 1D10 et croise le résultat du dé avec le mois en cours.

*EXEMPLE :* Le joueur Allemand obtient un « 5 » pendant la Phase de Remplacements du 8 Juillet. Il recevra un pas de remplacement Blindé et un pas d'Infanterie en plus de ceux reçus par la Piste de Remplacements REM ; voir 9.3.5.

Le joueur Allié lance 1D10 et reçoit le nombre de remplacements du tableau pour les forces US et CW (le même jet de dé est utilisé pour les deux nationalités). Ce nombre est plafonné en Juillet et en Août. En d'autres termes, les valeurs de plafond indiquées sont les maximums pouvant être obtenus pendant les tours de ces mois.

Note : Ignorez ces maxima si vous utilisez la règle optionnelle sur le Remplacement Allié ; voir 22.1.

*Par exemple, le joueur Allié obtient un 8 pendant la Phase de Remplacement du 6 Août. Il recevra un pas Blindé US, deux pas d'infanterie US, un pas d'Infanterie CW et un pas Blindé CW en plus de ceux reçus par la Piste de Remplacements REM ; voir 9.3.5.*

### 9.3.5 Remplacements REM

Chaque joueur dispose d'une Piste de Pertes de Pas et de Remplacements des Restes (REM). Sur la Piste de Pertes de Pas, un joueur note chaque pas perdu en combat. Chaque camp dispose d'un marqueur INF et ARM. Lorsque le marqueur de pertes atteint la case « 5 » sur la piste, le joueur reçoit un Point de Remplacement de ce type. Déplacez le marqueur REPL approprié, INF ou ARM sur la Piste des Remplacements. Il y a une face +5 sur le marqueur de Remplacements ; si au cours d'un tour vous dépassez 5 PR, retournez le marqueur et continuez. Un joueur ne peut pas accumuler plus de 10 PR de chaque type au cours d'un tour.

*EXEMPLE :* Pendant le tour du joueur Allié, le joueur Allemand reçoit un résultat 2R. Il prend une perte dans un bataillon d'Infanterie et un autre d'un bataillon de Panzers (blindé) et fait retraiter d'un hex les unités qui ont survécu. En conséquence, il ajuste le marqueur INF LOSS de la Piste des Pertes qui était dans la case (2) vers la case (3) et le marqueur ARM de (4) vers (5). Ceci est le maximum pour le marqueur ARM LOSS, il est donc ramené dans la case (0) et le marqueur ARMOR REM REPL est placé dans la case (1). Ce point, et tous les autres qui pourraient être gagnés pendant ce tour seront disponibles pour être assignés pendant la prochaine Phase de Remplacements du joueur Allemand.

**Artillerie :** Lorsqu'une unité de Type Artillerie perd un pas, cela est noté comme un pas Blindé.

**Commandos et Rangers :** Les Commandos Britanniques et les Rangers US ne sont jamais comptés sur la Piste des Pertes et ne peuvent pas recevoir de Remplacements en fonction du tour.

**Aéroporté :** Les bataillons aéroportés ne peuvent pas recevoir de remplacements REM avant le 8 Juin.

## 9.4 Utilisation des Points de Remplacements

Les Points de Remplacements peuvent être utilisés pour :

- renforcer des unités réduites présentes sur la carte, et/ou
  - reconstruire des unités éliminées ou décomposées (9.5)
- Pour renforcer une unité réduite de la taille d'un bataillon présente sur la carte, l'unité choisie doit être en Ravitaillement Général. Une unité peut recevoir des PR si elle est dans une ZDCE. Chaque PR dépensé pour l'unité lui rajoute un pas, jusqu'à ce que l'unité revienne à pleine puissance.

Pour reconstruire une unité de la taille d'un bataillon éliminée, dépensez les PR nécessaires (chaque PR donne un pas), et placez l'unité dans un hex adjacent à son QG Divisionnaire ou de Corps qui n'est pas dans une ZDCE ni un hex interdit. Un joueur n'est pas obligé de reconstruire une unité éliminée à pleine puissance ; il peut dépenser suffisamment de PR pour ramener l'unité à force réduite. Les PR ne peuvent pas être utilisés pour construire des compagnies. Si un bataillon de Corps non Divisionnaire est reconstruit avant qu'un QG de Corps ne soit présent sur la carte, alors il est placé dans un hex (ou un hex adjacent) de Tête de Pont source de ravitaillement. Les unités d'artillerie ont besoin de deux pas Blindés et ne peuvent jamais se décomposer.

Les unités qui reçoivent des PR peuvent se déplacer et combattre normalement pendant les phases suivantes.

## 9.5 PR et Compagnies

Les compagnies suivent une procédure de remplacement différente. Elles ne peuvent recevoir des PR que si elles sont adjacentes au QG Divisionnaire du bataillon pour pouvoir être reconstruites, ou bien un QG de Corps. Un PR dépensé pour une compagnie *sur la carte* reconstruira une unité à trois pas précédemment éliminée ou volontairement décomposée sur sa face réduite. Deux PR dépensés pour une compagnie reconstruiront l'unité à pleine puissance.

Les unités sont reconstruites en fonction du Tableau de Décomposition et de Remplacements.

*EXEMPLE :* Le Bataillon d'Infanterie 1/16/1 de la 1<sup>ère</sup> Division d'Infanterie US est dans la Case Éliminé. Le joueur US a précédemment déplacé une unité 1-2-6 INF adjacente au QG de la 1<sup>ère</sup> Div. Pendant la Phase de Remplacements du Tour de Nuit, le joueur US utilise un Point de Remplacements REM disponible, un Point de Remplacement en fonction du tour, et la compagnie 1-2-6 INF sur la carte pour reconstruire le Bataillon 1/16/1 à pleine puissance. Il est placé dans l'hex précédemment occupé par la compagnie 1-2-6 INF. Cette compagnie décomposée est retirée de la carte.

## Tableau de Décomposition et Remplacements

Type d'Unité	- Type de PR -		
	Compagnie Décomposée	Face Réduite	Face Pleine Puissance
Infanterie, Aéroporté ou Génie	Inf	Inf	Inf
Char, Panzer	Arm	Arm	Arm
Chasseur de Char, JagdPanzer	Arm	Arm	Arm
Infanterie Mécanisée, Panzergrenadier	Inf	Arm	Inf
Anti Char, Panzerjäger	-	Arm	Arm
Sturmgeschütz, Canon d'Assaut	Arm	Arm	Arm
Artillerie ou Nebelwerfer	-	-	Arm
FLAK	-	Arm	Arm
Recon Blindée, Aufklärung	Inf	Arm	Arm
Recon Non Mécanisée	-	Inf	Inf
Compagnie de Recon non Mécanisée	Inf	-	-
Schwere	Inf	Arm	Inf

*EXEMPLE :* Pour que le joueur Allemand puisse reconstruire un bataillon de Panzergrenadier à pleine puissance à partir d'une compagnie d'infanterie, il devra dépenser un REPL ARM pour le ramener sur sa face réduite, puis un INF REPL pour le ramener à pleine puissance.

## 9.6 PR de Bataillons Feldersatz Allemands

*NOTE DE CONCEPTION :* De nombreuses divisions Allemands avaient un bataillon d'entraînement ou « Feldersatz » qui leur était assigné. Les hommes de ces unités ne combattaient généralement pas en tant qu'unité intrinsèque, même en défense, mais étaient utilisés comme source de remplacements pour les bataillons de combat de la division.

Lorsqu'une division Allemande entre en jeu, elle dispose d'un nombre de Points de Remplacements prédéterminé. Certaines n'en ont pas ; d'autres peuvent en avoir jusqu'à six. Ils sont représentés par des pions REPL de la valeur appropriée et gardés sous le QG Divisionnaire jusqu'à leur utilisation. Ils n'ont pas de facteur de mouvement inhérent et se déplacent avec l'unité de QG. Ils ne peuvent pas augmenter. Une fois utilisés, ils sont retirés. Ils ne peuvent remplacer que des pas de type infanterie de leur propre Division.

**Utiliser les PR Feldersatz :** Ces PR peuvent être appliqués à n'importe quelle unité de type infanterie réduite de la division qui est en Ravitaillement Général pendant n'importe quelle Phase de Mouvement amie. Sinon, ils sont utilisés de la même façon que les remplacements en fonction du tour. Les PR Feldersatz ne peuvent pas être utilisés pour reconstruire des unités éliminées, uniquement pour renforcer des unités réduites.

**Empilement des Feldersatz :** Tout QG avec des PR Feldersatz sous lui a une Valeur d'Empilement égal au nombre de PR Feldersatz. Toutefois, un QG peut toujours s'empiler avec une autre unité de combat amie, quel que soit le nombre de PR en-dessous de lui.

*EXEMPLE : Le QG de la 21<sup>ème</sup> PZ a normalement une valeur d'empilement de 1. Cependant, avec trois PR Fldsz en-dessous de lui, sa valeur d'empilement est de 3.*

*EXEMPLE : Le QG de la 12<sup>ème</sup> SS Pz entre en jeu avec six PR Fldsz. Il peut toujours s'empiler avec une autre unité de combat amie.*

## 10.0 MOUVEMENT ET TERRAIN

### 10.1 Généralités sur le Mouvement

Pendant la Phase de Mouvement, un joueur peut déplacer des unités et des piles amies dans la limite de leurs facteurs de mouvement disponibles. Chaque hex coûte un certain nombre de PM, indiqué dans le Tableau des Effets du Terrain. Le mouvement peut être fait par des unités individuelles ou des piles. Si les unités se déplacent en pile, elles se déplacent à la vitesse de l'unité la plus lente de la pile. Une unité ou une pile ne peut pas entrer dans un hex occupé par une unité ennemie. Les unités amies n'ont aucun effet sur le mouvement, sauf pour ce qui est indiqué en 5.2. **Vous devez terminer le mouvement d'une unité ou d'une pile avant de commencer à en bouger une autre.** Vous pouvez détacher des unités d'une pile au cours de son mouvement. Tous les PM inutilisés sont perdus, ils ne peuvent pas être accumulés. Les demi-hexs du bord de la carte sont jouables.

Le mouvement des unités Allemandes peut être affecté par l'Interdiction Aérienne (voir 11.2).

### 10.2 Mouvement Routier

Une unité qui suit le tracé d'une Route ou d'une Voie Ferrée peut utiliser un coût de mouvement réduit (voir le TET pour les détails) et ne paie pas +1 PM pour traverser un côté d'hex de colline. Les unités doivent être en Ravitaillement Général pour utiliser le mouvement routier.

### 10.3 Mouvement Minimum et Unités Immobiles

Toute unité avec un facteur de mouvement peut toujours se déplacer d'un hex au cours de sa Phase de Mouvement, quel que soit le coût d'entrée dans cet hex, du moment que l'unité n'a pas d'interdiction pour entrer dans ce type de Terrain ni de limitations de ZDCE (voir 5.2).

**UNITES IMMOBILES :** Les unités qui n'ont pas de facteur de mouvement, comme les Batteries d'Artillerie Statiques Allemandes ne peuvent en aucun cas se déplacer. Si elles sont forcées de retraiter à cause d'un combat, elles sont détruites.

### 10.4 Artillerie et Mouvement

Il existe deux types d'unités d'artillerie : mécanisée et non mécanisée. Comme pour les autres unités mécanisées, le facteur de mouvement des unités d'artillerie est imprimé sur fond jaune.

**ARTILLERIE NON MECANISEE :** Lorsque des unités d'artillerie non mécanisées bougent (y compris avec un Mouvement Minimum), ou tirent, elles sont retournées sur la face « Moved » du pion. Elles ne seront plus capables de tirer avant d'être retournées au début de leur prochain tour ami.

**ARTILLERIE MECANISEE :** Les unités d'artillerie mécanisée peuvent bouger pendant la Phase de Mouvement régulier et peuvent tirer pendant la Phase de Combat. Elles sont retournées lorsqu'elles tirent. Ainsi, elles ne pourront pas se déplacer à nouveau pendant la Phase de Mouvement Mécanisé si elles ont tiré pendant le combat. Si elles n'ont pas tiré en combat, elles peuvent bouger pendant les deux phases et sont ensuite retournées.

**Important :** Les deux types d'unités d'artillerie utilisent la colonne « mécanisé » du Tableau des Effets du Terrain.

### 10.5 Phase de Mouvement Mécanisé

Les unités mécanisées ont une colonne particulière sur le Tableau des Effets du Terrain, des modificateurs de combat uniques, et peuvent bouger pendant la Phase de Mouvement et la Phase de Mouvement Mécanisé. Seules les unités avec une CM sur fond jaune ou bleu (unités de Recon Mécanisées) peuvent bouger pendant la Phase de Mouvement Mécanisé. Les unités avec une CM sur fond jaune peuvent dépenser *la moitié de leur Capacité de Mouvement* (fractions arrondies au supérieur) ; les unités avec une CM sur fond bleu peuvent utiliser toute leur CM pendant la Phase de Mouvement Mécanisé. Toutes les règles de mouvement normal s'appliquent.

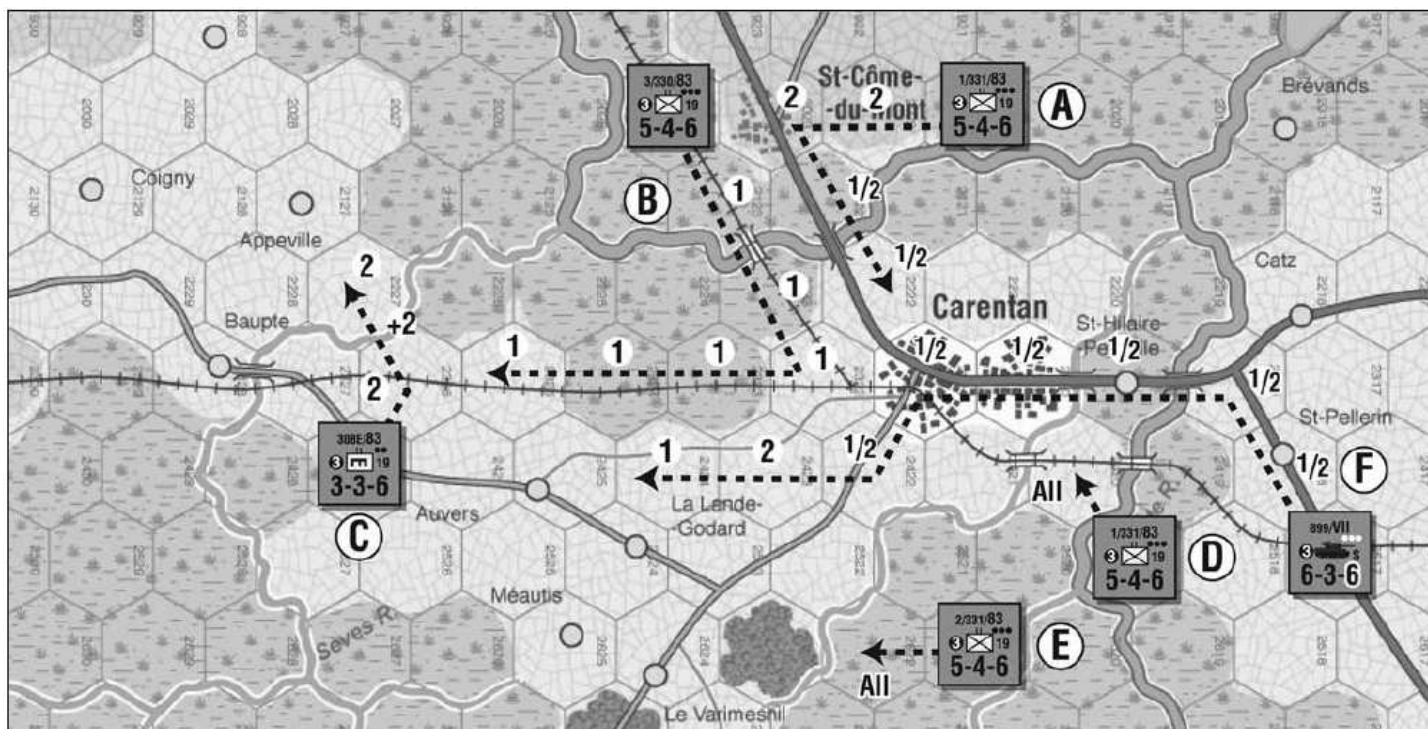
Il n'y a *pas* de Phase de Mouvement Mécanisé pendant les Tours de Nuit.

### 10.6 Résumé des Effets du Terrain

**Plages :** Ce sont les hexs côtiers spécifiques qui permettent les débarquements et les entrées. Il y a un +1 DRM pour attaquer dans un hex de Plage pour chaque unité à partir de la troisième dans l'hex cible.

*EXEMPLE : S'il y a trois compagnies et une unité de chars Crocodile dans un hex de Plage, l'attaquant recevra un DRM +2 lorsqu'il tirera dans l'hex. S'il y a un bataillon, une compagnie et une unité AVRE dans l'hex, l'attaquant recevra un DRM +1.*

**Promontoires et Falaises :** Les unités d'infanterie peuvent traverser les côtés d'hexs de Promontoire par tous les temps sauf Forte Pluie et Tempête, en utilisant tous leurs PM. Les unités de Commandos et de Rangers (19.5) utilisent la moitié de leur CM arrondie au supérieur. Les blindés n'ont pas le droit de traverser un côté d'hex de Promontoire, sauf s'il y a une ouverture ; *par exemple, l'hex C1748*. Il y a un modificateur de -1 au tir pour les unités tirant vers le haut d'un côté d'hex de Promontoire depuis la plage, et il n'y a pas d'Avance Après Combat. Les unités de Commandos et de Rangers ignorent ce DRM -1 ainsi que les restrictions d'avance. Les unités dans un hex de Promontoire ont une LDV vers les unités navales. Les Promontoires sont ignorés pour un mouvement ou une avance lors de la traversée d'un côté d'hex de Promontoire à travers une ouverture. Les côtés d'hexs de Falaises sont infranchissables ; en combat ils sont identiques aux Promontoires normaux, sauf qu'aucune Avance Après Combat n'est autorisée.



Cet exemple montre les chemins suivis par chaque unité et le coût en PM pour entrer dans chaque hex. Notez comment l'unité B utilise la Voie Ferrée pour traverser la zone inondée au coût d'un PM par hex. L'unité C paye 2 PM par hex de pâturage et 2 PM pour traverser le côté d'hex de Ruisseau. Les

unités D et E doivent dépenser toute leur Capacité de Mouvement pour traverser le côté d'hex de Rivière Majeure ou pour entrer dans l'hex Inondé. L'unité F paye 1/2 PM par hex de Route Principale, 1 PM par hex de Route Secondaire, et 2 PM pour l'hex de Pâturage.

**Bocage :** Ce sont de grandes haies entourant des prés, donc un terrain très dangereux à traverser et pour le combat. Les unités en défense dans un hex de Bocage reçoivent un DRM -3. Les unités en attaque ne peuvent Avancer Après Combat que si tous les pas des unités en défense ont été éliminés par le résultat de la TRC.

**Pont :** Les unités traversant un pont intact utilisent le coût de mouvement Routier ou de Voie Ferrée selon qui traverse le pont. Les ponts peuvent être détruits ou réparés pendant la Phase du Génie ; voir 14.0.

**Périmètre de Cherbourg :** Les unités qui attaquent à travers le périmètre (vers Cherbourg uniquement) ont leur force de combat réduite de moitié (arrondie au supérieur). Les unités Mécanisées doivent payer 2 PM supplémentaires pour le traverser, à moins d'utiliser une Route ou une Voie Ferrée.

Les unités Allemandes à l'intérieur du périmètre peuvent ignorer les Attaques Obligatoires contre les unités Alliées dans des hexs Clairs ou de Pâturage adjacents à un côté d'hex de périmètre.

**Cité :** Les unités en défense reçoivent un DRM -3, sauf si le défenseur est de type char (uniquement), auquel cas, il reçoit un DRM -2. Les ZDC ne s'étendent pas dans les hexs de Cités.

**Clair :** Les unités en terrain Clair pendant les tours de Matin et d'Après Midi doivent attaquer si une unité ennemie est adjacente pendant leur Phase de Combat (12.3).

**Retranchement :** Ils sont construits par les unités du génie (14.3) et doublent la Force de Défense d'une unité dans l'hex. Ils utilisent un Point d'empilement, donc on ne peut ajouter que

cinq Points d'empilement supplémentaire dans un hex de Retranchement.

