

# Breakout : Normandy

## 1. MATERIEL

BREAKOUT : NORMANDY contient le matériel suivant :

- Deux cartes montées 56x41cm
- Trois fiches de placement 20x28cm
- Deux planches de pions prédécoupés
- Un livret de règles
- Quatre dés à six faces, deux colorés et deux blancs

## 2. OBJET

BREAKOUT : NORMANDY est un jeu pour deux joueurs simulant l'invasion de la France par les Alliés pendant la 2<sup>ème</sup> GM. Un joueur commande les forces Allemandes qui défendent la Normandie et l'autre contrôle les forces d'invasion Alliées. Les Alliés gagnent s'ils arrivent à percer ou en contrôlant suffisamment de zones à Points de Victoire avant la fin de la semaine. Les Allemands gagnent en empêchant les conditions de victoire Alliée.

En lisant ces règles, si un terme ou une abréviation en capitale vous pose problème, consultez l'Index et le Glossaire (section de règles 25). Les références numériques trouvées ici et dans les règles devraient être ignorées pendant la première lecture des règles et seront utilisées plus tard pour se reporter aux sections de règles en rapport pour plus de clarté.

## 3. LA CARTE

**3.1 ECHELLE :** La carte représente la région de Normandie où s'est déroulé le Débarquement. L'échelle de la carte est d'environ 2,5cm = 4,4km.

**3.2 ZONES :** La carte est divisée en 60 zones numérotées délimitées par des limites noires. Une Zone est Adjacente à une autre Zone si elles partagent une limite commune.

**3.21 IDENTITE :** Chaque Zone contient un cercle ou un carré d'Identification divisé en deux. Le nombre dans la moitié supérieure (de 1 à 60) identifie la Zone. Les Zones avec un symbole d'Identification carré contiennent du Bocage.

**3.22 TEM/MET :** Le chiffre en noir dans la moitié inférieure du cercle/carré d'Identification (de +1 à +4) est le *Modificateur d'Effet du Terrain (MET)* qui est utilisé pour la résolution des attaques contre les unités dans cette Zone (9.3B, 10.3A).

**3.23 LIMITES :** Les Zones sont séparées les unes des autres par un des trois types de limites :

Pointillé : Terrain découvert.

Continu : Rivière.

Vague : Inondé.

Les types de limites affectent le mouvement, le ravitaillement et le combat entre les Zones.

**3.24 PONTS :** Les symboles de ponts traversant les limites de Rivières et Inondées représentent des ponts ou des digues entre ces Zones. Les ponts peuvent être réparés et détruits, mais on ne

peut pas construire de nouveaux ponts à travers des limites sans symbole de pont imprimé.

**3.25 POINTS DE VICTOIRE :** Une Zone dont le nom est imprimé en rouge et indiqué dans le Tableau des Points de Victoire vaut le nombre de Points de Victoire indiqué si les Alliés la contrôlent et la ravitaillent à la fin de la semaine.

**3.26 CIBLES NAVALES :** Certaines Zones près de la côte peuvent être la cible du Bombardement Naval. Ces Zones ont leur symbole d'Identification/MET imprimés avec un fond beige si elles peuvent être bombardées par la Task Force Est (Britannique) ou avec un fond vert si elles peuvent être bombardées par la Task Force Ouest (US). Les Zones qui peuvent être bombardées par les deux Task Forces, ou par une Task Force et les batteries du Havre, ont les deux couleurs sur leur symbole d'Identification.

**3.27 CIBLES DES BATTERIES DU HAVRE :** Les Zones 1 et 2 ont leur symbole d'ID/MET imprimés sur fond bleu parce qu'elles peuvent être bombardées par les batteries côtières protégeant Le Havre.

**3.3 SECTEURS :** Il y a cinq cases rectangulaires avec une lettre de « A » à « E » qui représentent les approches hors-carte. Ces Secteurs sont utilisés pour gérer le mouvement stratégique des unités en dehors de la zone de bataille et dans les environs immédiats autour de la carte.

