Normandy '44

REGLES DU JEU

TABLE DES MATIERES – ***Living Rules Décembre 2010***

1. Introduction 2
2. Matériel 2
3. Séquence de Jeu 4
4. Météo 4
5. Points de Ravitaillement 5
6. Remplacements et Renforts 5
7. Empilement 7
8. Zones de Contrôle 8
9. Mouvement 9
10. Combat 11
11. Modificateurs de Combat 12
12. Résultats du Combat 14
13. Retraites et Désorganisations 16
14. Avance Après Combat 18
15. Mouvement de Réserve et Combat 18
16. Fortifications 19
17. Unités Spéciales 20
18. Ravitaillement et Isolement 22
19. Soutien Aérien et Naval 23
20. Le Tour d'Invasion 24
21. Têtes de Ponts, Mulberries et Evacuations 25
22. Règles Spéciales 26
23. Victoire Automatique 26
24. La Campagne 26
25. Mini-Partie en Sept Tours 27
26. Le Scénario de Cherbourg 27
27. Multijoueurs et Solo 28
28. Règles Optionelles 29

Exemple de Jeu Détaillé 30
Notes du Concepteur 35
Crédits 35
Index 36

1. INTRODUCTION

Normandy'44 est un jeu qui simule le Débarquement en Normandie et le mois de combat qui suit. Un joueur contrôle les forces Alliées et essaie d'étendre ses têtes de ponts pour capturer Cherbourg et beaucoup d'autres villes et villages sur la carte. L'autre joueur contrôle les forces Allemandes et essaie de repousser les forces Alliées à la mer ou d'empêcher le joueur Allié d'atteindre ses objectifs.

2. MATERIEL

2.1 Inventaire

Chaque exemplaire de *Normandy'44* contient le matériel suivant :

- 1 Carte
- 2 Planches de pions
- Ce livret de règles
- Un dé à 6 faces
- Cinq Fiches d'Aides de Jeu—deux pour le joueur Allemand, deux pour le joueur Allié et un TET/TRC.

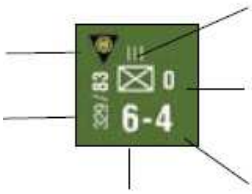
2.2 La Carte

Consultez le Tableau des Effets du Terrain imprimé sur une Aide de Jeu pour voir la liste complète des terrains de la carte et la façon dont ils affectent le mouvement et le combat. Une grille hexagonale recouvre la carte et permet de normaliser le mouvement et le combat. Le terrain hors de la grille hexagonale n'est pas jouable (exception : la zone représentant les assauts de plages est utilisée par le joueur Allié pendant le tour d'invasion).

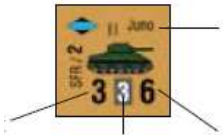
Notez que les élévations et les courbes de niveaux sur la carte ne sont présentes que pour l'intérêt cartographique. Les seules collines qui affectent le jeu sont indiquées par des hexagones de couleur marron.

329ème Régiment de la 83ème Division US

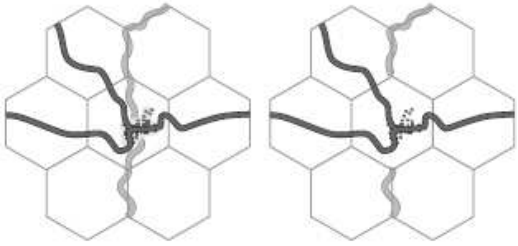
Emblème de la Divig(i)-



Régiment de Fusiliers Sherbrooke (SFR)
De la 2ème Brigade Blindée Canadienne



Ignorez les rivières qui passent au milieu d'un hex de Ville, de Village ou Inondé. L'importance de la rivière en tant que barrière au mouvement et aide à la défense a été intégrée dans le terrain qui l'entoure.



Vous voyez ceci mais imaginez cela

LE CANAL DE L'ORNE : Un canal longe de la Rivière Majeure entre Caen et la Mer. Le canal est représenté uniquement pour son intérêt cartographique—traitez ces côtés d'hexs comme une Rivière Majeure normal.

2.3 Les Pions

Il y a deux types généraux de pions : les Unités de Combat et les Marqueurs. Les Unités de Combat représentent principalement les bataillons, régiments et brigades qui ont participé à la campagne ; mais certaines unités représentent aussi les fortifications utilisées par les Allemands pour former les défenses du Mur de l'Atlantique. Les marqueurs sont utilisés pour indiquer des informations de jeu, le statut des unités et d'autres aspects du jeu qui ne sont pas directement liés aux formations de combat engagées dans la campagne de Normandie.

2.3.1 Comment Lire les Unités de Combat

Force de Combat : C'est la force qu'apporte l'unité lorsqu'elle attaque ou se défend. Si la valeur est entre parenthèses alors elle peut seulement se défendre—elle ne peut pas attaquer (ex : unités de Quartiers Généraux).

Capacité de Mouvement (CM) : C'est le nombre maximum de Points de Mouvement (PM) qu'une unité peut dépenser pour le mouvement et toujours pouvoir attaquer pendant la Phase de Combat. Les unités avec une CM de 0 ne peuvent jamais bouger, et si elles sont forcées de retraiter suite à un combat, elles sont éliminées.

Qualité de Troupe (QT) : Toutes les unités sauf celles avec une Silhouette ont une qualité de troupe. Cette valeur est utilisée pour plusieurs choses :

- Pour déterminer un décalage de QT en combat (11.5).
- Comme DRM pour la Table de Défense Déterminée (12.4).
- Comme DRM pour les jets d'Attrition pour cause d'Isolement (18.5).

Valeur Blindée : Elle est utilisée pour la règle du Décalage Blindé (11.4). Une Valeur Blindée sur fond rouge indique une unité Antichars (11.4).

Identification de l'Unité : Les noms ou chiffres réels des unités.

2.3.2 Taille des Unités

II=Bataillon	XX=Division	
III=Régiment	XXX=Corps	(+)=unité renforcée
X=Brigade	XXXX=Armée	(-)=élément détaché

2.3.3 Résumé des Types d'Unités

Toutes les unités sont soit Mécanisées, soit Non-Mécanisées. Ceci est important pour la détermination du coût de mouvement pour entrer dans chaque hex.

Non-Mécanisé*

- Infanterie
- Infanterie Aéroportée
- Planeur
- Bicyclette
- Sécurité
- Génie
- Forteresse
- Unité Ost (Est)

**=unités de type Infanterie*

Mécanisé

- Blindé/Panzer
- Panzergrenadier*
- Inf. Motorisée
- Reconnaissance
- FLAK ou AC (88)
- QG
- Werfer
- Unités avec Silhouette (chars et canons AC automoteurs)

UNITES DE TYPE INFANTERIE : Toutes les unités non mécanisées, plus les Panzergrenadiers et l'Infanterie Motorisée sont considérées comme étant des unités de Type Infanterie. Ceci est important pour les règles de Remplacement (6.1) et pour la construction de Positions Fortifiées (16.1). L'infanterie à Bicyclette est de l'infanterie régulière avec des capacités de mouvement spéciales (9.9).

UNITES BLINDEES : Les Unités Blindées incluent les Chars, la Reconnaissance et les canons antichars automoteurs (ex : l'unité 200 PzJg/2) et sont de deux types : avec une Silhouette ou avec symbole OTAN. Les symboles OTAN représentent des forces de chars et d'infanterie mixtes. Une Unité Blindée avec une Silhouette représente un bataillon de véhicules blindés avec peu ou pas d'infanterie de soutien (2.3.6).

2.3.4 Couleurs des Unités

La couleur de fond d'une unité indique sa nationalité ou sa branche de service.

- Vert Olive — 1ère Armée Américaine
- Beige Clair — 2ème Armée Britannique
- Beige Foncé — Unités Canadiennes (éléments de la 2ème Armée Britannique)
- Gris — Wehrmacht Allemande
- Gris Foncé — SS
- Bleu — Luftwaffe
- Bleu Foncé — Kriegsmarine
- Bordeaux — Organisation Todt

2.3.5 Grosses Unités (3 Pas)

Certaines unités ont trois pas et sont indiquées par une bande fine traversant le verso du pion (les unités qui en sont à leur dernier pas sont indiquées par une bande plus épaisse). Lorsque ces unités à 3 pas subissent un second pas de pertes, elles sont remplacées par un Cadre (17.9) du type approprié.

Pleine Puissance — Force Réduite — Cadre

2.3.6 Unités Avec Silhouette

Toute unité avec une image de char, de canon antichar automoteur ou de 88 à la place d'une case de type, est une unité avec silhouette. Les unités avec silhouette ont les propriétés spéciales suivantes :

- Une de ces unités peut s'empiler librement dans un hex (7.1)
- Elles sont susceptibles de perdre un pas lorsqu'elles sont Mitraillées (19.1.4)
- Elles ne reçoivent ni ne contribuent au Bonus Défensif en Combat (11.2) lorsqu'elles se défendent dans un hex.

2.3.7 Unités de Point d'Appui (Strongpoint/SP)

Les points d'appui représentent des Positions Fortifiées (16.0) occupées par des soldats et fonctionnent comme des unités de combat immobiles (16.2).

2.3.8 Marqueurs

Les divers marqueurs ne comptent pas dans l'empilement et sont utilisés pour indiquer le statut des unités (ex : Désorganisé, En Réserve, etc.) ou sont utilisés pour représenter les capacités de soutien aérien, naval et de ravitaillement des diverses armées.

2.4 Abréviations

Les abréviations suivantes sont utilisées dans le jeu :
1D6 : Un dé à six faces
TRC : Table des Résultats du Combat
CW : Commonwealth
BDC : Bonus Défensif en Combat
DD : Défense Déterminée
DRM : Modificateur au jet de dé
ZDCE : Zone de Contrôle Ennemie
QG/HQ : Quartier Général

PF : Position Fortifiée
CM : Capacité de Mouvement
FAP : Force d'Assaut Principale
PM : Point de Mouvement
NR : Non Ravitaillé
Repl : Remplacement(s)
PR : Point de Renfort
PA(SP) : Point d'Appui
TET : Tableau des Effets du Terrain

Marqueurs

Disrupted | Reserve Status | Improved Position (Front) | Improved Position (Back) | US Air Unit | UK Air Unit

Regroup | Replace-ment | Naval Support Marker | Army Supply Pt Marker | Out of Supply | Isolated

Weather | Replace-ment | Strategic Movement | Scattered | Mulberry | Turn

3. SEQUENCE DE JEU

Normandy'44 est joué en une série de Tours de Jeu représentant environ une journée de campagne. Un Tour de Jeu est composé de deux Tours de Joueurs. Chaque Tour de Joueur est subdivisé en plusieurs Phases. Chaque Tour de Jeu de la Campagne (24.0), sauf le premier, est joué dans l'ordre suivant :

A. PHASE INITIALE

1. Déterminez la Météo (4.0).
2. La construction des Mulberries est commencée/terminée à ce moment (21.1).
3. Les deux joueurs reçoivent des Points de Ravitaillement (5.0) et de Remplacements (6.1).
4. Retournez tous les QG Ravitaillés (17.2) et les Brigades Werfer (17.3) sur leur face Prête.

B. TOUR DU JOUEUR ALLEMAND

1. Phase de Remplacements Allemands
Le joueur de l'Axe peut utiliser ses Remplacements sur toute unité actuellement ravitaillée (6.2).

2. Phase de Mouvement Allemand
- Les PA Allemands (16.1) commencés au tour précédent sont maintenant terminés.
- Le joueur Allemand peut déplacer toutes, quelques unes ou aucune de ses unités.
- Le joueur Allemand peut maintenant placer ses unités en Réserve (15.1).
- Les Renforts Allemandes entrent en jeu à ce moment – (6.6-6.7).

3. Phase de Combat Allemand
Le joueur Allemand résout tous ses combats. Les Points de Ravitaillement ne sont dépensés que si le Décalage d'Artillerie est utilisé (17.2).

4. Phase de Réserve Allemande
a. SEGMENT DE MOUVEMENT : Le joueur Allemand peut déplacer les unités en Réserve qu'il souhaite (15.2).
b. SEGMENT DE COMBAT : Les unités Allemandes en Réserve peuvent combattre (15.3).

5. Phase de Récupération Allemande
Retirez tous les marqueurs de Remplacement (6.2) et de Désorganisation (13.6) des unités Allemandes. Retirez tous les marqueurs de Réserve des unités Allemandes adjacentes à des unités ennemies (15.4). Si c'est la Phase de Récupération Alliée, le joueur Allié retire aussi tous ses marqueurs de Regroupement (6.5) et de Dispersion (20.2).

6. Phase de Ravitaillement Allemand
a. Vérifiez le statut de Ravitaillement de toutes les unités Allemandes (18.1-18.3), et placez un marqueur Non Ravitaillé (Out of Supply) sur toutes les unités Allemandes non ravitaillées. Si l'unité était déjà sous un marqueur Non Ravitaillé au tour précédent, retournez le marqueur sur sa face rouge.
b. Faites un jet d'Attrition (18.5) pour toutes les unités Allemandes Isolées qui sont :
- sous un marqueur Non Ravitaillé rouge (y compris celles qui viennent d'être marquées de la sorte), et
- adjacentes à une unité ennemie.

C. TOUR DU JOUEUR ALLIE

Le Tour du Joueur Allié est identique au Tour du Joueur Allemand (remplacez Allemand par Allié).

1. Phase de Remplacements Alliés
2. Phase de Mouvement Allié
3. Phase de Combat Allié
4. Phase de Réserve Alliée
5. Phase de Récupération Alliée
6. Phase de Ravitaillement Allié

D. PHASE FINALE

1. Faites les Replis Aéroportés souhaités (22.3).
2. Vérifiez si un camp a obtenu une Victoire Automatique (23.0) ; si c'est le cas, la partie est terminée. Sinon indiquez la fin du Tour de Jeu en avançant le marqueur de Tour de Jeu d'une case.

4. METEO

4.1 Procédure

La météo pour le premier Tour de Jeu est automatiquement « Couvert-2 » et celle du Tour 2 est soit « Couvert-2 » soit « Couvert-3 » (4.2). A partir du Tour 3, faites un jet sur la Table Météo imprimée sur la carte. Un joueur lance le dé au début du tour et place le marqueur météo dans la case correspondante de la Piste Météo. Si la météo du tour précédent était Tempête, modifiez le résultat du dé par -1. Si la météo du tour précédent était Clair-6, modifiez le résultat du dé par +1. Les résultats modifiés inférieurs à 1 ou supérieurs à 6 sont traités comme 1 ou 6 respectivement.

NOTE DE JEU : Retournez le marqueur Météo sur sa face +/-1 lorsque la météo est Claire ou Tempête pour ne pas oublier le modificateur au prochain jet de météo.

4.2 Météo du Tour Deux

Au tour 2, la météo peut seulement être Couvert-2 ou Couvert-3. Lancez un dé, sur un résultat de 1-3, placez le marqueur Météo dans la case 2, sur un résultat de 4-6, placez le marqueur Météo dans la case 3.

PRECISION : Les Remplacements, les Points de Ravitaillement, etc. du tour 2 seront basés sur un résultat Couvert 2 ou 3, et non sur la valeur donnée par le dé. *Exemple : Un jet de 6 signifie que la météo est Couvert-3 et donc tous les remplacements, etc. utiliseront la ligne OV-3 (et non la ligne Clair-6).*

4.3 Effets de la Météo

Clair :

- Toutes les unités Mécanisées Allemandes ont leur CM réduite de deux points de mouvement (–2 PM). Le mouvement sur les Routes Principales pour les unités Mécanisées Allemandes est réduit à ½ PM par hex (9.7).
- Le joueur Allemand doit faire un jet sur la Table des Jabos avant de faire chacune de ses attaques (19.1.3).
- Aucun effet sur les Points de Ravitaillement US et CW (5.3), ni sur les Points de Renforts (6.5).

Couvert :

- Le mouvement sur les Routes Principales pour les unités Mécanisées Allemandes est réduit à ½ PM par hex (9.7).
- Aucun effet sur les Points de Ravitaillement US et CW (5.3), ni sur les Points de Renforts (6.5).

Tempête :

- Les USA et le CW ne reçoivent *pas* de Points de Ravitaillement ni de Renforts.
- Aucun Soutien Naval Allié n'est autorisé (offensif ou défensif) (19.2).
- L'attaquant peut utiliser un maximum d'un Décalage d'Artillerie (Werfers inclus) dans chaque attaque (17.2 et 17.3).
- Modifiez le jet de météo du prochain tour par -1 (retournez le marqueur sur sa face +/-1).

NOTE : Le jet utilisé pour la Météo est aussi utilisé pour déterminer les Remplacements, les Points de Ravitaillement Allemands, les Positions Fortifiées Allemandes ainsi que le nombre d'Unités Aériennes et Navales disponibles pour le joueur Allié. Voir le tableau imprimé sur la carte pour plus de détails.

5. POINTS DE RAVITAILLEMENT

5.1 Généralités

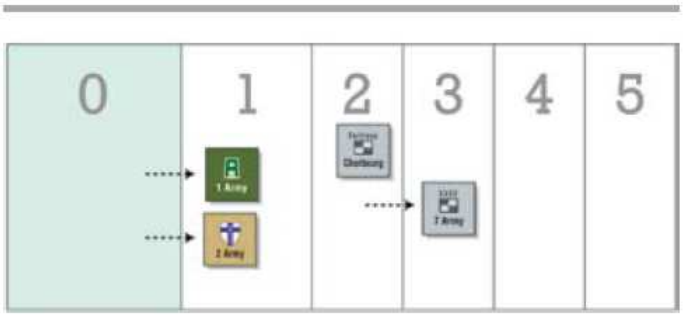
Les Points de Ravitaillement sont utilisés pour les Décalages d'Artillerie (11.6). Le jet de Météo détermine le nombre de Points de Ravitaillement que reçoit le joueur Allemand à chaque tour (voir la Table Météo sur la carte). Le joueur Allié reçoit des Points de Ravitaillement aux tours Clairs et Couverts, et peut acheter des points supplémentaires en utilisant les Points de Renforts (6.5). Les Points de Ravitaillement peuvent être utilisés au tour où ils sont reçus ou bien être accumulés. Notez les Points de Ravitaillement accumulés sur la Piste d'Enregistrement Générale (General Records Track). Aucun Groupe d'Armée ne peut accumuler plus de 19 Points de Ravitaillement. Tous les points au-delà de 19 sont perdus.

5.2 Allemands

Dès que la météo est déterminée, le joueur Allemand doit noter les Points de Ravitaillement reçus soit en déplaçant le marqueur de la 7ème Armée soit celui de la Forteresse de Cherbourg sur la Piste d'Enregistrement Générale. La Forteresse de Cherbourg ne peut recevoir des Points de Ravitaillement que si n'importe lequel des trois hexs de la ville de Cherbourg peut tracer une Ligne de Ravitaillement (18.2) vers le bord sud de la carte. Lorsque des Points de Ravitaillement ont été placés dans la 7ème Armée ou dans la Forteresse de Cherbourg, ils ne peuvent plus être transférés.

5.3 Alliés

Avant que leurs Mulberries respectifs soient terminés (21.1), la 1ère Armée US et la 2ème Armée Britannique reçoivent chacune un Point de Ravitaillement gratuitement pendant la Phase Initiale où le temps est Couvert ou Clair. Lorsque les Mulberries respectifs sont terminés, chaque Armée reçoit deux Points de Ravitaillement gratuitement pendant les tours de temps Couvert ou Clair. Aucun ravitaillement gratuit n'est reçu pendant les tours de Tempêtes. Des Points de Ravitaillement supplémentaires peuvent être apportés avec les Points de Renforts lorsque les Mulberries sont terminés. Les Points de Ravitaillement amenés avec les Points de Renforts arrivent pendant la Phase de Remplacements du joueur Allié. Il faut dépenser trois Points de Renforts pour amener un Point de Ravitaillement via un Mulberry. Dès que les Points de Ravitaillement sont reçus, déplacez le marqueur de l'Armée approprié sur la Piste d'Enregistrement Générale (la 1ère Armée US si le Point de Ravitaillement arrive via le Mulberry US, ou la 2ème Armée Britannique s'il arrive via le Mulberry CW). Les Points de Ravitaillement ne peuvent pas être transférés entre les armées US et CW.



EXEMPLE : Dans cet exemple, les Mulberries ne sont pas terminés. Avec un jet Météo de 4, les deux joueurs reçoivent chacun un Point de Ravitaillement. Le joueur Allemand décide de donner son Point de Ravitaillement à la 7ème Armée.

6. REMPLACEMENTS ET RENFORTS

6.1 Les Remplacements En Général

Les Remplacements (Repl) sont reçus pendant la Phase Initiale et sont utilisés pour restaurer les unités éliminées ou réduites pendant la Phase de Remplacement de leur propriétaire. On utilise le même jet de dé que celui pour déterminer la Météo pour déterminer le nombre et le type de Remplacements pour les deux camps (si le dé a été modifié à cause d'une Météo Tempête ou Clair-6 au tour précédent, utilisez le résultat modifié). Les Remplacements peuvent être utilisés au tour où ils sont reçus ou bien accumulés (exception 6.4). Notez les Remplacements accumulés sur la Piste d'Enregistrement Générale. On ne peut pas accumuler plus de neuf Remplacements par marqueur de Remplacement—tous les points au-delà de neuf sont perdus.

EXEMPLE : Un jet de Météo de 4 signifierait :

- *Le joueur Allemand reçoit un Point de Ravitaillement, un Repl Infanterie, et peut construire une Position Fortifiée ; et*
- *le joueur Allié reçoit un Repl Infanterie US, un Repl Blindé Britannique, deux unités aériennes US, deux unités aériennes CW, deux Points de Ravitaillement US et deux Points de Ravitaillement CW (en supposant que les deux Mulberries soient opérationnels).*

6.2 Procédure de Remplacement

Un Remplacement du type approprié (voir ci-dessous) et de la bonne nationalité peut restaurer un pas d'une unité réduite, ou ramener une unité de la Pile des Cadavres ou de la Case Cadre (17.9) avec le moins de pas possible. Les unités qui reviennent de la Pile des Cadavres ou de la Case Cadre doivent être placées dans un hex contenant :

- un QG ami ravitaillé (18.0), (les unités CW doivent utiliser les QG CW et les unités US doivent utiliser les QG US), ou
- une Ville ou un Village sous contrôle ami (une unité amie a été la dernière à traverser l'hex) et ravitaillé (18.1-18.2).