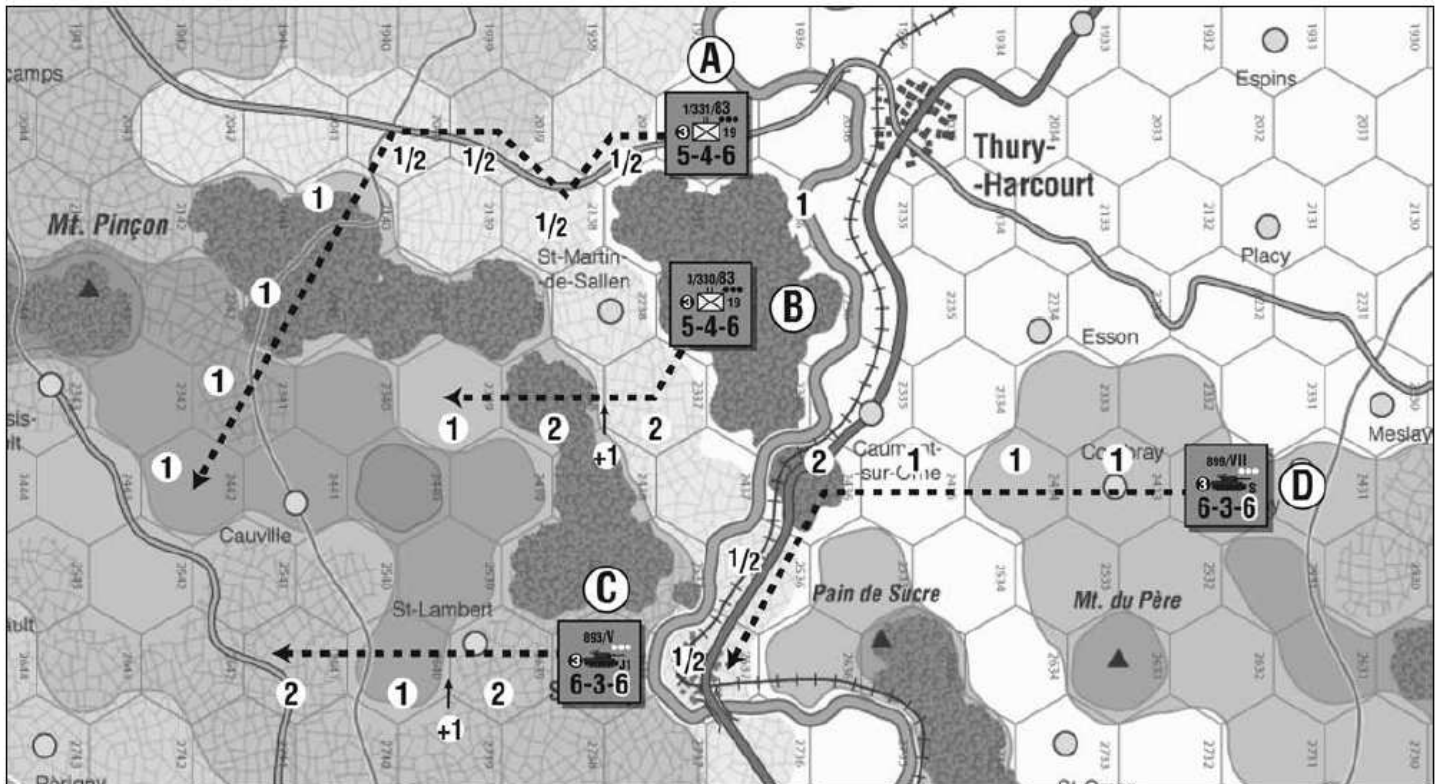
**Pâturage :** C'est un terrain de type Bocage Léger qui se trouvait le plus souvent près des côtes. Les unités en défense reçoivent un DRM -1 si elles sont attaquées. Les unités dans un hex de Pâturage pendant un tour de Matin ou d'Après Midi sont susceptibles de faire des Attaques Obligatoires (12.3).

**Inondé/Marais :** Une unité de type infanterie peut se déplacer dans ce terrain en dépensant tous ses PM. Les unités mécanisées et d'artillerie ne peuvent entrer et sortir d'un hex Inondé/Marais que par une Route. Les unités qui attaquent depuis un hex Inondé/Marais dans un autre terrain ou dans un hex Inondé/Marais ont leur Force d'Attaque réduite de moitié (arrondie au supérieur). L'attaquant reçoit un DRM +2 s'il attaque dans un hex Inondé/Marais (les défenseurs sont très vulnérables dans ce terrain plat et dégagé). Les unités dans un hex Inondé/Marais pendant un tour de Matin ou d'Après Midi sont susceptibles de faire des Attaques Obligatoires (12.3).

**Forêt :** DRM -2 pour tirer dans un hex de Forêt.

**Route Nationale :** Les unités se déplacent plus rapidement (voir le TET pour les détails) le long d'une Route Nationale. Le Mouvement Stratégique (10.8) peut également être utilisé.

**Colline :** Les modifications au mouvement et au combat ne s'appliquent que lors d'un déplacement vers un hex d'élévation supérieure. Pour une attaque vers le bas, ou au même niveau, utilisez l'autre terrain dans l'hex. DRM -1 pour attaquer vers le haut. Les Collines donnent aussi un bonus de portée de +1 hex aux observateurs d'Artillerie/Artillerie Navale.



Le coût d'entrée dans chaque hex ou pour traverser chaque côté d'hex est indiqué dans le diagramme ci-dessus. Notez que

Le +1 pour traverser une ligne d'élévation (colline) ne s'applique que pour monter et ne s'applique pas en utilisant une route ou un chemin.

**Rivière Majeure :** Les unités de type Infanterie non mécanisée avec une CM imprimée de 7 ou moins doivent dépenser tous leurs PM pour traverser. Toutes les autres unités n'ont pas le droit de traverser, sauf à travers un pont intact. Les unités attaquant à travers un côté d'hex de Rivière Majeure ont leur Force d'Attaque réduite de moitié, arrondie au supérieur. Le tir de l'Artillerie et de l'Artillerie Navale n'est pas affecté. Le ravitaillement ne peut être tracé à travers un côté d'hex de Rivière Majeure sans pont que vers une unité amie adjacente.

**Village :** Les unités tirant dans un hex de village reçoivent un DRM -1.

**Aérodromes :** Aucun effet.

**Point d'Intérêt :** Aucun effet sauf lorsque l'hex est occupé par au moins une unité Blindée ou AT. Dans ce cas, les unités en attaque subissent un DRM -1 en attaquant un hex de PoI.

## 10.7 Mouvement de Nuit

Pendant tous les Tours de Nuit, les PM de TOUTES les unités Alliées sont réduits de moitié, arrondis au supérieur. Les unités Allemandes se déplacent normalement et ne sont pas affectées par la nuit. Il n'y a pas de Phase de Mouvement Mécanisé pendant les Tours de Nuit.

**Route Principale :** Les unités se déplacent plus rapidement (voir le TET pour les détails) le long d'une Route Principale.

*NOTE DE CONCEPTION :* Les troupes Allemandes étaient familiarisées avec le terrain et étaient pour la plupart sur la défensive, elles pouvaient donc se déplacer de nuit avec plus de confiance.

**Ruisseau :** La traversée d'un Ruisseau coûte 2 PM supplémentaires aux unités de type Infanterie ; les unités de types véhicules et artillerie n'ont pas le droit de traverser. Les unités attaquant à travers un côté d'hex de Ruisseau ont leur Force d'Attaque réduite de moitié, arrondie au supérieur. Le tir de l'Artillerie et de l'Artillerie Navale n'est pas affecté. Le ravitaillement ne peut être tracé à travers un côté d'hex de Ruisseau sans pont que vers une unité amie adjacente (voir 7.3.2).

## 10.8 Mouvement Stratégique

Le Mouvement Stratégique peut être utilisé lorsqu'une unité se déplace sur une Route Nationale, lui permettant d'aller plus vite au coût de 1/3 de PM par hex. Le Mouvement Stratégique n'est pas autorisé sur les autres types de routes. Les unités utilisant le Mouvement Stratégique dans une quelconque partie de leur mouvement ne peuvent pas approcher à moins de trois hexs d'une unité ennemie au cours de cette phase. Les unités mécanisées peuvent utiliser le Mouvement Stratégique pendant la Phase de Mouvement Mécanisé. Les unités doivent être en Ravitaillement Général pour pouvoir utiliser le Mouvement Stratégique.

**Ville :** Le défenseur reçoit un DRM -2, sauf s'il n'y a que des unités de type char en défense, auquel cas il reçoit un DRM -1.

**Routes Secondaires et Voies Ferrées :** Elles permettent aux unités de se déplacer à travers l'hex au coût d'1 PM (par beau temps). C'est l'autre terrain dans l'hex qui détermine les effets sur le combat.

**UNITES ALLEMANDES :** Toute unité ou pile d'unités Allemande utilisant le Mouvement Stratégique, quel que soit le

nombre de PM dépensés, au cours d'un tour de jour (Matin ou Après-Midi) doit être marquée d'un marqueur de Mouvement Stratégique. Pendant la Phase de Reconnaissance Armée Alliée, toute attaque contre ces unités recevra un DRM +1. Les unités Allemandes peuvent utiliser le Mouvement Stratégique pendant les Phases d'Assaut de Pages.

## 10.9 Mouvement des Unités Navales

Les unités navales ne se déplacent que pendant la Phase de Mouvement Naval Alliée de l'Inter Phase Nocturne, où elles peuvent aussi être retournées sur leur face Prête. A ce moment, les unités navales peuvent être déplacées vers n'importe quel hex de pleine mer qui est à une distance de deux hex de pleine mer ou plus de tout hex de terre. Prenez simplement le pion et placez-le dans le nouvel hex. Une unité navale peut être retournée sur sa face Prête et se déplacer au cours du même tour.

**Mines Allemandes :** Le joueur Allemand lance 1D10 et consulte le Tableau des Mines/Sous Marins pour chaque unité navale qui quitte son hex. Si un coup au but est obtenu, l'unité navale est retirée du jeu.

## 11.0 ALLOCATION AERIENNE, INTERDICTION, RECONNAISSANCE ARMEE ET SOUTIEN AU SOL

### 11.1 La Phase d'Allocation Aérienne

#### 11.1.1 Points Aériens Alliés et Points AA Allemands

Chaque camp reçoit un certain nombre de points représentant le Soutien Aérien (dans le cas des Alliés), ou l'Anti-Aérien (dans le cas des Allemands). Ces points sont disponibles à chaque tour. Dans la Campagne, le joueur Allemand dispose de 35 points AA à dépenser à chaque tour pendant toute la durée de la partie. Le joueur Alliée commence la Campagne avec 135 Points Aériens, ces points sont disponibles à chaque tour de temps clair, mais ils pourront diminuer à cause du mauvais temps et du tir AA Allemand. Le joueur Alliée doit garder la trace de ses Points Aériens sur la Piste du Total de Points Aériens. Il n'y a pas de remplacements des Points Aériens Alliés.

**Note :** Pendant les tours de Tempête ou de Forte Pluie, et le 6 Juin, il n'y a pas de Phase d'Allocation Aérienne, donc aucune Interdiction ou Soutien au Sol n'est possible. Aucun Point Aérien n'est disponible pendant les Tours de Nuit.

**Procédure :** Pendant la Phase d'Allocation Aérienne, les joueurs suivent cette procédure :

1. Les deux camps allouent leurs Points Aériens (Alliés) et points AA (Allemands) sur leur Tableau d'Allocation Aérienne.
2. Le joueur Alliée peut allouer jusqu'à 20 Points Aériens à la Reconnaissance Armée.

3. Le joueur Alliée alloue les points qu'il lui reste au Soutien au Sol.
4. Les deux camps révèlent leurs allocations et résolvent l'Interdiction.

#### 11.1.2 Allocation Aérienne Alliée

Le joueur Alliée divise ses Points Aériens disponibles parmi les trois missions suivantes :

- **Interdiction :** Assignez un nombre de points quelconque aux régions individuellement (chaque carte est une région) en indiquant secrètement le total numérique dans la case de chaque carte. Les Points Aériens assignés aux cartes B & C seront réduits de moitié, arrondis au supérieur, avant d'appliquer l'engagement AA Allemand.
- **Reconnaissance Armée :** Assignez jusqu'à 20 points dans la Case de Reconnaissance.
- **Soutien au Sol :** Tous les points qui restent sont disponibles pour les missions de Soutien au Sol pendant la Phase de Combat (voir 11.4). Indiquez les points de Soutien au Sol disponibles sur la piste fournie.

*EXEMPLE : Le 7 Juin, le joueur Alliée a 135 Points Aériens. Pendant la Phase d'Allocation de l'Inter Phase Nocturne, il assigne 20 points à la Reconnaissance Armée (le maximum), 20 points à la carte A, 20 points à la carte B et 50 points à la carte C. Il garde 25 points pour le Soutien au Sol. Les Points d'Interdiction assignés aux cartes B et C sont réduits de moitié à 10 et 25 respectivement.*

#### 11.1.3 Allocation AA Allemande

Le joueur Allemand divise ses points AA disponibles parmi les cinq cartes. La seule mission de l'AA Allemand est la protection de l'interdiction.

*SUITE DE L'EXEMPLE : Le joueur Allemand a 35 points AA disponibles. Il en assigne 10 à la carte A, 10 à la carte B et 5 aux cartes C, D et E, pour un total de 35.*

## 11.2 Interdiction

Soustrayez l'engagement AA Allemand de l'engagement d'Interdiction Alliée pour chaque carte, une à la fois, et trouvez le résultat à l'intersection de ces valeurs sur la Table d'Interdiction Aérienne. L'effet sur le mouvement allemand pour chaque carte est indiqué. Placez le marqueur pour la carte affectée sur la Piste d'Interdiction Aérienne.

L'Interdiction n'affecte que le joueur Allemand. Le marqueur sur la Piste d'Interdiction Aérienne identifie l'effet sur le mouvement Allemand pour la carte en question, à la fois pour la Phase de Mouvement et la Phase de Mouvement Mécanisé Allemand pendant les tours de Matin et d'Après-Midi.

Lorsque le joueur Allemand exécute ses mouvements, il soustrait la Valeur d'Interdiction de la carte à la Capacité de Mouvement de chacune de ses unités avant de commencer à bouger. N'utilisez que la carte où commence le mouvement de l'unité si celle-ci se déplace sur plusieurs cartes. L'Interdiction s'applique au facteur de mouvement de base de l'unité avant d'appliquer tout autre effet sur le mouvement (comme la

réduction de moitié de la CM pendant la Phase de Mouvement Mécanisé).

*SUITE DE L'EXEMPLE : Les deux joueurs révèlent leurs allocations d'Interdiction et AA. Sur les cartes A et B, le joueur Allié a 20 Points Aériens face aux 10 points AA du joueur Allemand. Sur la carte B, les points aériens Alliés sont réduits de moitié à 10, donc la différence est 0. Sur la carte A, la différence est 10. Sur la carte C, les Alliés ont 50 points Aériens réduits de moitié à 25, face aux 5 points Allemands, pour une différence de 20. Donc sur la carte A, le joueur Allemand a une interdiction de 1 PM, de 4 PM sur la carte C, et pas d'interdiction sur la carte B.*

## 11.3 Reconnaissance Armée (Mitrailage)

Le joueur Allié peut allouer jusqu'à vingt (20) Points Aériens à la Reconnaissance Armée. Le nombre de Points Aériens alloués à la Reconnaissance Armée déterminera combien d'attaques peuvent être effectuées pendant la journée en cours, et leurs chances de réussite. Les attaques de Reconnaissance Armée permettent au joueur Allié d'effectuer des attaques terrestres contre des unités ennemies et/ou des ponts dans n'importe quel endroit, sans tenir compte de la présence d'unités de combat terrestres servant d'observateurs (voir 13.2).

### 11.3.1 Le Tableau de Reconnaissance Armée

Consultez le Tableau de Reconnaissance Armée pour déterminer combien d'attaques peuvent être effectuées. Le tableau indiquera combien d'attaques pourront être tentées pour la journée entière (et NON pour chaque tour de jour), et la valeur nécessaire à obtenir avec 1D10 pour réussir. Notez cette valeur sur la Piste des Missions de Reconnaissance Armée Allié. Ces attaques ne sont pas résolues immédiatement, mais le seront pendant la Phase d'Attaque de Reconnaissance Armée Allié à la fin de chaque tour de jour Allemand.

*EXEMPLE : Si 12 points ont été assignés, alors quatre attaques seront autorisées avec une valeur de réussite de 7. Le joueur pourra en utiliser deux pendant le tour de Matin et deux pendant le tour d'Après-Midi, ou toute autre combinaison de 4 attaques en tout.*

### 11.3.2 Modificateurs aux Attaques de Reconnaissance Armée

**EFFETS DU TERRAIN :** Le terrain modifie l'attaque de Reconnaissance Armée SI la cible est une unité de combat et n'est PAS sur une Route Nationale/Principale. Utilisez le modificateur de combat du TET. Toutes les unités et les ponts dans un hex de Route Nationale/Principale sont considérés comme étant en terrain clair pour les attaques de Reconnaissance Armée. La règle normale de DRM +3/-3 maximum s'applique. **Exception :** Si la cible est une unité de combat dans un hex de Route Nationale/Principale dans les 2 hexs d'une unité ennemie, alors les DRM du terrain s'appliquent, par exemple, la Route Nationale/Principale est ignorée.

**MODIFICATEUR DE MOUVEMENT STRATEGIQUE :** Si la pile cible contient un marqueur de Mouvement Stratégique,

modifiez le résultat avec +1. Une unité utilisant le Mouvement Stratégique ne peut recevoir aucun modificateur de terrain.

### 11.3.3 Procédure

**INSPECTION DES PILES :** Un joueur ne peut pas inspecter la pile d'un adversaire sauf s'il y a une unité de combat terrestre amie dans un hex adjacent. De plus, si la pile ennemie est dans un hex de Bocage ou de Cité, elle ne peut être inspectée que si elle est la cible d'une attaque de Reconnaissance Armée.

**ATTQUES MULTIPLES :** Un pont peut être attaqué plusieurs fois au cours d'un même tour. Les unités dans un hex ne peuvent subir qu'une seule de ces attaques par tour. Le joueur Allié doit indiquer combien d'attaques il effectuera contre un hex ou un pont avant de résoudre la première attaque. Toutes les attaques sont utilisées, même si l'hex est vide, ou si le pont est détruit avant d'avoir résolu toutes les attaques.

Chaque attaque de Reconnaissance Armée est résolue ainsi :

1. Déterminez la valeur de réussite sur le Tableau de Reconnaissance Armée.
2. Déterminez s'il y a des modificateurs pour le Terrain ou le Mouvement Stratégique.
3. Le joueur Allié déclare le nombre d'attaques qu'il va effectuer contre la cible.
4. Le joueur Allemand identifie les unités de FLAK dans ou adjacentes à l'hex cible. S'il n'y a pas d'unités de FLAK, il n'y a pas de tir AA.
5. S'il y a des unités de FLAK, le joueur Allemand lance 1D10 sur la Table de Tir Anti Aérien (11.5). Modifiez le jet par +1 pour chaque unité de FLAK présente à partir de la deuxième.
6. Si l'unité aérienne n'est pas Touchée ni n'Abandonne, alors le joueur Allié peut continuer l'attaque. Il lance 1D10 et réussit s'il obtient un résultat supérieur ou égal à la valeur de réussite. S'il a obtenu un coup au but, une unité (au choix du joueur Allemand) perd un pas, ou si la cible est un pont, il est détruit.
7. Répétez cette procédure pour chaque attaque supplémentaire sur la cible.

*EXEMPLE : Le joueur Allié a alloué 20 Points Aériens à la Reconnaissance Armée. Cela lui permet six attaques avec une valeur de réussite de 5. Pour l'une de ses attaques, il tente de détruire le pont du côté d'hex B3015/B3114. Il y a des unités de FLAK Allemandes dans les hexs B3114 et B3015 donc elles peuvent tirer. Il faut obtenir entre 7 et 10 pour faire abandonner la mission. Le joueur Allemand lance 1D10 et obtient 4, donc un échec. L'unité aérienne continue son attaque. Le pont est sur une route, donc il n'y a pas de modificateur de terrain malgré l'autre terrain dans l'hex. Le joueur Allié fait maintenant son jet d'attaque : sur un résultat de 5 ou plus, le pont est détruit. Tout autre résultat n'a aucun effet.*

## 11.4 Soutien au Sol

Le joueur Allié a la capacité d'obtenir des DRM supplémentaires en combat en utilisant les points de Soutien au Sol. Le nombre de points de Soutien au Sol disponible est déterminé selon 11.2. Le nombre maximum de points de Soutien au Sol pouvant être appliqué contre un hex est trois. Comme pour l'artillerie, pour pouvoir utiliser le Soutien au Sol

dans une attaque, le joueur doit d'abord dépenser du Ravitaillement de Combat pour cette attaque. Toutes les attaques avec du Soutien au Sol sont sujettes au tir AA.