**3.4 CASES D'APPROCHE DES PLAGES :** Chacune des cinq plages d'invasion est reliée à une Case d'Approche de Plage, où sont placées les unités d'assaut Alliés pendant la Phase d'Assaut Amphibie du premier Tour de Jeu. Les renforts sont également placés dans ces cases pendant la Phase des Renforts de l'Aube en attendant de débarquer sur la plage prévue. Tant qu'une unité est dans cette case, elle ne peut pas attaquer ni être attaquée.

**3.5 CASE OFFSHORE :** La Case Offshore contient les unités Alliées qui n'ont pas réussi à débarquer pendant la journée précédente. Après le 7 Juin (voir 19.5), elles peuvent être réassignées dans toute Case d'Approche autorisée de la même nationalité pendant la prochaine Phase de l'Aube.

**3.6 LES CASES DE BOMBARDEMENT :** Cette section de la carte garde chaque marqueur de bombardement Naval/Aérien lorsqu'il n'est pas en train de bombarder.

**3.7 LA PISTE DES TOURS :** La Piste des Tours imprimées sur la carte est utilisée pour indiquer la date du Tour de Jeu en cours, sa Météo initiale, et l'arrivée des renforts. Un Tour de Jeu avec le symbole Allemand, US ou Britannique indique l'arrivée de renforts de cette nationalité. La partie commence avec le marqueur Météo face « Clear » visible (beau temps) dans la première case (6 Juin 1944) de la Piste des Tours. A la fin de chaque Tour de Jeu, avancer le marqueur Météo d'une case, à la prochaine date de la Piste des Tours.

**3.8 PISTE D'IMPULSIONS :** La Piste d'Impulsions est utilisée pour indiquer l'impulsion en cours du tour et tout Changement de Météo. Le marqueur d'Avantage est déplacé dans la case correspondant à l'impulsion en cours, avec la face Alliée ou Axe visible pour indiquer qui détient l'Avantage (11). Le marqueur de Tour est placé dans la case « 0 » avec la face « Clear » visible pendant toute la durée du tour pour indiquer le météo de départ et l'impulsion initiale de ce tour.

**3.9 PISTE D'INVENTAIRE :** La Piste de Ravitaillement est utilisée pour indiquer le ravitaillement en réserve pour chaque joueur (12.53) en déplaçant les marqueurs de ravitaillement le long de la piste. Le Tableau et la Piste des Points de Victoire sont utilisés pour indiquer le score actuel en plaçant des marqueurs US dans les cases représentant les Zones de Points de Victoire contrôlés par les Alliés et en déplaçant un marqueur US sur la Piste pour indiquer le total actuel.

## 4. LES PIONS

**4.1 UNITES :** Il y a deux planches de pions prédécoupés dans ce jeu, appelés unités, qui représentent les formations militaires qui ont livré la bataille. Les unités US sont en vert, les unités Britanniques sont en beige, les unités Allemandes sont en bleu (Wehrmacht, Luftwaffe, Kriegsmarine) et en noir (SS). Les unités Canadiennes sont considérées comme étant des unités Britanniques pour les règles du jeu.

**4.2 TYPES DES UNITES :** Il y a six types d'unités : Infanterie, Blindé, Artillerie de Campagne, FLAK, PAK et Artillerie Côtière. Chaque unité est imprimée des deux côtés. Pendant la partie, les unités devront être retournées sur leur face blanche (Fatiguée) ou colorée (Fraîche). Une unité ne dispose que des facteurs de force indiqués sur sa face actuellement visible. Lorsqu'elle est sur sa face Fatiguée, une unité ne peut pas attaquer, et ses options de mouvement sont limitées à la retraite et au regroupement.