RESTRICTIONS :

- Une unité qui arrive depuis l'extérieur de la carte (de la Pile des Cadavres ou de la Case Cadre) doit être placée dans un rayon de cinq hexs d'une autre unité de sa division. Cette restriction ne s'applique pas aux unités non divisionnaires. S'il n'y a aucune unité de sa division sur la carte (elles ont toutes été éliminées), alors cette unité ne peut pas revenir (on considère que la division a été détruite ou démantelée).
- Pour qu'une unité sur la carte puisse recevoir un Remplacement, elle doit être actuellement ravitaillée (qu'elle soit ou non sous un marqueur Non Ravitaillé) et ne doit pas être Désorganisée.
- Aucune unité ne peut recevoir plus d'un Remplacement par tour.
- Les Divisions Aéroportées Alliées peuvent recevoir un maximum d'un Remplacement par division et par tour (20.2).

PREMIER TOUR DE JEU : Aucun camp ne reçoit de Remplacements au Tour 1.

MARQUEURS DE REMPLACEMETS : Indiquez chaque unité recevant un Remplacement (y compris celles venant de la Case Eliminé ou de la Case Cadre) en y posant un marqueur de Remplacement. Cette unité pourra se déplacer d'un hex maximum pendant la Phase de Mouvement et ne pourra pas attaquer pendant la Phase de Combat. Le marqueur de Remplacement est retiré pendant la Phase de Récupération.

ZDCE : Une unité qui reçoit un Remplacement ne peut pas entrer dans une ZDCE ; cependant, une unité adjacente à une unité ennemie peut recevoir un Remplacement du moment qu'elle utilise soit sa Capacité de Mouvement d'un hex pour quitter la ZDCE (dans un hex qui n'est pas en ZDCE), soit ne bouge pas du tout. Une unité avec un marqueur de Remplacement empêche TOUS les combats depuis son hex—pas seulement pour l'unité qui le reçoit. Dès que le marqueur de Remplacement est retiré pendant la Phase de Récupération, la restriction est levée.

NOTE DE CONCEPTION : La règle précédente permet aux unités de recevoir des remplacements en étant adjacentes à une unité ennemie du moment qu'aucune attaque n'a lieu.

TYPES : Les Remplacements Blindés sont utilisés pour toutes les unités blindées (Silhouette et symbole OTAN), les unités de Reconnaissance et les Brigades Werfers. Les Remplacements Aéroportés Alliés sont utilisés pour les unités d'infanterie parachutiste et planeurs, les Remplacements d'Infanterie sont utilisés pour toutes les autres unités (y compris les QG et les unités de Panzergrenadiers et deFallshirmjäger Allemandes).

CANADIENS : Un Remplacement Canadien ne peut être utilisé que pour des unités d'Infanterie Canadiennes. Les Remplacements Blindés Britanniques sont utilisés pour les unités Blindées Canadiennes.

REMPLACEMENTS CW : Lorsque ce résultat est obtenu, le joueur Allié choisit soit un Remplacement d'Infanterie Canadien, soit un Britannique.

6.3 Unités Non Remplaçables

Les unités suivantes ne peuvent jamais être remplacées :

ALLIES : Bataillons de Rangers US et Brigades des Services Spéciaux Britanniques (SS). Les unités Aéroportées et Planeurs sont limitées aux remplacements générés par la Table Aéroportée.

ALLEMANDS : Unités de FLAK de la Luftwaffe, Bataillons Ost et Points d'Appui.

6.4 Remplacements Limités Allemands

TIGRES ET PANTHERS : Le joueur Allemand peut seulement remplacer un pas de chars Tigres ou Panther lorsqu'un « 1 » est obtenu sur la Table Météo (après modification). Si le remplacement est utilisé immédiatement, il peut restaurer un pas d'une unité de Tigres ou de Panthers, s'il est accumulé, il devient un Remplacement Blindé Normal. Les chars Panthers sont identifiés par leur silhouette et leur Valeur Blindée de 4. Les chars Tigres sont les seuls avec une Valeur Blindée de 5.

INFANTERIE ALLEMANDE : Le remplacement reçu sur un jet de Météo de 5 ou plus ne peut être utilisés que sur une unité de QT 0 ou -1 (soit pour ajouter un pas sur la carte, soit pour faire revenir une unité de la Zone Cadre ou de la Case Eliminé). Le remplacement reçu sur un jet de Météo de 6 ne peut être utilisé que pour une unité de QT -1. Ce remplacement de QT inférieur doit être utilisé immédiatement ou perdu (on ne peut pas les accumuler).

6.5 Renforts Alliés

6.5.1 En Général

A partir du Tour 2, le joueur Allié peut choisir n'importe quelle(s) unité(s) de la case « In Britain » pour renforts. Le nombre de renforts qui peuvent arriver est mesuré en Points de Renforts (PR) et ils dépendent de la Météo du tour (4.3).

- CLAIR & COUVERT : 6 PR US et 6 PR CW.
- TEMPETE : Aucun PR

Les PR ne peuvent pas être accumulés ; ils doivent être utilisés pendant le tour, sinon ils sont perdus. Les PR pour toutes les unités sont indiqués dans la case « In Britain » et sont les suivants :

- 4 PR amènent une Brigade Blindée Britannique (8-6) ou un Commandement de Combat (7-6).
- 3 PR amènent un Régiment US, une Brigade d'Infanterie ou Motorisée CW ou un Point de Ravitaillement*.
- 2 PR amènent un QG, un Groupe de Reconnaissance US, ou une unité Blindée à 2 pas.
- 1 PR amène une unité à un seul pas.

*Les PR ne peuvent pas être utilisés pour des Points de Ravitaillement supplémentaires tant que le Mulberry de cette armée n'est pas terminé.

6.5.2 Procédure de Débarquement des Renforts

Les Renforts Alliés arrivent sur une Tête de Pont Active (21.1) ou dans un Mulberry pendant la Phase de Mouvement (et non la Phase de Mouvement de Réserve). Les Renforts Alliés sont soumis aux restrictions suivantes au tour où ils débarquent :

- Ils doivent utiliser le Mouvement Tactique (un ou deux hexs [9.10]), l'hex de débarquement comptant comme le premier hex.
- S'ils attaquent, leur Force de Combat est réduite de moitié et ils ne peuvent faire qu'une Avance Après Combat Limitée (14.1). Si un Renfort termine son mouvement dans un hex adjacent à une unité ennemie, placez un marqueur « Regroup » dessus pour vous rappeler de sa force réduite de moitié et de son avance limitée. Les unités avec un marqueur de Regroupement ne peuvent pas être mises en réserve à cause des résultats du combat (15.1).

- Il ne peut pas arriver plus de 4 PR par tour à chaque Plage : Utah, Omaha, Gold, Juno et Sword. Pour cette restriction uniquement, le Mulberry Britannique à Arromanches est considéré comme faisant partie de Beach.

EXEMPLE : La Météo est Claire. Le joueur Allié amène 4 PR à Utha, 2 à Omaha, 4 à Gold Beach et 2 à Juno.

6.5.3 Réductions des Renforts

Les valeurs des Renforts sont réduites pour les raisons suivantes :

- Réduisez les PR CW de deux pour chaque unité du Génie Britannique retirée d'un hex de Gold ou Juno (il n'y a pas de réduction pour la fermeture de Sword Beach). De plus, réduisez les PR CW de deux si le Mulberry CW a été détruit.
- Réduisez les PR Américains de deux pour chaque unité du Génie Américaine retirée de son hex de plage, et de deux si le Mulberry US a été détruit.

Les réductions pour le Génie perdu sont temporaires et s'appliquent à chaque tour jusqu'à ce que les unités du Génie reviennent dans les hexs de plage (voir 21.1). Les Mulberries ne peuvent jamais être reconstruits.

EXEMPLE : Si l'unité du Génie à Utah Beach est éliminée, le joueur US recevra au maximum 4 PR par tour.

6.6 Renforts Allemands

La localisation d'entrée des renforts Allemands est codée avec une couleur sur l'unité. Une unité peut arriver dans n'importe quel Hex d'Entrée, du moment que cet hex est de la bonne couleur. Les renforts entrent en jeu pendant la Phase de Mouvement en payant le coût du terrain (le taux routier) du premier hex où ils entrent. Les renforts doivent entrer par les Hexs d'Entrée, ils ne peuvent pas entrer par des hexs entre deux Hexs d'Entrée. Les renforts peuvent entrer sur la carte en entrant dans une ZDC ennemie, mais doivent s'y arrêter et ne pourront pas aller plus loin. Au lieu d'entrer sur la carte, un Renfort Allemand peut être retardé d'un tour et entrer par une Zone d'Entrée adjacente (Bleue, Verte, Rouge ou Orange) au tour suivant. Ce retard peut être répété indéfiniment jusqu'à ce que le joueur Allemand décide de faire entrer les renforts. Les unités Allemandes peuvent entrer sur la carte en utilisant le Mouvement Stratégique ou les Camions (9.8). Les renforts Allemands peuvent être mis en Réserve (15.0) pendant la Phase de Mouvement où ils entrent sur la carte, s'ils dépensent 1 PM ou moins pour entrer.

6.7 Mobilisation des 243ème et 709ème Divisions

Ces deux divisions statiques occupaient les plages le Jour-J et ont mis du temps à se mobiliser pour combattre normalement. A chaque Tour à partir du Tour 2, le joueur Allemand peut prendre une unité de chaque Case de Mobilisation et la placer dans l'un des hexs de Mobilisation de Division indiqués sur la carte (repérés par le symbole de la Division). L'hex doit être vide d'unités ennemies et ne pas se trouver en ZDCE. L'unité peut bouger et attaquer normalement au tour où elle est placée.

NOTE DE CONCEPTION : La 243ème Division défendait la côte ouest de la Péninsule du Cotentin, et la 709ème défendait Cherbourg et la côte est de la péninsule.

7. EMPILEMENT

7.1 Limites d'Empilement

Il y a un empilement lorsqu'il y a plusieurs unités dans un hex. La limite d'empilement pour les deux camps est de quatre Points d'Empilement plus une quelconque unité avec Silhouette

(2.3.6). Toutes les unités ont une valeur d'empilement de un ou deux Points d'Empilement. Les valeurs d'empilement sont :

1 point=Toutes les unités avec un Facteur de Combat de 1 ou 2.
2 points=Toutes les unités avec un Facteur de Combat de 3 ou +

UNITES A EMPILEMENT LIBRE : Les unités de combat suivantes n'ont pas de valeur d'empilement et peuvent s'empiler librement dans un hex, mais pas plus d'une (par type) et par hex : Points d'Appui, QG, Génie de Plage et Brigades Werfer. Les marqueurs n'affectent jamais l'empilement.

7.2 Restrictions sur l'Empilement

La limite d'empilement ne peut jamais être dépassée, sauf pendant le Mouvement, la Retraite (13.1), au cours d'une Avance Après Combat (14.0), et pendant le placement des Renforts. La limite d'empilement doit être strictement observée à la fin de chaque Phase de Mouvement, et après l'Avance Après Combat. Le propriétaire des unités doit corriger toute violation de l'empilement à ces moments en éliminant suffisamment d'unités dans l'hex afin de satisfaire la limite d'empilement. Voir 13.1 pour la résolution d'un surempilement après une Retraite.

Les unités Américaines et Britanniques peuvent occuper le même hex, mais voir 22.1 pour les restrictions de coopération.

EXEMPLES DE PILES LEGALES :

**Une unité avec Silhouette peut s'empiler librement dans chaque hex.*

8. ZONES DE CONTROLE

8.1 Règle Générale

Les six hexs entourant un hex occupé par une ou plusieurs unités de combat constituent la Zone de Contrôle (ZDC) de ces unités. Les ZDC s'étendent à travers tous les côtés d'hexs, sauf ceux de Pleine Mer, les hexs de Marais (Marais de Gorges) et les côtés d'hexs Infranchissables (en bleu foncé). Les unités ne possédant PAS de ZDC sont les suivantes :

- Points d'Appui
- Toutes les unités avec un Facteur de Combat de un
- Tous les marqueurs

Les unités de combat ne possédant pas de ZDC sont indiquées par un cadre blanc sur le pion.

8.2 ZDC et Mouvement

Toutes les unités doivent s'arrêter lorsqu'elles entrent dans une Zone de Contrôle Ennemie (ZDCE). Entrer dans une ZDCE ne coûte pas de Point de Mouvement supplémentaire ; cependant les unités doivent payer un Point de Mouvement supplémentaire (+1 PM) pour sortir d'une ZDCE.

8.3 Mouvement d'une ZDC à une Autre

Une unité qui commence son mouvement dans une ZDCE peut se déplacer directement dans une autre ZDCE et s'y arrêter, du moment qu'elle ne traverse pas ni n'entre dans un Lien de ZDC ennemi (8.5).

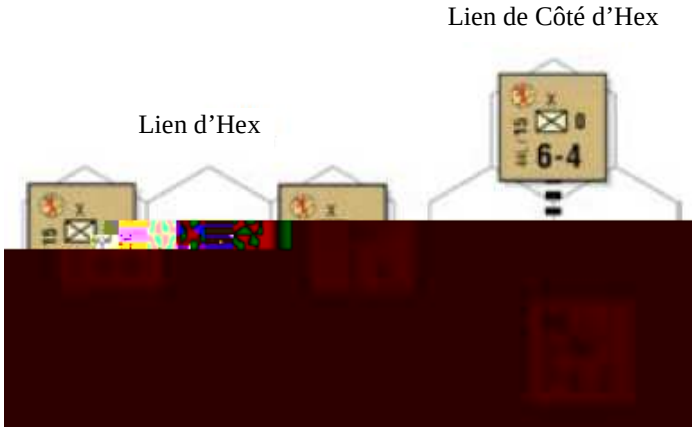
8.4 Autres Effets des ZDC

- ZDCE et Retraite : voir 13.2.
- ZDCE et Avance Après Combat : voir 14.2.
- ZDCE et Lignes de Ravitaillement : voir 18.2.

8.5 Liens de ZDC

8.5.1 Comment Former un Lien de ZDC

Toute unité ou pile qui exerce une ZDC peut former un Lien de ZDC. Lorsque deux unités (ou piles) sont à deux hexs de distance (avec un hex intermédiaire vide), elles créent un lien entre elles qu'aucune unité ennemie ne peut traverser, ni y entrer. A cause de la forme de la grille hexagonale, il existe deux types de Liens de ZDC—les Liens d'Hexs et les Liens de côtés d'hexs.



8.5.2 Effets des Liens de ZDC

- Les unités ne peuvent pas entrer dans un Lien d'Hex ennemi ni traverser un Lien de côté d'hex ennemi pendant la Phase de Mouvement.
- Les unités forcées de Retraiter dans un Lien d'hex ennemi ou à travers un Lien de côté d'hex ennemi sont éliminées.
- Les unités ne peuvent pas faire d'Avance Après Combat dans un hex de Lien ennemi ni à travers un Lien de côté d'hex, à moins d'entrer dans l'hex libéré par le défenseur.
- On ne peut jamais tracer de ravitaillement dans un Lien d'hex ennemi ni à travers un Lien de côté d'hex ennemi.

8.5.3 Annuler un Lien de ZDC

Un Lien de côté d'hex est annulé lorsque des unités ennemies se trouvent de chaque côté du côté d'hex lié (notez qu'il n'y a pas de lien entre les unités D et E du diagramme ci-dessous). Un Lien d'Hex est annulé lorsque l'hex intermédiaire contient une

unité ennemie (notez qu'il n'y a pas de lien entre les unités E et F du diagramme ci-dessous).

8.5.4 Intersection des Liens de ZDC

Si deux joueurs ont des Liens de ZDC qui se croisent, alors aucun joueur ne peut traverser le lien de l'autre joueur tant qu'il n'est pas annulé.

8.5.5 Liens de Côtés d'Hex avec le Bord de Carte

Une unité peut former un Lien de côté d'hex (mais pas un lien d'hex) avec la limite de la grille hexagonale. La limite est définie comme étant les bords sud et est de la carte, et les côtés d'hexs le long de la côte. Tout angle d'hex le long de la limite (qu'il soit dans l'eau ou sur terre) est éligible pour être l'autre côté du Lien de côté d'hex. Pour cette règle, les côtés d'hexs infranchissables en bleu, et les hexs et côtés d'hexs du Marais de Gorges sont considérés comme des côtés d'hexs de limite, ils peuvent donc être utilisés pour ancrer un Lien de côté d'hex.

8.5.6 Liens de ZDC et Terrain

Les Liens de ZDC peuvent être formés à travers les hexs et côtés d'hexs de Rivière Majeure et Inondés.

9. MOUVEMENT

9.1 En Général

Pendant une Phase de Mouvement amie, le joueur peut déplacer toutes, quelques unes ou aucune de ses unités, comme il le souhaite. Chaque unité a une Capacité de Mouvement (CM) qui est le nombre de Points de Mouvement (PM) qu'elle peut dépenser pour le mouvement. Chaque hex où entre l'unité coûte un certain nombre de PM, déterminé par le Tableau des Effets du Terrain. Le mouvement peut être effectué par les unités individuellement ou en pile. Si des unités se déplacent en pile, alors elles utilisent la vitesse de l'unité la plus lente de la pile. Une pile peut laisser derrière elle des unités pendant son mouvement, mais les unités laissées en arrière ne pourront pas se déplacer plus loin pendant cette Phase de Mouvement. Une unité ou une pile ne peut pas entrer dans un hex occupé par une unité ennemie. Vous devez terminer le mouvement d'une unité ou d'une pile avant de commencer à en déplacer un autre. Tous les PM inutilisés sont perdus, ils ne peuvent pas être accumulés, ni transférés à d'autres unités.

9.2 Sortir de la Carte

Les unités ne peuvent pas sortir de la carte. Une unité qui y serait forcée par une retraite est éliminée.

9.3 Mouvement Routier

Une unité qui suit le tracé d'une route peut utiliser le coût de mouvement réduit de la route. Lorsqu'une route traverse une rivière, on suppose qu'il existe un pont. Lorsqu'une route entre dans un hex de Ville, on suppose que les unités utilisent le coût de mouvement routier si elles suivent le tracé de la route.

9.4 Mouvement et Rivières

RIVIERES MAJEURES : Pour traverser un côté d'hex de Rivière Majeure, toutes les unités doivent dépenser un Point de Mouvement supplémentaire (+1 PM). Les unités (Mécanisées et Non Mécanisées) ne peuvent pas traverser un côté d'hex de Rivière Majeure sans pont sauf si elles ont commencé leur mouvement à côté du côté d'hex de Rivière Majeure, et si leur premier mouvement est la traversée de ce côté d'hex.

RIVIERES : Pour traverser un côté d'hex de Rivière sans pont, les unités Mécanisées doivent dépenser un Point de Mouvement supplémentaire (+1 PM). Les unités Non Mécanisées ne paient aucun point supplémentaire pour traverser.

9.5 Mouvement et Hexs/Côtés d'Hex Inondés

COTES D'HEXS INONDES : Les unités Mécanisées n'ont pas le droit de traverser les côtés d'hexs Inondés à moins d'utiliser une Digue (9.11) ou de suivre le tracé d'une route. Les unités Non Mécanisées ne peuvent pas traverser un côté d'hex Inondé sans pont sauf si elles commencent leur mouvement adjacentes au côté d'hex et si leur premier mouvement est la traversée de ce côté d'hex. Une unité Non Mécanisée paie un Point de Mouvement supplémentaire (+1 PM) pour traverser un côté d'hex Inondé sans pont.

HEXS INONDES : Les unités Mécanisées n'ont pas le droit d'entrer dans un hex Inondé à moins de suivre le tracé d'une route. Une unité Mécanisée dans un hex Inondé ne peut le quitter que par une route. Les unités Non Mécanisées paient 2 PM pour entrer dans un hex Inondé et ont ensuite terminé leur mouvement, sauf si elles suivent le tracé d'une route. Le coût pour traverser un *côté d'hex* Inondé (+1) est annulé pour l'entrée ou la sortie d'un hex Inondé.

9.6 Côtés d'Hexs Infranchissables

Les côtés d'hexs en bleu foncé sur la carte sont infranchissables. Les unités ne peuvent ni se déplacer ni attaquer à travers ces côtés d'hexs, les ZDC ne s'étendent pas à travers (8.1), et aucun Lien de ZDC ne peut être formé à travers (8.5.6).

9.7 Suprématie Aérienne Alliée et Mouvement Allemand

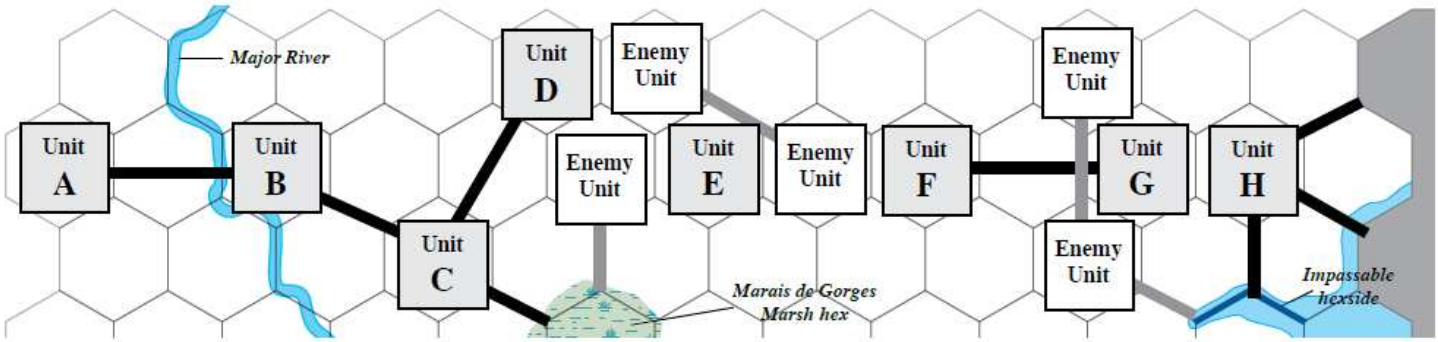
NOTE DE CONCEPTION : Les Alliés avaient le contrôle du ciel de Normandie pendant toute la bataille, ce qui a sévèrement limité le mouvement des Allemands sur les routes.

La Suprématie Aérienne Alliée a les effets suivants sur le mouvement mécanisé Allemand :

- TEMPS CLAIR : Le Mouvement sur Route Principale pour les unités Mécanisées Allemandes est réduit à ½ PM par hex. Toutes les unités Mécanisées Allemandes ont leur CM réduite de deux (-2 PM). *Exemple : une CM de 5 serait réduite à 3.*

- TEMPS COUVERT : Le Mouvement sur Route Principale pour les unités Mécanisées Allemandes est réduit à ½ PM par hex.

La Suprématie Aérienne Alliée n'a aucun effet sur les unités Non Mécanisées ni aucun effet sur les unités Mécanisées pendant les tours de Tempête. Les unités Mécanisées Allemandes peuvent se déplacer sur les Routes Principales au coût normal de 1/3 de PM pendant les tours de Tempête.