**PROCEDURE :** Chaque attaque avec du Soutien au Sol est résolue de cette façon :

1. Vérifiez le Ravitaillement de Combat.
2. Le joueur Allié alloue jusqu'à trois points de Soutien au Sol au combat. Soustrayez le nombre de Points Aériens utilisés en ajustant le marqueur sur la Piste du Soutien au Sol.
3. Le joueur Allemand identifie les unités de FLAK dans l'hex cible et/ou dans les hexs adjacents. S'il n'y a pas d'unités de FLAK, il n'y a pas de tir AA.
4. S'il y a des unités de FLAK, le joueur Allemand fait un tir Anti Aérien (11.5). Il n'y a qu'un seul jet de dé, quel que soit le nombre de points de Soutien au Sol utilisés.
5. Chaque point de Soutien au Sol qui n'est pas « touché » par le tir AA apporte un DRM +1.

*EXEMPLE :* Le joueur Allié attaque une pile Allemande avec trois points de Soutien au Sol. L'hex cible contient une unité de FLAK. A la surprise du joueur Allié, il y a deux unités de FLAK supplémentaires dans un hex adjacent. Le joueur Allemand obtient un 8 avec 1D10. Un DRM +2 s'applique pour les unités de FLAK supplémentaires, pour un résultat net de 10. Le joueur Allié perd une unité aérienne (il soustrait un point sur la Piste du Total des Points Aériens), et aura un DRM +2 comme modificateur de Soutien au Sol pour ce combat grâce aux facteurs de Soutien au Sol qui restent.

## 11.5 Table de Tir Anti Aérien

Le tir Anti Aérien contre la Reconnaissance Armée et le Soutien au Sol est résolu en utilisant la Table de Tir Anti Aérien. Lancez 1D10 et modifiez le résultat par +1 par unité de FLAK éligible à partir de la deuxième unité de FLAK qui tire. On ne lance qu'un seul dé, quel que soit le nombre d'unités de FLAK présentes. Seules les unités de FLAK dans l'hex cible ou dans les hexs adjacents peuvent tirer. Les unités de QG Allemands comptent comme des unités de FLAK pour toute attaque effectuée contre leur hex (cette valeur ne s'applique pas aux hexs adjacents).

### EXPLICATION DES RESULTATS

**Abandon (Abort) :** Le point aérien n'est pas détruit mais il rate sa mission.

**Touché (Hit) :** La mission aérienne échoue et un Point Aérien Allié est définitivement perdu.

## 12.0 COMBAT

### 12.1 Généralités

Le combat se produit entre des unités adverses adjacentes pendant la Phase de Combat d'un tour de joueur. Le joueur dont c'est le tour est appelé « l'attaquant », et l'autre joueur est le « défenseur », quelle que soit la situation stratégique globale.

Aucune unité ne peut attaquer ou être attaquée plus d'une fois par Phase de Combat (sauf pendant les phases de

Débarquement, voir 18.4). Toutes les unités en défense dans un hex doivent être attaquées comme une seule force de défense combinée. L'attaquant n'est pas obligé de déclarer ses attaques à l'avance, et il peut les résoudre dans l'ordre qu'il veut. **Vous devez terminer chaque attaque (Retraite et Avance Après Combat incluses) avant de passer à la suivante.**

**RESTRICTION POUR L'ATTAQUANT :** Les unités terrestres qui attaquent doivent appartenir à la même Division ou y être attachées (voir plus bas). Les unités d'une pile en défense n'ont pas cette obligation.

**ATTACHEMENT :** Chaque Division peut avoir jusqu'à trois unités attachées. Toute unité qui peut tirer son Ravitaillement Général du QG Divisionnaire ou de Corps peut être considérée attachée à cette Division pour le combat (voir 7.2 pour les restrictions). Cela est déterminé au moment du combat, et les trois unités attachées pendant la Phase de Combat peuvent être différentes des trois unités non Divisionnaires qui ont tiré leur Ravitaillement Général pendant une phase précédente.

## 12.2 Combat Multi-Hexs

- Un hex occupé par l'ennemi peut être attaqué par autant d'unités amies que l'attaquant peut en engager à partir des hexs adjacents. Toutefois, aucune attaque ne peut prendre pour cible plus d'un hex à la fois.
- Aucune unité en attaque ne peut diviser sa Force d'Attaque pour l'appliquer à plus d'un combat.
- Les unités dans le même hex peuvent attaquer des défenseurs dans différents hexs du moment que chaque attaque est résolue séparément.

## 12.3 Attaques Obligatoires

Normalement l'attaque est volontaire et à la discrétion du joueur en phase. Cependant, il y a deux situations où l'attaque est obligatoire :

1. Si une unité ou une pile est dans un hex Clair, de Pâturage ou Inondé/Marais et adjacente à des unités ennemies pendant sa propre Phase de Combat (notez les exceptions ci-dessous). Dans ce cas, il est obligatoire que les unités terrestres amies attaquent le (ou les) hexs, ou que ces hexs soient la cible d'un tir d'Artillerie ou d'Artillerie Navale.
2. Si une unité/pile attaque, chaque unité ennemie dans sa ZDC doit être attaquée d'une façon ou d'une autre. Cela s'applique même pendant les tours de Nuit, de Forte Pluie et de Tempête.

**ARTILLERIE :** Le tir de l'Artillerie ou de l'Artillerie Navale satisfait une Attaque Obligatoire contre un hex. Par exemple, les unités terrestres peuvent attaquer un hex tandis que l'artillerie tire contre les autres hexs devant être attaqués. Le tir d'Artillerie peut même attaquer tous les hexs demandés et permettre aux unités d'éviter d'attaquer.

**IMPORTANT :** Dans les situations où il n'y a pas suffisamment d'unités ou d'unités d'artillerie pour attaquer parce que le joueur en phase n'en a pas mis suffisamment en réserve pour couvrir une situation d'Attaque Obligatoire pendant la phase de combat, alors les unités doivent retraiter d'un hex.

Les cas suivants sont des exceptions à toutes les Attaques Obligatoires :

- Les unités qui ne peuvent pas retraiter parce qu'elles sont entourées d'unités ennemies, de ZDCE ou de terrain infranchissable.
- Les unités qui commencent leur mouvement NR ne peuvent pas entrer intentionnellement dans un terrain adjacent à des unités ennemies qui les forceraient à attaquer.
- Les unités ne sont jamais obligées d'attaquer des unités à travers un Ruisseau ou une Rivière (avec ou sans pont).
- Les Attaques Obligatoires ne le sont pas pendant les tours de Nuit, de Forte Pluie ou de Tempête (sauf mention précédente).
- Les unités Alliées ne sont pas obligées d'attaquer des hex adjacents ne contenant que des Points d'Appui et/ou de l'artillerie statique.
- Les Points d'Appui, l'Artillerie Statique et toutes les unités empilées avec eux ou avec un Retranchement dans un hex Clair, de Pâturage ou Inondé/Marais ne sont jamais obligés de participer à une Attaque Obligatoire, ni les unités dans un Point d'Intérêt (POI).

## 12.4 Procédure de Combat

Suivez ces étapes pour chaque combat :

ETAPE 1 : L'attaquant déclare une Attaque et identifie les unités en attaque et l'hex du défenseur.

ETAPE 2 : Déterminez si les unités en attaque sont en Ravitaillement Général.

ETAPE 3 : Les Alliés dépensent des PRC s'ils le souhaitent.

ETAPE 4 : L'attaquant déclare le Soutien au Sol, le Soutien d'Artillerie Navale et d'Artillerie pour l'attaque, s'il y en a de disponible. Faites un jet de tir AA si c'est applicable.

ETAPE 5 : Le défenseur déclare le Soutien d'Artillerie ou d'Artillerie Navale en défense, s'il y en a de disponible.

ETAPE 6 : Comparez la force d'attaque combinée des unités participant à l'attaque à la force de défense totale des unités en défense, puis exprimez cette comparaison en rapport de force numérique (attaquant contre défenseur). Arrondissez ce rapport à l'inférieur de façon à correspondre aux colonnes de rapport de force de la Table de Résultats du Combat (TRC). Les colonnes de la TRC vont de 1 : 4 à 7 : 1. Les attaques inférieures à 1 : 4 ne sont pas autorisées. Les attaques supérieures à 7 : 1 sont résolues à 7 : 1.

ETAPE 7 : Déterminez tous les modificateurs. S'il y a des modificateurs positifs et négatifs, soustrayez le plus petit du plus grand pour obtenir un seul DRM. Le DRM final ne peut pas dépasser -3 ou +3.

ETAPE 8 : L'attaquant lance 1D10 et croise le résultat avec la colonne appropriée de la TRC après avoir appliqué les modificateurs appropriés au jet de dé. Traitez tous les jets modifiés inférieurs à 0 comme 0, et tous les jets modifiés supérieurs à 12 comme 12.

ETAPE 9 : Si l'attaquant est éligible pour le DRM +1 d'Armes Combinées (12.6.2) il peut choisir de l'appliquer maintenant.

ETAPE 10 : Appliquez immédiatement le résultat (Défenseur en premier), y compris tout résultat de Retraite et/ou d'Avance Après Combat.

## 12.5 Soutien d'Artillerie et d'Artillerie Navale

### 12.5.1 Procédure

Les unités d'artillerie et d'artillerie navale ajoutent leur Force d'Attaque directement à la Force d'Attaque ou de Défense totale des unités amies à portée. On peut engager une unité d'artillerie OU d'artillerie navale par bataillon, à pleine puissance ou réduit, engagé dans l'attaque. Uniquement pour cette règle, deux unités de la taille d'une compagnie comptent comme un bataillon réduit. Les unités d'artillerie doivent être en Ravitaillement de Combat pour pouvoir apporter leur soutien.

*EXEMPLE 1 : Quatre bataillons attaquent un défenseur dans un hex de Bocage. L'attaquant pourra engager un total de quatre unités d'artillerie/artillerie navale dans cette attaque.*

*EXEMPLE 2 : Le joueur Allié attaque avec deux bataillons ayant une Force d'Attaque combinée de (8) contre une force Allemande avec une Force de Défense de (8). Le joueur Allié utilise du Ravitaillement de Combat, et peut donc soutenir l'attaque avec un Bataillon de 105mm à portée avec une force d'artillerie de (4) ainsi qu'un escadron de destroyers avec une Force d'Attaque de (5). L'attaque est à 17 : 8 soit un rapport de 2-1.*

**ARTILLERIE DIVISIONNAIRE :** Les seules unités d'artillerie autorisées à soutenir une attaque sont celles organiques à la Division en attaque, ou les unités d'artillerie de Corps attachées.

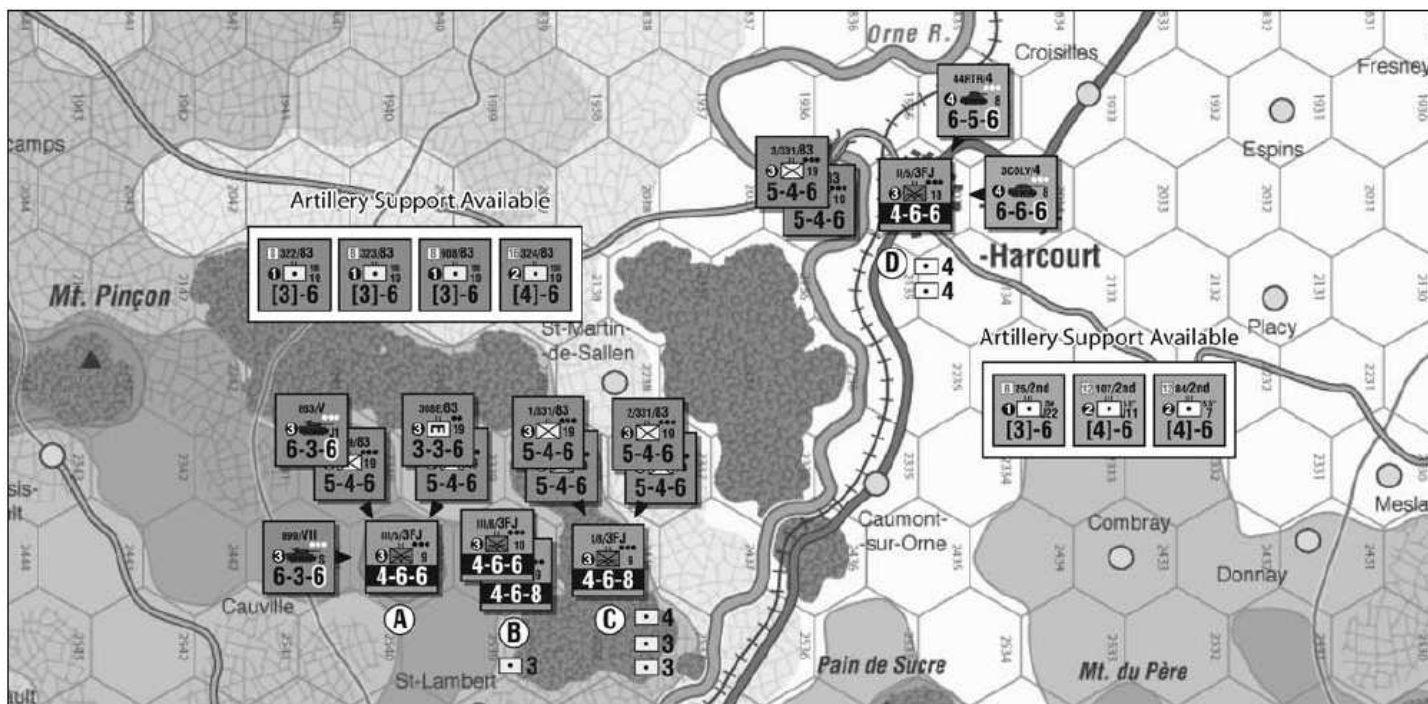
**COUT EN RAVITAILLEMENT :** Le joueur Allié doit dépenser des PRC pour toute attaque ou défense avant de pouvoir utiliser des points de soutien (7.6.3).

### 12.5.2 Statut Prêt et Bougé

Seules les unités qui ne sont pas déjà retournées sur leur face « MOVED/FIRED » peuvent être utilisées en combat. Lorsqu'une unité d'artillerie ou d'artillerie navale tire, retournez-la sur sa face « FIRED ». Les unités d'artillerie sont retournées sur leur face Prête au début de chaque tout de Nuit, de Matin et d'Après-Midi. Les unités navales ne sont retournées sur leur face Prête que pendant la Phase de Mouvement Naval du Tour de Nuit.

### 12.5.3 Portée

La portée est calculée depuis l'unité qui tire jusqu'à la cible—comptez l'hex de la cible, mais pas celui du tireur. La portée maximum de tous les canons d'artillerie ou d'artillerie navale est imprimée sur le pion. La portée minimum de toutes les unités d'artillerie ou d'artillerie navale est la portée maximum multipliée par 0,25 (1/4) arrondie au supérieur (voir 12.5.5 pour les cibles adjacentes).



C'est la Phase de Combat du joueur Allié et il a quatre attaques à faire. A, B et C sont des attaques US, tandis que D est Britannique. Dans le Combat A, 25 facteurs attaquent 6 facteurs en haut d'une colline. Le rapport est de 4-1 avec un DRM -1 pour le côté d'hex de colline. Le coût en Points de Ravitaillement de Combat est 3. Dans le Combat B, le joueur Allié utilise une unité d'artillerie avec un facteur de (3) pour satisfaire l'Attaque Obligatoire—le jet « pour toucher » sera de 4 (3 pour l'artillerie, +0 pour le terrain et +1 pour les deux unités cible dans l'hex). Le coût en PRC est un. Dans le combat

C, le joueur Allié a 30 facteurs attaquant (20 facteurs terrestres plus 10 artillerie). Le rapport est 5-1 avec un DRM -2 pour l'hex de Forêt. Le coût en PRC est trois. Le Combat D a 12 facteurs Britanniques plus (8) facteurs d'artillerie attaquant (6) facteurs Allemands. Les deux unités US ne peuvent pas participer car elles ne peuvent pas se combiner avec des unités CW pour attaquer. Et bien que les unités Britanniques ont trois unités d'artillerie à portée, seules deux peuvent être utilisées car il n'y a que deux unités terrestres en attaque. Le rapport final est 20 : 6 soit 3-1 avec un DRM -2 pour l'hex de Ville. Le coût en PRC est 3.

**EXEMPLE :** Une unité d'artillerie a une portée maximum de 9 hexs.  $9 \times 0,25 = 2,25$ . Arrondie au supérieur, cette unité a une portée minimum de 3 hexs. Elle ne peut pas tirer à moins de 3 hexs ni à plus de 9 hexs.

### 12.5.4 Soutien d'Artillerie Défensif

Après que l'attaquant a déclaré son soutien d'artillerie, le défenseur peut allouer le sien et le soutien naval si c'est applicable, pour aider ses unités à se défendre, de cette façon :

- Les règles d'attachement (7.2) doivent être respectées.
- Seules les unités d'artillerie Divisionnaire en Ravitaillement Général jusqu'à leur QG Divisionnaire peuvent être utilisées.
- Seules les unités d'artillerie de Corps en Ravitaillement Général jusqu'à leur QG Divisionnaire des unités attaquées, ou

vers un QG de Corps (Exception, voir 7.3.1) peuvent être utilisées.

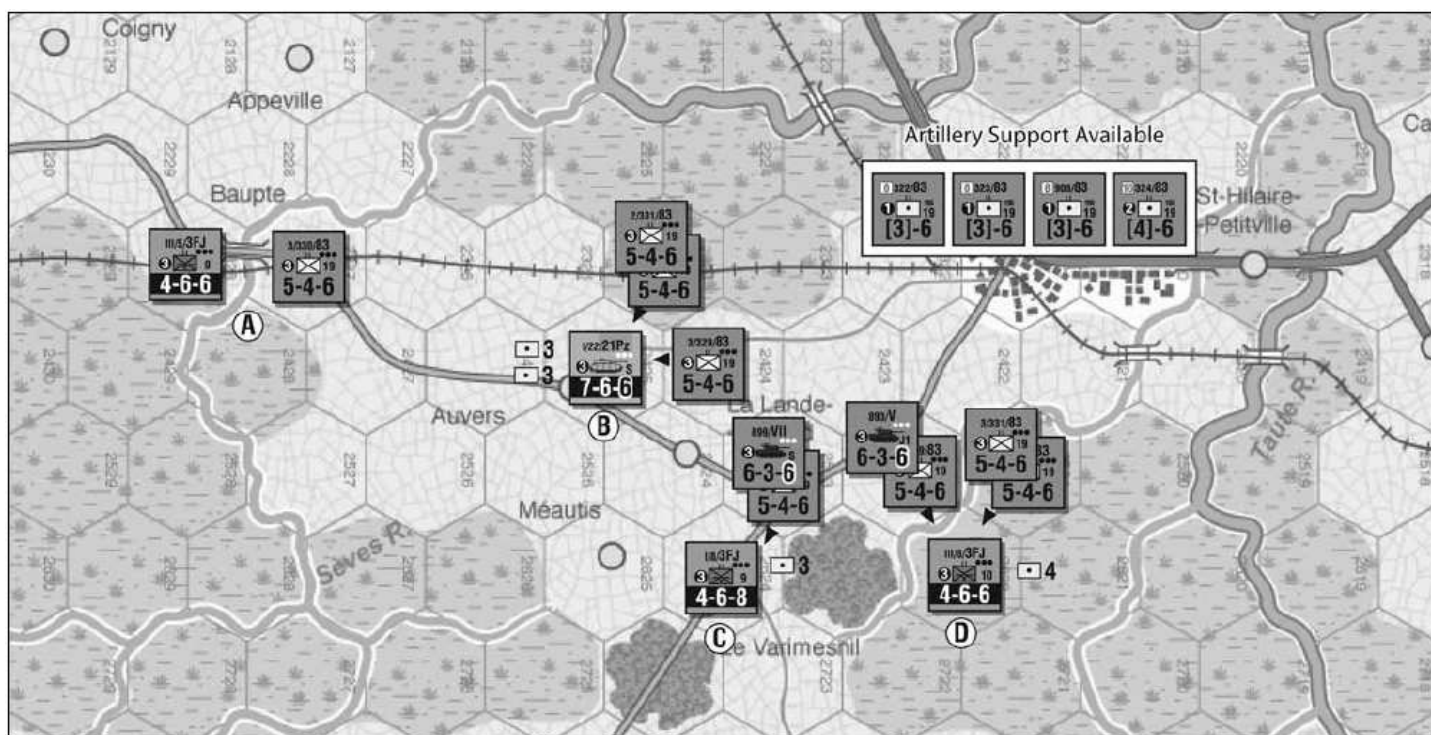
- Le nombre de bataillons en défense, à pleine puissance ou réduits, dans l'hex attaqué détermine le nombre d'unités d'artillerie que le défenseur peut utiliser pour assister cet hex. Toutefois, le défenseur est toujours autorisé à utiliser au moins 1 unité d'artillerie si l'hex ne contient que des unités non-bataillons.