Infanterie	Ranger (Commando)
Panzer Grenadier	Parachutiste
Planeur	Blindé (Panzer)
Artillerie de Campagne	Nebelwerfer
FLAK (Anti Aérien)	PAK (Anti Char)
Bombardement Aérien	Bombardement Naval
Artillerie Côtière	

**4.21 INFANTERIE :** Les unités d'Infanterie sont : l'infanterie, les rangers, les commandos, les panzer grenadiers, les parachutistes et les planeurs.

**4.22 BLINDE :** Les unités Blindées sont les groupes de combat US, les brigades Britanniques et les régiments et bataillons de panzers Allemands.

**4.23 ARTILLERIE DE CAMPAGNE :** Les unités d'Artillerie de Campagne sont l'artillerie divisionnaire et de corps, et les brigades de Nebelwerfers Allemandes. Le Facteur d'Attaque de l'Artillerie de Campagne est souligné pour indiquer que l'artillerie ne peut pas être utilisée comme Unité de Pointe pendant une impulsion d'Assaut.

**4.24 FLAK/PAK :** Les unités de Flak sont les bataillons et les régiments Anti Aériens Allemands, qui ont souvent rempli un rôle anti char. Les unités de PAK sont les bataillons de canons anti chars de 88mm. Les autres forces anti chars étaient moins efficaces et sont intégrées dans les forces de leurs unités. Le \* qui remplace le Facteur d'Attaque de ces unités signifie qu'elles ne peuvent pas être utilisées comme Unité de Pointe en Assaut

et ne peuvent pas entrer dans une Zone contrôlée par l'ennemi sans être accompagnées d'une Unité de Pointe.

**4.25 ARTILLERIE COTIERE :** L'Artillerie Côtière représente une ou plusieurs batteries de canons en casemates conçus pour être utilisés contre les navires. Elle ne peut pas se déplacer, ni retraire, ni attaquer. Elle interdit les forces d'invasion amphibies Alliées, les renforts et le ravitaillement. Son Facteur de Défense représente un assortiment de défenses préparées et de forces de sécurité de grade inférieur.

**4.3 INFORMATIONS SUR LES UNITES :** Tous les pions unités ont une taille, une organisation, des facteurs de forces, un moment et un lieu d'arrivée.

**4.31 TAILLE ET ORGANISATION DE L'UNITE :** L'un des symboles suivants apparaît au milieu de chaque pion pour identifier sa taille.

II	Bataillon	III	Régiment
X	Brigade	XX	Division
XXX	Corps		

De plus, chaque unité a un numéro ou un nom à droite de son symbole pour l'identifier. La plupart des unités ont également leur division mère indiquée à gauche du type, cela est utilisé pour déterminer l'Intégrité Divisionnaire (9.2D).

**4.32 FACTEURS DE FORCES :** Sur sa face Fraîche, chaque unité a un nombre à trois chiffres sous son symbole. Le premier chiffre est le Facteur d'Attaque, suivi du Facteur de Défense et du Facteur de Mouvement. Il n'y a qu'un seul facteur sur la face Fatiguée d'une unité (Facteur de Défense Fatiguée) car une unité Fatiguée ne peut ni attaquer ni se déplacer pendant une impulsion.

Unité Fraîche		Unité Fatiguée	
ID Divisionnaire	ID de l'unité		Régiment
Attaque – Défense – Mouvement			Défense Fatiguée

**4.33 LOCALISATION ET TOUR D'ENTREE :** Chaque unité a une localisation initiale ou un tour d'entrée sur sa face Fatiguée. La date est le jour de Juin où l'unité devient disponible et est indiquée par un petit nombre à gauche du Facteur de Force Fatiguée.

Renfort disponible le 12 Juin	Unité disponible au départ dans la Zone 49
-------------------------------	--

Les unités sans date sont placées sur la carte au début de la partie. Leur Zone de Placement est indiquée par le numéro encerclé à droite du Facteur de Défense Fatiguée. Les unités qui commencent la partie dans un Secteur ont la lettre de ce Secteur encadrée à droite du Facteur de Force Fatiguée. Les unités Alliées qui envahissent le 6 Juin ou qui débarquent le 7 Juin ont le numéro de la Zone de Plage correspondante (ou la Zone de Largage pour les unités aéroportées) à droite de leur Facteur de Défense Fatiguée.