EXEMPLES DE LIENS DE ZDC : Les lignes noires indiquent les Liens de ZDC amis, les lignes continues grises indiquent les Liens de ZDC ennemis. Notez qu'il n'y a pas de Lien de côté d'hex entre les unités D et E—il a été annulé ; ainsi que le lien entre les unités E et F. Notez que les unités F et G ont toujours leur Lien de ZDC même s'il croise un Lien de ZDC ennemi. Notez comment les unités C et H font leur Lien de ZDC avec le bord de la carte, l'hex de Marais et la côte.

9.8 Mouvement Stratégique et Marqueurs de Camions Allemands

9.8.1 Les unités Mécanisées peuvent utiliser le Mouvement Stratégique pour doubler leur CM. Les unités Non Motorisées ne peuvent pas faire de Mouvement Stratégique, ni les unités qui sont Non Ravitaillées ou Désorganisées (13.6). Le Mouvement Stratégique ne peut pas être utilisé pendant la Phase de Mouvement de Réserve (15.2). Les unités utilisant le Mouvement Stratégique doivent se déplacer entièrement le long de routes (principales ou secondaires). Les renforts entrant sur la carte peuvent arriver en utilisant le Mouvement Stratégique. Les QG (17.2) et les Brigades Werfer (17.3) utilisant le Mouvement Stratégique peuvent toujours se retourner pendant la Phase Initiale.

9.8.2 Restrictions

Les unités qui utilisent le Mouvement Stratégique peuvent commencer empilées avec d'autres unités, mais doivent suivre ces restrictions :

- Elles ne peuvent pas commencer leur mouvement dans une ZDCE, ni entrer dans une ZDCE à aucun moment.

- Elles ne peuvent pas terminer leur mouvement empilées avec une autre unité. De même, aucune autre unité ne peut volontairement terminer son mouvement empilée avec une unité sous un marqueur de Mouvement Stratégique (pour les retraites, voir 13.6).

9.8.3 Marqueurs de Mouvement Stratégique (SM)

Le nombre d'unités pouvant utiliser le Mouvement Stratégique au cours d'une même Phase de Mouvement est strictement limité au nombre de marqueurs SM disponibles pour chaque camp (trois pour le joueur Allemand, trois pour le joueur Allié). Placez un marqueur SM sur toute unité (y compris les Renforts) qui a utilisé le Mouvement Stratégique.

NOTE DE CONCEPTION : L'inclusion de seulement trois marqueurs pour chaque camp représente les difficultés que les Allemands ont subies pendant la bataille, et l'extrême congestion routière que les Alliés ont expérimentée dans leurs petites têtes de ponts.

9.8.4 Mouvement Stratégique et Combat

Les unités qui sont attaquées lorsqu'elles sont sous un marqueur SM ne reçoivent pas de Bonus Défensif en Combat (BDC) et fournissent à l'attaquant un décalage à droite sur la TRC. Les valeurs de QT, Blindée, Défense Déterminée et ZDC ne sont pas affectées par le Mouvement Stratégique.

9.8.5 Retirer les Marqueurs SM

Si une unité utilise un marqueur SM, alors il doit rester sur l'unité pendant le tour du joueur adverse. Il est retiré pour les raisons suivantes :

- Lors de la prochaine Phase de Mouvement amie, si l'unité n'utilise pas le Mouvement Stratégique pendant cette phase. Le marqueur est immédiatement disponible et utilisable avec d'autres unités.

- L'unité commence sa prochaine Phase de Mouvement amie adjacente à une unité ennemie. Comme précédemment, Le marqueur est immédiatement disponible et utilisable avec d'autres unités.
- L'unité est attaquée. Le marqueur est immédiatement retiré, quelle que soit l'issue du combat (9.8.4).

9.8.6 Unité de Camions Allemands

Le marqueur de Camions Allemands permet à une unité Non Mécanisée Allemande à chaque tour de se déplacer comme une unité Mécanisée avec une CM de 5. Cette CM est réduite à 3 par Temps Clair à cause de la Suprématie Aérienne Alliée (9.7), et peut être doublée avec l'assignation d'un marqueur de Mouvement Stratégique (9.8.1). L'unité Non Mécanisée qui utilise le marqueur de Camions ne peut pas commencer en ZDCE ni y entrer pendant son mouvement. Un renfort Allemand Non Mécanisé peut recevoir le marqueur de Camion pendant son tour d'entrée. Il n'y a pas de coût en PM pour embarquer à bord des camions. Les Camions utilisent la colonne Mécanisée sur le TET. Si une unité utilise un marqueur de Camions, alors le marqueur doit rester avec l'unité jusqu'à ce qu'il soit retiré à cause d'une des trois raisons décrites en 9.8.5 plus haut.

9.8.7 Exception du Tour 1

Aucune unité ne peut utiliser le Mouvement Stratégique ni le Marqueur de Camions pendant le Premier Tour.

9.9 Unités à Bicyclette

Les unités à Bicyclette sont traitées comme des unités de combat régulières Non Mécanisées dans tous les cas sauf un : pendant les tours de Temps Couvert leur CM peut augmenter jusqu'à 6 si elles se déplacent uniquement en suivant des routes

et si elles ne commencent pas leur mouvement en ZDCE ni n'entrent à aucun moment en ZDCE.

9.10 Mouvement Tactique

Le Mouvement Tactique permet à unité d'ignorer tous les coûts en Points de Mouvement pour le terrain et la sortie des ZDCE et de se déplacer d'un ou deux hexs. Les unités qui utilisent le Mouvement Tactique peuvent attaquer pendant la Phase de Combat. Les unités qui utilisent le Mouvement Tactique ne peuvent pas être mises en Réserve. Les unités qui utilisent le Mouvement Tactique doivent obéir à toutes les autres règles de mouvement, particulièrement :

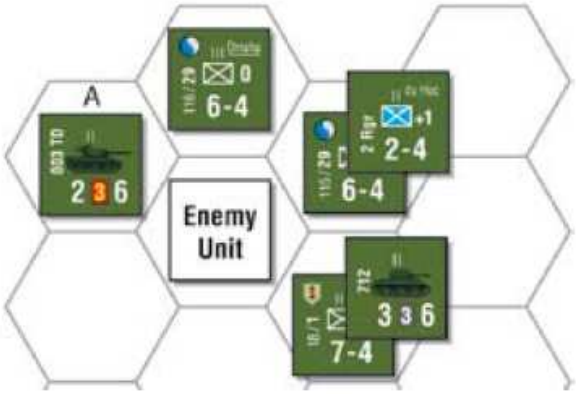
- Elles doivent s'arrêter si elles entrent en ZDCE.
- Elles ne peuvent pas entrer dans, ni traverser un Lien de ZDC.
- Elles ne peuvent pas entrer dans, ni traverser un terrain Infranchissable.
- Elles doivent s'arrêter en entrant dans un hex Inondé.
- Elles doivent commencer adjacentes à un côté d'hex de Rivière Majeure ou Inondé sans pont pour pouvoir le traverser.

9.11 Digues

Les quatre ponts près d'Utah Beach permettent aux unités de traverser les côtés d'hexs Inondés sans coût supplémentaire en PM. Ils n'ont aucun effet sur le combat.

EXEMPLES DE MOUVEMENT : Le coût d'entrée dans chaque hex est indiqué sur l'illustration. L'unité A est Mécanisée et ne peut donc pas traverser un côté d'hex Inondé sans route ni sortir d'un hex Inondé, sauf le long d'une route. Elle dépense 4 PM en tout. L'unité B est Non Mécanisée et dépense 4 PM en tout. L'unité C doit dépenser 2 PM pour l'hex Inondé et doit s'y arrêter en entrant. L'unité D paie un PM supplémentaire pour

pleine puissance et sont considérées comme faisant partie de la FAP dans tous les cas.



EXEMPLE : Le joueur Allié attaque et doit déclarer une FAP. Cela peut être la 29ème Division avec le Bataillon de Rangers attaché, ou bien il peut choisir la 1ère Division avec le bataillon de chars attaché. Comme le bataillon TD dans l'hex A n'est empilé avec aucune unité, il ne peut être attaché à aucune division.

10.4 La Limite des 18 Facteurs

L'attaquant et le défenseur peuvent avoir au maximum 18 facteurs de combat dans un combat. Pour le défenseur, cela inclut les BDC. Tous les facteurs de combat en excès sont ignorés. Cette limite de 18 facteurs s'applique après toutes les réductions de moitié, donc 24 points de force attaquant à travers une rivière attaqueront avec 12 points force (la moitié de 24) et non 9 (la moitié de 18).

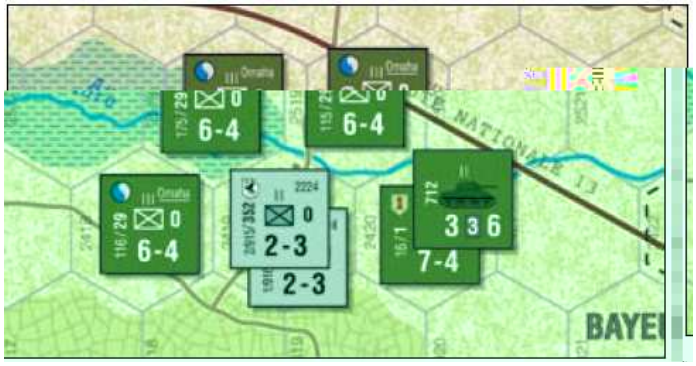
EXEMPLE : Le défenseur est dans un hex de village (BDC +5) avec deux régiments 7-5 et un bataillon de chars 3-5—sa force totale est de 22, réduite à 18.

NOTE DE CONCEPTION : La limite de 18 Facteurs force les joueurs à penser en termes d'attaques au niveau divisionnaire, au lieu d'accumuler autant de facteurs de combat que possible contre un défenseur. Cela diminue aussi de façon importante le calcul des facteurs, car dès que le défenseur a 10 facteurs dans un hex, le mieux que puisse obtenir l'attaquant, c'est 1-1 (avant lo

- A cause de leur manque d'infanterie de soutien, les unités avec Silhouette (2.3.6) ne reçoivent pas de BDC à moins d'être empilées avec une unité qui peut en recevoir.

- Le BDC ne peut jamais dépasser la force de combat imprimée de la pile en défense. Ignorez la force des Points d'Appui et des unités avec Silhouette pour cette restriction.

EXEMPLES : Un bataillon d'infanterie de force 2 empilé avec un bataillon de chars avec Silhouette de force 4 pourra recevoir au maximum 2 BDC. Deux régiments de force 6 dans un hex de Village (+4) auront une Force de Défense totale de 16 (6+6+4).



EXEMPLE DE COMBAT : Les cinq unités Alliées attaquent les deux unités Allemandes dans un hex de Village (BCD +4). La seule unité de la 1ère Division avec le bataillon de chars attaché est la Force d'Assaut Principale et attaque à pleine puissance. Les trois autres unités sont réduites de moitié. Le rapport est de 19 contre 8 (réduit à 18 contre 8 [Limite de 18 Facteurs])= 2-1. L'unité de chars Alliée donne un décalage à droite (Décalage Blindé [11.4]). Le rapport final est de 3-1. Notez que l'un des régiments de la 29ème Division attaque depuis un hex Inondé, ce qui réduit de moitié sa Force d'Attaque ; toutefois la Force d'Attaque d'une unité n'est jamais réduite de moitié plus d'une fois.

11.3 Côtés d'Hexs de Rivières et Hexs Inondés

- RIVIERES : Les unités sont réduite de moitié en attaquant à travers un côté d'hex de Rivière Majeure ou Rivière. Le Décalage Blindé (11.4) peut être gagné par une unité attaquant à travers une Rivière, mais PAS à travers une Rivière Majeure, même si elle attaque le long d'une route.

- COTES D'HEXS INONDES : Les unités sont réduites de moitié en attaquant à travers un côté d'hex Inondé. Le Décalage Blindé (11.4) ne peut pas être gagné par une unité attaquant à travers un côté d'hex Inondé, même si elle attaque le long d'une route.

- HEXS INONDES : Les unités sont réduites de moitié pour attaquer DEPUIS un hex Inondé. Les unités ne sont pas réduites de moitié pour attaquer DANS un hex Inondé. Aucun Décalage Blindé (11.4) n'est possible contre un défenseur dans un hex Inondé ni pour des unités attaquant DEPUIS un hex Inondé, même si elles attaquent le long d'une route.

- DECALAGE : Si TOUTES les unités de la FAP attaquent à travers un côté d'hex de Rivière Majeure ou Inondé, ou depuis un hex Inondé, ou n'importe laquelle des trois combinaisons, l'attaquant subit un décalage à gauche (1G) sur la TRC en plus des effets de la réduction de moitié. Ce décalage ne s'applique PAS aux Rivières.

11.4 Le Décalage Blindé

11.4.1 Décalage de l'Attaquant

L'attaquant gagne un décalage à droite sur la TRC dans les deux cas suivants :

- Il a une unité Blindée avec une Valeur Blindée grise dans la FAP et l'adversaire n'a aucune unité avec une Valeur Blindée.

- Les deux camps ont des unité avec une Valeur Blindée, mais l'attaquant a une unité Blindée dans la FAP avec une Valeur Blindée grise supérieure à la meilleure Valeur Blindée (rouge ou grise) du défenseur. N'utilisez que la meilleure unité de chars/antichars de chaque camp pour la comparaison ; n'additionnez pas les Valeurs Blindées.

11.4.2 Décalage du Défenseur

L'attaquant subit un décalage d'une colonne à gauche s'il n'a aucune unité avec une Valeur Blindée (grise ou rouge) dans sa FAP et si le défenseur a une unité d'Infanterie et une unité Blindée (l'unité Blindée du défenseur doit avoir une Valeur Blindée grise—les unités Antichars ne donnent PAS de Décalage Blindé [11.4.3]). Une unité Blindée Alliée avec un symbole OTAN compte à la fois comme une unité d'Infanterie et Blindée dans ce cas. Notez qu'avoir une Valeur Blindée supérieure à celle de l'attaquant NE DONNE PAS par elle-même un décalage défensif.

11.4.3 Unités Antichars

Toutes les unités avec une Valeur Blindée dans un carré rouge sont des unités Antichars. Les unités Antichars ne peuvent *jamais* gagner le Décalage Blindé (en attaque ou en défense)—leur fonction principale est d'empêcher l'adversaire d'obtenir le Décalage Blindé. Les unités Antichars sont aussi utiles lors d'une Défense Déterminée où une Valeur Blindée rouge supérieure donnera au défenseur un modificateur de +1 sur la Table de Défense Déterminée (12.4.2).

11.4.4 Décalage Blindé Interdit

Le défenseur peut gagner un Décalage Blindé dans n'importe quel terrain. L'attaquant ne peut pas gagner le Décalage Blindé lorsque l'unité blindée attaque :

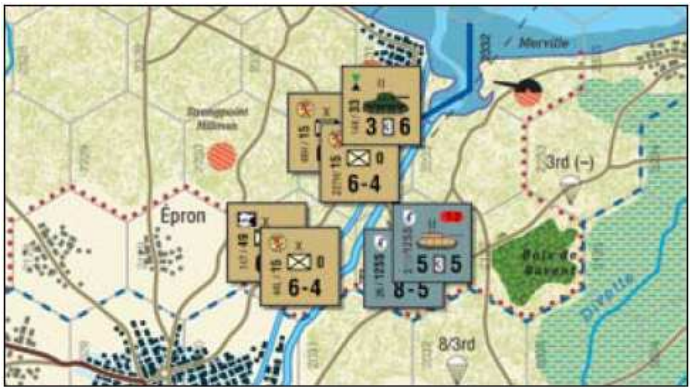
- à travers un côté d'hex de Rivière Majeure ou Inondé (avec ou sans route). Le Décalage Blindé *est autorisé* à travers un côté d'hex de Rivière.

- dans ou depuis un hex Inondé (avec ou sans route).

- dans le Périmètre de Cherbourg.

- dans un hex de Ville ou de Bois.

- dans un hex contenant un PA ou une PF (16.1 et 16.2).



EXEMPLE DE DECALAGE BLINDE : Les cinq unités Alliées attaquent à travers un côté d'hex de Rivière Majeure, donc aucun Décalage Blindé n'est permis. Cependant, le blindé Britannique qui participe empêche quand même le défenseur de gagner le Décalage Blindé. Les unités en attaque sont toutes réduites de moitié et subissent un décalage à gauche parce que toutes les unités de la FAP attaquent à travers un côté d'hex de Rivière Majeure. Le défenseur est dans un hex de Village, ce qui lui donne un BDC de +4. Le rapport est de 14-17 (1-2) et le décalage à gauche l'amène à 1-3.

11.5 Le Décalage de Qualité de Troupe (QT)

ATTAQUANT : Si la meilleure Valeur de QT dans la FAP de l'attaquant est supérieure à la meilleure Valeur de QT parmi les défenseurs, alors l'attaquant reçoit un décalage favorable d'une colonne à droite sur la TRC.

DEFENSEUR : Le défenseur gagne un décalage d'une colonne à gauche sur la TRC si toutes les unités de la FAP qui participent à l'attaque ont une valeur de QT négative (-1 ou -2).

UNITES AVEC SILHOUETTE ET QG : Toutes les unités avec silhouette et QG sont considérées comme ayant une QT de 0.

11.6 Décalages de l'Artillerie

Les QG recto visible, ravitaillés et non Désorganisés (17.2) ainsi que les Brigades Werfer (17.3) peuvent apporter des décalages sur la TRC via les Décalages de l'Artillerie. Les deux camps sont limités à deux Décalages d'Artillerie par attaque. Exception : Pendant les tours de Tempête, aucun camp ne peut utiliser plus d'un Décalage d'Artillerie par attaque.

QG : Chaque QG Allié peut fournir jusqu'à deux décalages dans chaque combat au coût d'un Point de Ravitaillement par décalage. Chaque QG Allemand peut apporter un Décalage d'Artillerie par bataille (au coût d'un Point de Ravitaillement). Pour pouvoir utiliser deux décalages dans le même combat, le joueur Allemand doit soit utiliser deux QG, soit deux Brigades Werfer, soit un QG et une Brigade Werfer.

EXEMPLE : Pendant un tour sans Tempête, le joueur Allemand peut utiliser une Brigade Werfer plus un QG pour apporter deux décalages, ou bien utiliser deux QG pour apporter les décalages. (NdT : cet exemple ne sert pas à grand-chose ;))

SOUTIEN DEFENSIF : Le défenseur ne reçoit jamais de décalages défensifs grâce à l'Artillerie ou aux Brigades Werfer. A la place, le Soutien Défensif du défenseur provient sous la forme d'un modificateur sur la Table de Défense Déterminée (12.4).

11.7 L'Aérodrome de Carpiquet

A cause des tirs mortels sur le tarmac de l'aérodrome, les unités sont réduites de moitié lorsqu'elles attaquent à travers le côté d'hex de l'aérodrome (dans les deux sens). Le Décalage Blindé est autorisé à travers ce côté d'hex.

11.8 Sommets de Collines

Si le défenseur est dans un hex de Sommet de Colline, l'attaquant doit décaler d'une colonne à gauche sur la TRC.

PRECISION : Le décalage de Sommet de Colline est cumulatif avec les BDC reçus grâce à l'autre terrain dans l'hex.

11.9 Chars Tigre

Le joueur Allemand reçoit un décalage à droite sur la TRC si un bataillon de chars Tigre fait partie de la FAP et si le bataillon de Tigres n'attaque pas à travers un côté d'hex de Rivière Majeure ou Inondé, ni dans ou depuis un hex Inondé. En défense, le bataillon de Tigres apporte au défenseur un décalage à gauche sur la TRC, quel que soit le terrain occupé par les Tigres. Un bataillon de Tigres peut être utilisé pour le Décalage Blindé en même temps qu'il est utilisé pour le Décalage de Tigres, apportant ainsi deux décalages au même combat. Contrairement au Décalage Blindé, le Décalage de Tigres peut être utilisé dans les Villes, dans les Bois et contre les PF. Le facteur de combat en rouge des Tigres est un aide-mémoire pour ce décalage supplémentaire potentiel.

11.10 Modificateurs Divers

- Non Ravitaillé (18.4).
- Soutien Aérien (19.1).
- Soutien Naval (19.2).
- Périmètre de Cherbourg (16.3).

soutien de2t et Soule le()3.21993( )-208.112(u

12. RESULTATS DU COMBAT

12.1 Explication des Résultats

NOTE: 2e3783(ê)-2.05443(0)3.21993(0)0.73404(e)-2.05734()3.21993(

Déterminée (12.4). L'attaquant peut Avancer Après Combat si le défenseur retraite.

DR = le défenseur doit soit retraiter, soir faire une Défense Déterminée (12.4). L'attaquant peut Avancer Après Combat si le défenseur retraite.

A1/D1 = Chaque camp perd un pas (le pas perdu par l'attaquant doit être dans la FAP). Toutes les unités en défense qui restent doivent soit retraiter, soir faire une Défense Déterminée (12.4). L'attaquant peut Avancer Après Combat si le défenseur retraite.

EX = Chaque camp perd un pas (l'unité qui perd le pas est déterminée par l'adversaire, toutefois, le défenseur doit choisir une unité dans la FAP de l'attaquant). Pas de retraite. Si le défenseur n'a qu'un seul pas engagé dans le combat, alors l'attaquant est qualifié pour une Avance Limitée (14.1). Une avance normale dans « n'importe quelle direction » est interdite.

A1/DR = L'attaquant perd un pas dans la FAP. Le défenseur doit soit retraiter, soir faire une Défense Déterminée (12.4). L'attaquant peut Avancer Après Combat si le défenseur retraite.

A1 = L'attaquant perd un pas dans la FAP. Pas de retraite ni d'avance.

12.2 Choix des Pertes de Pas

ATTAQUANT : Si le résultat demande que l'attaquant perde un pas, alors l'unité qui perd le pas doit provenir de la FAP et est déterminée en utilisant cet ordre de priorités :

1. Si le résultat est EX ou A1/D2, c'est le défenseur qui choisit dans la FAP. Sinon passez en 2.

2. Si l'attaquant à reçu un décalage pour la QT, un Décalage Blindé et/ou un Décalage de Tigres, alors il doit choisir une unité qui a apporté l'un de ces décalages (au choix de l'attaquant). Si une unité est dans la FAP et peut apporter un décalage, alors le décalage *doit* être utilisé – il ne peut pas être retenu afin de protéger cette unité d'une perte de pas.

3. Si l'attaquant n'a reçu aucun décalage de QT, Blindé ou Tigres, alors il peut choisir n'importe quelle unité de sa FAP.