- Les unités attaquées doivent être capables de tracer une Ligne de Ravitaillement jusqu'au QG Divisionnaire. Le QG Divisionnaire n'a pas besoin d'être en Ravitaillement Général pour cela.
- Les unités en défense qui sont NR à cause d'unités ennemies ZDCE peuvent toujours recevoir du soutien d'artillerie défensif si elles sont dans les 3 hexs d'une autre unité amie capable de tracer du Ravitaillement Général.

Si le joueur Allié est le défenseur, il doit dépenser un PRC par hex recevant du Soutien d'Artillerie Défensif (quel que soit le nombre d'unités d'artillerie utilisées). Le joueur Allemand n'utilise pas de PRC.

### 12.5.5 Propriétés des Unités d'Artillerie

Les unités d'artillerie ont une ZDC. Les unités d'artillerie se défendent avec une Force de Défense de (1) même si elle n'est pas imprimée sur le pion, que l'unité soit sur sa face Prête ou Bougée. Les unités d'artillerie ne peuvent pas attaquer les unités ennemies adjacentes en combat terrestre (sauf pendant les phases de Débarquement). Pendant les Phases de Débarquement, elles peuvent utiliser leur Facteur de Défense de (1) comme Facteur d'Attaque pour tirer sur les unités ennemies adjacentes pendant la Phase de Tir Défensif Allemand.



**EXEMPLES DE COMBAT :** Pour A, l'unité US est dans un hex de Pâturage et devrait donc normalement être obligée d'attaquer toutes les unités adjacentes. Cependant, comme un ruisseau sépare l'unité des unités ennemies, aucune attaque n'est requise. Pour B, les deux unités Alliées qui attaquent depuis un hex Inondé sont réduites de moitié. L'attaque est soutenue par 6 facteurs d'artillerie. Le rapport est de 16 contre 6, soit 2-1 avec un DRM -2 (-1 pour le Pâturage et -1 pour l'unité blindée dans un PoI). Pour C, 14 facteurs attaquent 6 facteurs. Le rapport est de 2-1 avec un DRM +1 pour les Armes

Combinées. Pour D, le côté d'hex de Ruisseau et l'hex de Marais réduisent de moitié les quatre unités Alliées et empêchent le Bonus d'Armes Combinées. L'attaque est soutenue par 4 facteurs d'artillerie. Le rapport est de 15 contre 6, soit 2-1 avec un DRM +2 pour tirer dans un hex Inondé.

Les trois attaques peuvent encore être modifiées si le Soutien d'Artillerie Défensif est utilisé. Les attaques B et D coûteront 3 PRC chacune, tandis que l'attaque C ne coûtera qu'un seul PRC.

## 12.6 Modificateurs de Combat

Tous les modificateurs sont cumulatifs. Toutefois, aucune unité ou pile ne peut avoir sa Force d'Attaque réduite à moins de un, et aucun modificateur au dé ne peut excéder -3 ou +3. Pour réduire de moitié, additionnez toujours toutes les valeurs, puis réduisez de moitié.

### 12.6.1 Tours de Nuit et Combat

Le Soutien au Sol (11.4) n'est pas disponible pendant les Tours de Nuit. Il y a aussi un DRM -1 au combat pendant les Tours de Nuit. Les combats ne sont jamais obligatoires de nuit, même dans un Terrain Clair, Pâturage, Inondé/Marais.

### 12.6.2 Modificateur d'Armes Combinées

Lorsqu'un joueur attaque avec des unités de type infanterie et de type char (voir le Tableau des Types d'unités), il reçoit un DRM +1 optionnel. Toutes les unités de chars éligibles pour ce bonus sont indiquées par leurs Points de Pas en blanc. Le défenseur annule ce modificateur s'il a une unité de chars, AT, ou FLAK Lourde dans l'hex défendu. Toutes les unités qui sont éligibles pour annuler le modificateur de l'attaquant sont désignées par leurs Points de Pas en rouge ou en blanc.

**Note :** L'utilisation de ce modificateur est optionnelle, et son utilisation peut être choisie après avoir lancé le dé. Cela représente la flexibilité et la mobilité apportée lorsque les deux

types sont présents face à une défense préparée de façon inadéquate ou mal équipée pour faire face à l'attaque.

Le DRM d'Armes Combinées compte pour le modificateur maximum.

**RESTRICTIONS :** Les Armes Combinées ne peuvent pas être utilisées par l'attaquant si l'unité de type char utilisée attaque à travers un côté d'hex ou dans un hex interdit aux unités mécanisées.

### 12.6.3 Unités de Reconnaissance et Terrain Couvrant

Un DRM -1 est appliqué à toutes les attaques contre une unité de Reconnaissance lorsqu'elle est seule dans n'importe quel type de terrain couvrant. Un terrain couvrant est défini comme tout terrain apportant un DRM négatif lors d'une attaque.

**EXEMPLE :** Une unité de recon entre dans un hex de Forêt, adjacent à une pile ennemie au cours de la Phase de Mouvement. L'adversaire décide de l'attaquer pendant sa Phase de Combat. Soustrayez trois au dé pour l'attaque (-2 pour la Forêt, et -1 pour une unité de Recon seule dans un terrain couvrant).

### 12.6.4 Modificateurs de Météo

-1 à tous les combats terrestres pendant les tours de Forte Pluie.  
-2 à tous les combats terrestres pendant les tours de Tempête.

## 12.6.5 Modificateurs de Terrain

En général le terrain n'est pas cumulatif—utilisez le terrain majoritairement présent dans l'hex. Toutefois, les Villages et les Villes sont cumulatifs avec l'autre terrain, mais l'effet cumulatif est plafonné à -3.

*EXEMPLE : Un Village (-1) dans un Bocage (-3) est toujours à -3. La limite est appliquée AVANT d'ajuster les modificateurs positifs de l'attaquant.*

Tous les modificateurs de côté d'hex sont cumulatifs avec les modificateurs de l'hex.

*EXEMPLE : Une unité attaque à travers un côté d'hex de Ruisseau (Force d'Attaque réduite de moitié arrondie au supérieur), vers le haut d'une Colline (-1) dans un hex de Bocage (-3) contenant un Village (-1) aura sa Force d'Attaque réduite de moitié et son jet sera modifié par -3 sur la TRC.*

## 12.6.6 Chars Non Soutenus dans les Zones Urbanisées

Si l'hex du défenseur est une Cité ou une Ville et ne contient que des unités de type char, alors le DRM de Terrain du défenseur est réduit de un (-2 pour un hex de Cité au lieu de -3, et -1 pour un hex de Ville au lieu de -2).

## 12.6.7 Modificateurs Divers

- L'attaquant est NR : Force d'Attaque réduite de moitié, arrondie au supérieur (7.5).
- Soutien au Sol : DRM +1 par Point Aérien (11.4).
- Marker Repple Depple : le facteur d'attaque ou de défense de l'unité est réduit de un (Règle Optionnelle 21.1).
- Qualité des Unités Alliées : DRM +1/-1 (Règle Optionnelle 21.2).

## 12.7 Coopération Entre les Alliés

Les unités d'artillerie US et Françaises ne peuvent pas aider les attaques des unités Britanniques, Canadiennes et Polonaises et réciproquement.

## 12.8 Résultats du Combat

Les résultats du combat sont des combinaisons de lettres et de chiffres. Tout résultat indiqué à GAUCHE du slash indique les effets produits sur les unités qui attaquent. Tout résultat à DROITE du slash indique les effets produits sur les unités en défense. Les résultats sont les suivants :

- 1, 2... Perte de Pas :** Le nombre de pas indiqué est éliminé.
- NE Aucun Effet :** Les deux forces restent où elles sont, intactes.
- R Retraite :** Toutes les forces du joueur indiqué doivent retraire d'un hex.

Les unités éliminées sont placées dans la Case Éliminée du joueur.

*EXEMPLE : Une force Alliée dans deux hex différents avec 39 facteurs d'attaque terrestres, contenant chacun un bataillon de chars et un bataillon d'infanterie attaquent une pile Allemande avec une Force de Défense totale de 14. Le joueur Alliée dépense 3 PRC pour ravitailler cette Attaque Majeure. Pour soutenir l'attaque, il ajoute un point de Soutien Aérien disponible en Soutien au Sol, trois bataillons de 105mm avec une force de (4) chacun, et un escadron de destroyers à portée avec une force de (5). Cela fait un total de  $39+4+4+4+5 = 56$  points d'attaque et un DRM +2 (+1 pour les Armes Combinées et +1 pour le Soutien au Sol). Si les choses ne changent pas, ce sera une attaque à 4 : 1 avec un DRM +2.*

*Néanmoins, les choses changent. Le joueur Allemand a une unité AT dans sa pile, donc le DRM d'Armes Combinées est annulé. De plus, le joueur Allemand soutient sa défense avec un bataillon de 76.2mm (des Russes capturés) avec une force de (2). Cela augmente la défense à 16. De plus, les unités Allemandes sont dans un hex de Ville, ce qui leur donne un DRM -2 pour le terrain.*

*L'attaque finale donne 56 points Alliés contre 16 points Allemands, soit un rapport de 3 : 1, avec un DRM -1. Le joueur Alliée lance ID10 et obtient un 9, modifié en 8. Le résultat est 1/2. Le joueur Allemand perd deux pas. Le joueur Alliée perd un pas.*

## 12.9 Pertes de Pas

Le choix de l'unité (ou des unités) subissant les pertes est laissé au propriétaire des unités, mais aucune unité ne peut subir plus d'un pas de perte suite à un combat tant que toutes les unités amies n'ont pas absorbé un pas de perte chacune.

Lorsqu'une unité subit des pertes en combat, cela est représenté par la perte de pas. Les pas sont retirés des unités de cette façon :

- Unité à 3 pas : Retournez l'unité pour le premier pas perdu. Retirez l'unité et remplacez-la par la compagnie de décomposition appropriée après le second pas de pertes.
- Unité à 2 pas : Retournez l'unité pour le premier pas perdu. Éliminez l'unité si elle perd un second pas.
- Unité à 1 pas : L'unité est éliminée.

Les unités éliminées sont placées dans la Case « Eliminated Units ».

## 12.10 Retraites

Une unité ou une pile doit toujours retraire vers la Source de Ravitaillement amie la plus proche lorsque c'est possible. Si deux sources ou plus sont équidistantes, alors le propriétaire des unités peut choisir. Aucune unité ne peut retraire en dehors de la carte, ni à travers des hex *occupés* par l'ennemi. Les unités qui sont empilées au moment du combat peuvent retraire dans des hex différents, du moment que toutes les autres restrictions de retraite sont respectées. Si elles retrairent dans un hex attaqué ultérieurement pendant la même phase, alors elles ne comptent pas dans la défense de l'hex, mais elles resteront dans cet hex si les autres unités attaquées doivent retraire.

**TERRAIN :** Une unité ne peut jamais retraire dans ou à travers un terrain qui lui est interdit pendant un mouvement normal.

**ZDCE** : Les unités forcées de retraiter dans une ZDCE perdent un pas supplémentaire. Dans le cas d'une pile, un seul pas est perdu, et non un pas par unité. Les unités amies annulent les ZDCE pour cette règle. Les unités ne peuvent retraiter en ZDCE qu'en dernier recours. Utilisez d'abord tout autre chemin de retraite.

**SUREMPILEMENT** : Si des unités doivent retraiter dans un hex ami et que cela cause un surempilement, alors les unités qui retraitent doivent toutes retraiter d'un hex supplémentaire. Si le seul hex de retraite possible cause à nouveau un surempilement, alors elles continuent de retraiter jusqu'à ce que ce ne soit plus le cas.

**POINTS D'APPUI** : Les unités dans un hex contenant un Point d'Appui peuvent ignorer la retraite en perdant un pas supplémentaire.

**RETRAITE DE L'ATTAQUANT** : *Les unités en attaque* (pas celles en défense) peuvent choisir de ne pas retraiter, au choix de leur propriétaire. Si ce choix est fait, les unités en attaque doivent perdre un pas supplémentaire. Ce pas peut être perdu par n'importe quelle unité ou pile ayant participé à l'attaque.

**EXEMPLE** : *Quatre unités en attaque positionnées dans deux hexs de terrain Clair différents reçoivent un résultat 1R en combat. L'attaquant doit perdre un pas, puis il doit accepter de retraiter toutes les unités d'un hex, ou bien perdre un pas supplémentaire parmi les unités en attaque, au choix de l'attaquant, selon les règles normales de Pertes de Pas.*

**ELIMINATION** : Les unités qui ne peuvent pas remplir les conditions précédentes pour la retraite sont éliminées.

## 12.11 Avance Après Combat

Lorsque l'hex du défenseur est vidé suite à un combat, une, plusieurs ou toutes les unités engagées dans l'attaque (en respectant les limites d'empilement) peuvent avancer dans l'hex libéré. Cela est vrai même si l'avance se fait depuis une ZDCE directement dans un autre ZDCE. L'hex où avancent les unités doit être celui abandonné par le défenseur.

L'avance n'est pas obligatoire, mais la décision d'avancer doit être prise juste avant de passer à la résolution du prochain combat ou la fin de la phase s'il n'y a plus de combat à résoudre. Avancer ne coûte pas de PM. Certaines unités en attaque peuvent avancer et d'autres non. L'artillerie et les unités du défenseur ne peuvent jamais Avancer Après Combat.

### 12.11.1 Effets du Terrain sur l'Avance Après Combat

**BOCAGE** : Si l'attaque a été faite dans un hex de Bocage, l'attaquant ne peut avancer que si tous les défenseurs ont été éliminés par des pertes de pas sur la TRC.

**HEXS ET COTES D'HEXS INTERDITS** : Une unité ne peut jamais Avancer Après Combat dans ou à travers un terrain qui lui est interdit au cours d'un mouvement normal.

## 13.0 ARTILLERIE ET NAVIRES TIRANT SEULS

### 13.1 Généralités

Les unités d'artillerie et les unités navales peuvent tirer d'elles même sur des unités à portée pendant la Phase de Combat (sans soutenir une attaque). Un maximum d'une unité d'artillerie ou unité navale peut tirer sur une unité ou une pile ennemie. Le joueur Allié doit dépenser 1 PRC par unité qui tire, pas le joueur Allemand. N'oubliez pas qu'un hex ne peut être attaqué qu'une seule fois par Phase de Combat—soit par Combat Terrestres, soit par tir d'artillerie ou naval.

### 13.2 Observateurs

Un observateur doit être présent pour que l'artillerie ou l'artillerie navale puisse tirer. Un observateur est défini comme toute unité amie (y compris un Point d'Appui) en Ravitaillement Général et dans un rayon de deux hexs de l'hex cible si l'hex cible et l'hex intermédiaire sont des hexs de Plage, Clair, Inondé/Marais ou Pâturage. Si l'hex cible ou l'hex intermédiaire est d'un autre type de terrain, alors l'observateur doit être adjacent.

**BONUS DE COLLINE** : Une colline apporte un bonus de portée de +1 hex pour observer des unités dans un hex de Plage, Clair, Inondé/Marais ou Pâturage ; par exemple une unité sur une colline peut observer jusqu'à trois hexs de distance. Le chemin d'hexs jusqu'à l'unité cible ne peut traverser aucun autre terrain que Plage, Clair, Inondé/Marais ou Pâturage.

**ATTACHEMENT** : L'observateur et l'unité d'artillerie doivent appartenir à la même Division ou se conformer à l'Attachement (12.1).

**OBSERVATION DES UNITES NAVALES EN MER** : Toute unité dans un hex de côte ou dans un hex surplombant un hex de Plage peut observer une unité navale jusqu'à dix hexs pendant un tour de Matin ou d'Après-Midi (20.3).

**NATIONALITE** : La nationalité de l'unité Alliée qui observe n'a aucune incidence ; des unités Britanniques peuvent observer pour de l'artillerie/artillerie navale US et réciproquement.

**NUIT** : Un observateur doit être adjacent à l'hex cible pour un tir d'artillerie de nuit. Le tir naval n'est pas autorisé de nuit.

### 13.3 Procédure de Tir d'Artillerie et d'Artillerie Navale

Suivez ces étapes pour chaque tir d'artillerie ou d'artillerie navale :

**ETAPE 1** : Déterminez la Valeur de Réussite de base (la Force de l'Attaquant avant modifications).

**ETAPE 2** : Modifiez la Valeur de Réussite en soustrayant les modificateurs de terrain suivants :

Clair, Plage Inondé, Mer

0

Pâturage, Village	-1
Forêt, Ville, Bocage	-2
Retranchement, Cité	-3

Les modificateurs de terrain sont cumulatifs, toutefois le modificateur de terrain final ne peut excéder -3.

ETAPE 3 : Modifiez la Valeur de Réussite par -1 si c'est un Tour de Nuit. (N'oubliez pas que le tir d'artillerie navale n'est pas autorisé de nuit).

ETAPE 4 : La Valeur de Réussite est aussi modifiée en ajoutant le nombre d'unités dans l'hex après la première. *Par exemple, s'il y a trois unités dans l'hex, la Valeur de Réussite augmentera de deux.*

ETAPE 5 : Lancez 1D10. Si le résultat est inférieur ou égal à la Valeur de Réussite, alors l'unité ou la pile cible perd un pas, au choix de son propriétaire. Un « 1 » est toujours une réussite, et un 10 toujours un échec.

*EXEMPLE 1 : Le joueur Allié tire avec une unité d'artillerie (4)-6 sur une pile de trois unités Allemandes dans un hex de Ville. La Valeur de Réussite de base est 4, modifiée par -2 (terrain) et +2 (empilement), donc la Valeur de Réussite finale est 4. Un résultat de 4 ou moins fera perdre un pas dans la pile Allemande et les Alliés soustraient 1 PRC.*

*EXEMPLE 2 : Une unité Allemande Werfer (6)-6 tire sur une pile de trois unités Alliées en terrain Clair. La Valeur de Réussite de base est 6, modifiée par +2 (empilement), soit une Valeur de Réussite finale de 8. Un résultat de 8 ou moins fera perdre un pas à la pile Allié.*

## 13.4 Tir de Contre Batterie Allié

Lorsqu'une unité d'artillerie Allemande tire selon 13.3 pendant un tour de Matin ou d'Après-Midi, le joueur Allié peut immédiatement tirer dans l'hex contenant l'unité d'artillerie Allemande avec une unité d'artillerie ou d'artillerie navale à portée qui n'a pas encore tiré au cours de ce tour. Cependant, dans ce cas, elle n'a pas besoin d'observateur et le joueur Allié ne dépense pas de PRC. Utilisez la méthode en 13.3 pour faire ce tir de contre batterie, et tout pas perdu sera choisi normalement par le joueur Allemand ; donc parmi n'importe quelle unité de l'hex cible. Le tir de contre batterie a lieu après que le joueur Allemand a effectué son tir avec son unité d'artillerie. Aucun tir de contre batterie n'est autorisé pendant un Tour de Nuit.

*NOTE DE CONCEPTION : Cela couvre deux problèmes importants ; la représentation de la reconnaissance aérienne Allié supérieure, et cela limite aussi le joueur Allemand en l'empêchant de tirer avec tous les canons à portée, qu'il en ait besoin ou non pendant son tour.*

## 13.5 Tir Allemand Contre les Navires Alliés

Les unités d'artillerie Allemandes peuvent tirer directement sur les unités navales Alliées pendant tout tour de Matin ou d'Après-Midi sans Tempête. Toutes les règles normales du tir d'artillerie s'appliquent, la cible doit être à portée et observée (13.2). Il n'y a pas de modificateurs de terrain. Toute unité dans un hex Côtier peut observer une unité navale jusqu'à 10 hexs de distance. Avant que chaque unité d'artillerie Allemande tire sur

une unité navale Allié, le joueur Allié doit indiquer si l'unité navale fera ou non un tir de riposte (en supposant que cette unité navale n'ait pas déjà tiré ce jour). Si le joueur Allié choisit de ne pas riposter et que la cible est touchée, alors l'unité navale est définitivement retirée du jeu. Si le joueur Allié choisit de riposter et que la cible est touchée, alors l'unité navale est autorisée à riposter dans l'hex de l'unité d'artillerie Allemande venant de tirer avant de retirer l'unité navale du jeu définitivement. Si le joueur Allié choisit de riposter et que la cible n'est PAS touchée alors l'unité navale DOIT riposter dans l'hex de l'unité d'artillerie Allemande venant de tirer.