**4.4 BOMBARDEMENT :** Il y a trois types de marqueurs de bombardement : Aérien, Naval et Batteries du Havre. Ce ne sont pas des unités ; ils ne se déplacent pas sur la carte ni ne peuvent contrôler une Zone. Ils sont gardés dans les Cases de Bombardement et retournés sur leur face « used » après utilisation. Un marqueur de bombardement n'a qu'un Facteur d'Attaque qui est utilisé pendant une Impulsion de Bombardement. Le verso indique seulement qu'il a été utilisé et qu'il n'est plus disponible pour un autre bombardement pendant la journée en cours.

**4.5 DESORGANISATION :** Ces marqueurs sont utilisés pour indiquer les niveaux de désorganisation d'une unité suite à un combat. La face visible du marqueur de Désorganisation indique le niveau de désorganisation de l'unité marquée (niveau 1 ou 2).

**4.6 CONTROLE :** Les marqueurs de contrôle sont placés uniquement dans les Zones contrôlées par les Alliés ; les Zones sans marqueur de Contrôle sont contrôlées par les Allemands. Les marqueurs de contrôle sont également placés sur le Tableau/Piste des Points de Victoire pour noter les Points de Victoire.

**4.7 PONT DETRUIT :** Placez un marqueur de Pont Détruit sur un symbole de pont lorsque ce pont est détruit. Retirez-le lorsque le pont est réparé. Placez un marqueur de pont Allié sur tout pont pris intact ou réparé par les Alliés.

**4.8 TOUR :** Un marqueur Météo indique le Tour en cours sur la Piste des Tours. La face visible indique la météo pour le tour en cours ; Claire ou Couverte. Un marqueur Météo supplémentaire est placé dans la prochaine case d'Impulsion de la Piste d'Impulsion lorsqu'il y a un Changement de Météo.

## 5. PREPARATION DU JEU

**5.1 TOUR DE JEU :** Placez un marqueur Météo dans la case du 6 Juin de la Piste des Tours, avec la face « Clear » visible. Placez le marqueur d'Avantage dans la case « 0 » de la Piste des Impulsions, face Alliée visible. Placez le marqueur de DRM de Coucher du Soleil sous la case « 0 » de la Piste des Impulsions, prêt à être déplacé sur la piste, s'il est gagné. Placez les quatre marqueurs « Supply x1 » et « Supply x10 » dans la case « 0 » de la Piste de Ravitaillement. Placez le marqueur de Tour dans la case « 0 » de la Piste des Impulsions avec la face « Clear » visible.

**5.2 MARQUEURS DE BOMBARDEMENT :** Placez les marqueurs de bombardement Aérien et Naval Alliés, et la Batterie Allemande du Have dans leurs espaces respectifs des Cases de Bombardement sur la carte, avec leur face colorée visible.

**5.3 PLACEMENT :** Placez les unités initiales Allemandes sur la carte dans les Zones indiquées sur la fiche de placement Allemande, face Fraîche visible. Placez les unités restantes dans les positions correspondantes sur leurs fiches de placement respectives en attendant d'entrer en jeu. Vous pouvez ignorer toutes les unités entrant après le 12 Juin, à moins de jouer le Jeu Etendu (voir 24).