DEFENSEUR : Lorsque le défenseur doit perdre un pas, il peut choisir n'importe quelle unité dans l'hex attaqué, sauf si c'est un résultat EX ou A1/D2, auquel cas c'est l'attaquant qui choisit selon 12.1 ci-dessus.

12.3 Indiquer les Pas Perdus et les Cadres

Retourner une unité sur son verso indique que l'unité a perdu un pas. Si c'est une unité à un seul pas ou une unité à 2 pas déjà retournée, alors elle est placée dans la Case Eliminé. Toute unité à 3 pas sur sa face réduite forme un Cadre lorsqu'elle subit un second pas de perte (voir 17.9).

12.4 Défense Déterminée (DD)

Une Défense Déterminée représente une contre attaque locale ou un ordre de tenir à tout prix.

12.4.1 En Général

Le défenseur peut tenter d'annuler la portion retraite d'un résultat A1/DR, DR, D1 ou A1/D1 de la TRC en utilisant la Table de Défense Déterminée, du moment qu'au moins un pas a survécu au combat. Les pertes de pas de la TRC sont implémentées avant de résoudre la Défense Déterminée. *Le joueur ne peut pas annuler la retraite d'un résultat DH ou A1/D2.* Une réussite sur cette table permettra à l'unité ou à la pile d'ignorer la retraite et l'avance de l'attaquant sera annulée. S'il y a deux unités ou plus ayant survécu dans la pile en défense, le défenseur doit en choisir une comme Unité de Tête. S'il n'y a qu'une seule unité, alors elle doit être l'Unité de Tête. L'Unité de Tête détermine tous les modificateurs au dé et perdra un pas si cela est demandé.

RESTRICTION : Les unités suivantes ne peuvent pas être Unité de Tête dans une Défense Déterminée : QG, unités Werfer et unités Désorganisées.

COLONNE : Le terrain de l'hex du défenseur détermine la colonne à utiliser sur la Table de Défense Déterminée sauf si l'hex contient une Position Fortifiée (16.1) ou un Point d'Appui (16.2) qui sert d'Unité de Tête. Utilisez la colonne « Autre » pour les hexs de Forêt, Bocage, Mixte ou Ville.

PRECISION : Seules les unités de Point d'Appui et les unités dans les hexs de villes peuvent utiliser la colonne Point d'Appui/Ville. Les unités empilées avec un Point d'Appui utilisent la colonne correspondant au type de terrain de l'hex. Le joueur Allemand est autorisé à construire une PF dans un hex sans ville contenant un Point d'Appui.

MODIFICATEURS :
+/- La QT de l'Unité de Tête ou la Comparaison de Valeur Blindée (12.4.2).
+1 Soutien Défensif (12.4.3).
Le modificateur maximum autorisé est +2.

EXEMPLE : Une unité de Fallschirmjäger avec une QT +1 et un Soutien Défensif aura un DRM +2 sur la Table de Défense Déterminée.

12.4.2 Comparaison de la Valeur Blindée

Les unités de FLAK, AC et Blindées en défense ont l'option d'utiliser la Comparaison de Valeur Blindée à la place de leur QT pour déterminer le modificateur en Défense Déterminée. Utilisez la Comparaison de Valeur Blindée ou la QT – jamais les deux. Pour déterminer le modificateur, comparez la Valeur Blindée de l'Unité de Tête (rouge ou grise) avec la meilleure Valeur Blindée dans la FAP de l'attaquant (rouge ou grise). Une Comparaison de Valeur Blindée peut être utilisée même si l'attaquant n'a pas de Valeur Blindée dans la FAP, toutefois le défenseur ne peut utiliser qu'une unité Antichar dans la Comparaison de Valeur Blindée si l'attaquant a une unité Blindée en attaqua (pas nécessairement dans la FAP). Le jet de Défense Déterminée est modifié par :
+1 Si l'Unité de Tête a une meilleure Valeur Blindée ou si l'attaquant n'a aucune unité avec une Valeur Blindée.
-1 Si l'attaquant a une meilleure Valeur Blindée.
0 En cas d'égalité.

12.4.3 Soutien Défensif

Le jet de Défense Déterminée peut être modifié par le Soutien Défensif. Ce Soutien Défensif doit être déclaré avant de faire le jet de Défense Déterminée. Le joueur Allié a trois sources de Soutien Défensif—Unités Navales, Unités Aériennes et Soutien d'Artillerie (grâce aux QG), et le joueur Allemand deux sources : Soutien d'Artillerie et Brigades Werfer. Toutes les

sources apportent un modificateur de +1 au jet de Défense Déterminée. On ne peut pas utiliser plus d'UNE source pour chaque Défense Déterminée, donc le modificateur maximum est +1 pour le Soutien Défensif. Si le Soutien d'Artillerie est utilisé, un QG ou une Brigade Werfer doit être à portée de l'Unité de Tête et sur sa face Prête. Si un QG est utilisé, un Point de Ravitaillement doit être dépensé ; et si une unité navale, une unité aérienne ou une Brigade Werfer est utilisée, alors l'unité doit être retournée. Le Soutien Défensif Naval est autorisé uniquement dans la zone de Bombardement Naval.

12.4.4 Explication des Résultats

● = La Défense Déterminée est réussie, la retraite est annulée. Si le résultat n'a pas de point (●) alors la Défense Déterminée échoue et le défenseur doit Retraiter (13.0).

-1 = L'Unité de Tête du défenseur perd un pas.

EX = L'Unité de Tête du défenseur perd un pas et une unité de la FAP de l'attaquant (au choix du défenseur) perd un pas.

A1 = Une unité en attaque (au choix de l'attaquant) doit perdre un pas. Ce pas n'est pas obligé de provenir de la FAP, il peut provenir de n'importe quelle unité ayant participé à l'attaque.

* = La Position Fortifiée du défenseur est éliminée.

DEFENSEUR A UN SEUL PAS : Si le défenseur n'avait qu'un seul pas, et que ce pas doit être perdu lors d'une Défense Déterminée réussie, alors l'attaquant est qualifié pour une Avance Limitée (14.1). Une avance normale dans « n'importe quelle direction » est interdite.

EXEMPLE : Le joueur Allemand fait une Défense Déterminée en A et B. En A, le régiment FJ donne un modificateur de +1 tandis que le modificateur du bataillon StuG ne serait que de 0 (le joueur Allié a une Valeur Blindée égale). En B, le joueur Allemand peut utiliser son unité blindée pour un +1 car la 101ème n'a aucun blindé en soutien.

12.5 Défense Désespérée

Si le défenseur a raté son jet de Défense Déterminée, il peut faire une Défense Désespérée *mais uniquement si l'unité ou la pile contient au moins deux pas et la pile sera éliminée si elle retraite.* La Défense Désespérée n'est pas autorisée pour les résultats DH et A1/D2. Une Défense Désespérée annule automatiquement la retraite et l'Avance Après Combat.

PROCEDURE : Après avoir déclare une Défense Désespérée, le défenseur retire deux pas dans l'hex attaqué et reste sur place. Le défenseur choisit le premier pas, et l'attaquant le second. Toute unité dans l'hex du défenseur est éligible pour perdre le pas, y compris les Points d'Appui, les QG, les Brigades Werfer et les unités Désorganisées. Si la pile ne comportait que deux pas, alors les deux pas sont éliminés et l'attaquant reçoit une Avance Limitée (14.1).

12.6 Attaquants à Un Seul Pas

Si la FAP n'a qu'un seul pas, et que ce pas est éliminé par un résultat A1/DR, Q1/D1 ou A1/D2, alors le défenseur peut choisir d'ignorer la portion retraite de ce résultat.

13. RETRAITE ET DESORGANISATION

13.1 Procédure de Retraite

LONGUEUR DE LA RETRAITE : Les unités retraitent de quatre hexs pour les résultats A1/D2 et DH, et retraitent de deux hexs pour tous les autres résultats de retraite. Voir Retraites d'Un Hex (13.3) pour les exceptions. Une unité qui retraite de deux ou quatre hexs doit terminer sa retraite à deux ou quatre hexs de distance (selon le cas) de l'hex occupé pendant la résolution du combat – si elle ne le peut pas, elle est éliminée.

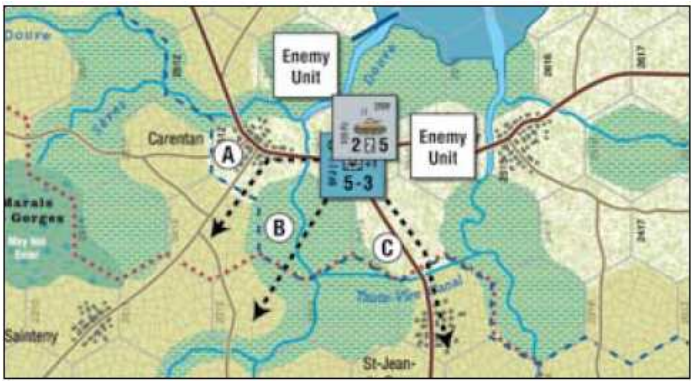
ZDCE : Si possible, évitez d'entrer dans un hex vacant en ZDCE (toutefois, voir « DIRECTION » plus bas). Si ce n'est pas possible, le premier hex de retraite peut être un hex vacant en ZDCE (au coût d'un pas [13.2]) tant que l'unité qui retraite ne traverse ni n'entre dans un Lien de ZDC ennemi. Le second hex de retraite doit être libre de ZDC ennemies. Une unité amie (qui n'est pas en train de retraiter dans le combat en cours) annule la ZDCE dans l'hex qu'elle occupe dans ce cas.

UNITES A CAPACITE DE MOUVEMENT DE ZERO : Ces unités sont éliminées (elles se rendent) si elles sont forcées de retraiter.

PILES : Une pile d'unités qui retraite peut se diviser et les unités retraiter dans différents hexs.

DIRECTION : Le propriétaire peut déterminer le chemin de retraite selon les suggestions précédentes et n'est pas obligé de retraiter en direction d'une Source de Ravitaillement (18.1). La seule restriction au chemin de retraite est que le chemin choisi doit causer le minimum de pas de pertes aux unités en défense (13.2).

SUREMPILEMENT : Il n'est pas autorisé après une retraite. Un joueur peut éviter une situation de surempilement en retraitant la pile (ou les unités dépassant la limite d'empilement) de plusieurs hexs supplémentaires jusqu'à ce que la limite d'empilement ne soit plus dépassée. Si un tel hex ne peut être atteint, alors les unités dépassant la limite d'empilement sont éliminées (au choix du propriétaire, mais ces unités doivent être choisies parmi celles qui retraitent).



EXEMPLE : Une pile d'unités Allemandes en 2513 près de Carentan est attaquée et forcée de retraiter de deux hexs. Normalement la pile devrait entrer dans l'hex Inondé B comme premier hex de retraite pour éviter les ZDCE. Toutefois, comme cela causerait deux pertes de pas (l'unité de Chars et un pas dans l'unité non Mécanisée [13.2]), la pile peut à la place retraiter par l'hex A ou C, ne perdant qu'un seul pas dans ce cas. Comme A et C causent le même nombre de pertes de pas, le joueur Allemand peut choisir l'un ou l'autre.

13.2 Pertes de Pas et Elimination a Cause de la Retraite

PERTES DE PAS : Une unité ou une pile qui retraite doit perdre un pas si :

- Le premier hex de Retraite est VACANT en ZDCE. Cette unité ou pile doit perdre un pas (un pas en tout – et non par unité dans la pile). Le propriétaire choisit l'unité qui perd le pas.

- L'unité ou la pile contient des unités non Mécanisées qui Retraitent :
  - ◊ à travers une Rivière Majeure sans pont si l'unité n'a pas commencé la retraite adjacente à la Rivière Majeure.
  - ◊ à travers un côté d'hex Inondé sans pont si l'unité n'a pas commencé la retraite adjacente au côté d'hex Inondé.
  - ◊ à travers (pas seulement entrer dans l'hex) un hex Inondé sans suivre le tracé d'une route.

Les unités non Mécanisées de la pile perdent un pas (un pas en tout – et non par unité dans la pile). Le propriétaire choisit l'unité qui perd le pas. Les unités Mécanisées sont éliminées dans cette situation (voir ci-dessous). Les Rivières n'ont aucun effet sur les Retraites.

ELIMINATION : Les unités sont éliminées si elles retraitent :

- Dans un hex occupé par une unité ennemie.

- A travers ou dans un Lien de ZDC ennemi.

- Si elles terminent leur retraite dans une ZDCE (à moins que l'hex ne soit occupé par une unité amie différente qui n'a pas retraité pendant ce combat).

- Dans un hex ou à travers un côté d'hex dont l'entrée ou la traversée est interdite pendant la Phase de Mouvement (13.5).

- Les unités Mécanisées sont éliminées si elles sont forcées de retraiter à travers un côté d'hex Inondé sauf si elles suivent le tracé d'une route ou utilisent une Digue (9.11).

- Les unités Mécanisées sont éliminées si elles sont forcées de retraiter à travers un côté d'hex de Rivière Majeure sans pont si elles n'ont pas commencé la retraite adjacentes à la Rivière Majeure.

- Si elles doivent terminer leur retraite en une situation de surempilement non résoluble en retraitant d'un ou plusieurs hexs supplémentaires.

- hors carte.

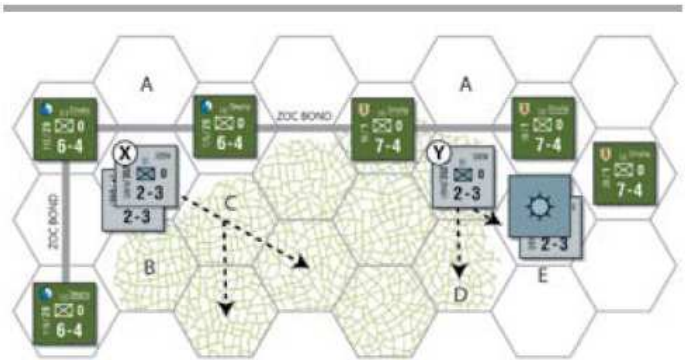
Important : Voir 12.5 (Défense Désespérée) pour un moyen d'éviter l'élimination.

13.3 Retraites d'Un Hex

Une retraite de deux hexs peut se terminer après seulement un hex si l'unité ou la pile qui retraite retraite dans un hex de Ville, Village, Bois ou Bocage, ou dans un hex qui contient un Point d'Appui ou une Position Fortifiée. Un hex qui contient des unités amies non désorganisées qui n'utilisent pas le Mouvement Stratégique peut aussi stopper une retraite de deux hexs après un hex, mais le nombre de facteurs de combat qui peuvent s'arrêter par Phase de Combat est limité au nombre de facteurs de combat non Désorganisés dans l'hex.

EXEMPLE : Un régiment de force 6 peut arrêter jusqu'à six facteurs.

Les unités qui retraitent d'un hex ne peuvent pas terminer leur Retraite en ZDCE sauf si une unité amie non Désorganisée est déjà dans cet hex. Les unités qui doivent retraiter de quatre hexs ne peuvent jamais s'arrêter après un hex.



EXEMPLES DE RETRAITES D'UN HEX : Les unités Allemandes dans les hexs X et Y doivent retraiter. La retraite dans l'hex A est interdite à cause du Lien de ZDC. Les deux unités en X ne peuvent pas terminer leur retraite dans le bocage après un seul hex (B et C) parce que ces hexs sont adjacents à des unités ennemies. Les unités doivent retraiter de deux hexs et perdre un pas pour retraite à travers une ZDCE. L'unité Y peut s'arrêter après un hex – parce que l'hex D est du Bocage et n'est pas en ZDCE et l'hex E contient un Point d'Appui.

13.4 Retraites non Effectuées

Si le défenseur ne retraite pas parce qu'il est éliminé, l'attaquant reçoit toujours son Avance Après Combat complète.

13.5 Combat Contre des Unités Ayant Déjà Retraité

Si une unité ou une pile retraite dans un hex occupé par des unités amies et que cet hex subit une attaque pendant la même Phase de Combat, alors les unités qui ont retraité n'ajoutent pas

leur force au combat, ne peuvent pas être utilisées pour une Défense Déterminée et sont éliminées si elles sont à nouveau forcées de retraiter. Elles ne peuvent pas subir de pertes, mais sont suffisantes pour tenir un hex dans le cas d'un résultat EX ou d'une DD réussie si la seule autre unité dans l'hex était une unité à un seul pas qui a été éliminée.

13.6 Désorganisation et Phase de Récupération

Toute unité qui Retraite devient Désorganisée et est indiquée en plaçant un marqueur « Disrupted » dessus après avoir terminé la retraite. Les unités de QG et de Werfer forcées de retraiter sont retournées sur leur face « Moved », en plus de recevoir le marqueur de Désorganisation. Il n'y a pas d'autre effet si une unité Désorganisée est à nouveau forcée de retraiter. Les unités Désorganisées sont pénalisées des façons suivantes :

- MOUVEMENT : Elles doivent utiliser le Mouvement Tactique (9.10).
- COMBAT : Elles ne peuvent pas attaquer ni être l'Unité de Tête pour une Défense Déterminée (12.4).
- PF : Elles ne peuvent pas commencer la construction d'une PF, néanmoins elles peuvent les terminer.
- REMPLACEMENTS : Elles ne peuvent pas recevoir de Remplacements.

CAPACITES : Les unités Désorganisées gardent leur pleine force de défense, QT, ZDC et capacité à former des Liens de ZDC. Les unités Désorganisées peuvent entrer en ZDCE et d'autres unités peuvent entrer dans leur hex ou le traverser sans devenir Désorganisées. Les QG ou Brigades Werfer Désorganisés ne peuvent pas apporter de Décalages d'Artillerie (offensifs ou défensifs). Ils peuvent toujours être retournés recto visible pendant la Phase Initiale.

PHASE DE RECUPERATION : Pendant la Phase de Récupération du Joueur en Phase, retirez les marqueurs « Disrupted » de toutes les unités amies.

RETRAITE & MOUVEMENT STRATEGIQUE : Les unités peuvent retraiter dans un hex contenant des unités amies utilisant le Mouvement Stratégique si aucun autre chemin de retraite valide n'existe. Dans ces situations, le marqueur de mouvement stratégique est immédiatement retiré et l'unité qui utilisait le mouvement stratégique reçoit un marqueur de Désorganisation.

14. AVANCE APRES COMBAT

14.1 Longueur de l'Avance

Lorsque l'avance est autorisée par la TRC, les unités peuvent avancer jusqu'à deux hexs. Les unités peuvent avancer dans n'importe quelle direction et ne sont pas obligées d'entrer dans l'hex libéré par le défenseur. Les QG et les Brigades Werfer ne peuvent jamais avancer.

AVANCE DE DEUX HEXS : Ceci est l'avance par défaut autorisée pour les unités par la TRC.

AVANCE LIMITEE : Ceci se produit lorsque le défenseur est éliminé, mais n'a pas été obligé de retraiter (avec un résultat EX ou une Défense Déterminée réussie avec un défenseur à un seul pas). Dans une Avance Limitée, l'attaquant ne peut occuper que l'hex libéré par le défenseur.

PRECISION : Toutes les unités qui ont participé au combat peuvent avancer, pas seulement les unités de la FAP.

14.2 Avance dans N'Importe Quelle Direction

Sauf pour une Avance Limitée (14.1), les unités peuvent avancer dans n'importe quelle direction et ne sont pas obligées d'entrer dans l'hex libéré par le défenseur. Toutefois, entrer dans l'hex libéré par le défenseur offre des bénéfices pour avancer de ZDCE à ZDCE (voir 14.3).

14.3 Avance et ZDC Ennemies

Les Zones de Contrôle ennemies ont les effets suivants sur l'Avance Après Combat.

ZDCE : Aucune unité ne peut avancer d'une ZDCE directement dans une autre ZDCE de la même unité, sauf si elle entre, ou est entrée dans l'hex libéré par le défenseur. De plus, l'attaquant doit s'arrêter lorsqu'il entre dans une ZDCE, sauf lorsqu'il entre dans l'hex libéré par le défenseur. Si le premier hex de l'avance de l'attaquant est celui libéré par le défenseur, alors l'unité peut continuer à avancer d'un autre hex – m34(u)5.7-0.695254(5)376

14.3 Terrain et Avance

BOCAGE : L'attaquant doit arrêter son avance lorsqu'il entre dans un hex de Bocage, sauf s'il suit le tracé d'une Route.

HEXS INTERDITS : Aucune unité ne peut avancer dans un hex ou à travers un côté d'hex qui lui est interdit en Mouvement Normal (9.4-9.6).

HEXS INONDES : Les unités non Mécanisées doivent stopper leur avance en entrant dans un hex Inondé, sauf si elles suivent le tracé d'une route. Les unités Mécanisées n'ont pas le droit d'entrer dans un hex Inondé, sauf si elles suivent le tracé d'une route.

COTES D'HEXS DE RIVIERES ET INONDES : Les unités non Mécanisées peuvent traverser un côté d'hex de Rivière Majeure sans pont ou un côté d'hex de Rivière sans pont uniquement pendant le premier hex d'avance. Les unités Mécanisées peuvent traverser un côté d'hex de Rivière Majeure sans pont uniquement pendant le premier hex de leur avance. Les unités Mécanisées n'ont pas le droit de traverser un côté d'hex Inondé, sauf si elles suivent le tracé d'une route. Les Rivières n'ont aucun effet sur l'Avance Après Combat.

15. MOUVEMENT DE RESERVE ET COMBAT

15.1 Mettre les Unités en Réserve

Pendant une Phase de Mouvement amie, on peut mettre des unités « en réserve » en plaçant un marqueur « Réserve » dessus. S'il n'y a pas de marqueur disponible, le propriétaire peut librement retirer un marqueur de Réserve utilisé et le poser sur une nouvelle pile afin de la mettre en Réserve. Pendant la Phase de Mouvement, une unité peut être mise en Réserve si elle ne se déplace pas ou dépense seulement 1 PM. **Ce PM ne peut pas être utilisé pour entrer ou sortir d'une ZDCE.** Une unité qui commence la Phase de Mouvement dans une ZDCE peut être mise en Réserve du moment qu'elle ne se déplace pas.

RESTRICTIONS : Le nombre de piles pouvant être mises en réserve en même est strictement limité par le nombre de marqueurs fournis : six Alliés et six Allemands. Une unité qui reçoit des Remplacements, est Non Ravitaillée, est Désorganisée ou commence à construire une PF ne peut pas être mise en Réserve (et perd immédiatement le statut Réserve qu'elle pourrait avoir dès qu'elle se retrouve dans l'un des états susnommés). Les unités avec un marqueur de Regroupement ne peuvent pas être mises en Réserve à cause du résultat d'un combat, mais toutes les autres unités peuvent être mises en Réserve à cause d'un résultat DH ou A1/D2.

PRECISION : Les unités Alliées dans une Case de Vague Secondaire (20.5) ne peuvent pas être mises en Réserve.