## 14.0 PHASE DU GENIE

La Phase du Génie de chaque joueur est effectuée pendant le Tour de Nuit de chaque journée. Les actions suivantes peuvent être tentées :

### 14.1 Destruction de Pont

Les deux joueurs peuvent tenter de détruire des ponts avec leurs unités du génie. Une unité du Génie qui n'est pas dans une ZDCE peut tenter de détruire un pont adjacent en faisant un jet sur la Table de Destruction/Réparation des Ponts au cours de la Phase du Génie amie. Si c'est réussi, placez un marqueur de pont détruit (Destroyed Bridge), dans un hex adjacent, avec la flèche pointant vers le côté d'hex de pont détruit.

### 14.2 Réparation de Pont

Les deux joueurs peuvent tenter de réparer des ponts précédemment détruits. Une unité du Génie qui n'est pas dans une ZDCE peut tenter de réparer un pont précédemment détruit adjacent en faisant un jet sur la Table de Destruction/Réparation de Pont pendant la Phase du Génie amie. Après une tentative de Réparation de Pont réussie, le marqueur de Pont Détruit est retiré.

### 14.3 Retranchements

Seul le joueur Allemand peut construire des Retranchements. Le nombre de Retranchements pouvant être en jeu simultanément est limité par le nombre de marqueurs fournis dans la boîte. Les Retranchements ne peuvent pas être construits dans des hexs de Cité, Ville, Inondé/Marais ou Bocage.

**CONSTRUCTION :** Pour construire un Retranchement, placez un EM (Marqueur de Retranchement) sur une unité du Génie amie face En Construction (Under Construction) (pioche & pelle) face visible. Cette unité du Génie ne peut plus bouger pour le reste de la journée. A la Phase du Génie suivante, si l'unité du Génie est toujours dans l'hex, retournez l'EM sur sa face Retranchement. Tant qu'il n'est pas retiré via combat, l'EM ne peut pas être déplacé. On ne peut en construire qu'un par hex.

**EFFETS :** Les Retranchements ont une Valeur d'Empilement d'un point, et doublent la Force de Défense d'une unité présente dans l'hex.

**ELIMINATION :** Lorsqu'une unité ennemie occupe un EM, il est retiré du jeu, mais pourra être utilisé ultérieurement.

## 15.0 COMPAGNIES (DECOMPOSITION DES UNITES)

### 15.1 Propriétés et Fonction

Les Compagnies ont une Valeur d'Empilement de deux et sont considérées comme des unités de Corps. Les Compagnies sont utilisées pour représenter le dernier pas des unités à trois pas (3.4) ou bien pour décomposer un bataillon en unités de la taille d'une compagnie (15.2).

### 15.2 Décomposition Volontaire

Les joueurs peuvent volontairement décomposer un bataillon en compagnies pendant n'importe quelle Phase de Mouvement amie. Cette décomposition volontaire doit être effectuée avant de déplacer l'unité. Les unités résultant de cette action peuvent ensuite se déplacer normalement. Les joueurs devraient consulter le Tableau de Décomposition et de Remplacement pour savoir quel type de compagnie est créé par l'unité mère. Une unité à trois pas se décompose en trois compagnies. Une unité à trois pas à pleine puissance ou réduite peut se réduire elle-même d'un pas et créer une seule compagnie. Les unités à deux pas à pleine puissance peuvent se réduire d'elles-mêmes d'un pas et créer une seule compagnie, mais ne peuvent pas se décomposer en deux compagnies.

### 15.3 Décompositions de Départ Allemandes

Les unités Allemandes autorisées à se décomposer peuvent le faire au début de la campagne au choix du joueur Allemand. Elles peuvent se décomposer en trois compagnies séparées ou en un bataillon réduit et une compagnie. Elles peuvent rester dans leur hex de placement initial ou être placées dans n'importe quel hex adjacent, ou bien placées dans n'importe quel Point d'Appui de la plage à laquelle elles sont assignées. Il y a une limite d'une compagnie par Point d'Appui.

### 15.4 Combiner et Absorber les Compagnies

**Combiner les Compagnies :** Deux compagnies ou plus empilées et adjacentes au QG Divisionnaire du bataillon à reconstruire, (ou adjacent à un QG de Corps si le bataillon à reconstruire est au niveau du Corps) peuvent se combiner pour reconstruire une unité précédemment éliminée ou une unité à 3 pas volontairement décomposée sur sa face réduite (ou à pleine puissance si trois compagnies se combinent).

**NOTE :** Pendant le Tour d'Invasion du 6 Juin, les compagnies sont autorisées à se recomposer dans une ZDCE et n'ont pas besoin d'être adjacentes à un QG.

**Combiner les Compagnies Aéroportées :** Pendant le Segment de Mouvement Aéroporté du Tour du 6 Juin, les compagnies Aéroportées du même bataillon peuvent se combiner s'ils terminent leur mouvement dans le même hex. Un QG Divisionnaire adjacent n'est pas obligatoire, et la combinaison est autorisée en ZDCE. A partir du 8 Juin cette restriction est levée et les compagnies Aéroportées peuvent se combiner en n'importe quel bataillon Aéroporté de la même Division.

**Absorber les Compagnies :** Pendant une Phase de Mouvement amie, un bataillon réduit et une compagnie appropriée empilés peuvent se combiner pour ramener le bataillon à pleine puissance. Un QG adjacent n'est pas obligatoire et la combinaison est autorisée en ZDCE. La combinaison peut avoir lieu avant ou après le mouvement.

Voir 9.5 pour fournir des Remplacements aux compagnies.

## 16.0 SEQUENCE DE JEU POUR LE TOUR DU 6 JUIN

La séquence de jeu pour le premier tour de la partie (6 Juin) est différente de celle des autres tours et est précisée ici :

### A. Le Tour de Nuit du 6 Juin

**IMPORTANT : L'Inter Phase Nocturne et les Phases de Joueur Nocturnes ne sont pas utilisées au 6 Juin.**

#### 1. La Phase de Parachutage Allié

- SEGMENT DES ECLAIREURS :** Placez les unités d'Eclaireurs Régimentaires dans les hexs de placement désignés puis résolvez la précision du saut.
- SEGMENT DE PARACHUTAGE AEROPORTE :** Placez les bataillons Aéroportés sur leurs unités d'Eclaireurs Régimentaires et résolvez tous les Parachutages. Pour chaque bataillon :
  - Faites un jet pour la précision.
  - Faites un jet pour la direction.

Lorsque la précision et la direction sont déterminées, pour chaque compagnie :

- Faites un jet pour la distance depuis l'Eclaireur.
  - Résolvez immédiatement les Dommages de l'Atterrissage.
- SEGMENT DE MOUVEMENT AEROPORTE :** Les unités Aéroportées peuvent bouger d'un hex et les compagnies Aéroportées peuvent se combiner.
  - SEGMENT DE COMBAT AEROPORTE :** Les unités Aéroportées peuvent Combattre des unités Allemandes adjacentes.

#### 2. La Phase de Réaction Aéroportée Allemande

- Segment de Mouvement de Réaction Aéroporté Allemand.
- Segment de Combat de Réaction Aéroporté Allemand.

### B. Le Tour d'Invasion du 6 Juin

**IMPORTANT : Ceci remplace les tours de joueurs de Matin Alliés et Allemands.**

#### 1. Phase d'Invasion n°1

- Segment de Débarquement Allié (vérifiez la Dérive à la Phase n°1).
- Segment de Tir Défensif Allemand.
- Segment de Tir Allié.
- Segment de Mouvement Allemand.

## 2. Phase d'Invasion n°2

Répétez la Phase n°1.

## 3. Phase d'Invasion n°3

Répétez la Phase n°1.

## 4. Phase Finale

- Segment de Regroupement Allemand.
- Placez un marqueur de Tête de Pont sur chaque Site d'Invasion.
- Segment Naval Allié du 6 Juin.
- Segment de Récupération de l'Artillerie.

## C. Tour d'Après-Midi Allié

Reprenez la séquence de jeu normale à partir de ce point.

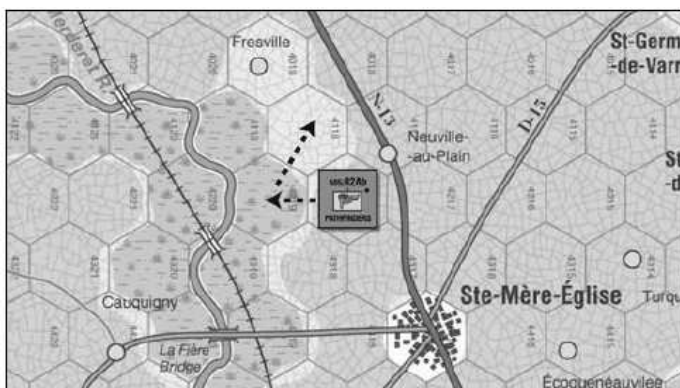
# 17.0 PARACHUTAGES

## 17.1 Eclaireurs

Chaque Division Aéroportée dispose d'une unité d'Eclaireurs pour chaque régiment. L'Eclaireur Régimentaire doit être placé avant que le reste des parachutistes de la Division ne saute.

**Procédure de Parachutage des Eclaireurs :** Lancez 1D6 pour la précision. Sur un résultat de 1-3, l'unité atterrit dans l'hex cible. Sur un résultat de 4-6, elle est hors zone et atterrit à un hex de distance. Si l'unité est hors zone, faites un jet pour la direction et placez l'Eclaireur dans cet hex. Si l'hex cible est Inondé/Marais, déplacez l'unité d'Eclaireurs d'un hex supplémentaire dans la direction (1) du Tableau de Directions. Si c'est encore un hex Inondé/Marais, déplacez-la à la place dans la direction (2) et ainsi de suite.

**Propriétés des Eclaireurs :** Les Eclaireurs ne peuvent pas bouger. Si une unité ennemie entre dans l'hex, l'unité d'Eclaireurs est éliminée. Les Eclaireurs sont des Sources de Ravitaillement Général pour toute unité Aéroportée pendant les tours du 6 Juin. Retirez toutes les unités d'Eclaireurs lorsque tous les renforts en Planeurs ont atterri.



**EXEMPLE :** L'Eclaireur du 505<sup>ème</sup> Régiment, 82<sup>ème</sup> Aéroportée est placé dans l'hex A4218. Le joueur Allié lance 1D6 pour la précision et obtient un 4 ; l'unité est hors zone. Le joueur Allié obtient un 5 pour la direction. Il place l'Eclaireur dans l'hex A4219 selon le Tableau de Directions. Cependant, c'est un hex Inondé/Marais, donc le joueur Allié doit déplacer l'unité d'un hex supplémentaire et regarde d'abord dans la direction (1), soit l'hex 4118. Comme cet hex n'est pas Inondé/Marais, l'Eclaireur y est placé.

*Si l'hex était Inondé/Marais, le joueur aurait regardé dans la direction (2) ce qui aurait ramené l'unité en 4218.*

## 17.2 Le Segment de Parachutage

Lorsque tous les Eclaireurs ont atterri, le joueur Allié peut larguer ses parachutistes. Chaque bataillon Aéroporté dispose de trois compagnies Aéroportées qui lui sont associées et qui seront utilisées pour le parachutage. Le pion bataillon lui-même n'est pas utilisé pour l'instant, il est placé dans la Case Aéroportée imprimée sur la carte et entrera en jeu lorsqu'il pourra être construit à partir de ses compagnies ; voir 17.3.

**EXEMPLE :** Le bataillon 3/506/101 aura trois compagnies appelées G/3/506, H/3/506 et I/3/506.

Placez les trois compagnies aéroportées dans l'hex où l'Eclaireur a atterri puis suivez la Procédure de Parachutage pour les trois compagnies. Répétez le processus pour chaque bataillon du régiment. Lorsque toutes les compagnies du régiment ont sauté, passez à l'Eclaireur suivant et recommencez le processus jusqu'à ce que toutes les compagnies Aéroportées aient sauté.

Les bataillons d'artillerie, le Génie et les QG Divisionnaires participant au parachutage sont chacun considérés comme des unités individuelles en ce qui concerne le parachutage, toute référence ultérieure à une « compagnie » s'applique aussi à ces unités. Elles peuvent atterrir dans n'importe quelle position occupée par un Eclaireur.

### Procédure de Parachutage :

**ETAPE 1 :** Lancez 1D6 pour la précision du bataillon Aéroporté et consultez le Tableau de Précision plus bas. Ce résultat s'applique aux trois compagnies. Les unités Aéroportées CW obtiennent automatiquement un « 1 ».

#### TABLE DE PRECISION

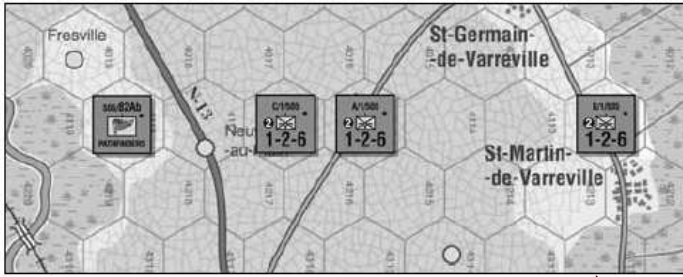
- 1 : La distance de l'Eclaireur est de la moitié d'1D6 hexs arrondie à l'inférieur.
- 2-5 : La distance est de 1D6 hexs.
- 6 : La distance est de 2D6 hexs.

**ETAPE 2 :** Lancez 1D6 pour la direction du bataillon en utilisant les Flèches de Direction imprimées sur la carte (cartes A & C). Cette direction s'applique aux trois compagnies du bataillon.

**ETAPE 3 :** Maintenant faites le jet pour la distance, avec un jet différent pour chaque compagnie du bataillon. Le résultat donne la distance en hexs depuis l'hex de l'Eclaireur. Utilisez un ou deux dés selon le résultat de l'Étape 1. Les compagnies Aéroportées atterrissent dans ces hexs. Résolez les Dommages à l'Atterrissage (voir plus bas) lorsque chaque compagnie atterrit.

**NOTE :** Voir 19.8 pour les règles spéciales concernant la compagnie initiale de la 2<sup>ème</sup> Ox & Bucks Britannique à Pegasus Bridge.

Répétez ce processus pour le bataillon suivant.



**EXEMPLE :** Après avoir largué l'Eclaireur du 505<sup>ème</sup>, hors zone, dans l'hex A4118 dans l'exemple précédent, il est temps de larguer les parachutistes. Pour cet exemple nous larguerons le bataillon 1/505/82. Il y a trois compagnies dans ce bataillon : A/1/505, B/1/505 et C/1/505. Le joueur Allié fait d'abord un jet de précision et le résultat est 4 ; ce qui signifie que chaque bataillon sera hors zone de 1D6 hexs. Ensuite il lance pour la direction et le résultat est « 2 », les trois compagnies sont hors zone dans la direction (2) vers l'est. D'abord la A/1/505 ; le jet donne « 3 ». Comptez trois hexs dans la direction (2) et placez-la dans l'hex A4113. Pour B/1/505 le résultat est 6 ; placez-la dans l'hex A4112. Un « 2 » est obtenu pour C/1/505 et elle est placée dans l'hex A4116.

### Domages à l'Atterrissage :

- Toute unité larguée sur une unité ennemie ou dans un hex de pleine mer est éliminée.
- Toute unité larguée dans un hex Inondé/Marais doit faire un jet de survie avec 1D6 :  
1-4 : Aucun effet.  
5-6 : Unité éliminée.
- Toute unité qui atterrit dans un hex adjacent à une unité Allemande subit immédiatement un tir de cette unité. Le joueur Allemand lance 1D10 par unité Allemande adjacente (aucun DRM ne s'applique). Si le résultat est :
  - ◇ inférieur ou égal au Facteur d'Attaque de l'unité Allemande alors l'unité Allié est éliminée (ou un pas de perte si elle est de la taille d'un Bataillon ; ex : Génie).
  - ◇ supérieur au Facteur d'Attaque de l'unité Allemande, alors il n'y a aucun effet.

## 17.3 Le Segment de Mouvement Aéroporté

Lorsque toutes les unités Aéroportées ont été larguées et que tous les dommages à l'atterrissage ont été résolus, le joueur Allié peut déplacer toutes les unités Aéroportées d'un hex. Les compagnies Aéroportées peuvent ce combiner à ce moment, après leur mouvement (15.4). Les règles d'empilement s'appliqueront après le mouvement d'un hex. Les unités Aéroportées qui atterrissent dans un hex adjacent à une unité Allemande peuvent bouger, mais pas d'une ZDCE à une autre.

**NOTE :** Lorsque la Séquence d'Assaut des Plages commence, les unités de parachutistes sont capables de se déplacer d'un hex par Phase d'Invasion de Plage, tout comme les unités d'assaut de plages.

## 17.4 Le Segment de Combat Aéroporté

Pendant ce segment, le joueur Allié peut tirer sur les unités Allemandes adjacentes à ses unités Aéroportées. La TRC n'est pas utilisée, un système de « Tir » est utilisé à la place, comme expliqué ci-dessous. S'il y a deux unités ennemies ou plus adjacentes, l'unité Aéroportée ne peut tirer que sur l'une d'entre

elles. Chaque unité Aéroportée tire individuellement sur une unité Allemande adjacente en utilisant sa Force d'Attaque. Une unité Allemande peut se faire tirer dessus plus d'une fois par différentes unités Aéroportées. Aucun PRC n'est nécessaire. Lancez 1D10 par unité Aéroportée qui tire. Il n'y a pas de modificateur de Terrain. Si le résultat modifié est :

- inférieur ou égal à Facteur d'Attaque de l'unité Aéroportée, alors l'unité Allemande perd un pas (Note : Un « 1 » est toujours une réussite et un « 0 » toujours un échec).
- supérieur au Facteur d'Attaque de l'unité Aéroportée, alors il n'y a aucun effet.

Il n'y a pas d'Avance ni de Retraite au cours de ce Segment de Combat.

## 17.5 Phase de Mouvement de Réaction Allemand

Le joueur Allemand peut déplacer toute unité avec une CM de 1 ou plus se trouvant actuellement dans un rayon de deux hexs d'une unité Aéroportée Allié d'un maximum d'un Point de Mouvement (1 PM) dans un hex non-Plage selon les règles de mouvement normales. Aucune autre unité Allemande ne peut se déplacer.

## 17.6 Phase de Combat de Réaction Allemand

Le joueur Allemand peut maintenant Tirer en utilisant la méthode décrite pour les Alliés pendant le Segment de Combat Aéroporté. Aucun Soutien d'Artillerie n'est autorisé et les unités Allemandes ne peuvent PAS combiner leur Force d'Attaque pour tirer.

## 17.7 Atterrissage des Planeurs

**NOTE DE CONCEPTION :** Les unités de planeurs sont arrivées plus tard avec une meilleure idée de leur destination. Cependant, c'était un atterrissage encore plus dangereux compte tenu du terrain, des tirs ennemis et des inondations.

Les unités de Planeurs peuvent atterrir dans tout hex libre d'unités et de ZDC Allemandes si une Ligne de Ravitaillement peut être tracée depuis l'hex d'atterrissage jusqu'à une unité d'Eclaireurs appartenant à la Division de l'unité de Planeurs. Les limites d'empilement peuvent être ignorées à l'atterrissage, mais doivent être corrigées à la fin de la Phase de Mouvement Allié. Les unités de Planeurs doivent faire un jet pour la Survie et la Précision.

**Survie :** Lancez 1D10 par unité de Planeurs. Sur un résultat de 1-2, l'unité perd un pas\*. Sur 3-10, aucun effet.

\* L'unité est éliminée si c'est une compagnie ou une autre unité à un pas, appliquez une perte de pas pour un bataillon complet ou réduit.

**Précision :** Lancez 1D6 pour la précision. Sur un résultat de 1-3, l'unité atterrit dans l'hex désigné. Sur un résultat de 4-6, elle est hors zone et atterrit à un hex de distance. Si elle est hors zone, faites un jet pour la direction et placez l'unité de Planeurs dans cet hex. Si l'hex cible est un hex Inondé, de Pleine Mer,

occupé par l'ennemi ou adjacent à une unité Allemande, appliquez les Dommages à l'Atterrissage selon 17.2.

**Mouvement :** Les unités de Planeurs peuvent se déplacer d'un hex au maximum au tour où elles atterrissent.

## 17.8 Artillerie Aéroportée

Il y a trois unités d'Artillerie Aéroportée US qui peuvent atterrir pendant la Phase de Parachutage (376<sup>ème</sup> & 456<sup>ème</sup> de la 82<sup>ème</sup>, et 377<sup>ème</sup> de la 101<sup>ème</sup>). Le joueur Allié peut attendre jusqu'au tour du 6 Juin pour les faire atterrir, en suivant les règles d'Atterrissage des Planeurs (17.7), ou les faire atterrir avec le largage initial du Tour de Nuit du 6 Juin. Si elles sont larguées pendant l'atterrissage initial, elles font un jet de Survie de Planeur avec un DRM -2 et suivent les règles de dérive des parachutages (jet de précision, jet de direction et jet de distance).

## 18.0 TOUR D'INVASION DES PLAGES DU 6 JUIN

### 18.1 Définition des Sites de Débarquement, Queues de Débarquement, Hexs d'Assaut et Cases de Stockage

Chaque Site de Débarquement (Gold, Juno, Sword, Utah et Omaha) est composé de plages individuelles. Chaque plage est en trois parties : les Hexs de Plage, la Queue de Débarquement (composée d'un maximum de trois Hexs d'Assaut), et une Case de Stockage (la case blanche derrière les Hexs d'Assaut).

*EXEMPLE : A GOLD Beach, King Red est dans l'hex 1829. Ses hexs d'assaut sont 1728, 1628 et 1527.*

### 18.2 Placement des Unités Alliées sur les Pistes d'Assaut

Le joueur Allié place ses forces d'invasion sur la carte de cette façon :

**1. Placez les Bataillons :** Sur chaque site de débarquement, placez une unité dans chaque Hex d'Assaut. *Par exemple, Sword Beach a 10 Hexs d'Assaut, et chacun peut contenir un bataillon.* Les « bataillons d'assaut des plages » historiques sont placés dans les hexs de la Phase 1 et sont identifiés dans les règles de placement du scénario. Les autres bataillons sont placés comme le joueur le désire parmi les unités disponibles de la division. Voir aussi plus bas, « autres unités dans les Hexs d'Assaut ».

**2. Décomposez les Bataillons :** Lorsque c'est applicable, décomposez les bataillons placés en compagnies. Placez les unités des bataillons décomposés dans la case de stockage associée à la plage. Les bataillons d'Artillerie ne peuvent pas être décomposés, donc s'ils sont placés dans un Hex d'Assaut, ils doivent débarquer en tant que bataillon.

**3. Réarrangez les Compagnies :** Arrangez maintenant les compagnies de chars et d'infanterie comme vous le souhaitez dans les trois Hexs d'Assaut de la plage. Les chars DD, s'ils sont disponibles, peuvent débarquer avec la première vague, mais doivent respecter les règles d'empilement.

**4. Placez les Unités de Soutien :** Placez les unités de soutien (Génie, AVRE et Crocodiles) comme vous le souhaitez avec les unités de la taille d'une compagnie qui débarquent. Elles peuvent être placées dans n'importe quel Hex d'Assaut, ensembles ou seules, et n'ont pas de Valeur d'Empilement. Cependant, elles DOIVENT compter comme une unité pour le modificateur d'empilement pendant le Segment de Tir Défensif Allemand. Les Commandos et les Rangers ne peuvent pas recevoir d'Unités de Soutien.

**5. Mettez de Côté les Unités qui Restent :** Les unités de la division en assaut qui ne peuvent pas entrer dans les Hexs d'Assaut entreront en jeu pendant le Tour de Matin du 6 Juin, ou plus tard si nécessaire, comme des renforts normaux.

**Empilement dans les Hexs d'Assaut :** Pendant le Tour d'Invasion du 6 Juin, chaque Hex d'Assaut dans la Queue de Débarquement a une limite d'empilement de trois (3) compagnies ou un bataillon. Une fois placées, ce sont les seules unités qui peuvent débarquer pendant la séquence de débarquement. Les unités de Soutien n'ont pas de Valeur d'Empilement. Les Cases de Stockage n'ont pas de limite d'empilement et ne servent qu'à contrôler la position de chaque bataillon. Les hexs de Plages ont une limite d'empilement de 6 Points d'Empilement, comme tout autre hex de terre.

Voir 19.5 Pour l'empilement des plages de Commandos.

Notez qu'après le Tour d'Invasion du 6 Juin, l'empilement dans la Queue de Débarquement est de quatre unités par hex.

**Autres Unités dans les Hexs d'Assaut :** Les QG et les unités comme la Recon et l'Artillerie qui sont placés dans les Hexs d'Assaut ne peuvent débarquer que dans un hex de Plage qui n'est pas adjacent à une unité ou un Point d'Appui ennemi. Ils ne sont pas décomposés à l'atterrissage, et les unités d'artillerie sont retournées sur leur face « MOVED » (même si elles sont mécanisées).

*NOTE DE CONCEPTION : Le joueur Allié devra faire très attention à l'endroit où il veut débarquer ses unités, et à leur position dans les hexs de débarquement.*

## 18.3 Segments de Débarquement Allié

### 18.3.1 Segment de Débarquement Allié, Phase 1

Toutes les unités Alliées bougent d'un hex (y compris les unités Aéroportées qui ont atterri pendant le Tour de Nuit). Les unités dans les Hexs d'Assaut avancent d'un hex sur la piste. Les unités dans les Hexs d'Assaut de la Phase 1 entreront sur les véritables hexs de Plages. A la Phase 1 UNIQUEMENT, vérifiez la Dérive (voir plus bas) de chaque unité entrant dans un hex de Plage pendant cette phase. Les débarquements peuvent être effectués dans l'ordre choisi par le joueur Allié, mais les unités de chaque Site de Débarquement doivent débarquer d'ouest en est.

*EXEMPLE : A Omaha Beach, la première unité à déplacer sur une plage est à Charlie, puis Dog Green puis Dog White, et ainsi de suite.*

**Dérive :** Chaque Site de Débarquement dispose d'une Valeur de Dérive (Drift Rating) imprimée sur la carte. Le joueur Allié lance 1D10 pour chaque unité (y compris les unités de Soutien) débarquant pendant la Phase 1 uniquement (voir aussi 19.5). Si le résultat est inférieur ou égal à la Valeur de Dérive, l'unité débarque dans l'hex cible initial. Si le résultat est supérieur à la Valeur de Dérive, l'unité débarque à un hex vers l'est depuis l'hex cible initial.

Exception : Les Rangers à la Pointe du Hoc ne vérifient pas la Dérive, ils attaquent directement depuis leur Hex d'Assaut.

**Chars DD :** Pour toute compagnie de chars DD entrant dans un hex de Plage, faites un jet de Survie (19.6.2) pour chacune, et si l'unité survit, vérifiez la Dérive. Ensuite, l'unité peut tirer immédiatement, selon 18.5. Cela est une opportunité de tir « supplémentaire », et l'unité peut toujours tirer pendant le Segment de Tir Allié de la Phase d'Invasion. Voir l'Engagement Minimal des Chars DD (19.6.3).

### 18.3.2 Segment de Débarquement Allié, Phases 2 & 3

Aux Phases 2 & 3, les unités Alliées peuvent à nouveau se déplacer d'un hex. Les unités dans les Hexs d'Assaut avancent d'un hex. Les unités déjà dans un hex de Plage ou de Terre (y compris les forces Aéroportées) peuvent se déplacer d'un hex si le joueur le désire. Ce mouvement d'un hex ne permet pas d'entrer ou de traverser un terrain interdit pendant le mouvement normal. Les unités ne peuvent pas se déplacer directement d'une ZDCE à une autre.

**Empilement :** Les unités ne peuvent à aucun moment dépasser les limites d'empilement. S'il n'y a pas de place pour avancer ou débarquer, les unités restent sur place.

**Changement de Plages :** Pendant les Segments de Débarquement 2 & 3, les unités dans les Hexs d'Assaut de la Phase 1 peuvent, au lieu de débarquer dans l'hex de Plage associé à leur Queue de Débarquement, débarquer dans un hex de Plage adjacent (à gauche ou à droite) si cet hex n'est pas en ZDCE.

### 18.4 Segment de Tir Défensif Allemand

Le joueur Allemand peut tirer sur les unités Alliées au cours de ce Segment. La TRC n'est pas utilisée, mais un système de « Tir », comme expliqué plus bas. Toutes les unités Allemandes sont considérées comme étant en Ravitaillement de Combat pendant la durée du Tour d'Invasion du 6 Juin. Appliquez ces restrictions pour chaque Tir :

- Les unités dans des hexs différents ne peuvent pas tirer ensemble. Les unités dans un même hex peuvent combiner leurs forces.
- Chaque cible doit être un hex seul, aucune attaque multi-hexs n'est autorisée.
- Une unité de combat ne peut tirer qu'une seule fois par phase.

- Les unités non artillerie ne peuvent tirer que sur des unités ennemies adjacentes.
- Les unités d'artillerie ne peuvent pas tirer pendant la Phase d'Invasion 1 à moins de tirer sur une unité ennemie adjacente avec un Facteur de Défense de un. Les QG ont aussi une force de 1 pour les tirs.
- Les unités d'artillerie ne peuvent pas prendre pour cible les unités Alliées en mer dans la Queue de Débarquement, les hexs cible doivent être des hexs de Plage ou de Terre.
- Pendant les Phases d'Invasion, un hex ennemi peut être pris pour cible plus d'une fois. (Note : un « 1 » est toujours une réussite et un « 0 » toujours un échec).

**Procédure de Tir :** Pour chaque combat, indiquez les unités qui tirent, choisissez un hex cible et lancez 1D10. La Valeur de Réussite est égale à la Force d'Attaque totale des unités qui tirent. Si le résultat est inférieur ou égal à la Valeur de Réussite, alors la cible perd un pas. C'est le joueur hors phase qui choisit les unités à éliminer (les unités de Soutien ne peuvent pas être éliminées pour satisfaire un pas de perte). Ignorez tous les modificateurs de terrain, sauf les Promontoires. Il n'y a pas de Retraite ni d'Avance Après Combat.

**DRM D'Empilement sur la Plage :** Lorsque le joueur Allemand prend pour cible une pile de plus de deux unités dans un hex de Plage, alors pour chaque unité en plus de la deuxième, ajoutez un (+1) à la Valeur de Réussite. Les unités de Soutien comptent comme une unité pour cette règle.

*EXEMPLE : Une pile de cinq unités (trois compagnies et deux unités de Soutien) qui se fait tirer dessus donnera au joueur Allemand +3 à sa Valeur de Réussite.*

**DRM d'Armes Combinées :** Le modificateur d'Armes Combinées doit s'appliquer là où c'est possible, pour un DRM +1. Ce DRM est disponible pendant les Segments de Tirs Alliés et Allemands.

### 18.5 Segment de Tir Allié

Le Segment de Tir Allié est divisé en deux étapes :

**ETAPE 1 : RECONSTRUCTION DES BATAILLONS :** A ce moment, les unités Alliées (y compris les unités Aéroportées) peuvent se recomposer selon les règles de 15.4 si elles le désirent (Note : La présence d'un QG n'est pas nécessaire pendant le Tour d'Invasion du 6 Juin). Les unités ne peuvent se recomposer qu'avec les unités se trouvant actuellement dans les cases de stockage. Elles peuvent se recomposer en tant que bataillons réduits ou à pleine puissance, en fonction des compagnies disponibles.

**ETAPE 2 :** Effectuez les Tirs en utilisant les mêmes procédures et restrictions qu'en 18.4 sauf que le joueur Allié ne reçoit pas le modificateur d'empilement des Plages contre les unités Allemandes.

**Soutien Aérien :** Aucun Soutien au Sol n'est disponible pendant les tours du 6 Juin.

**Soutien d'Artillerie :** Les unités d'artillerie ne peuvent pas tirer avant d'avoir atterri.

**Ravitaillement Allié :** Toutes les forces Alliées sont considérées en Ravitaillement de Combat pendant le Tour d'Invasion des Plages. Elles n'ont pas besoin de dépenser des PRC, à moins d'utiliser le Soutien Naval d'Urgence pendant la Phase 3 ; voir ci-dessous.

**Soutien Naval d'Urgence :** UNIQUEMENT pendant la troisième Phase de Débarquement, le joueur Allié peut dépenser 1 PRC par plage où cette option est utilisée pour placer jusqu'à cinq unités navales à portée de la plage choisie (faites un jet de Mines [10.9] pour chaque unité navale placée). Ce tir naval suit les règles normales du soutien naval, mais ne peut être utilisé que pour soutenir un combat (en ajoutant la force de l'unité navale à la Force d'Attaque de l'unité terrestre). Ce tir compte pour le tir de l'unité navale autorisé pour la journée, et ne sera pas disponible avant la prochaine journée. Retournez l'unité navale sur sa face « fired ».

## 18.6 Segment de Mouvement Allemand

Les unités Allemandes actuellement sur la carte peuvent se déplacer normalement pendant ce segment, mais avec une CM réduite. La CM est déterminée en fonction de la Phase d'Invasion :

- Phase 1 : 1 PM
- Phase 2 : 2 PM
- Phase 3 : 3 PM

Un mouvement minimum d'un hex (10.3) est autorisé à chaque phase, mais pas pour entrer dans un hex de Plage. Toutes les unités Allemandes sont considérées en Ravitaillement Général pendant la durée du Tour d'Invasion du 6 Juin. Il n'y a pas de Phase de Mouvement Mécanisé pendant le Tour d'Invasion du 6 Juin. Les unités Allemandes sont autorisées à se décomposer en compagnies ou à se recomposer en bataillons pendant les trois phases.

Toutes les unités Allemandes peuvent se déplacer normalement pendant le tour d'Après-Midi.

## 18.7 Artillerie Allemande au Tour d'Invasion

Les unités et les Points d'Appui Allemands peuvent appeler l'artillerie Divisionnaire et de Corps pendant les Phases d'Invasion 2 & 3, en suivant toutes les règles du soutien d'artillerie en combat sauf pour les règles spéciales suivantes :

- Il n'y a pas de tir d'artillerie à la Phase 1.
- Une seule unité d'artillerie est autorisée par combat pendant les Phases d'Invasion. Ajoutez sa force de tir à la Force d'Attaque totale.
- Les unités d'artillerie statique ne peuvent tirer qu'une seule fois pendant les trois Phases d'Invasion.
- Une unité d'artillerie peut tirer une fois OU se déplacer pendant les trois Phases d'Invasion. Par exemple, si une unité se déplace pendant le Segment de Mouvement Allemand de la 1<sup>ère</sup> Phase d'Invasion, elle ne pourra ni bouger ni tirer pendant les Phases d'Invasion 2 & 3. Cependant, une unité d'artillerie mécanisée peut se déplacer puis tirer, mais uniquement dans cet ordre ; une fois pendant les trois Phases d'Invasion. Par exemple, si une unité mécanisée se déplace pendant le Segment de Mouvement Allemand de la 2<sup>ème</sup> Phase d'Invasion, elle pourra tirer

pendant le 2<sup>ème</sup> ou le 3<sup>ème</sup> Segment d'Invasion, et ne pourra pas se déplacer pendant le 3<sup>ème</sup> Segment d'Invasion. Une fois retournée sur sa face « Moved », l'artillerie ne pourra être à nouveau retournée qu'à la fin de la séquence de débarquement sur les plages, juste avant le tour d'Après-Midi du 6 Juin.

## Points d'Appui et Artillerie

Les unités d'artillerie Statique, de Corps et Divisionnaire peuvent être utilisées avec un Point d'Appui qui observe pour tirer sur des unités Alliées. Le Point d'Appui peut combiner sa force avec l'unité d'artillerie (si la cible est adjacente au Point d'Appui). Eventuellement, l'unité d'artillerie peut tirer seule en utilisant le Point d'Appui comme observateur. Les Points d'Appui peuvent appeler les unités d'artillerie Divisionnaire suivantes :

Position du Point d'Appui	Artillerie Divisionnaire
Utah Beach	709 <sup>ème</sup>
Omaha Beach	716 <sup>ème</sup> , 352 <sup>ème</sup>
Gold Beach	716 <sup>ème</sup>
Juno Beach	716 <sup>ème</sup>
Sword Beach	716 <sup>ème</sup>

## 18.8 La Phase Finale

Après la conclusion de la Phase d'Invasion n°3, le joueur Allié effectue les activités suivantes :

### 18.8.1 Segment de Regroupement Allié

- Toutes les unités de Soutien AVRE et du Génie sont retirées. Les unités de Crocodiles restent en jeu.
- Les unités dans les Hexs d'Assaut qui n'ont pas débarqué (à cause du manque de place sur les plages) sont recomposées autant que possible et mises de côté pour débarquer au tour suivant. Ces unités doivent débarquer avant toutes les autres. Les unités à la Pointe du Hoc combattent depuis leur hex de débarquement.
- Recomposez les unités qui ont débarqué (y compris les unités Aéroportées). Les unités n'ont pas besoin d'être adjacentes à un QG Divisionnaire à ce moment.
- Tout bataillon restant dans les cases de stockage est placé dans la Case Eliminée. Ils pourront être reconstruits plus tard avec des Remplacements.

### 18.8.2 Placement des Marqueurs Tête de Pont

Le joueur Allié choisit une Queue de Débarquement pour chaque Site de Débarquement (Utah, Omaha, Gold, Juno et Sword) et place le marqueur de Tête de Pont (Beachhead) dans la Case de Stockage de cette Queue de Débarquement. Ce marqueur ne peut jamais être déplacé. L'hex de Plage à la fin de la Queue de Débarquement devient une Source de Ravitaillement et une position d'entrée pour les Renforts Alliés.

**Empilement des Renforts dans la Queue de Débarquement :** Placez les unités non débarquées dans la file de débarquement. La limite d'empilement dans la file est maintenant de quatre unités de n'importe quelle taille (Bn ou Co) par Hex d'Assaut.

### 18.8.3 Phase de Mouvement Naval Allié du 6 Juin

Les unités navales Alliées sont placées à ce moment dans n'importe quel hex de Pleine Mer à au moins deux hexs d'un hex de terre. Faites un jet de Mines pour chaque unité navale placée (10.9). Elles seront prêtes à tirer pendant le Tour d'Après-Midi du 6 Juin.

### 18.8.4 Segment de Récupération de l'Artillerie

Retournez toutes les unités d'artillerie Alliées et Allemandes sur leur face prête à tirer.

## 18.9 Points d'Appui

### 18.9.1 Propriétés des Points d'Appui

- Ils ont une Force d'Attaque et de Défense entre 1 et 4.
- Ils ne peuvent jamais bouger.
- Ils ont une Valeur d'Empilement de 1.
- Ils ont une ZDC.
- Une fois détruits, ils ne peuvent jamais être remplacés.
- FACE CACHEE ET REVELEE : Les pions Points d'Appui ont une face cachée et une face révélée. Ils sont placés avec leur force cachée du joueur Allié. Le joueur Allemand peut examiner leurs forces et les placer en conséquence. Retournez-les sur leur face révélée lorsqu'ils sont attaqués ou lorsqu'ils attaquent. Une fois révélés, ils le restent définitivement jusqu'à leur élimination.

### 18.9.2 Placement des Points d'Appui

Les Points d'Appui sont placés face cachée au début de la partie par le joueur Allemand, sur ou près des cinq plages de débarquement et autour du périmètre de Cherbourg selon les instructions du scénario. Les Points d'Appui sont soit placés dans les hexs indiqués dans les instructions du scénario, ou en suivant ces règles s'ils sont placés sur les plages ou dans le périmètre de Cherbourg :

- **Sur les Plages** : Un Point d'Appui par hex, adjacent à un hex de Plage. Ils ne peuvent pas être placés dans un hex de Plage. Le terrain n'est pas pris en compte pour ces placements. Par exemple, ils peuvent être placés dans les hexs C1929 et/ou C1930 malgré la présence de terrain Inondé, mais pas en C1928, car c'est un hex de Plage. Les instructions du scénario indiquent combien en sont placés pour chaque plage.
- **A Cherbourg** : Douze Points d'Appui sont placés dans le périmètre de Cherbourg. Un doit être placé dans l'hex 2035 (Note : c'est le Fort du Roule). Deux peuvent être placés dans n'importe quel hex du périmètre, sauf dans un hex de Cité, et les neuf autres doivent être placés, un par hex, adjacent et à l'intérieur du périmètre de Cherbourg.

Il y a 46 marqueurs de Points d'Appui avec les forces suivantes :

- Force 4 x15
- Force 3 x15
- Force 2 x8
- Force 1 x8

### 18.9.3 Points d'Appui en combat

Les unités Alliées n'ont pas le droit d'entrer dans un hex avec un Point d'Appui actif ; il doit d'abord être détruit. Leur présence n'a aucun effet sur les unités amies dans l'hex et peuvent être combinés avec elles pour le Tir ou le Combat Terrestre. Lorsqu'une perte de pas est appliquée à un hex de défense contenant un Point d'Appui, c'est le défenseur qui choisit l'unité qui subit la perte. Si le Point d'Appui est la seule unité dans l'hex, il est éliminé. Les autres règles pour les Points d'Appui sont :

- Les unités en défense avec un Point d'Appui dans leur hex peuvent aussi choisir de perdre un pas au lieu d'effectuer une Retraite comme résultat d'un combat.
- Les combats contre les Points d'Appui peuvent être modifiés par la présence d'unités AVRE (19.6.1).
- Les Points d'Appui et les unités empilées avec eux ne sont pas obligés de faire des Attaques Obligatoires (12.3).
- Voir 18.7 pour les Points d'Appui et les tirs d'artillerie.