15.2 La Phase de Mouvement de Réserve

Pendant la Phase de Mouvement de Réserve, les unités en Réserve ont une Capacité de Mouvement égal à la moitié de leur CM imprimée (arrondie au supérieur). Par temps Clair, réduisez de deux la CM des unités Allemandes avant la réduction de moitié.

EXEMPLE : Une unité avec une CM de 5 aura 3 PM à dépenser pendant un Mouvement de Réserve par temps Clair ou Tempête, et 2 PM pour un Mouvement de Réserve par temps Clair.

15.3 Phase de Combat de Réserve

Après que les unités en Réserve ont terminé leur mouvement pendant la Phase de Mouvement de Réserve, ces mêmes unités peuvent maintenant attaquer les hexs adjacents occupés par l'ennemi. Toutes les règles normales de combat s'appliquent. Les QG, les Brigades Werfer, les Unités Navales et Aériennes n'ont pas besoin d'être en Réserve pour apporter du soutien aux combats pendant cette phase.

15.4 Perte du Statut de Réserve

Les unités en Réserve perdent immédiatement leur statut de Réserve si elles attaquent, subissent un des changements d'états indiqués précédemment (15.1), ou si elles terminent une Phase de Récupération adjacentes à une unité ennemie. Le joueur en phase peut retirer volontairement les marqueurs de Réserve de ses unités à tout moment.

16. FORTIFICATIONS

16.1 Positions Fortifiées (PF)

EFFETS : Les unités en défense dans un hex contenant une Position Fortifiée reçoivent les bénéfices suivants :

- L'attaquant ne peut pas gagne le Décalage Blindé (11.4).
- Les unités effectuant une Défense Déterminée utilisent la colonne Position Fortifiée de la Table de DD.

DISPONIBILITE : Le nombre de PF que le joueur Allemand peut construire à chaque tour est déterminé par le jet de dé sur la Table Météo. Le joueur Allié peut construire une PF US et une PF CW par tour sans Tempête. Aucune PF ne peut être construite pendant les tours de Tempête, mais celles commencées au tour précédent peuvent être terminées. La décision de construire une PF doit être prise au tour où elle est reçue, les PF ne peuvent pas s'accumuler. Le nombre de PF fournies dans le jeu est une limite absolue au nombre pouvant être construites (un joueur peut retirer une PF amie afin d'en construire une dans un endroit différent).

PROCEDURE DE CONSTRUCTION : Une unité de type Infanterie (2.3.3) ravitaillée, non Désorganisée, qui ne se déplace pas ni ne reçoit de Remplacements peut commencer la construction d'une PF. Une unité construisant une PF ne peut pas être mise en Réserve, et si elle est actuellement en Réserve, elle perd immédiatement ce statut. La construction peut avoir lieu en ZDCE. Placez le marqueur IP sur sa face En Construction dans l'hex à ce moment. Si l'hex contient toujours une unité de type Infanterie amie au début de la prochaine Phase de Mouvement du propriétaire, alors la PF est terminée et le marqueur est retourné. Le propriétaire ne peut PAS attaquer à partir de l'hex pendant le tour initial de la construction de la PF.

RESTRICTIONS : A cause du plan Allemand pour repousser les Alliés à la mer pendant la première semaine, le joueur Allemand ne peut pas construire de PF avant le Tour 5. Les PF ne peuvent pas être construites dans un hex de Ville ou dans un hex contenant déjà un Point d'Appui ou une PF permanent (voir

ci-dessous) ; sinon une PF peut être construite dans n'importe quel terrain.

- DRM DE DEFENSE DETERMINEE : Au prix d'un Point de Ravitaillement, un QG peut fournir un modificateur +1 sur la Table de Défense Déterminée, du moment que l'unité en défense soit dans un rayon de 5 hexs de sa position, tracé, comme ci-dessus.

- Les QG ne peuvent pas se déplacer de plus d'un hex et apporter des Décalages d'Artillerie pendant le même tour. Les unités de QG qui se déplacent de plus d'un hex ou qui retraitent doivent se retourner sur leur face « Moved ». Les unités de QG ravitaillées sur leur face Moved sont retournées sur leur face Prêt à chaque Phase Initiale.

- Tous les QG n'ont qu'un seul pas ; le verso de l'unité est utilisé pour indiquer que le QG a bougé, comme indiqué ci-dessus. Les QG se défendent avec une force de 1 quelle que soit la face sur laquelle ils sont.

- Si un QG est éliminé, il peut être remplacé en dépensant un Remplacement d'Infanterie. Il peut revenir en jeu dans n'importe quel hex de Ville sous contrôle ami et ravitaillé.

- QG ALLEMANDS : Un QG Allemand qui peut tracer une Ligne de Ravitaillement uniquement vers Cherbourg doit utiliser les Points de Ravitaillement de la Forteresse de Cherbourg (5.0 et 18.2). Un QG Allemand qui peut tracer une Ligne de Ravitaillement uniquement vers un Hex d'Entrée au bord de la carte doit utiliser les Points de Ravitaillement de la 7ème Armée. Un QG Allemand qui peut tracer sa Ligne de Ravitaillement vers les deux sources peut choisir d'utiliser celle qu'il veut.

17.3 Brigades Werfer

Les Brigades Werfer sont des unités de combat qui apportent des Décalages d'Artillerie et un modificateur de Défense Déterminée de la même façon que les QG, mais n'ont pas besoin de Points de Ravitaillement. A chaque fois qu'une Brigade Werfer apporte un Décalage ou un modificateur, retournez l'unité—elle ne peut être utilisée qu'une seule fois par tour. Une Brigade Werfer peut être utilisée en combinaison avec un QG pour apporter deux décalages à une attaque. Les Brigades Werfer comptent dans le maximum de deux Décalages d'Artillerie maximum pour les Allemands (1 pendant les tours de Tempête). Les Brigades Werfer n'ont pas besoin d'être ravitaillées pour apporter le Décalage d'Artillerie ou le modificateur de DD, mais une fois utilisées, elles ne seront pas remises face visible avant d'être à nouveau ravitaillées. Les Brigades Werfer Désorganisées ne peuvent pas apporter de Décalage d'Artillerie ni de modificateur DD.

- Une Brigade Werfer doit se trouver dans un rayon de trois hexs de l'hex attaqué pour pouvoir apporter son Décalage d'Artillerie ou modificateur de DD.

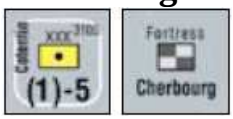
- Les Brigades Werfer n'ont qu'un seul pas : le verso est utilisé pour indique que l'unité s'est déplacée de plus d'un hex ou a tiré. Les Brigades Werfer qui se sont déplacées de plus d'un hex ne peuvent pas apporter de Décalages d'Artillerie ni de soutien défensif pendant ce tour. Les Brigades Werfer sur leur face « Moved » et ravitaillées sont retournées sur leur face Prête à chaque Phase Initiale.

- Les Brigades Werfer ne peuvent pas attaquer, elles peuvent seulement se défendre. Les Brigades Werfer se défendent avec une force de 1, quelle que soit la face sur laquelle elles sont.
- Les Brigades Werfer ne peuvent pas servir d'Unité de Tête en Défense Déterminée.

- Les Brigades Werfer sont des unités à Empilement Libre (7.1).

- Les Brigades Werfer peuvent être remplacées en dépensant un point de Remplacement Blindé.

17.4 Artillerie du cotentin et Forteresse de Cherbourg



L'artillerie Allemande localisée dans la Péninsule du Cotentin le 6 juin est représentée par l'unité de QG d'artillerie du Cotentin. Cette unité fonctionne comme un QG de corps dans tous les cas (retournez-le si elle se déplace de plus d'un hex, etc.). Elle ne peut apporter un Décalage d'Artillerie que si elle peut tracer une Ligne de Ravitaillement jusqu'à un hex de Ville de Cherbourg et un Point de Ravitaillement est dépensé sur la Piste de Ravitaillement de Cherbourg. Une fois par partie, pendant une Phase de Mouvement Allemande, le QG du Cotentin peut être retiré de la carte (quelle que soit sa position) et placé dans n'importe quel hex de Ville de Cherbourg sous contrôle ami. Lorsque tous les hexs de Ville de Cherbourg sont occupés par les Alliés, retirez du jeu l'unité de QG du Cotentin ainsi que le marqueur de Forteresse de Cherbourg sur la Piste de Ravitaillement. Tous les Points de Ravitaillement accumulés par le QG sont perdus.

17.5 Repli des Rangers US et de la 4ème Brigade des Services Spéciaux

Vérifiez à chaque tour les conditions de repli pour ces unités. Les deux Bataillons de Rangers sont retirés s'il n'y a aucune unité Allemande dans un rayon de 4 hexs de la Pointe du Hoc. La 4ème Brigade des Services Spéciaux est retirée s'il n'y a aucune unité Allemande dans un rayon de 4 hexs d'Arromanches-les-Bains—ignorez le PA de Longues-sur-Mer (2623) pour cette règle, sauf si vous jouez avec la Règle Optionnelle 28.3 (Batteries Navales Allemandes). (La 1ère Brigade des Services Spéciaux peut rester indéfiniment sur la carte). Elles sont retirées au début du tour de joueur Allié où les conditions sont remplies. Il n'y a pas de pénalité si ces unités sont réduites ou éliminées.

17.6 Unités à Mouvement Restreint

Les unités avec une CM sur fond noir ne peuvent pas se déplacer avant d'avoir été libérées. Elles sont libérées si au début d'une Phase de Mouvement Allemande au Tour 2 ou plus tard, il y a une unité Alliée dans un rayon de 2 hexs de sa localisation. Les unités restreintes ne peuvent pas être libérées au Tour 1. Une fois libérées, elles agissent normalement dans tous les cas.

CHERBOURG : Les unités restreintes qui commencent à l'intérieur du Périmètre de Cherbourg peuvent se déplacer librement dans le Périmètre avant d'être libérées. Lorsque l'une de ces unités est libérée, alors elles sont toutes libres de se déplacer dans ou hors du Périmètre de Cherbourg.

17.7 Régiments de FLAK

Les unités de FLAK sont des unités de combat avec Silhouette ayant les propriétés spéciales suivantes :

- Elles ne peuvent pas attaquer.
- Elles ne peuvent jamais être remplacées.
- Les unités aériennes doivent modifier leur jet de Mitraillage par -1 si l'hex cible contient ou est adjacent à une unité de FLAK (19.1.4).
- Elles ne reçoivent pas de BDC, ni ne contribuent aux BDC totaux dans un hex.

PRECISION : L'unité AC 200 PzJg/2 n'est pas une unité de FLAK.

17.8 Unités du Génie de Plage

Le joueur Allié a une unité du Génie de Plage pour chaque plage d'invasion (exception : Point du Hoc). Ces unités arrivent au Tour 1 dans la vague secondaire et leur présence ouvre les plages en tant qu'Hex d'Entrée des Renforts et Source de Ravitaillement. Elles ne peuvent pas bouger ni attaquer. Ce sont des unités à Empilement Libre.

17.9 Cadres

Toute unité à 3 pas sur sa face réduite forme une unité Cadre lorsqu'elle subit un second pas de perte. Retirez de la carte l'unité à 3 pas et remplacez-la par un Cadre du type approprié. L'unité à 3 pas occupe l'emplacement libre de la Fiche des Cadres d'où le Cadre a été pris. L'unité Cadre doit obéir à tout résultat de Retraite ou Désorganisation de la TRC. Si aucune unité Cadre n'est disponible lorsqu'une unité à 3 pas subit un second pas de pertes, alors aucun Cadre n'est crée (l'unité à 3 pas est définitivement éliminée).

PROPRIETES DES CADRES : Ils agissent comme les autres unités de combat, sauf qu'ils ne peuvent pas attaquer.

RECEVOIR DES REMPLACEMENTS : Une unité de Cadre sur la carte reçoit des remplacements comme une unité régulière, mais au lieu de retourner le Cadre, il est remis sur la Fiche des Cadres. Ensuite, l'unité se trouvant sur la Fiche des Cadres est placée sur la carte dans l'hex où se trouvait l'unité Cadre. L'unité à 3 pas revient en jeu sur sa face réduite (2ème pas), et reçoit un marqueur de Remplacement.

ELIMINATION DES CADRES : Si un Cadre sur la carte est éliminé, il est placée sur l'unité à 3 pas qui occupe actuellement sa case sur la Fiche des Cadres. Cette unité Cadre n'est PAS disponible pour autre chose que ramener en jeu l'unité à 3 pas qui lui est associée via la procédure de Remplacements (6.2). Pour ramener une unité à 3 pas complètement éliminée sur la carte, le premier replacement doit être dépensé pour ramener le marqueur de Cadre associé (qui se trouve sur l'unité éliminée sur la Fiche des Cadres). Le type de Remplacement nécessaire est le même que celui qui est nécessaire pour l'unité à 3 pas qu'il représente.

FICHE DES CADRES : Utilisez cette fiche pour indiquer quelles unités représentent les Cadres. Ces zones sont aussi pratique pour le joueur Allié afin de vérifier la Victoire Automatique (23.2).

18. RAVITAILLEMENT ET ISOLEMENT

Le statut de ravitaillement est vérifié pendant la Phase de Ravitaillement. Les unités incapables de tracer une Ligne de Ravitaillement (18.2) jusqu'à une Source de Ravitaillement (18.1) sont 'Non Ravitaillées' (Out of Supply). Les unités précédemment Non Ravitaillées qui ne peuvent pas tracer une Ligne de Ravitaillement d'une longueur quelconque sont 'Isolées'.

18.1 Sources de Ravitaillement

UNITES ALLEMANDES : Les unités Allemandes peuvent tracer jusqu'à n'importe quel Hex d'Entrée sous contrôle ami au bord de la carte ou n'importe quel hex de Ville de Cherbourg sous contrôle ami.

UNITES ALLIEES : Les unités Alliées peuvent tracer jusqu'à n'importe quel hex de Tête de Pont qui contient une unité du Génie de Plage ; ou vers un hex de Mulberry.

18.2 Ligne de Ravitaillement

Une Ligne de Ravitaillement est un chemin continu d'hexs depuis une unité jusqu'à une Source de Ravitaillement. Le chemin peut faire cinq hexs de long jusqu'à une route, puis de longueur illimité le long de la route via des hexs de route contigus jusqu'à une Source de Ravitaillement. Le chemin ne peut pas :

- Traverser un côté d'hex de Pleine Mer ou Infranchissable.
- Passer à travers l'hex du Marais de Gorges ni traverser un côté d'hex du Marais de Gorges.
- Entrer dans un hex occupé par l'ennemi.
- Entrer dans deux hexs vacants consécutifs en ZDCE.
- Entrer ou traverser un Lien de ZDC ennemi.
- La partie route du chemin ne peut pas entrer dans un hex de Ville ou Village sous contrôle ennemi. Tous les villages commencent sous contrôle Allemands.

NOTE : La partie « à travers champs » du chemin de ravitaillement peut entrer dans, et traverser des hexs et côtés d'hexs Inondés ainsi que des côtés d'hexs de Rivière Majeure.

18.3 La Phase de Ravitaillement

Le ravitaillement est vérifié pendant la Phase de Ravitaillement du propriétaire des unités. Une unité qui est jugée Non Ravitaillée à ce moment est considérée dans cet état jusqu'à la prochaine Phase de Ravitaillement amie. Si une unité ou pile ne peut pas tracer une Ligne de Ravitaillement valide, elle reçoit un marqueur Non Ravitaillé. Si l'unité était déjà Non Ravitaillée au tour précédent et ne peut pas tracer une Ligne de Ravitaillement d'une longueur illimitée, alors retournez le marqueur Non Ravitaillé sur sa face rouge. Si une unité ou pile

amie sous un marqueur Non Ravitaillé peut maintenant tracer une Ligne de Ravitaillement, le marqueur est retiré.

18.4 Pénalités du Non Ravitaillement

Une unité sous un marqueur Non Ravitaillé subit les pénalités suivantes :

- COMBAT : Sa force de combat est réduite de moitié en attaque.
- MOUVEMENT : L'unité doit utiliser le Mouvement Tactique (9.10).
- REMPLACEMENTS : L'unité ne peut pas recevoir de remplacements.

NOTE : Les unités Non Ravitaillées gardent leur Force de Défense totale, les effets de leur ZDC, QT et Valeurs Blindées.

18.5 Attrition due à l'Isolement

Les unités (y compris les Points d'Appui) avec un marqueur Non Ravitaillé rouge ET adjacentes à une unité ennemie subissent l'Attrition d'Isolement. Cette unité ennemie peut être n'importe quelle unité, y compris un QG, un Cadre, un PA ou une unité avec une force de combat entre parenthèses. Les unités isolées qui ne sont pas adjacentes à au moins une unité ne font pas de jet d'Attrition d'Isolement.

PROCEDURE D'ATTRITION : Lancez un dé par unité. Si le résultat est 1-4, l'unité perd un pas. Un résultat de 5 ou 6 n'a aucun effet. Une unité peut être éliminée (perdre son dernier pas) à cause des pertes dues à l'Isolement.

MODIFICATEURS :

+2 si l'unité peut tracer une Ligne de Ravitaillement jusqu'à au moins l'un des endroits suivants : un hex de Ville sous contrôle ami, un Point d'Appui sous contrôle ami (Allemand uniquement), un hex Côtier (Allié uniquement), ou un QG ami. Ceci n'est pas cumulatif.

+/- ? La QT de l'unité.

Le modificateur maximum possible est +3.

EXEMPLE : Une unité Allemande avec +1 en QT dans un hex de Point d'Appui (+2) ne perdra un pas que sur un jet de 1.

POINTS D'APPUI ET ATTRITION : Les Points d'Appui sont exemptés de l'Attrition d'Isolement tant qu'ils sont empilés avec une unité de Combat. Lorsque toutes les unités de Combat ont été éliminées à cause de l'Attrition d'Isolement, alors le Point d'Appui doit immédiatement faire un jet d'attrition (donc pendant la Phase de Ravitaillement en cours). Un Point d'Appui est automatiquement qualifié pour le +2 pour être capable de tracer une Ligne de Ravitaillement jusqu'à un PA (lui-même).

QG : Les QG Isolés ne font jamais de jet d'Attrition d'Isolement, mais ils sont immédiatement éliminés s'ils ne peuvent pas tracer une Ligne de Ravitaillement jusqu'à une unité amie quelconque.

19. SOUTIEN AERIEN ET NAVAL

19.1 Marqueurs de Soutien Aérien

19.1.1 Utilité

A partir du 7 juin et à chaque tour suivant, le joueur Allié reçoit des unités aériennes en fonction du jet sur la Table Météo. Ces unités aériennes peuvent être utilisées pour le Soutien au Sol ou le Mitraillage. Chaque unité aérienne ne peut être utilisée que pour une seule mission par tour de jeu.

19.1.2 Soutien Aérien Offensif

Jusqu'au tour du 22 juin, on ne peut utiliser qu'une seule unité aérienne pour soutenir une attaque terrestre. A partir du tour du 22 juin, le joueur Allié peut utiliser deux unités aériennes par combat. Ajouter une unité aérienne a l'effet de décaler le rapport d'une colonne à droite sur la TRC. Il n'y a pas de restrictions de terrain, de portée ou autre sur l'utilisation d'une unité aérienne en attaque. Les unités aériennes US et Britanniques peuvent être utilisées pour n'importe quel combat – la nationalité n'est pas une restriction.

NOTE DE CONCEPTION : Le soutien aérien rapproché Allié n'était pas bien développé début juin. Le 22 juin, les Alliés ont expérimenté leur première opération de soutien aérien de grande envergure autour de Cherbourg.

19.1.3 Soutien Aérien Défensif (La Table des Jabos)

Ceci ne peut avoir lieu que par temps Clair pendant un Tour du Joueur Allemand. Les effets du Soutien Aérien Allié sont aléatoires et déterminés par un jet de dé sur la Table des Jabos juste avant la résolution de chaque attaque Allemande. Le résultat sur la Table des Jabos donne des décalages à gauche sur la TRC ou aucun effet. Le Soutien Aérien Défensif n'est pas lié au nombre de marqueurs de Soutien Aérien reçus ce tour, ni n'utilise de marqueurs de Soutien Aérien. Ces décalages négatifs sont appliqués AVANT de calculer les décalages nets (10.6).

EXEMPLE : Après que le joueur Allemand a annoncé une attaque à 4-1, le joueur Allié fait un jet sur la Table des Jabos. Il obtient un 6, ce qui entraîne un décalage de trois colonnes à gauche. Le rapport final est 1-1.

19.1.4 Mitraillage

Le Mitraillage a lieu pendant la Phase de Combat Alliée ou pendant le Segment de Combat de Réserve Allié, avant la résolution de tout combat terrestre. Une unité aérienne peut Mitrailler n'importe quelle unité ou pile Allemande dans un hex non Forêt ou non Ville. Toutes les missions de Mitraillage doivent être assignées avant d'être résolues. Un maximum d'une unité aérienne peut être assignée au Mitraillage d'un même hex avant le tour du 22 juin, et deux unités aériennes ensuite. Lancez le dé pour chaque unité dans l'hex : sur un jet de 1-4, il n'y a aucun effet ; mais sur un 5-6 modifié, l'unité est Désorganisée. Si un résultat de 5 ou 6 modifié est obtenu et que l'unité a une silhouette, elle perd aussi un pas. Une unité à silhouette peut perdre son dernier pas de cette façon. Le Mitraillage n'a aucun effet sur les PA, PF ou les marqueurs.

MODIFICATEUR : Modifiez le dé par -1 si l'hex cible contient ou est adjacent à une unité de FLAK.

19.2 Marqueurs de Soutien Naval

Le joueur Allié a quatre marqueurs de Soutien Naval—deux US et deux Britanniques. Chacun peut être utilisé une fois par Tour de Jeu en tant que décalage de Soutien Naval en attaque ou modificateur +1 sur la Table de Défense Déterminée. De plus, les marqueurs de Soutien Naval peuvent être utilisés pour mettre les Batteries Navales Allemandes en suppression (28.3). Un maximum d'un marqueur Naval peut être utilisé dans chaque attaque ou défense. L'hex de combat (là où sont les unités en défense) doit être dans la Zone de Bombardement Naval afin d'être soutenu (exception : voir Cherbourg ci-dessous). Les marqueurs de Soutien Naval Britanniques ne peuvent soutenir que les unités de la 2ème Armée Britannique, et les marqueurs de Soutien Naval US ne peuvent soutenir que les unités de la 1ère Armée US (2.3.4). Le Soutien Naval n'est pas disponible pendant les Tours de Tempête et est considéré séparément des Décalages d'Artillerie des QG.