### 18.9.4 Points d'Appui Isolés

Les Points d'Appui sont considérés Isolés et doivent faire un jet d'élimination si à la fin de n'importe quelle Phase de Combat Allemand après le Tour d'Après-Midi du 6 Juin ils ne peuvent pas tracer une Ligne de Ravitaillement d'une longueur quelconque vers une unité amie ou un autre Point d'Appui.

Si un Point d'Appui est isolé, lancez 1D6 à la fin de chaque Phase de Combat amie. Sur un résultat de 1, le Point d'Appui est éliminé. Un résultat de 2-6 n'a aucun effet.

## 19.0 REGLES SPECIALES ALLIEES

### 19.1 Retrait des Navires

Les navires Alliés sont retirés de la bataille à une date aléatoire entre le 30 Juin et le 5 Juillet. Lancez 1D6 pendant la Phase de Remplacements & Renforts de chaque Tour de Nuit à partir du 30 Juin. Sur un résultat de « 6 », modifié par ce qui suit, tous les navires sont immédiatement et définitivement retirés de la carte.

Au 1<sup>er</sup> Juillet, ajoutez un au jet de dé. Au 2 Juillet, ajoutez deux, et ainsi de suite. Le 5 Juillet, les navires sont automatiquement retirés.

**Exception** : Les navires *Warspite*, *Ramilles*, *Rodney* et les monitors *Roberts* et *Erebus* ne se retirent pas.

### 19.2 Retrait des 82<sup>ème</sup> et 101<sup>ème</sup> Divisions Aéroportées

Les Divisions Aéroportées US se retirent de la bataille à un certain moment entre le 30 Juin et le 5 Juillet. Lancez 1D6 par Division Aéroportée pendant la Phase de Remplacements & Renforts de chaque Tour de Nuit à partir du 30 Juin. Sur un résultat de « 6 », modifié par ce qui suit, la Division doit être

retirée de la carte avant la fin du prochain Tour d'Après-Midi Allié.

Au 1<sup>er</sup> Juillet, ajoutez un au dé, au 2 Juillet, ajoutez deux, et ainsi de suite. Le 5 Juillet, toute Division Aéroportée US qui ne s'est pas encore retirée se retire automatiquement. Retirez les pions de la carte à la fin du Tour de Nuit du 5 Juillet.

## 19.3 Tapis de Bombes Allié

*NOTE DE CONCEPTION : A des moments particuliers de la campagne de Normandie, les Alliés ont lancé des attaques de bombardement massif sur une cible étroite pour anéantir la résistance dans la région et ouvrir une brèche pour un assaut planifié. Ils ont été effectués pendant les opérations Goodwood et Cobra.*

### 19.3.1 Restrictions du Tapis de Bombes

Les Alliés sont limités à deux attaques de Tapis de Bombes par partie. Une attaque de Tapis de Bombes doit être déclarée au joueur Allemand au début de la Phase de Mouvement d'un tour de Matin ou d'Après-Midi Allié ; et ne peut avoir lieu qu'après le 15 Juillet.

### 19.3.2 Coût en Ravitaillement du Tapis de Bombes

Une seule attaque de Tapis de Bombes coûte 10 PRC.

### 19.3.3 Placement & Résolution du Tapis de Bombes

**Hexs Cible :** Pour faire une Attaque de Tapis de Bombes, le joueur Allié cible dix hexs contigus. Chaque hex ciblé doit être adjacent à un autre hex cible. Tous les hexs doivent être choisis avant de déplacer les unités amies et de faire les attaques. Utilisez des marqueurs quelconques pour identifier les hexs cible, par exemple des marqueurs de Mouvement Stratégique.

**La Phase de Mouvement Allié :** Faites la Phase de Mouvement normalement, toutefois, le joueur Allié doit lancer 1D10 pour toute unité commençant la Phase de Mouvement Allié adjacente à un hex cible du Tapis de Bombes. Sur un 9 ou un 0, l'unité ne se déplace pas (et pourra subir le tir ami). *Bien que le retrait fut historiquement ordonné, l'Armée ne fut d'accord que pour reculer de la moitié de la distance prévue, et plusieurs unités n'ont même pas suivi ces ordres car elles rechignaient à abandonner le terrain gagné en combattant.*

**Résolution du Tapis de Bombes :** Faites un jet pour chaque hex en utilisant le Tableau de Reconnaissance Armée avec une Valeur de Réussite de 5. Le Tir AA Allemand est ignoré, mais le terrain est pris en compte. De plus, faites également une attaque identique contre toute unité amie adjacente à un quelconque hex cible.

## 19.4 Ports Artificiels (Mulberry)

*Les marqueurs de Mulberry représentent les ports artificiels construits par les Alliés pendant la Campagne de Normandie.*

### 19.4.1 Construction des Ports Artificiels

Deux Mulberry peuvent être construits. Ils peuvent l'être sur deux des cinq plages. A l'interphase nocturne du 7 Juin, le joueur Allié choisit deux Têtes de Pont où construire les Ports Artificiels, puis lance 1D6 au début de chaque tour de Construction de Port Artificiel pour déterminer l'avancement de la construction. Faites un jet par port, le résultat obtenu est le nombre de points d'avancement vers la conclusion. Utilisez les marqueurs Mulberry-1 et Mulberry-2 sur la Piste Mulberry pour indiquer les résultats accumulés. Lorsque le total d'un port atteint 21, on considère qu'il est prêt. Les joueurs ne sont pas obligés de commencer la construction d'un port particulier, et la construction peut commencer à des tours différents.

*Historiquement, les sites étaient Omaha et Gold – c'étaient les ports les plus viables. Toutefois, le joueur Allié peut les construire sur d'autres plages.*

**Bénéfices de Mulberry :** Lorsqu'un Mulberry est en place, le joueur Allié reçoit les bénéfices suivants :

- Les renforts peuvent être placés sur la ligne de la Tête de Pont et les deux hexs qui lui sont adjacents. En d'autres termes, vous pouvez aligner jusqu'à deux « lignes » de renforts supplémentaires, débarquant dans n'importe quel hex de Plage adjacent, triplant ainsi la capacité de débarquement par tour.
- Ces trois lignes d'hexs sont maintenant considérées comme unité Source de Ravitaillement.
- Le joueur Allié reçoit 10 Points de Ravitaillement supplémentaires par tour pendant la Phase Météo de chaque Interphase Nocturne par Mulberry en jeu.

### 19.4.2 Destruction des Ports Artificiels

Pendant tout tour de Tempête, le joueur Allié doit faire un jet pour la survie de chaque Mulberry en jeu. Lancez 1D6 et consultez la table suivante. S'il est détruit, il est définitivement retiré du jeu et la plage où il résidait récupère son marqueur de Tête de Pont. Toute unité dans la Queue de Débarquement supplémentaire du Mulberry détruit est déplacée dans la Case de Stockage de la plage et n'est pas endommagée.

#### Table de Destruction des Ports Artificiels

Jet de Dé	Résultat
1-4	Survie : Aucun effet
5-6	Détruit : Retirez-le du jeu

## 19.5 Unités de Commandos et Rangers

Les unités de Commandos incluent les Rangers US, les Royal Marines Britanniques et les Commandos CW. Les bataillons de Commandos et Rangers sont décomposés en compagnies pendant la procédure de débarquement, comme les bataillons normaux. Les unités de Commandos fonctionnent exactement comme les bataillons d'infanterie, avec les exceptions suivantes :

- Ils ne sont pas comptés sur les Pistes de Pertes de Pas US ou CW et ne peuvent jamais recevoir de Remplacements.
- Ils ne dépensent que la moitié de leurs PM pour traverser un côté d'hex de Promontoire.
- Ils reçoivent un DRM -1 à tous les jets de Dérive.
- Ils sont considérés comme des unités de Corps.

**Rangers US :** Voir 20.6 pour les règles de remplacements spéciales pour les Rangers US en début de partie.

Les Rangers et les Commandos atteignent les plages seuls, ils ne peuvent pas avoir d'unités de Soutien d'assignées en début de partie.

**RM ASG :** Les compagnies de chars du Groupe de Soutien Blindé de la Marine Royale (RM ASG) vont avec les Commandos. Comme l'empilement n'est que de trois unités dans un Hex d'Assaut, une compagnie de Commandos doit être placée dans la Case de Stockage pour chaque unité RM ASG placée avec le groupe d'assaut. Les unités de compagnies dans la Case de Stockage peuvent débarquer pendant la 2<sup>ème</sup> ou la 3<sup>ème</sup> Phase d'Assaut des Plages si la place sur la plage le leur permet.

## 19.6 Les « Funnies » d'Hobart

*Les unités de fonction spéciale Britanniques de la 79<sup>ème</sup> Division Blindée développées principalement par le Major Général Britannique Percy Hobart étaient composées de chars AVRE (génie), de chars Crocodiles (lance-flammes) et de chars DD (amphibies).*

### 19.6.1 Chars AVRE et Crocodiles

Ces unités doivent être placées avec des unités CW et se déplacer avec ces autres unités à chaque fois. Si elles se retrouvent seules dans un hex, elles sont définitivement éliminées. Elles doivent faire un jet de Dérive pendant l'invasion, comme toutes les autres unités. Elles n'ont pas de Valeurs de combat ni d'empilement, mais doivent compter comme une unité pour le DRM d'empilement. Elles ne sont pas considérées comme des unités de Chars pour le Bonus d'Armes Combinées. Ces chars donnent les bonus spéciaux suivants :

**Chars AVRE :** DRM +1 contre les Points d'Appui.

**Chars Crocodiles :** DRM +1 contre toute pile en défense comportant de l'infanterie.

**Post Invasion :** Les Chars AVRE sont définitivement retirés du jeu après le tour du 6 Juin. Les unités de Crocodiles restent en jeu et sont soumises à toutes les restrictions de terrain et de mouvement d'une compagnie de Chars. Elles n'ont pas de Valeur d'Empilement et ne peuvent pas être utilisées pour subir des pertes suite à un combat. Si elles sont attaquées lorsqu'elles sont seules dans un hex, ou si elles sont les dernières unités qui restent après un combat, alors elles sont définitivement retirées du jeu. Un seul bonus de Chars Crocodiles peut être appliqué à un combat donné.

### 19.6.2 Chars DD

Les chars DD offrent un « premier tir » supplémentaire aux Alliés pendant la Séquence de Débarquement s'ils ont réussi à débarquer comme unités DD. Après le Tour d'Invasion des Plages, ils opèrent comme des unités de chars normales jusqu'à la fin de la partie. S'ils tentent de débarquer comme des Chars DD, utilisez les compagnies de décomposition DD. Sinon, utilisez les compagnies de chars normaux. Les compagnies de chars DD et normaux sont interchangeables pour la reconstruction d'un bataillon de chars. De plus, vous pouvez

« mélanger » pendant la décomposition d'un bataillon de chars DD ; par exemple, vous pouvez prendre une compagnie DD et deux compagnies normales pendant le Tour d'Invasion (uniquement).

**Procédure :** Chaque Plage d'Invasion a une valeur de Char DD imprimée sur la carte. Si le joueur Allié désire débarquer une compagnie de chars en tant que Chars DD, il décompose le bataillon en trois compagnies de chars ; celles débarquant en tant que Chars DD utilisent des compagnies DD. Placez-les selon les règles de placement, avec les compagnies DD dans le premier Hex d'Assaut. Ensuite le joueur Allié lance 1D10 par compagnie de Chars DD et consulte la table lorsqu'elles débarquent. Si le résultat est inférieur ou égal à la valeur de Chars DD pour cette plage, alors l'unité DD débarque correctement et peut immédiatement tirer dans l'Etape 1 de la Phase de Débarquement. Si le résultat est supérieur à la Valeur de Chars DD pour cette plage, alors l'unité est éliminée.

### 19.6.3 Engagement Minimum des Chars DD

Au moins une compagnie de chars doit débarquer en tant que Chars DD à Utah, Gold, Juno et Sword. Au moins deux compagnies de chars doivent débarquer en tant que Chars DD à Omaha. Les compagnies de chars initiales qui restent peuvent débarquer en tant que Chars DD ou normaux, au choix du joueur. Les chars DD ne débarquent pas en tant que tels à Juno, mais si les joueurs sont d'accord, ils le peuvent en tant que variante historique. *Note : Les chars DD assignés à Juno sont arrivés en retard.*

## 19.7 Compagnies de Génie d'Assaut

Les unités du Génie d'Assaut n'ont pas été déployées en compagnies historiquement. Comme les « Funnies » (sauf les chars DD), les compagnies du génie n'ont pas de Valeurs d'Empilement ni de combat et peuvent s'empiler librement avec d'autres unités amies. Toutefois, elles comptent comme une unité pour le DRM d'empilement pendant un Tir.

Pendant les Phases d'Invasion, avoir une compagnie de Génie d'Assaut dans un hex ajoute +1 à la Valeur de Réussite Allié de toute pile contenant aussi des unités de type infanterie (uniquement) attaquant depuis un hex de Plage. Cela est cumulatif avec tout autre bonus, par exemple une unité de chars AVRE. Toutefois, des unités de génie d'assaut supplémentaires dans le même hex ne donne pas de modificateur supplémentaire. Après la Séquence d'Invasion, ces unités sont définitivement retirées du jeu. Elles ne peuvent pas être utilisées pour subir des pertes.

## 19.8 Le Pont de Pégase (Pegasus Bridge)

Une compagnie de la 2<sup>ème</sup> Ox & Bucks, 6<sup>ème</sup> Division Aéroportée atterrit à Pegasus Bridge (hex C3014) pendant la Phase de Parachutage. Un pion est fourni pour cette compagnie. Elle atterrit en utilisant la méthode des Eclaireurs décrite en 17.1. Si elle atterrit dans l'hex cible, alors le Point d'Appui Allemand est détruit et la compagnie Ox & Bucks occupe l'hex. Sinon, placez-la dans un hex adjacent selon 17.1. Ensuite elle agit comme toute autre compagnie décomposée. Le reste du bataillon Ox & Bucks atterrit par planeur le 7 Juin sur sa face réduite.

## 19.9 Chars « Rhino »

*Le bocage, fait de haies denses et épaisses était une nuisance majeure pour les forces Alliées de libération—particulièrement pour les forces Américaines dans l'ouest de la Normandie. Dans le pays du bocage, une force Allemande relativement petite, utilisant la défense en profondeur, pouvait contenir une force bien plus grande. Les chars pouvaient être d'un grand secours, mais ils devaient traverser ces immenses barrières pour cela. S'ils restaient sur les routes et les chemins, un seul char touché par un canon anti-chars dissimulé pouvait retarder une colonne pendant un certain temps. Plusieurs modifications de chars ont été essayées sur le terrain, mais la plus célèbre d'entre elles a été développée par le Sergent Curtis Culin. Les Shermans équipés du « Coupe-Haies Culin » ont été surnommés les chars « Rhino ».*

**Arrivée :** Le 7 Juillet, le joueur Allié reçoit six unités de chars Rhino. Elles « débarquent » sur les plages comme tout autre renfort. Elles ont un facteur de mouvement, mais pas de facteurs de combat. Elles ne comptent pas dans l'empilement.

**Effets sur le Combat :** Si une ou plusieurs unités de Rhino sont empilées avec une unité blindée Alliée en attaque, elles confèrent un modificateur de +1 si l'attaque est dans un type de terrain Bocage.

**Remplacements :** Les unités de Rhino ne peuvent pas être définitivement éliminées. Si une unité Allemande entre dans leur hex, ou si l'unité de Rhino est avec une unité qui est éliminée en combat, alors le Rhino est retiré de la carte, et pourra revenir en jeu par la plage la plus proche au prochain tour.

## 19.10 Motorisation Alliée

Le joueur Allié peut recevoir une Motorisation de Division pendant la Phase de Remplacements du Tour de Nuit ; voir le Tableau des Remplacements Quotidiens Alliés. Lorsque le joueur Allié reçoit une Motorisation de Division, il choisit une division déjà sur la carte, puis retourne son QG sur sa face « T » (pour « Truck », Camion). Cette condition est permanente, même si le QG est ultérieurement retiré de la carte à cause d'un combat (lorsqu'il revient en jeu, il revient face « T » visible).

Lorsqu'elles sont motorisées, toutes les unités non mécanisées de la division avec une CM de six ou moins reçoivent +2 PM (les unités avec une CM supérieure à 6 ont déjà des transports inhérents).

**ASTUCE DE JEU :** Les joueurs peuvent noter cette motorisation sur le Journal de Qualité Divisionnaire s'ils le souhaitent.

**EXEMPLE :** Le joueur Allié reçoit une Motorisation de Division pendant le Tour de Nuit du 9 Juin. Il choisit la 4<sup>ème</sup> Division d'Infanterie pour cela. Le bataillon d'infanterie 1/8/4 (et toutes les unités non mécanisées de la 4<sup>ème</sup>) reçoivent +2 PM, passant la CM à 8. Le joueur Allié ne peut plus retourner le QG de la 4<sup>ème</sup> Division sur sa face non motorisée pendant la partie, et ne peut pas transférer cette capacité à une autre unité.

## 20.0 REGLES SPECIALES ALLEMANDES

### 20.1 Motorisation Allemande

Le joueur Allemand peut recevoir une Motorisation de Division d'Infanterie pendant la Phase de Remplacements du Tour de Nuit ; voir le Tableau des Remplacements Quotidiens Allemands. La Motorisation de la Division d'Infanterie est représentée par un pion Camion.

Les pions Camions Allemands se déplacent sur la carte via n'importe quelle route pendant la Phase de Mouvement. Lorsqu'un pion Camion est déplacé dans un hex contenant un QG de Division d'Infanterie Allemande, placez-le sous le pion QG. Tant que le pion Camion est avec ce QG, la Division reçoit le même bonus de +2 au mouvement que le joueur Allié pour la Motorisation.

Cependant, le joueur Allemand peut transférer cette capacité, simplement en déplaçant le pion Camion vers le QG d'une autre Division pendant la Phase de Mouvement, en utilisant les coûts de mouvement normaux. Dès que le Camion quitte le QG d'origine, cette division ne reçoit plus le bonus, et ne pourra pas le récupérer au cours de ce tour. Le nombre de pions Camions de Motorisation est strictement limité à ceux inclus dans le jeu. Lorsqu'ils sont tous reçus, le joueur Allemand ne peut pas en recevoir davantage.

Si un QG Allemand avec un Camion attaché est détruit, le pion Camion retourne dans la réserve des unités disponibles.

### 20.2 Ravitaillement & Remplacements dans la Péninsule du Cotentin

**Ravitaillement :** Tout hex de la Cité de Cherbourg agit comme une Source de Ravitaillement Général pour les unités Allemandes.

**Remplacements :** Les unités qui peuvent tracer une Ligne de Ravitaillement jusqu'à un hex de la Cité de Cherbourg, mais qui ne peuvent pas tracer une Ligne de Ravitaillement jusqu'au bord sud ou est de la carte ne peuvent plus utiliser les Points de Remplacements en fonction du Tour. Cependant, elles peuvent recevoir des Remplacements REM. Si et quand la péninsule est isolée, le joueur Allemand commence à utiliser la Piste des Remplacements REM du Cotentin sur la Piste d'Enregistrement Allemande. Les pertes de Pas qui se produisent dans la péninsule sont gérées sur cette piste et peuvent devenir des Pas de Remplacements comme les Remplacements REM normaux. Ce sont les seuls remplacements qui peuvent être utilisés dans la péninsule à moins qu'une Ligne de Ravitaillement vers le bord sud ou est de la carte soit réouverte.

### 20.3 QG Allemands (Kampfgruppe, KG)

Pendant la Phase de Remplacements d'un Tour de Nuit, le joueur Allemand peut placer une ou plusieurs unités de QG KG sur la carte dans une région où cela semble nécessaire.

**Placement :** Un QG KG peut être placé dans tout hex qui :

- est libre de ZDCE, et
- est en Ravitaillement Général vers un QG de Corps et ;
- est dans les six hexs d'une unité de combat amie.

Une fois placé sur la carte, il ne peut plus y retourner s'il est éliminé. Si un QG KG est éliminé en combat, il est définitivement retiré du jeu. Le nombre de QG KG disponibles pour le joueur Allemand est strictement limité par le nombre de pions fournis.

Un QG KG Allemand fonctionne comme s'il était un QG normal, sauf qu'il ne peut fournir du Ravitaillement Général qu'à un maximum de six unités de n'importe quels Corps ou Division amie et qu'il ne peut pas être utilisé pour reconstruire des unités.

## 20.4 Destruction du Port de Cherbourg

**Procédure de Démolition :** Le joueur Allemand peut commencer la destruction du port de Cherbourg pendant la Phase du Génie de n'importe quel Tour de Nuit. Placez le marqueur de Destruction du Port dans la case (9) de la Piste de Destruction du Port de Cherbourg. Pendant la Phase du Génie du prochain tour, le marqueur de Destruction du Port est déplacé de la case (9) à la case (8), et ainsi de suite chaque jour, jusqu'à ce que le marqueur atteigne la case (0). Le port est alors « détruit ». Une fois commencé, le processus de neuf jours ne peut pas être arrêté à moins que la ville ne soit capturée par les Alliés. La ville est capturée uniquement lorsque des unités Alliées sont présentes dans les hexs de Cherbourg.

**Points de Victoire Allemands :** Pendant le Tour de Nuit du 28 Juin, si Cherbourg n'a pas encore été capturée par les Alliés, le joueur Allemand reçoit un nombre de Points de Victoire égal au niveau actuel de Destruction du Port. Soustrayez cette valeur au niveau de PV actuels sur la piste des PV Alliés.

**Points de Victoire Alliés :** Si les Alliés capturent la cité avant le 28 Juin, ils reçoivent un nombre de Points de Victoire égal au niveau actuel du port lorsqu'il est capturé. Si la démolition n'a pas encore commencé, le joueur Allié reçoit 10 Points de Victoire.

**Réparation du Port :** Pendant n'importe quelle Phase du Génie après la capture, le joueur Allié peut faire remonter d'une case le marqueur de Destruction du Port si nécessaire ; par exemple de zéro vers un, et ainsi de suite, au coût de 5 PRC par incrément. Lorsque le marqueur atteint (9), le port devient partiellement opérationnel et les Alliés reçoivent 5 PRC par jour tant qu'ils continuent à tenir le port.

*NOTE DE CONCEPTION : Cherbourg était l'objectif clé de la 1<sup>ère</sup> Armée US pendant la phase d'assaut de la campagne de Normandie. Les défenseurs Allemands avaient reçu l'ordre de combattre jusqu'au bout pour chaque centimètre de terrain, c'est ce qu'ils firent dans la plupart des cas. Le port était presque entièrement détruit lorsque les forces US ont pris la cité, et bien que le port fût partiellement opérationnel en juillet, il ne le fut complètement que plusieurs mois plus tard.*

## 20.5 Batteries Fixes Allemandes

Le joueur Allemand dispose d'un certain nombre de batteries fixes qui commencent la partie disséminées sur la carte. Ces

unités ne peuvent jamais bouger ; et sont éliminées si elles sont forcées de retraiter. Elles sont toujours en Ravitaillement de Combat. Elles ont une force d'Attaque/Défense inhérente de (1). Elles sont considérées comme de l'artillerie de Corps.

Les batteries d'artillerie fixes sont toujours considérées comme étant en Ravitaillement de Combat pour le tir sur des unités navales Alliées, même si elles ne sont actuellement pas en Ravitaillement Général. Lorsqu'elles tirent sur des cibles sur terre, les batteries d'artillerie fixes doivent se conformer aux règles des unités d'artillerie conventionnelles.

## 20.6 La Pointe du Hoc

Il y a deux pions pour l'emplacement de canons qui commencent la partie dans l'hex B1305. L'un a une unité d'artillerie imprimée au verso, et l'autre dit « Guns Moved » (canons déplacés). Au début de la partie, le joueur Allemand place l'un de ces pions dans l'hex B1305 retourné (au choix), et place l'autre retourné aussi dans l'hex B1406. Les deux pions ont une Force d'Attaque/Défense inhérente de (1), comme toute autre batterie fixe. Si les canons de la Pointe du Hoc (B1305) n'ont pas été déplacés, ils peuvent tirer normalement. Si les canons sont placés dans l'hex B1406, le joueur Allemand doit avoir une unité de type infanterie présente dans l'hex pour que ces canons puissent tirer. Cette règle ne s'applique qu'à cette batterie.

Pendant le placement des unités de débarquement, le joueur Allié peut soit :

- a) placer le 2<sup>ème</sup> bataillon de Rangers dans l'hex de plage de débarquement et prendre d'assaut normalement la Pointe du Hoc, ou
- b) débarquer le 2<sup>ème</sup> bataillon de Rangers à Omaha, Charlie Beach derrière le 5<sup>ème</sup> bataillon de Rangers et débarquer comme un bataillon suivant pendant les Phases de Débarquement.

## 20.7 Bataillons Ost Allemands

Les bataillons Ost Allemands ne peuvent jamais se décomposer en compagnies ni se réduire d'un pas pour créer une compagnie (14.2). Si un bataillon Ost Allemand est isolé pendant la Phase Finale du Tour après les tours de Matin et d'Après-Midi, il perd un pas. Un bataillon Ost peut être éliminé de cette façon. L'isolement est défini par l'incapacité de tracer une Ligne de Ravitaillement de longueur ILLIMITEE.

## 21.0 PREPARATION DU JEU

Lorsque les joueurs se sont mis d'accord sur le scénario et ont choisi les camps, suivez toutes les instructions spéciales du scénario sélectionné, elles sont prioritaires sur les règles standard. Chaque camp place ses unités et marqueurs sur la carte selon les instructions de Placement. Lorsque le placement est terminé, commencez à jouer normalement.

Dans la plupart des scénarios, le joueur Allemand se place en premier et le joueur Allié bouge en premier, mais cela peut ne pas être le cas dans certains scénarios. Consultez les instructions du scénario, et s'il y a une contradiction, les règles du scénario sont prioritaires sur les règles générales.

## 22.0 REGLES OPTIONNELLES

### 22.1 Remplacement Réduit Allié

Lorsque le joueur Allié ramène un quelconque bataillon INF non Aéroportée à pleine puissance, il doit placer un marqueur Repple Depple (R-D) -1/-1 sous l'unité. Ce modificateur représente un -1 à la Force d'Attaque et de Défense tant qu'elle reste à pleine puissance. Si elle perd à nouveau un pas, le marqueur est retiré. Si elle est ultérieurement ramenée à pleine puissance, placez à nouveau un marqueur R-D -1/-1 sous l'unité.

Note : Toute unité Alliée ramenée à pleine puissance pendant le Tour du 7 Juin n'a pas besoin de placer un marqueur R-D sous elle, uniquement pendant ce tour. De plus, tous les bataillons Aéroportés en sont exemptés pendant toute la durée du jeu. Les unités de type Commandos et Rangers ne peuvent jamais recevoir de remplacements.

### 22.2 Qualité des Unités Alliées

La grande diversité de qualité des divisions Allemandes est déjà représentée par la force des pions. Bien que la plupart des divisions Alliées avaient des TO&E quasiment identiques, il y avait des différences dans certaines divisions qui ne furent apparentes que lorsqu'elles furent engagées en combat. Lorsqu'il y avait une différence, son origine provenait de problèmes de commandement.

Lorsqu'un QG de Division Allié entre en jeu, le joueur Allié lance 1D10. Certaines divisions en sont exemptées comme indiqué plus bas. Consultez le Tableau de Qualité des Unités. Le résultat représente un modificateur au dé qui ne sera appliqué que lorsqu'une quelconque unité de cette division attaque des unités ennemies en combat terrestre. Il ne s'applique pas aux attaques d'artillerie seule. Utilisez le Tableau de Qualité des Unités optionnel pour indiquer le statut des Division. Cela peut être indiqué en plaçant n'importe quel marqueur disponible sur la force, ou si le tableau est plastifié, encerclez la valeur avec un marqueur effaçable.

A tout moment, le joueur Allié peut « sacquer » un chef de Division en plaçant le QG sur la Piste des Tours au jour suivant, comme s'il avait été éliminé en combat ; voir 7.8. Lorsqu'un QG revient en jeu, le joueur fait à nouveau un jet pour la qualité.

*NOTE DE CONCEPTION : Le chef de la 90<sup>ème</sup> Division d'Infanterie a été remplacé en juillet, août, février 45 et mars 45...*

La règle peut aussi être appliquée à un QG Allemand qui a été éliminé, lorsqu'il revient en jeu, en utilisant la table fournie.

Jet de Dé	Qualité (DRM à appliquer)
1-2	-1
3-9	0 (aucun)
0	+1

Les divisions exemptées sont :

- Les Divisions Aéroportées US.
- La 6<sup>ème</sup> Division Aéroportée Britannique et la Division Blindée de la Garde Britannique.
- Allemands : Toutes les Divisions de Panzers et SS (sauf la 17<sup>ème</sup> SS) et la 3<sup>ème</sup> Division FJ.

### 22.3 91<sup>ème</sup> Division d'Artillerie LL

Deux des bataillons de la 91<sup>ème</sup> Division d'artillerie Luftlande étaient équipés d'obusiers de montagne GebH40 de 105mm. Les munitions de ces canons étaient différentes du 105mm normal. Le joueur Allemand doit lancer 1D6 à chaque fois que ces unités tirent en combat pour voir si des munitions sont disponibles :

1-4	Tir normal
5-6	Pas de munitions, tir annulé

S'il n'y a pas de munitions, l'unité n'est pas retournée sur sa face Moved/Fired.

### 22.4 Débarquement des Bataillons

Si les joueurs sont d'accord, le débarquement initial peut être fait au niveau du bataillon. Toutes les règles normales s'appliquent, sauf que les bataillons ne sont pas décomposés. L'empilement dans les Hexs d'Assaut est de trois Points d'Empilement plus n'importe quel nombre d'unités de Soutien. Pendant le Segment de Tir Défensif Allemand, chaque résultat positif réduit un bataillon d'un pas.

### 22.5 REM des Parachutistes

Au lieu de compter les unités Aéroportées comme de l'infanterie pour les règles de remplacements et REM, le joueur Allié devrait garder un compte séparé des pertes Aéroportées avec les marqueurs REM des Parachutistes US et Britanniques. Si cela est fait, les seuls remplacements que les unités Aéroportées peuvent recevoir sont ceux de la piste REM.

### 22.6 Attaques Obligatoires

Les règles d'Attaques Obligatoires (12.3) nécessitent un peu de planification et certains joueurs peuvent souhaiter avoir plus de liberté d'action. Avec cette règle optionnelle, ignorez toutes les règles d'attaque obligatoire de la section 12.3.

## Jeu en Solitaire

Pour jouer en solitaire, assignez les Points Aériens Alliés selon la météo, de cette façon :

### Table Aérienne Solitaire

Météo	Niveau d'Interdiction	Recon Aérienne	Soutien au Sol
Tempête	E	0	0
Forte Pluie	E	0	10
Averses Légères	D	5	10
Brouillard	D	8	12
Fortement Couvert	C	10	15
Couvert	C	12	17
Nuageux	B	18	20
Partiellement Nuageux	B	20	27
Clair	A	20	35

*Exemple : Si la météo est Claire, le niveau d'Interdiction des 5 cartes sera A, 20 Points Aériens alloués à la Reconnaissance Armée et 35 Points Aériens alloués au Soutien au Sol.*

### Effets de l'Interdiction en Solitaire

Niveau d'Interdiction	Carte				
	A	B	C	D	E
A	-1	-1	-1	-3	-3
B	-1	-1	-1	-2	-2
C	-	-1	-1	-1	-1
D	-	-	-	-1	-1
E	-	-	-	-	-

# = Effet sur la Capacité de Mouvement pour cette carte.

- = Aucun effet.

## CREDITS

**Conception & Développement :** Dan Holte

**Aide au Développement :** Mark Simonitch, Justin Rice et Neil Wakefield

**Testeurs :** Marc Beasley, Buzz Borries, Joe Chacon, Shannon Cooke, Chad Jenson, Dave Glenn, John Leggat, Cory Manka, Pat Mulvahill, Matthew Manka, Larry McIntire, Nathan Meadows, Brad Merrill, Rob Mull, Pat Mulvihill, Lance Nielsen, Justin Rice, Dick Sauer, Mark Simonitch, Neil Wakefield, Tracy Wallman, Gerald Zabos.

**Directeur Artistique, Illustration & Conception de la Boîte :** Rodger B. MacGowan

**Pions :** Charles Kibler et Mark Simonitch

**Aides de Jeu :** Charles Kibler

**Cartes et Règles :** Mark Simonitch

**Relecture :** Hans Korting, Jonathan Squibb & Neil Wakefield

**Coordination de la Production :** Tony Curtis

**Producteurs :** Tony Curtis, Rodger MacGowan, Andy Lewis, Gene Billingsley et Mark Simonitch

**Remerciements spéciaux à :** Vincent Lefavrais pour son aide en orthographe française, plus l'édition des pions et David Hugues pour l'ordre de bataille CW.

**Traduction :** Noël Haubry

**Relecture VF :** Laurent Bergot & Philippe Parmentier

# INDEX

## Anti Aérien (AA)

- Allocation AA Allemande ..... 11.1.3
- Table de Tir Anti Aérien ..... 11.5

## Artillerie

- Artillerie Aéroportée..... 17.8
- Artillerie Allemande le 6 Juin..... 18.7
- Contre les Navires ..... 13.5
- Portée..... 2.4.3, 12.5.3
- Procédure..... 13.3
- Propriétés de ..... 12.5.5
- Soutien d' Artillerie Défensif ..... 12.5.4
- Statut Prêt et Bougé..... 12.5.2
- Tir de Contre Batterie ..... 13.4
- Tir Seul ..... 13.0
- Attachements..... 7.2, 12.2
- Attaques Obligatoires ..... 12.3, 22.6
- Atterrissage des Planeurs..... 17.7
- Avance Après Combat..... 12.11

- Bataillons Ost..... 20.7
- Batteries Fixes ..... 20.6
- Brouillard de Guerre..... 3.6

- Chars AVRE..... 19.6.1
- Chars Crocodiles ..... 19.6.1
- Chars DD..... 19.6.2
- Chars Non Soutenus dans les Régions Urbanisées ..... 12.6.6
- Chars « Rhino » ..... 19.9
- Contrôle des Hexs ..... 3.3

## Combat ..... 12.0

- Attaques Obligatoires ..... 12.3
- Chars Non Soutenus ..... 12.6.6
- Combat Aéroporté ..... 17.4
- Combat Multi-Hexs ..... 12.2
- Effets de la Météo..... 12.6.4
- Elimination des QG ..... 7.8
- Points d'Appui en Combat ..... 18.9.3
- Modificateurs..... 12.6
- Modificateur d'Armes Combinées 12.6.2
- Modificateurs de Terrain ..... 12.6.5
- Pertes de Pas..... 12.9
- Procédure de Combat..... 12.4
- Ravitaillement de Combat ..... 7.6
- Résultats ..... 12.8
- Retraites..... 12.10
- Soutien, Artillerie et Naval ..... 12.5
- Soutien au Sol..... 11.4
- Tours de Nuit et Combat ..... 12.6.1
- Unités de Recon et Terrain Couvrant 12.6.3

- Compagnies..... 15.0
- Compagnies de Génie d'Assaut..... 19.7
- Coopération Interalliée ..... 12.7

- Décomposition des Unités ..... 9.5
- Destruction du Port de Cherbourg ..... 20.4

- Echelle du Jeu..... 2.5
- Eclaireurs..... 17.1
- Effets de la Météo..... 8.2

## Effets du Terrain

- Modificateurs au Combat ..... 12.6.5
- Mouvement..... 10.6
- Empilement ..... 6.0
- Empilement et Feldersatz ..... 9.6

- Feldersatz..... 9.6
- Points d'Appui..... 12.10, 18.8, 18.9
- Fractions ..... 3.2
- « Funnies » d'Hobart ..... 19.6

- Interdiction ..... 11.1.2, 11.2

- Jeu en Solitaire..... pg. 39

- Mitrailage (Recon Armée)..... 11.3
- Motorisation Allemande ..... 20.1
- Motorisation Alliée..... 19.10

## Mouvement..... 10.0

- Capacité de Mouvement ..... 2.4.3
- Effets du Terrain ..... 10.6
- Mouvement de l' Artillerie ..... 10.4
- Mouvement de Nuit ..... 10.7
- Mouvement Mécanisé..... 10.5
- Mouvement Minimum ..... 10.3
- Mouvement Naval ..... 10.9
- Mouvement Stratégique..... 10.8
- Mouvement sur Route..... 10.2
- Unités Immobiles..... 10.3

- Observateurs ..... 13.2

- Parachutages ..... 17.0
- Pegasus Bridge ..... 19.8
- Péninsule du Cotentin..... 20.2
- Pertes de Pas ..... 12.9

## Phase du Génie..... 14.0

- Destruction des Ponts ..... 14.1
- Réparation des Ponts..... 14.2
- Placement des Cartes ..... 2.21
- Pointe du Hoc ..... 20.6

## Points Aériens

- Allocation ..... 11.0
- Interdiction..... 11.2
- Reconnaissance Armée ..... 11.3
- Soutien au Sol..... 11.4
- Tapis de Bombes..... 19.3
- Ports Artificiels (Mulberries)..... 19.4
- Préparation du Jeu ..... 21.0

- QG Kampfgruppe (KG)..... 20.3
- Qualité des Unités Alliées ..... 22.2

## Quartiers Généraux

- Elimination ..... 7.8
- QG Kampfgruppe (KG)..... 20.8
- Ravitaillement..... 7.7
- Queues de Débarquement ..... 18.1

## Ravitaillement ..... 7.0

- Effets de la Météo..... 7.3.3
- Effets du Non ravitaillement..... 7.5
- Effets du Terrain ..... 7.3.2
- Ligne de Ravitaillement..... 7.3
- Longueur de la Ligne ..... 7.3.1
- Péninsule du Cotentin ..... 20.2
- Points de Ravitaillement de Combat 7.6.2
- Quartiers Généraux ..... 7.7
- Ravitaillement de Combat ..... 7.6
- Ravitaillement Général ..... 7.2
- Sources Allemandes..... 7.4
- Sources Alliées ..... 7.4
- Règles Optionnelles..... 22.0

- Règles Spéciales Alliées ..... 19.0
- Règles Spéciales Allemandes..... 20.0

## Remplacements ..... 9.0

- Compagnies ..... 9.5
- Feldersatz ..... 9.6
- Points ..... 9.3
- REM (Reste) ..... 9.3.5
- Restrictions ..... 9.3.3
- Type Blindé..... 9.3.2
- Type Infanterie..... 9.3.1
- Renforts Allemands ..... 9.2.1
- Renforts Alliés ..... 9.2.2
- Réparation des Ponts..... 14.2
- « Repple Depple »..... 22.1
- Retrait Aéroporté ..... 19.2
- Retrait des Navires..... 19.1
- Retrait (82<sup>ème</sup> et 101<sup>ème</sup>)..... 19.2
- Retraites ..... 12.10
- Retranchements..... 14.3

- Segments de Débarquement..... 18.3
- Segment de Parachutage ..... 17.2
- Séquence de Jeu ..... 4.0
- Soutien au Sol ..... 11.4

- Tapis de Bombes..... 19.3
- Tenir la Ligne..... 5.2
- Têtes de Pont..... 18.8.2
- Tir Défensif Allemand ..... 18.4
- Tir Allemand contre Navires..... 13.5

## Tours de Nuit

- Combat..... 12.6.1
- Génie..... 14.0
- Mouvement ..... 10.7
- Séquence de Jeu ..... 4.0

## Tours d'Invasion..... 3.7, 16.0, 18.0

- Atterrissage des Planeurs ..... 17.7
- Combat Aéroporté..... 17.4
- Marqueurs de Têtes de Pont..... 18.8.2
- Mouvement Aéroporté ..... 17.3
- Parachutages ..... 17.1
- Placement des Unités Alliées ..... 18.1
- Regroupement..... 18.8.1
- Segment de Tir Allié..... 8.6
- Séquence de Jeu ..... 16.0
- Tir Défensif Allemand ..... 18.4

- Unités de Commandos ..... 19.5
- Unités de Rangers ..... 19.5
- Unités de Reconnaissance..... 12.6.3

## Unités Navales

- Mouvement des Unités Navales..... 10.9
- Navires Tirant Seuls..... 13.0
- Retrait des Navires ..... 19.1
- Soutien au Combat..... 12.5
- Tir Allemand sur Unités Navales ..... 13.5

- ZDCE..... 5.1

- Zones de Contrôle..... 5.0

GMT Games, LLC

P.O. Box 1308

Hanford, CA 93232-1308