EXEMPLE : Le joueur Allié attaque un PA avec du Soutien Blindé et Naval. Il n'obtient pas le Décalage Blindé contre le PA mais reçoit un décalage pour l'unité navale. Le PA n'obtient aucun BDC. Le rapport est 9-2 = 4-1 avec un décalage à droite pour la QT et un pour le Soutien Naval. Le rapport final est 6-1.

OFFENSIF : Apporte un Décalage d'Artillerie à droite sur la TRC.

DEFENSIF ; Apporte un modificateur +1 sur la Table de Défense Déterminée.

Les marqueurs de Soutien Naval utilisés pour fournir du Soutien Naval sont retournés pour indiquer qu'ils ont été utilisés. Tous les marqueurs de Soutien Naval sont retournés sur leur face disponible pendant la Phase Initiale (exception : pendant les Tours de Tempête, aucun Soutien Naval n'est disponible).

BOMBARDEMENT SPECIAL DE CHERBOURG : Une fois par partie, le joueur Allié peut utiliser les deux marqueurs de Soutien Naval US pour un soutien offensif contre des hexs *à l'intérieur* du Périmètre de Cherbourg. Les deux marqueurs navals doivent être utilisés au même tour (sur des hexs différents) et ceci empêche leur utilisation ailleurs dans la Zone de Bombardement Naval pendant ce tour.

NOTE DE CONCEPTION : A cause des batteries côtières autour de Cherbourg, la Marine US a évité cette région pendant la campagne sauf pendant une mission le 25 juin afin de soutenir la bataille de Cherbourg.

20. LE TOUR D'INVASION

20.1 Séquence du Premier Tour

La séquence de jeu pour le tour initiale de la Campagne est la suivante :

A. Phase d'Invasion Spéciale

a. Faites un jet de Dispersion pour toutes les unités Aéroportées (20.2).
b. Effectuez tous les combats d'invasion (20.3).

B. Effectuez le Tour du joueur Allemand (20.4).
C. Effectuez le Tour du joueur Allié (20.5). Ceci inclut la Phase de Ravitaillement—les unités aériennes n'ont pas d'entrée gratuite au Tour 1 comme dans d'autres jeux.

Il n'y a pas de Phase Initiale au Tour 1. La Météo est automatiquement Couvert 2. Aucun joueur ne reçoit de Points de Ravitaillement ni de Remplacements. Le joueur Allié ne reçoit pas de Soutien Naval à utiliser pendant les Tours de Joueurs Allemand et Allié (pas pendant la Phase d'Invasion Spéciale).

20.2 Dispersion Aéroportée

Le joueur Allié place ses unités aériennes sur la carte dans leurs hexs de saut (ces hexs et les désignations des unités sont imprimés directement sur la carte) et lance un dé sur la Table de Dispersion Aéroportée pour chaque unité. Le résultat peut causer une Dispersion et parfois des pertes de force de combat temporaires ou permanentes.

Explication des Résultats :
S : L'unité est Dispersée.

S1 : L'unité est Dispersée et perd un pas. Notez un Remplacement Aéroportée de la nationalité appropriée sur la Piste d'Enregistrement Générale.*

S2 : L'unité est Dispersée et perd deux pas. Notez un Remplacement Aéroportée de la nationalité appropriée sur la Piste d'Enregistrement Générale.* (un pas est définitivement perdu, tandis que l'autre n'est perdu que temporairement).

* Les unités Aéroportées peuvent utiliser ces remplacements pour restaurer leurs pas à partir du Tour 2. Pas plus d'un pas de Remplacement Aéroportée ne peut être utilisé par Division Aéroportée et par tour.

EFFETS DE LA DISPERSION : Les unités qui sont Dispersées

- ne peuvent ni bouger ni attaquer.
- ne peuvent pas recevoir de Remplacements.
- ne peuvent pas construire de PF.
- ne peuvent pas former de Lien de ZDC, ni ne peuvent aider à en faciliter un. Cependant, elles ont une ZDC.

Utilisez les marqueurs « Scattered » pour indiquer les unités Aéroportées Dispersée. Ces marqueurs sont retirés pendant la Phase de Récupération Alliée. Une unité Dispersée garde sa force de défense totale et peut faire une Défense Déterminée.

REGIMENTS DE PLANEURS : Les deux régiments de planeurs arrivent au début du tour 2—avant les mouvements Allemands. Les régiments de planeurs doivent faire un jet de Dispersion mais avec un modificateur de +1. Si leur zone de saut est occupée par l'ennemie (les ZDCE et les Liens de ZDC sont ignorés), ils doivent être retardés d'un tour et atterrir dans un hex différent dans un rayon de 4 hexs de l'hex d'origine. Le joueur Allié peut choisir l'hex au tour suivant au moment de l'atterrissage. L'hex choisi doit être sous contrôle ami (une unité Alliée doit avoir été la dernière à avoir traversé l'hex).

REGIMENT DE PLANEURS 327/101ème : Cette unité arrive sur les plages le Jour-J, elle ne fait pas de jet de Dispersion. Elle est traitée comme toute autre unité de la vague secondaire.

PRECISION : Si l'hex de zone de saut est à saturation en empilement au début du tour, alors le joueur Allié retarde l'atterrissage jusqu'au début de la Phase de Mouvement ALLIEE. Si l'hex de zone de saut ne peut pas être vidé pour permettre aux planeurs d'atterrir (à cause de Liens de ZDC), alors les planeurs sont retardés comme indiqué ci-dessus.

20.3 Combat d'Invasion

20.3.1 En Général

Dans chaque hex de plage de débarquement, le joueur Allié utilise les unités d'Assaut de la fiche des Unités de Départ Alliées pour l'Assaut Initial. Aucun rapport n'est calculé, à la place, utilisez la TRC d'Invasion spéciale imprimée à la fin de ce livret.

EXEMPLE : Utah Beach utilise la colonne Utah, tandis que la Pointe du Hoc utilise la colonne « toutes les autres ».

20.3.2 Résultats de la TRC

Les résultats de la TRC d'Invasion sont les mêmes que ceux de la TRC régulière, sauf le résultat A2/D1 (voir ci-dessous) et qu'une avance de deux hexs n'est autorisée que pour peu de résultats (voir 20.3.6). Toutes les pertes subies par l'attaquant doivent être prises parmi les unités de type Infanterie—pas dans les bataillons de chars. Les bataillons de chars subissent des pertes selon la Table DD. La Défense Déterminée n'est pas autorisée dans les Combats d'Invasion. Tous les Points d'Appui de plage n'ont qu'un seul pas et seront éliminés à moins qu'un résultat Omaha la Sanglante ne se produise (20.3.3).

A2/D1 : L'attaquant perd deux pas (choisis par le joueur Allié) et le PA Allemand est éliminé.

20.3.3 Omaha la Sanglante

Si le joueur Allié obtient un 1 pendant son attaque d'Omaha, il doit subir la perte de pas et relancer sur la colonne Omaha. Ceci peut se produire plusieurs fois. Si à cause d'une série de mauvais résultats le joueur Allié ne réussit pas à déloger l'unité Allemande et que ses deux régiments d'assaut sont réduits à leur niveau Cadre, l'invasion de plage dans cet hex échoue. Les Cadres retournent dans la Case d'Omaha Beach et l'hex de cette plage est fermé (21.1).

20.3.4 Les Rangers à la Pointe du Hoc

Si un 1 est obtenu pendant l'assaut de la plage (A2/D1), le débarquement échoue, le 2ème bataillon est éliminé et le 5ème bataillon doit débarquer à Omaha dans la vague secondaire. Si le 2ème bataillon n'est pas éliminé, il y a toujours une chance que le 5ème bataillon rate le signal de renforts (comme cela s'est produit historiquement) et débarquera à Omaha. Juste après le débarquement du 2ème bataillon, lancez un dé : sur 1-3, placez le 5ème bataillon à la Pointe du Hoc ; sinon il est envoyé dans la case de vague secondaire de la 29ème Division.

20.3.5 Bataillons de Chars dans l'Assaut Initial

Un bataillon de chars accompagne chacune des huit invasions d'assaut (toutes sauf la Pointe du Hoc). Après avoir résolu l'Assaut de Plage, lancez un dé pour le bataillon de chars pendant l'Assaut Initial—Voir la Table de Chars DD (Duplex Drive) imprimée à la fin de ce livret. Sur un résultat 1-3, le bataillon perd un pas, sur 4-6 il n'y a aucun effet. Ce pas perdu n'a aucune incidence sur le jet de dé de l'Assaut de Plage.

NOTE DE CONCEPTION : Ceci représente les pertes lors de l'arrivée sur la plage (de nombreux chars DD ont coulé dans les forts remous) et celles causées par les tirs ennemis une fois sur la plage.

20.3.6 Avance Après Combat en Combat d'Invasion

Lorsqu'un hex de plage a été pris d'assaut avec succès (obtention d'un résultat non A1), l'unité Allié qui attaque peut avancer d'un ou deux hexs, selon la TRC. Le premier hex de l'avance doit être l'hex de plage. Sur un résultat Adv 1, les unités Alliées avancent dans l'hex de plage libéré et s'arrêtent. A Omaha Beach, si le premier jet du joueur Allié est un résultat A1, alors la meilleure avance que pourront obtenir les unités Alliées sera d'un hex, quels que soient les jets de dés ultérieurs sur cette plage.

20.4 Tour du Joueur Allemand au Tour 1

Après la Phase d'Invasion Spéciale, le jeu reprend la séquence normale à partir du Tour du Joueur Allemand. Toutes les unités Allemandes peuvent dépenser totalement leur Capacité de Mouvement au Tour 1, sauf les suivantes :

- Les Unités à Mouvement Restreint (17.6) et tous les bataillons Ost ne peuvent pas du tout bouger au Tour 1.

- Toutes les unités de la 21ème Division de Panzers ont une Capacité de Mouvement de 3 au Tour 1.

Le Mouvement Stratégique et les Camions NE PEUVENT PAS être utilisés pendant le premier tour (9.8.7).

20.5 Tour du Joueur Allié au Tour 1

Le joueur Allié peut maintenant faire un tour de joueur normal—Phase de Mouvement Allié, Phase de Combat, Phase de Réserve et Phase de Récupération.

VAGUE SECONDAIRE : Les unités dans les Cases de Vagues Secondaires (y compris le Régiment de Planeurs US 327/101ème) débarquent pendant la Phase de Mouvement Allié en Renforts et doivent suivre toutes les règles gouvernant les Renforts (ils doivent utiliser le Mouvement Tactique, réduisent de moitié leur force de combat, etc.). Placez un marqueur « Regroup » sur les unités secondaires qui terminent leur mouvement adjacentes à une unité ennemie afin de vous rappeler de la réduction de moitié de la Force d'Attaque.

DEBARQUEMENT RETARDE : Si l'empilement les empêchent de débarquer, les unités secondaires doivent attendre

le tour suivant pour débarquer. Elles peuvent attendre plus longtemps si nécessaire. Les unités débarquant depuis la Case des Vagues Secondaires ne comptent pas dans la limite en Points de Renforts de la Zone de Débarquement, ni ne comptent dans les Points de Renforts reçus par le joueur Allié pendant ce tour.

GENIE ET QG : Si la Case contient une unité du Génie ou un QG, elle peut débarquer à ce moment. Ces deux unités sont des unités à Empilement Libre (7.1).

21. TETES DE PONTS, MULBERRIES ET EVACUATION

21.1 Ouverture/Fermeture des Plages et Mulberries

OUVERTURE : Une plage est ouverte (activée) si une unité du Génie Alliée est sur cette plage. Le Mulberry Britannique est ouvert cinq tours après qu'Arromanches soit sous contrôle Allié et qu'il n'y a aucune unité de Combat Allemande adjacente à l'hex. Le Mulberry US est ouvert cinq tours après que les forces Allemandes ne sont plus dans ou adjacentes aux deux hexs d'Omaha. Vérifiez si la condition précédente est remplie pendant la Phase Initiale de chaque tour. Si c'est le cas, placez le(s) marqueur(s) de Mulberry en Construction 5 tours plus tard sur la Piste des Tours (voir l'exemple). Commencez à compter à la première Phase Initiale ou la condition s'applique. Utilisez les marqueurs Mulberry en Construction sur la Piste des Tours pour l'indiquer. Lorsqu'il est terminé, placez le marqueur de

disponibles. Voir les Conditions de Victoire Automatique ci-dessous.

23. VICTOIRE AUTOMATIQUE

23.1 En Général

Vérifiez la Victoire Automatique pendant la Phase Finale de chaque tour. Vérifiez la Victoire Automatique d'abord pour les Alliés, puis pour les Allemands.

23.2 Victoire Automatique Alliée

Le joueur Allié gagne s'il a une unité ravitaillée sur le bord est ou sud de la carte, ou s'il remplit deux des trois conditions suivantes :

- Contrôle de l'hex de Ville de St. Lô (hex 1815) ;
- Contre des quatre hexs de Ville de Caen (1928, 1929, 2029, 2030) ;
- Isoler tous les hexs de Ville de Cherbourg (3606, 3705 et 3706) en les empêchant de tracer une Ligne de Ravitaillement (18.2) vers le bord sud de la carte.

23.3 Victoire Automatique Allemande

Le joueur Allemand gagne s'il a fait une de ces actions :

- Fermeture de trois hexs ou plus de Plage Alliée ou de Mulberry (y compris sword beach, mais pas la Pointe du Hoc).
- Elimination ou réduction en Cadre de sept unités US à 3 pas.
- Elimination ou réduction en Cadre de cinq unités Britanniques à 3 pas.

Les unités Canadiennes et toute unité a deux pas ou moins (y compris les Brigades des Services Spéciaux) ne comptent pas dans la Victoire Automatique.

NOTE DE CONCEPTION : La Victoire Automatique représente un niveau de perte tel dans le camp Allié que cela influe sur le moral des troupes et cause la perte en la confiance du commandement. Si le joueur Allié commence à tomber à court de Cadres Britanniques ou US, il devrait considérer de replier une division aéroportée (22.2).

24. LA CAMPAGNE

24.1 Longueur du Jeu

Ce scénario dure du 6 juin jusqu'à la fin de la partie (22 tours). Commencez par la Phase d'Invasion Spéciale.

24.2 Mise en Place

ALLEMANDS : Le joueur Allemand devrait placer en premier toutes les unités sur la Fiche de Départ ou sur la Fiche de Renforts, selon les cas. Il devrait ensuite transférer les unités de la Fiche de Départ vers la carte, comme indiqué sur la fiche.

ALLIES : le joueur Allié place toutes ses unités sur la Fiche En Angleterre ou sur les Fiches de Débarquement. Une fois ceci terminé, il peut transférer ses unités Aéroportées de la fiche vers les hexs de saut imprimés sur la carte. La partie commence par la Dispersion Aéroportée (20.1).

24.3 Victoire de la Campagne

VICTOIRE ALLIEE : Si la partie ne se termine pas à cause d'une Victoire Automatique (23.0), le joueur Allemand gagne la Campagne en obtenant 10 Points de Victoire. Le joueur Allié gagne 1 PV pour chaque hexs de Village éligible et 2 PV pour chaque hex de Ville éligible qu'il contrôle et qui vers lesquels il peut tracer une Ligne de Ravitaillement. Seuls les hexs de Ville et de Village du côté Allemand (sud et est) de la ligne d'avancée historique du 27 juin OU dans le Périmètre de Cherbourg comptent pour les PV. Le joueur Allemand gagne 1 PV pour chaque hex de Village et 2 PV pour chaque hex de Ville du côté Allié de la ligne d'avancée historique du 27 juin (nord) qu'il contrôle et vers lesquels il peut tracer une Ligne de Ravitaillement (cela inclut tout hex de Ville ou Village non capturé dans la péninsule qui peut tracer une Ligne de Ravitaillement vers un hex de Cherbourg sous contrôle Allemand). Le joueur Allemand ne gagne aucun PV pour les hexs de Ville et Village qu'il contrôle de son côté de la ligne d'avancée, ni pour les hexs qu'il contrôle et qui ne sont pas ravitaillés. Déduisez les PV Allemands des PV Alliés pour obtenir le total des PV Alliés.

EXEMPLE 1 : Le joueur Allié a capturé tous les hexs de Ville et de Village dans la péninsule de Cherbourg (9 PV) et capturé l'hex du Village de Buron (1 PV). Il gagne la partie si le joueur Allemand ne contrôle aucun hex de Ville ou Village du côté Allié de la ligne d'avancée historique du 27 juin.

EXEMPLE 2 : La 1ère Armée US a réussi à isoler la péninsule, mais n'a pris que deux des hexs de Cherbourg et deux hexs de Ville dans le Périmètre de Cherbourg (6 PV). La 2ème Armée Britannique a bien travaillé—prenant Buron et Epron au nord de Caen (2 PV), deux hexs de Ville de Caen (4 PV) et un hex de Village au sud de la ligne d'avancée historique (1 PV), pour un total de 13 PV. Cependant, quatre villages de la péninsule sont capables de tracer une Ligne de Ravitaillement vers le dernier hex de Ville de Cherbourg, donnant 6 PV aux Allemands (2 pour l'hex de Cherbourg et 4 pour les hexs de Village) ; ce qui donne un total de 7 PV aux Alliés. L'échec de la prise de Cherbourg, ou au moins ne pas réussir à l'isoler coûte la victoire aux Alliés.

Le CONTROLE est défi11.52 TL T*[(L)8.2205 de

Carte : Utilisez toute la carte.

25.2 Victoire

Le joueur Allié gagne s'il accumule 14 PV. Le joueur Allemand gagne en empêchant le joueur Allié d'atteindre ce total. Les PV sont calculés à la fin du Tour 7 et sont gagnés de cette façon :

- 3 PV : LES PLAGES SONT RELIEES : Si les Alliés contrôlent une route allant de Juno Beach à Ste. Mère Eglise. La route doit être libre d'unités Allemandes et de ZDCE. Les unités Alliées annulent les ZDC Allemandes dans l'hex qu'elles occupent pour cette règle.
- 2 PV : Pour l'hex de Ville de Bayeux et deux de plus pour chaque hex de Ville au-delà de la Ligne de Bombardement Naval Allié.
- 1 PV : Pour chaque hex de Village au-delà de la Ligne de Bombardement Naval Allié.
- 1 PV : Pour chaque hex de saut Aéroporté (9 en tout). Ne comptez pas les hexs d'atterrissage des planeurs.
- -2 PV : pour chaque unité du Génie de Plage absente de son hex de Tête de Pont.

26. LE SCENARIO DE CHERBOURG

26.1 Détails

Mise en Place : Utilisez la fiche « Cherbourg At Star ».

Durée de la Partie : Ce scénario commence le 6 juin et se termine à la fin du 17 juin (12 tours). La partie commence par les parachutages Aéroportés US et l'Invasion d'Utah Beach.

Carte : Les unités Alliées ne peuvent pas se déplacer ni attaquer à travers la ligne d'avancée historique du 27 juin. Les unités Allemandes peuvent passer librement de chaque côté de cette ligne. Les unités Allemandes peuvent utiliser la zone au sud de cette ligne comme refuge. Les unités Allemandes au sud de cette ligne peuvent être utilisées pour former des Liens de ZDC. Aucune unité des deux camps ne peut entrer dans la rangée xx15.

Ravitaillement : Les unités Allemandes peuvent tracer le ravitaillement jusqu'à Cherbourg ou vers n'importe quelle route menant au sud à travers la ligne d'avancée historique du 27 juin (supposez que la route est libre d'unités Alliées/ZDC au-delà de cette ligne).

RENFORTS ALLEMANDS :

- 10 juin (Tour 5) : 1/1050/77 (2-4) à la Haye-du-Puits (2506).
- 11 juin (Tour 6) : 1049(-)/77 (4-3), et 1050(-)/77 (4-3) à la Haye-du-Puits (2506).

RENFORTS ALLIES : A partir du Tour 2, le joueur US reçoit 3 PR par tour de temps Couvert et 4 PR par tour de temps Clair. Les PR ne peuvent pas être utilisés pour acheter des Points de Ravitaillement avant le Tour 6 (lorsque le Mulberry d'Omaha est considéré comme terminé—vois plus bas). Toutes les unités sur la fiche « En Angleterre » sont disponibles en renforts, sauf la 2ème Division d'Infanterie US, et la 2ème Division Blindée.

26.2 Divers

1. Remplacements : A partir du Tour 3, les deux camps peuvent recevoir des remplacements. Le joueur Allemand reçoit un Remplacement d'Infanterie sur un jet de Météo de 5 (après modification). Ce remplacement ne peut être utilisé que sur des unités de QT 0 ou -1 et ne peut pas être économisé. Le joueur Allemand peut aussi utiliser un Remplacement Blindé au cours du scénario pendant n'importe quel tour de Tempête (exception : si vous jouez avec la règle de Météo Historique Optionnelle, ce renfort peut être utilisé lorsqu'un 1 est obtenu au jet de Météo). Indiquez ceci en plaçant le marqueur de PR Blindés Allemands dans la case « 1 » au début du scénario ; mais n'oubliez pas qu'il ne peut être utilisé que pendant un tour de Tempête. Si aucune Tempête ne se produit, alors le remplacement est perdu. Le joueur Allié utilise la Table Météo et reçoit les remplacements indiqués si le jet de Météo (après modification) est impair (1, 3 ou 5). Il ne reçoit aucun remplacement sur un jet de 2, 4 ou 6. N'oubliez pas qu'un jet modifié inférieur à 1 est égal à 1, et qu'un jet modifié supérieur à 6 est égal à 6.

2. Unités Navales et Aériennes : Le joueur Américain reçoit une seule unité navale par tour sans Tempête (exception : au tour spécial du Bombardement de Cherbourg, il en reçoit deux). La Table Météo détermine le nombre d'unités aériennes US reçues par le joueur Allié, avec un maximum de deux par tour. Les unités aériennes et navales Britanniques ne sont pas utilisées.

3. Points de Ravitaillement : Le joueur Allemand commence avec trois Points de Ravitaillement (utilisez le marqueur de la Forteresse de Cherbourg). A partir du Tour 2, le joueur Allemand reçoit un Point de Ravitaillement supplémentaire sur un jet de Météo de 1-3 (n'importe quel temps non Clair). Le joueur Allié reçoit un Point de Ravitaillement à chaque tour sans Tempête plus ceux qu'il amène en utilisant ses Points de Renforts.

4. Positions Fortifiées : A partir du Tour 5, le joueur Allemand peut construire une PF par tour de Météo Couverte (2 ou 3). Le joueur Allié peut en construire une par tour sans Tempête.

26.3 Règles Spéciales

1. Comment Gagner : Le joueur US gagne en contrôlant Carentan et en remplissant l'une de ces conditions :

- Avoir au moins une unité terrestre ravitaillée non QG dans le Périmètre de Cherbourg à la Phase Finale du 17 juin ; ou
- Isoler la Péninsule (aucun hex de Ville de Cherbourg ne peut tracer une Ligne de Ravitaillement vers le bord sud de la carte).

Le joueur Allemand gagne en empêchant le joueur US d'atteindre ses objectifs.

2. La 101ème Aéroportée : A partir du Tour 3, les unités de la 101ème Aéroportée peuvent seulement se déplacer et/ou attaquer dans les hexs se trouvant dans un rayon de 4 hexs de Carentan (2512). Si pour une raison quelconque, une unité de la 101ème commence une Phase de Mouvement hors de portée de Carentan, elle doit immédiatement tenter de se déplacer à la portée nécessaire et ne peut pas attaquer tant qu'elle n'est pas dans le rayon de 4 hexs. Le joueur Allemand doit retirer du jeu (pendant la Phase Finale) les deux unités de la 6FJ lorsque Carentan a été capturée par le joueur Allié.

3. La 82ème Aéroportée : A partir du Tour 3, la 82ème Division Aéroportée a l'ordre de défendre le flanc sud. Comme les unités Allemandes sur ce flanc sont abstraites, les unités de la 92ème peuvent seulement se déplacer et/ou combattre des unités Allemandes dans un rayon de 3 hexs des hex de saut de la 82ème (2710, 2810 et 2811). Ex : Valognes est à 4 hexs de la zone de saut la plus proche de la 82ème, les unités ne peuvent donc y entrer ni l'attaquer. Si pour une raison quelconque une unité de la 82ème commence unité Phase de Mouvement hors du rayon des zones de saut, elle doit immédiatement tenter de se déplacer à la portée nécessaire et ne peut pas attaquer tant qu'elle n'est pas dans le rayon de 3 hexs.

4. Mulberry US : A partir du tour 6, le joueur US peut commencer à amener des Points de Ravitaillement avec ses Points de Renforts.

5. Marqueurs : Le joueur Allemand ne peut pas utiliser le marqueur de Camions ni le Mouvement Stratégique.

27. MULTIJOUEURS ET SOLO

27.1 Multijoueurs

No'mandy'44 peut facilement être joué à trois joueurs—deux Alliés et un Allemand.

ALLIES : Les forces Alliées sont séparées en deux groupes—forces US (1ère Armée) et forces Britanniques/Canadiennes (2ème Armée). Chaque joueur contrôle ses forces respectives et doit être d'accord pour engager son aviation dans des combats n'impliquant pas d'unités de sa propre armée.

De plus, *Normandy'44* peut aussi être joué à 4 joueurs—deux Alliés et deux Allemands.

ALLIES : Les forces sont séparées comme ci-dessus.

ALLEMANDS : Lorsque deux joueurs jouent le camp Allemand, l'un contrôlera les forces opposées à la 1ère Armée US et l'autre celles opposées à la 2ème Armée Britannique. Utilisez la ligne de séparation des Armées pour déterminer qui contrôle quelle force, néanmoins les unités sont libres de se déplacer à volonté des deux côtés de la ligne selon les besoins des joueurs Allemands. Les renforts entrant dans un hex d'entrée Vert sont contrôlées par le joueur opposé aux USA ; tous les autres son contrôlés par le joueur opposé au Britanniques. A chaque tour, répartissez les Points de Ravitaillement comme vous l'entendez. Un joueur utilise le marqueur de Points de Ravitaillement de la 7ème Armée et le marqueur de Points de Ravitaillement de la Forteresse de Cherbourg pour toutes les unités dace à la 1ère Armée Américaine ; et l'autre joueur Allemand utilise le marqueur de Points de Ravitaillement Panzergruppe West (4th PzA) pour toutes les unités face à la 2ème Armée Britannique. S'il y a un désaccord sur la possession ou le ravitaillement, c'est le joueur Allemand opposé aux Britanniques qui prend la décise0.7210937(y)-2.05734(')-4.55691(4)-6.33537(4)5[(]Tj/R7 9.96 Tf 55.7 [illegible] 0 0 10.6
U( )-75.50029(a)-14.1129(m)18.4984(p)75.5004(u)5.7202399( )7.4987(a)-2.05

099(e)-14.112(P)0.720399(a)-2.05734(i)0. [(c)-2.05734(99(l)0.721099(e)-14.1129(m)6.44133(e)-14.1129(n)5.7202
t87 0 4042(787 0 4042((s)3.223921un)5.72.165)7.49649(e)-M.721099(e)-2.05734(r)-4826( )250]TJ -t87 0 4042

28.3 Batteries Navales Allemandes

Utilisez cette règle pour donner au joueur Allié une motivation pour prendre les batteries navales aussi vite que possible.

A partir du Tour 2, le joueur Allié doit utiliser ses unités navales pour mettre les batteries navales Allemandes en suppression : Crisbeq (3012), Pointe du Hoc (2818), Longues-sur-Mer (2623) et Mont Canisy (2437). Une unité navale US doit être utilisée pour la suppression des batteries du côté US de la Limite d'Armée, et une unité navale Britannique doit être utiliser pour la suppression des batteries du côté Britannique de la Limite d'Armée. Ces batteries sont éliminées si l'hex qu'elles occupent est occupé par des forces Alliées ou si l'unité PF est éliminée. Une fois les deux batteries du côté US de la Limite d'Armée éliminées, le marqueur naval US peut être utilisé pour autre chose lors des tours ultérieurs. Une fois les deux batteries du côté Britannique de la Limite d'Armée éliminées, le marqueur naval Britannique peut être utilisé pour autre chose.

SWORD BEACH ET MONT CANISY : Si le joueur Britannique n'amène aucun renfort par Sword Beach, le joueur Allié n'est pas obligé de mettre la batterie de Mont Canisy en suppression.

NOTE DE CONCEPTION : Le Point d'Appui de Mont Canisy représente aussi les batteries de Merville et Houlgate—qui étaient toutes à portée de Sword Beach. La batterie de Merville a été détruite dès le début du Jour-J par les troupes aéroportées Britanniques, mais deux des canons ont été remis en activité quelques jours plus tard.

NOTE DE JEU : Mont Canisy peut être ignoré si vous n'avez pas besoin d'amener des renforts à Sword Beach. La Pointe du Hoc tombe généralement dès le début, et Longues-sur-Mer au tour 2 ou 3. Typiquement, seul Crisbecq est un problème pour le joueur Allié.

28.4 Tours de Tempête Excessive

Lorsque vous jouez la Campagne, donnez au joueur Allié 1 PV par Tour de Tempête après les trois premiers.

ERRATA DES PIONS

- Le 17ème SS régiment de Panzergrenadiers devrait être 37/17 SS & 38/17 SS au lieu de 22/17 SS & 23/17 SS.

- L'unité de chars DD Utah devrait avoir 6 PM et non 5.

- HEXS DE PLACEMENT : Le numéro de l'hex imprimé sur la Pointe du Hoc devrait être 2818. Celui imprimé sur le bataillon FEB/352 devrait être 1815.

ERRATA DES RENFORTS ALLEMANDS

Le 986/276 prévu au Tour 23 doit en fait arriver au Tour 22.

PRECISIONS SUR LA CARTE

- Le croisement en T à l'intersection exacte des hexs 3705, 3706 et 3606 doit être interprété de façon à ce que 3705 et 3606 soient reliés par une route, mais pas les hexs 3705 et 3706.

- Un côté d'hex Inondé est un côté d'hex où toute la partie *terrestre* du côté d'hex est recouverte du symbole d'Inondation.
  Exemples : 2710/2711 et 2713/2814 sont des côtés d'hexs Inondés, 2610/2611 n'en est pas un.

EXEMPLE DE JEU DETAILLE

Cette illustration représente les positions de départ Allemandes et Alliées avant la Dispersion Aéroportée et le Combat d'Invasion.

Ce qui suit est un exemple de jeu du premier tour de la Campagne. Bien que les mouvements et attaques représentés ici ont souvent été utilisés pendant les tests, il ne faut pas considérer que ce sont les meilleurs mouvements possible.

PHASE D'INVASION SPECIALE

Le premier tour de la Campagne commence par une Phase d'Invasion où les unités aéroportées Alliées font des jets de Dispersion et les forces d'assaut amphibie débarquent sur les plages.

DISPERSION AEROPORTEE

Les unités Aéroportées ne dérivent pas de leurs hexs de saut, toutefois l'état dans lequel elles atterrissent est déterminé en lançant un dé sur la Table de Dispersion pour chaque unité aéroportée.

Unités Aéroportées US

Le joueur Allié lance un dé pour chacune des unités de la 82ème. Les jets et les résultats sont indiqués ci-dessous :

Unité	*Dé*	*Résultat*
507ème	2	S2
505ème	5	S
508ème	2	S2

Un mauvais atterrissage pour la 82ème. La 507ème et la 508ème perdent chacune deux pas et sont Dispersées. Les deux unités sont déplacées sur la Fiche des Cadres et deux unités de Cadres Aéroportés prennent leur place.
Le joueur Allié note les deux pas de remplacements Aéroportés sur la Piste d'enregistrement Général (ils représentent les troupes aéroportées dispersées qui retrouveront lentement le chemin de leur unité). La 505ème a bien atterri, mais est aussi Dispersée.

Ensuite le joueur Allié lance le dé pour les trois unités de la 101ème :

Unité	*Dé*	*Résultat*
502ème	2	S1
506ème	6	-
501ème	1	S2

La 502ème perd un pas, la 506ème fait un atterrissage parfait et la 501ème perd deux pas. Le joueur Allié note deux pas de remplacements Aéroportés supplémentaires sur la Piste d'Enregistrement Générale.

UTAH BEACH

Ensuite le joueur Allié résout Utah Beach. La première étape est de prendre les unités de l'assaut initial et de les déplacer adjacentes à l'hex de plage. Ensuite il fait les jets pour l'Assaut de Plage et les pertes de Chars DD. L'assaut est résolu sur la TRC d'Invasion en utilisant la colonne Utah Beach. Les pertes des Chars DD sont déterminées en utilisant la Table des Chars DD. Le joueur Allié obtient un 4 pour l'assaut et un 1 pour les Chars DD. Un 4 sur la Table d'Assaut donne A1/D1, soit un pas

de pertes pour chaque camp (éliminant le Point d'Appui de la plage) et une Avance de 2 hexs. Un 1 sur la Table des Chars DD donne un pas de pertes au bataillon de chars. Les trois unités sont déplacées sur la plage et peuvent avancer d'un hex supplémentaire.

Utah Beach après le Combat d'Invasion et l'Avance Après Combat. Cinq des six unités Aéroportées sont Dispersées.

POINTE DU HOC

Ensuite c'est l'assaut de la Pointe du Hoc. Ceci est résolu sur la colonne du milieu. Un jet d'assaut de 4 donne un A1/D1, Avance 1. Le Point d'Appui est éliminé et le 2ème Bataillon de Rangers débarque à force réduite. Le joueur Allié obtient ensuite un 4 pour le 5ème Bataillon de Rangers – il part vers Omaha Beach.

OMAHA BEACH

Le joueur Allié commence par déplacer ses unités de l'Assaut Initial adjacentes à la plage. Il fait deux jets pour chaque plage (le jet d'Assaut et le jet des Chars DD). La Colonne Omaha est utilisée pour le jet d'assaut. Pour la 29ème Division, le jet d'assaut donne 1, soit un résultat A1, et le jet de 2 pour les chars DD entraîne un pas de pertes. Un résultat A1 nécessite que le joueur Allié réduise un régiment d'infanterie d'un pas et relance le dé. Il obtient un 6, soit A1/D1, Adv 2. Comme il a obtenu A1 initialement, il ne peut avancer que d'un seul hex. Les deux régiments débarquent, mais ils ont chacun subit un pas de pertes.

Pour la 1ère Division d'Infanterie, le joueur Allié obtient un 2 pour l'assaut (A2/D1, Avance 1) et un 4 pour les Chars DD (aucun effet). Les deux régiments sont retournés et les trois unités avancent dans l'hex de plage.

Cela a été une plage très sanglante pour le joueur Allié – en perdant 3 pas dans le secteur de la 29ème Division et 2 dans le secteur de la 1ère Division. Un total de 5 pas de pertes.

La Pointe du Hoc et Omaha après le Combat d'Invasion.

GOLD BEACH

A Jig Beach, le jet d'assaut (4) donne A1/D1, Adv 1. Le jet des Chars DD (6) ne fait rien. Un pas est retiré à l'une des brigades d'infanterie et les trois unités s'arrêtent dans l'hex de plage.

A King Beach, le jet d'assaut (6) donne D1, Adv 2. Le jet des Chars DD (1) entraîne un pas de pertes. Les unités débarquent et peuvent avancer d'un hex supplémentaire.

Les deux hexs de plage de Gold ont fait perdre 2 pas aux Alliés.

Gold, Juno et Sword Beach après les jets de Dispersion et les Combats d'Invasion.

JUNO BEACH

A Mike Beach, le jet d'assaut (2) donne EX, Adv 1. Le jet de Chars DD (1) entraîne un pas de pertes. Le résultat EX permet au joueur Allemand de choisir le pas perdu par les Alliés, mais dans ce cas, les deux unités d'infanterie sont identiques, donc cela n'a pas d'importance. Les unités débarquent et s'arrêtent dans l'hex de plage.

A Nan Beach, le jet d'assaut (1) donne A2/D1, Adv 1 et le jet de Chars DD (5) n'a aucun effet. Les unités débarquent et s'arrêtent dans l'hex.

A Juno, les Alliés ont perdu un total de 3 pas.

SWORD BEACH

A Queen Beach, le jet d'assaut (6) donne D1 et le jet des Chars DD (4) n'a aucun effet. Les unités débarquent sans pertes et peuvent avancer d'un hex supplémentaire. Notez que les hexs de Points d'Appui n'ont pas de ZDC.

6ème DIVISION AEROPORTEE

Finalement, dans le secteur de la 6ème Aéroportée, le joueur Allié lance un dé pour chacune des trois unités. Du nord au sud :

Unité	*Dé*	*Résultat*
3(-)Bde	6	-
5ème Bde	3	S
8/3 Bn	1	S1

La 3(-) atterrit parfaitement. Le bataillon 8/3 est réduit d'un pas et un pas de Remplacement Aéroporté Britannique est noté sur la Piste d'Enregistrement Générale. La 5ème et le 8/3 sont Dispersés.

A ce moment, la phase spéciale se termine, et la partie régulière commence.

Tour du joueur Allemand

Les unités Allemandes au Tour 1 peuvent dépenser l'intégralité de leur Capacité de Mouvement, sauf celles de la 21ème Panzerdivision qui sont limitées à 3 PM et les Bataillons Ost qui ne peuvent pas du tout se déplacer.

Mouvement Allemand dans la Péninsule

De gauche à droite, le joueur Allemand déplace d'abord les trois unités dans la partie nord de la péninsule vers Utah. Comme le temps est Couvert, les Routes Nationales coûtent ½ PM aux unités Mécanisées Allemandes. Le QG de l'Artillerie du Cotentin (A dans l'illustration) ne se déplace que d'un seul hex dont il pourra toujours fournir du Soutien d'Artillerie pendant la Phase de Combat—s'il s'était déplacé de plus d'un hex, il aurait été retourné. Le régiment Sturm (B) se déplace pour renforcer Crisbecq.

Le joueur Allemand prévoit d'attaquer la 82ème Aéroportée, donc il déplace plusieurs unités vers Pont-l'Abbé. Notez que les unités Aéroportées Dispersées ne peuvent pas faire de liens de ZDC, donc le bataillon Allemand en C peut se déplacer entre les deux unités Aéroportées Alliées.

Mouvement Allemand Vers Omaha Beach

Dans le secteur d'Omaha, le joueur Allemand se précipite pour contenir les unités Alliées sur la plage. Les deux unités de la 30ème Brigade Mobile se précipitant sur Bayeux ne sont pas représentées, elles utilisent le Mouvement à Bicyclette (6 PM). Elles seront aux abords de Balleroy à la fin de leur mouvement.

Mouvement Allemand dans le Secteur Britannique

Dans le secteur Britannique, le joueur Allemand va se contenter de prendre le Bataillon Aéroporté Britannique et de clouer les autres plages. Le Bataillon de Fusiliers de la 711ème Division se précipite vers l'hex F pour laisser la Ligne de Ravitaillement ouverte jusqu'au bataillon Ost à Merville. Le joueur Allemand veut forcer le joueur Britannique à combattre pour tout gain de territoire, mais il n'y a tout simplement pas suffisamment d'unités Allemandes pour former une forte ligne de défense continue. Les Liens des ZDC Alliées dans ce secteur sont marqués en rouge.

Phase de Combat Allemande

Près d'Utah Beach, l'unité de Cadre Aéroporté est attaque. Le Cadre Aéroporté a une force de défense de 2, augmentée à 4 pour le BDC du Bocage (+3). Toutefois, le défenseur ne peut pas avoir plus de BDC que de facteurs de défense. Le joueur Allemand désigne la 91ème Division avec le bataillon de chars attaché comme Force d'Assaut Principale. Les unités de la FAP attaqueront à pleine puissance, tandis que les autres attaqueront à demi puissance. Les unités attaquant à travers le côté d'hex Inondé sont réduites de moitié, même si elles font partie de la FAP. Le rapport est 12 contre 4 = 3-1. Le joueur Allemand dépense un Point de Ravitaillement pour un Décalage d'Artillerie et gagne un second décalage pour son unité blindée. Le rapport final est 5-1. Il obtient un 5, soir un résultat D1. Le Cadre est éliminé et les unités Allemandes peuvent avancer de 2 hexs dans n'importe quelle direction.

Dans le secteur Britannique, des éléments de la 21ème Panzerdivision attaquent le bataillon de parachutistes réduit. Celui-ci reçoit un BDC. La 21ème Panzer est la FAP, donc toutes les unités attaquent à pleine puissance. 12 contre 2 = 6-1. Le Décalage Blindé donne 7-1. Un jet de 4 donne A1/D2. Comme il n'y a qu'un seul pas en défense, l'attaquant n'en perd aucun. Un A1/D2 permet à l'attaquant de mettre ses unités en réserve, ce que fait le joueur Allemand.

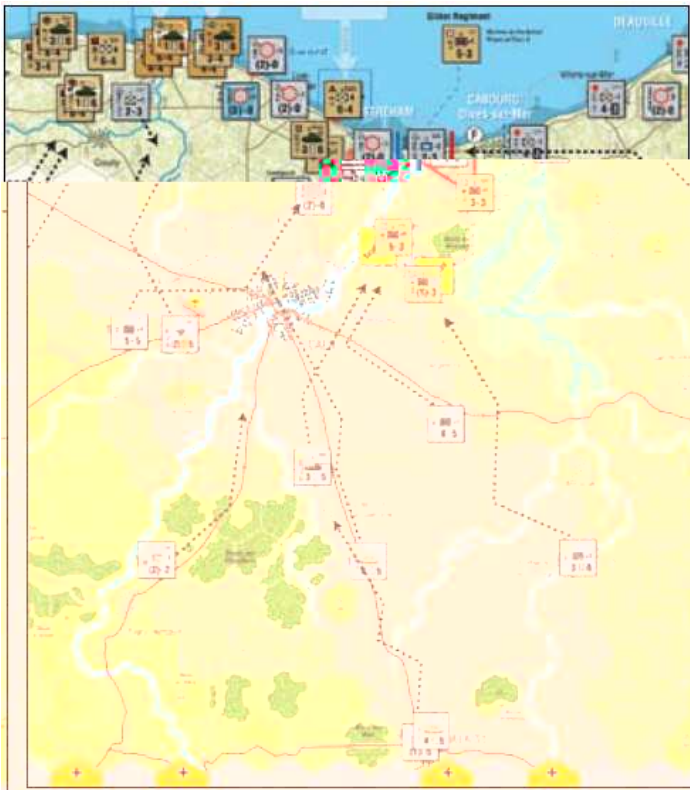
Phase de Réserve Allemande

Pendant sa Phase de Réserve, les 3 unités de la 21ème Panzerdivision qui ont gagné des marqueurs de Réserve pendant la Phase de Combat se déplacent attaquent l'unité aéroportée à Ranville. Le rapport est 12 contre 9 = 1-1. Le Décalage Blindé donne 2-1. Un jet de 3 donne un résultat EX. Chaque camp perd un pas, pas d'avance ni de retraite. Le pas est choisi par l'adversaire, donc le joueur Allié choisit le canon d'assaut pour subir la perte.

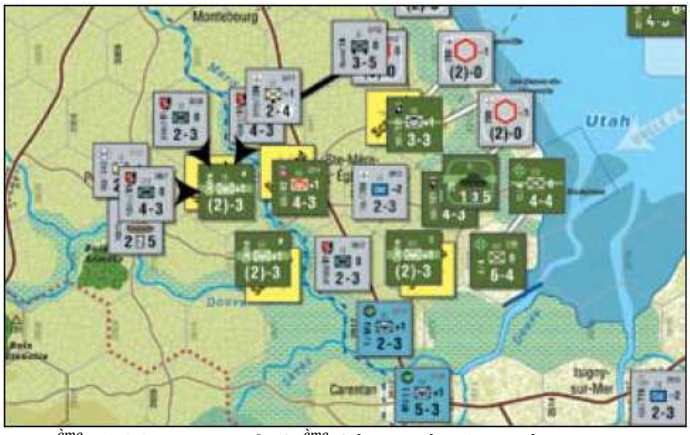
Mouvement Allemand dans la péninsule

Mouvement Allemand vers Omaha Beach

Situation après le mouvement Allemand. Les lignes noires montrent les Liens de ZDC Allemands.



Mouvement Allemand dans le Secteur Britannique. Notez que les unités de la 21ème Panzerdivision n'ont que 3 PM.



La 91ème Division attaque la 82ème Aéroportée Dispersée.

La 21ème Panzerdivision attaque les troupes Aéroportées Britanniques. Les Liens de ZDC Allemands sont indiqués par des lignes noires.

Phase de Récupération Allemande et Phase de Ravitaillement

Aucune unité Allemande n'est Désorganisée, et toutes les unités sont ravitaillées donc ces phases sont ignorées.

Tour du Joueur Allié

Le joueur Allié a essentiellement deux tours le 6 juin—la Phase d'Invasion Spéciale et le tour standard. Ceci est le tour standard et il n'y a pas de règles spéciales. Les unités de la vague secondaire sont les Renforts Alliés du Tour 1, n'utilisez pas les unités de la fiche « En Angleterre » pendant ce tour.

Mouvement Allié et Combat près d'Utah Beach

Les unités Dispersées ne peuvent ni bouger ni attaquer. Le joueur Allié voit que la 82ème est en danger et attaque A et B pour lui venir en aide. Les unités de la vague secondaire débarquent en C. Ce sont des Renforts, donc elles doivent utiliser le Mouvement Tactique (2 hexs) et reçoivent un marqueur « Regroup » (attaque réduite de moitié).

COMBAT A : BDC = 3, mais seulement 2 utilisés. Le joueur Allié peut avoir le régiment de la 4ème attaché à la 101ème ou vice versa, cela importe peu dans ce cas. Le rapport est 8 contre 4 = 2-1. Un Décalage pour la QT donne 3-1. Un jet de 6 = D1. L'unité Ost est éliminée et les deux unités Alliées peuvent avancer de deux hexs.

COMBAT B : BDC = 3 mais seulement 2 utilisés. Le rapport est 7 contre 4 = 1-1. Décalage Blindé = 2-1. Un jet de 4 donne un résultat DR. L'unité Allemande retraite à Carentan et devient Désorganisée. Le bataillon blindé US avance à Sainte Mère Eglise.

COMBAT C : Pas de BDC. Toutes les unités alliées de cette attaque sont sous un marqueur « Regroup », donc réduites de moitié. 7 contre 2 = 3-1. Aucun Décalage Blindé n'est autorisé à cause du Point d'Appui, mais le joueur Allié obtient le Décalage de QT. Le rapport final est 4-1. Un jet de 5 = D1. Le Point d'Appui est retiré et les unités peuvent avancer d'un hex.

Mouvement Allié et Combat près d'Omaha Beach

Les unités Allemandes ont encerclé les forces US et sont incapables de bouger. L'empilement est déjà au maximum, donc aucune autre force ne peut arriver, sauf les QG de Corps et les unités du Génie. Le joueur Allemand place ses deux unités navales dans les deux attaques pour essayer de percer la tête de pont.

COMBAT D : BDC = 2. Le rapport est 9 contre 9 = 1-1. Le Décalage Naval l'amène à 2-1. Un jet de 5 = DR. Au lieu de retraiter, le joueur Allemand décide de faire une Défense Déterminée en utilisant le régiment de FLAK comme Unité de Tête. Comme la Valeur Blindée de l'unité de FLAK (4) est supérieure à la valeur de 3 du bataillon de chars, le jet de DD sera modifié par +1. Un jet de 4 modifié en 5 donne ●-1. L'unité de tête perd un pas et la retraite est annulée.

COMBAT E : BDC = 2. Le rapport est 11 contre 8 = 1-1. Pas de décalage blindé, mais les Alliés obtiennent le décalage du Soutien Naval. Le rapport final est 2-1. Un jet de 1 = NE. Pas de perte de pas ni d'avance.

Attaques Alliées près d'Utah Beach.

Les Alliés attaquent à Omaha avec du Soutien Naval.

Mouvement Allié et Combat à Gold et Juno Beach

Sur ces deux plages, les Britanniques ont assez de place pour faire entrer les unités de la vague secondaire. Les Britanniques attaquent dans toutes les directions.

COMBAT F : BDC = 2. La FAP est la 50ème Division avec un bataillon de chars attaché. Le rapport est 12 contre 4 = 3-1. Le Décalage Blindé donne 4-1. Un jet de 3 = DR. Le joueur Allemand choisit de retraiter vers 2423 au lieu de faire une Défense Déterminée. Les unités qui retraitent sont Désorganisées et reçoivent un marqueur « Disrupted ». Les unités Britanniques peuvent avancer de deux hexs dans n'importe quelle direction.

COMBAT G : BDC = 2. A nouveau, la FAP est la 50ème Division avec le bataillon de chars réduit attaché. Toutes les unités sont réduites de moitié pour l'attaque à travers la rivière. Le rapport est 7 contre 6 = 1-1. Le Décalage du Soutien Naval et Blindé donnent 3-1. Un jet de 5 = A1/D1. Les deux camps perdent un pas et le défenseur doit retraiter ou faire une Défense Déterminée. Le joueur Allemand choisit de retraiter. Il retire le bataillon 2-3 et retraite l'autre unité de 2 hexs et pose dessus un marqueur « Disrupted ». Le Britannique doit perdre un pas, et comme il a gagné un Décalage Blindé, il doit choisir l'unité blindée de sa FAP (comme c'est son dernier pas, elle est éliminée). Il peut ensuite avancer de deux hexs. Notez que l'avance d'une ZDC ennemie directement dans une autre n'est autorisée que si les unités qui avancent entrent d'abord dans l'hex libéré par le défenseur.

Attaques Alliées à Gold, Juno et Sword Beach.

COMBAT H : BDC = 2. La 2ème Division Canadienne est la FAP avec le bataillon de chars à pleine puissance attaché. Tous les attaquants sont réduits de moitié pour l'attaque à travers le côté d'hex de rivière. Le rapport est 12 contre 6 = 2-1. L'attaquant reçoit un décalage pour le Soutien Naval, ce qui donne un rapport final de 3-1. Le canon antichars du défenseur annule le Décalage Blindé de l'attaquant. Un jet de 3 = DR. Le joueur Allemand tente une DD avec les 88. Un jet de 5 modifié en 6 à cause de la Comparaison des Valeurs Blindées donne EX. L'Unité de Tête perd un pas (elle est éliminée dans ce cas) et le joueur Allemand peut choisir de perdre un pas parmi n'importe quelle unité de la FAP de l'attaquant – il choisit une brigade d'infanterie. La retraite est annulée.

Situation de Gold et Juno Beach après les attaques Alliées F, G et H, ainsi que les possibilités d'Avance Après Combat.

Mouvement Allié et Combat à Sword Beach et dans le Secteur de la 6ème Division Aéroportée

Les plans Britanniques dans ce secteur sont de renforcer la 6ème Division Aéroportée aussi vite que possible. Notez que les Points d'Appui ne projettent pas de ZDC.

COMBAT I : La pile des trois unités de la vague secondaire à Sword Beach attaque le Point d'Appui. Les unités sont réduites de moitié car elles viennent juste d'accoster. Le rapport est 8 contre 2 = 4-1. Le Décalage Blindé n'est pas autorisé contre les PA. Un jet de 6 = D1. Le PA est éliminé et les trois unités peuvent avancer de deux hexs.

COMBAT J : La 1ère Brigade des Services Spéciaux Britannique est la FAP avec le bataillon de chars attaché. La brigade de la 3ème Division et l'unité de chars sous le marqueurs « Regroup » sont en soutien (toutes deux réduites de moitié). Le rapport est 14 contre 9 = 1-1. Aucun Décalage Blindé ni de QT n'est gagné par aucun joueur. Un jet de 3 = A1/DR. Le joueur Allié retire un pas de l'unité de chars de la FAP. Le joueur Allemand doit soir retraiter soit faire une Défense Déterminée, il décide de faire une DD. Il choisit le Point d'Appui comme Unité de Tête et obtient un 2 sur la Table de Défense Déterminée, en utilisant la colonne PA/Ville. Le résultat est Aucun Effet, la pile doit retraiter et le PA est éliminé. L'unité de Panzergrenadier peut faire une retraite d'un hex dans l'hex de Village (voir 13.3). Les unités Alliées peuvent avancer de deux hexs.

Nous terminons ici cet Exemple de Jeu, avec les Alliés fermement établis sur la côte et luttant à Omaha. Au tour 2, la météo restera Couverte 2 ou 3 et le joueur Allemand recevra la 12ème Division SS pour l'aider à couvrir le secteur Britannique.

NOTES DU CONCEPTEUR

Normandy'44 provient d'un désir d'utiliser le système de *Ardennes'44* pour faire un jeu sur la Normandie avec une seule carte. Pour garder le jeu gérable sur une carte, j'ai changé l'échelle à un tour par jour et augmenté l'échelle de la carte. Les joueurs verront de nombreuses similarités avec *Ardennes'44* mais les deux systèmes sont vraiment différents. Vous trouverez ci-dessous quelques réponses à pourquoi les règles sont telles qu'elles sont.

DEFENSE DETERMINEE : Ce mécanisme a été utilisé dans *The Caucasus Campaign* et je sentais qu'il devrait marcher ici pour les Fallshirmjäger dans le bocage et les Panzergrenadiers à Caen. En utilisant de bonnes troupes et des Points de Ravitaillement, le joueur Allemand peut vraiment ralentir la progression Alliée, cependant, il n'aura pas suffisamment de Points de Ravitaillement et d'unités de QT +1 pour couvrir tous les secteurs.

DIVISIONS ALLIEES : Beaucoup m'ont demandé pourquoi j'ai fait les Divisions Alliées pratiquement identiques. Il est certain que certaines divisions ont mieux agi que d'autres, mais le contraster n'était pas aussi élevé qu'entre les unités d'élite Allemandes et les divisions côtières Allemandes. Les divisions côtières Allemandes étaient remplies de vieillards ou de soldats malades qui n'étaient pas très utiles en combat. Et les formations d'élite Allemandes agissaient bien mieux que la division moyenne sur la ligne de front. D'autre part, toutes les divisions Alliées tendaient à agir de la même façon dès qu'elles avaient subi des pertes et étaient remplies de soldats des dépôts de remplacement.

UNITES DE FLAK ALLEMANDES : Les quatre unités mobiles de la Luftwaffe Allemande du jeu étaient contrôlées par la Luftwaffe et n'étaient pas des unités antichars sur la ligne de front. Cependant, elles ont été très utiles pour stopper les blindés Alliés lorsqu'ils ont percé la ligne de front, comme cela s'est passé pendant Goodwood. Au départ, j'avais des règles qui empêchaient ces unités d'entrer en ZDCE et obligeaient le joueur Allemand à les déplacer si elles étaient adjacentes à une unité Alliée, mais la longueur des règles nécessaires pour faire fonctionner tout cela n'en valait pas la peine. Je ne pense pas que supposer que quelques 88 des régiments de FLAK soient envoyés sur la ligne de front au besoin soit trop tiré par les cheveux.

MULBERRIES : Certains joueurs souhaitaient que les tempêtes endommagent les mulberries. La tempête qui a frappé le 19 juin a détruit le mulberry US, mais on devait bientôt découvrir que les navires pouvaient être débarqués tout aussi rapidement en utilisant les LST jusqu'à la plage. Donc l'effet net de la perte du Mulberry a été minime. Le pire que les tempêtes puissent faire dans ce jeu c'est de stopper le débarquement du ravitaillement et des troupes. Faire empirer cet effet aurait eu un impact trop dramatique sur l'équilibre du jeu.

RENFORTS ALLIES : La date où une division Alliée débarquait en France était toujours bien différente du moment où elle entrait réellement en combat. A la base, il fallait environ trois jours à une division pour débarquer, s'organiser, trouver son équipement et entrer en ligne. Certaines ont mis plus longtemps. Mais j'ai utilisé ce chiffre de trois jours comme guide pour la Vitesse de Renforts. Les joueurs peuvent amener une brigade ou un régiment à chaque plage, et avoir la division complète prête à combattre le troisième jour.

BRIGADES WERFERS : Permettre à ces unités de tirer une fois par tour librement mène le joueur Allemand à envoyer ces unités dans la section la plus critique de sa ligne, ce qui est exactement l'effet que je voulais. Ces unités étaient très efficaces contre les attaques Alliées et se trouvaient généralement autour des attaques majeures Allemandes.

CHERBOURG : Pendant les tests nous avons remarqué qu'amener quelques bonnes unités à Cherbourg aidait réellement la ville à tenir. Cela m'a fait me demander si la Défense Déterminée et la Défense Désespérée fonctionnaient correctement, jusqu'à ce que je réalise que Stalingrad avait tenu pendant deux mois pendant de terribles conditions hivernales. Cherbourg est tombée si rapidement parce qu'il n'y avait pas suffisamment de troupes, et que les quelques troupes qui s'y trouvaient étaient de mauvaise qualité.

LIMITE DES CADRES ALLIES : Les tests initiaux ont montré que les Britanniques se jetaient sur Caen tour après tour quelles que soient les pertes. Les conditions de Victoire Automatique sont venues limiter ce type de comportement afin de le rendre plus historique. Les Canadiens ont été laissés hors de la limite Britannique afin que le joueur Britannique puisse avoir une division dont il pourrait abuser sans conséquences.

JABOS : Cette règle vient directement de *Ardennes'44* pour rendre le joueur Allemand très prudent lorsqu'il attaque par temps Clair. Certaines testeurs sont devenus terrifiés à l'idée d'attaquer par temps Clair, mais je voulais toujours attaquer comme les Allemands s'il y a une chance d'éliminer une pile Alliée. Le pire qu'il puisse arriver est un A1.

PROGRESSION LENTE : Le joueur Allié peut ressentir qu'il avance d'un centimètre à la fois, et cela peut être frustrant. Mais il devrait garder à l'esprit le peut de terrain réellement gagné par les Alliés à cette période, ce qui est représenté par la Ligne d'Avancée Historique.

30ème BRIGADE SCHNELL : Comme la ligne Allemande autour de Bayeux devient extrêmement mine au Tour 2, il est fortement recommandé que les deux unités à bicyclette Allemandes qui commencent la partie près de Coutances se dirigent vers Bayeux au Tour 1. Comme la Météo est Couverte, ces unités peuvent se déplacer de 6 PM au Tour 1.

MOUVEMENT DE RESERVE ET COMBAT : Ce sera la clé tactique pour les Alliés afin d'obtenir plus d'un hex d'avance dans le bocage. Si le défenseur retraite d'un hex, les unités en Réserve pourront à nouveau l'attaquer pendant le Segment de Combat de Réserve et peut-être la forcer à retraiter à nouveau (les unités Désorganisées ne peuvent pas faire de Défense Déterminée).

DECALAGES : Il n'y a pas de limite au nombre de décalages que l'attaquant peut gagner. Avant le Tour 17, le joueur Allié peut gagner jusqu'à six décalages en une attaque : Soutien Aérien, Soutien Naval, Décalage Blindé, Décalage de QT et 2 Décalages d'Artillerie. Au Tour 17, il peut commencer à utiliser deux unités aériennes dans chaque attaque, et ainsi obtenir jusqu'à sept décalages

—Mark Simonitch

CREDITS

Concepteur : Mark Simonitch

Développeurs : Kevin Bernatz et Mark Simonitch

Recherche de l'OB : Neil Wakefield, Mark Simonitch

Testeurs : Michael Arrighi, Kevin Bernatz, Stephen Campbell, Krzysztof Chadaj, John Charbonneau, Skip Franklin, Rich Hamel, Mark Hinkle, Todd Hively, John Leggat, Neil Randall, Marty Sample, and Joel Toppen.

Directeur Artistique, Couverture et Conception de la Boîte : Rodger B. MacGowan

Carte, Pions et Règles : Mark Simonitch

Relecture : Kevin Bernatz, Hans Korting, Christopher Newell

Relecture de la Carte et Consultant : Vincent Lefavrais

Coordination de la Production : Tony Curtis

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

INDEX

Limite d'Armée Alliée 22.1
Repli des Divisions Aéroportées 22.2
Dispersion Aéroportée 20.2
Soutien Aérien ..... 19.
Défensif 19.1.3
Mitraillage 19.1.4
Offensif 19.1.2
Victoire Automatique ..... 23.
Têtes de Ponts ..... 21.
Unités du Génie de Plage 17.8
Unités à Bicyclette 9.9
Digues 9.11
Cadre 17.9
Aérodrome de Carpiquet 11.7
Périmètre de Cherbourg 16.3
Unités du Périmètre de Cherbourg 17.61
Combat ..... 10.
Avance Après ..... 14.
Longueur de l'Avance 14.1
Terrain et Avance 14.3
Limite de Facteurs 10.4
Généralités 10.1
Invasion 20.3
Rapports Min/Max 10.6
Modificateurs ..... 11.
Soutien Aérien 19.1
Décalage Blindé 11.4
Décalage d'Artillerie 11.6
Bonus Défensif (BDC) 11.2
Réduction de Moitié 11.1
Sommets de Collines 11.8
Positions Fortifiées 16.1
Soutien Naval 19.2
Non Ravitaillé 18.4
Rivières et Inondé 11.3
Chars Tigres 11.9
Décalage de Qualité de Troupe 11.5
Procédure 10.5
Combat de Réserve 15.3
Résultats ..... 12.
Artillerie du Cotentin 17.4
Défense Désespérée 12.5
Défense Déterminée 12.4
Désorganisation 13.6
Evacuation 21.2
Régiments de FLAK 17.7
Tir de Flanc 28.2
Vague Secondaire 20.5
Fortifications ..... 16.
Périmètre de Cherbourg 16.3
Points d'Appui Allemands 16.2
Positions Fortifiées 16.1
Batteries Navales Allemandes 28.3
Quartiers Généraux 17.2
Séquence du Tour d'Invasion 20.1
Matériel 2.1
Attrition due à l'Isolement 18.5
JABOS 19.1.3
Grandes Unités 2.3.5
Force d'Assaut Principale (FAP) 10.3
Mobilisation (Allemands) 6.7
Mouvement ..... 9.
Suprématie Aérienne Alliée 9.7
Sortir de la Carte 9.2
Hexs/côtés d'hexs Inondés 9.5
Généralités 9.1
Côtés d'hexs Infranchissables 9.6
Unités Allemandes Restreintes 7.6
Rivières 9.4
Mouvement sur Route 9.3
Mouvement Stratégique 9.8
Mouvement Tactique 9.10
Capacité de Mouvement (CM) 2.3.1
Mulberries ..... 5.3, 21.
Soutien Naval 19.2
Unités Ost 17.1, 20.4
Rangers 17.5, 20.3.4
Récupération 13.6
Renforts ..... 6.
Alliés 6.5
Allemands 6.6
Remplacements ..... 6.
Généralités 6.1
Unités Non Remplaçables 6.3
Procédure 6.2
Restrictions (Allemands) 6.4
Mouvement de Réserve ..... 15.
Retraite ..... 13.
Procédure 13.1
Pertes de Pas & Elimination 13.2
Retraites d'un Hex 13.3
Retraites Non Satisfaites 13.4
Séquence de Jeu 3.0
Unités à Silhouette 2.3.6
Empilement ..... 7.
Limites 7.1
Restrictions 7.2
Unités de Point d'Appui 2.3.7, 16.2
Ravitaillement ..... 18.
Ligne de Ravitaillement 18.2
Pénalités du Non Ravitaillement 18.4
Sources 18.1
Points de Ravitaillement ..... 5.
Qualité de Troupe (QT) 2.3.1
Unité de Camions (Allemands) 9.8.6
Rangers US 17.5, 20.3.4
Météo ..... 4.
Effets 4.3
Historique 28.1
Météo du Tour 2 ..... 4.2
Brigades Werfer 17.3
Zones de Contrôle (ZDC) ..... 8.
Effets 8.4
Règle Générale 8.1
Liens de ZDC 8.5
ZDC et Mouvement 8.2

Tables d'Invasion

TRC D'INVASION

Dé	Omaha	Autres	Utah
1	A1*	A2/D1	**EX**
	-	*Av 1*	*Av 1*
2	A2/D1	**EX**	A1/D1
	Av 1	*Av 1*	*Av 1*
3	**EX**	A1/D1	A1/D1
	Av 1	*Av 1*	*Av 1*
4	A1/D1	A1/D1	A1/D1
	Av 1	*Av 1*	*Av 2*
5	A1/D1	A1/D1	D1
	Av 1	*Av 2*	*Av 2*
6	A1/D1	D1	D1
	Av 2	*Av 2*	*Av 2*

**** Le joueur Allié retire un pas et relance le dé.***

Table des Chars DD

Dé	*Résultat*
1-3	-1 pas
4-6	AE

AE = Aucun Effet

Météo du Tour 2

Dé	*Résultat*
1-3	Couvert 2
4-6	Couvert 3

La météo du Tour 1 est automatiquement Couvert 2.

Au Tour 2 la météo est Couver 2 ou 3.

Table de Dispersion Aéroportée

Dé	*82ème*	*101ème*	*6ème*
1	D2	D2	D1
2	D2	D1	D1
3	D1	D1	D
4	D1	D	-
5	D	-	-
6	-	-	-

MJD : *+1 pour les Régiments de Planeurs*

Explication des Résultats :
D = Dispersé

D1 = Dispersé et 1 Pas de Perte (ajoutez un Remplacement Aéroporté)

D2 = Dispersé et 2 Pas de Pertes (ajoutez un Remplacement Aéroporté)

Résumé des Effets de la Météo

Temps Clair :

- Toutes les unités Mécanisées Allemandes ont leur CM réduite de deux (-3 PM). Le Mouvement sur Route Principale pour les unités Mécanisées Allemandes est réduit à ½ PM par hex (9.7).
- Le joueur Allemand doit faire un jet sur la Table des Jabos avant chaque attaque Allemande (19.1.3).
- Aucun effet sur les Points de Ravitaillement US et CW (5.3) ni sur les Points de Renforts (6.5).

Temps Couvert :

- Le Mouvement sur Route Principale pour les unités Mécanisées Allemandes est réduit à ½ PM par hex (9.7).
- Aucun effet sur les Points de Ravitaillement US et CW (5.3) ni sur les Points de Renforts (6.5).

Tempête :

- Les USA et le CW ne reçoivent *aucun* Point de Renforts ni de Ravitaillement.
- Aucun Soutien Naval Allié n'est autorisé (19.2).
- L'attaquant peut utiliser au maximum un Décalage d'Artillerie (y compris les Werfers) dans chaque attaque (17.2 et 17.3).

SEQUENCE DE JEU ABREGEE

A. PHASE INITIALE

1. Détermination de la Météo (4.0).
2. La construction des Mulberries est commencée ou terminée à ce moment (21.1).
3. Les deux joueurs reçoivent des Points de Ravitaillement (5.0) et de Remplacements (6.1) qu'ils notent sur la Piste d'Enregistrement Générale.
4. Les deux joueurs retournent leurs QG (17.2) et Brigades Werfers (17.3) ravitaillés et non désorganisés sur leur face Prête.

B. PHASE DU JOUEUR ALLEMAND

1. **Phase des Remplacements Allemands**
2. **Phase de Mouvement Allemande**
3. **Phase de Combat Allemande**
4. **Phase de Réserve Allemande**
   - **a.** Segment de Mouvement de Réserve (15.2)
   - **b.** Segment de Combat de Réserve (15.3)
5. **Phase de Récupération Allemande**
6. **Phase de Ravitaillement Allemande**
   - **a.** Vérification du Ravitaillement (18.1 – 18.3)
   - **b.** Jets d'Attrition d'Isolement (18.5)

C. TOUR DU JOUEUR ALLIE

Le Tour du Joueur Allié est identique à celui de l'Allemand (remplacez le mot Allemand par Allié)

D. PHASE FINALE

- **a.** Faites les éventuels Replis Aéroportés (22.3)
- **b.** Vérification de la Victoire Automatique (23.0)