**5.4 DEBUT DE PARTIE :** La partie est prête à commencer avec l'invasion aéroportée et amphibie du 6 Juin 1944.

## 6. SEQUENCE DE JEU

**6.1 RESUME :** Une partie dure sept tours. Chaque Tour représente 24 heures et est composé d'un nombre variable de « mini-tours » ou *impulsions*. Le joueur Allemand joue la première Impulsion de chaque Tour, et le joueur Allié joue la dernière Impulsion de chaque Tour. Pendant chaque Impulsion Alliée, un jet de Coucher du Soleil est fait, celui-ci peut faire avancer le marqueur d'Impulsion ou mettre fin à la Phase de Jour. Lorsque toutes les impulsions de la journée sont terminées, les deux joueurs sont capables de Réarmer et Regrouper leurs unités survivantes. A la fin de la semaine, on totalise les Points de Victoire pour déterminer le vainqueur. Chaque Tour après le premier est composé des phases suivantes :

1. Phase de l'Aube (placez les Renforts et réinitialisez les Cases de Bombardement).
2. Phase de Jour (les joueurs alternent les Impulsions d'Assaut, de Bombardement, ou bien Passent).
3. Phase de Réarmement (placez les Dépôts de Ravitaillement).
4. Phase de Regroupement (déplacez des unités dans une Zone Libre adjacente).

**6.2 PHASE DE L'AUBE :** Les deux joueurs consultent la Piste des Tours pour les Renforts et placent ceux devant arriver ce tour-ci là où c'est indiqué sur les fiches de placement. Les marqueurs des Cases de Bombardement sont retournés sur leur face Fraîche. Déplacez le marqueur Météo dans la case suivante de la Piste des Tours avec la face visible correspondant au symbole de météo dans la case.

**6.21 PREMIER TOUR :** Au premier Tour (6<sup>μ</sup> Juin 1944), la Phase de l'Aube est remplacée par quatre phases préliminaire : les Phases Aéroportée, de Bombardement Naval, de Bombardement Aérien, et Amphibie. Voir Débarquement (21).

**6.3 PHASE DE JOUR :** Les joueurs alternent les impulsions, en commençant par l'Allemand. Pendant l'impulsion Alliée, le premier jet de dé Allié quel que soit son utilité est également utilisé comme « Jet de Coucher de Soleil ». Si le marqueur d'Avantage quitte la Piste d'Impulsions, ou si le jet de Coucher de Soleil est < au numéro de l'impulsion en cours, alors la Phase de Jour prend fin. Si le jet de Coucher de Soleil est égal au numéro de l'impulsion en cours alors la Météo change. Si le jet de Coucher de Soleil est  $\geq$  au numéro de l'impulsion, alors le marqueur d'impulsions avance dans la prochaine case de la Piste d'Impulsions. Le jet de Coucher de Soleil peut être modifié en plus ou en moins par le modificateur de position du soleil sur la Piste des Impulsions en fonction de la face visible du marqueur de DRM de Coucher de Soleil (11.23).

**6.4 PHASE DE REARMEMENT :** Placez les marqueurs Avantage/Tour dans la case '0' de la Piste des Impulsions et remettez le marqueur de DRM de Crépuscule sous la case '0' de la Piste des Impulsions (11.23). Le joueur Allemand réarme les unités qu'il peut ravitailler. Le joueur Allemand peut ensuite choisir de dépenser sa Réserve pour avancer ou reculer les marqueurs d'Avantage/Tour d'une impulsion pour la prochaine journée par tranche de dix points de Réserve dépensés. Le joueur Allié réarme ensuite toutes les unités qu'il peut ravitailler. Le Joueur Allié peut ensuite choisir dépenser sa Réserve pour avancer ou reculer les marqueurs d'Avantage/Tour d'une impulsion pour la prochaine journée par tranche de dix points de Réserve dépensés. Toute une Allemande isolée doit ensuite faire un jet de reddition (12.8).

**6.5 PHASE DE REGROUPEMENT :** Chaque joueur peut Regrouper tout ou partie de ses unités en les déplaçant d'une Zone dans une quelconque Zone Libre Adjacente. L'Allemand Regroupe ses unités en premier ; puis le Joueur Allié fait de même.

## 7. EMPILEMENT ET CONTROLE

**7.1 ZONES :** Chaque camp peut avoir un maximum de dix unités par Zone. Les unités ne peuvent pas se déplacer, ni se regrouper ni terminer une retraite dans une Zone contenant déjà dix unités amies. De même, deux unités de Corps d'Artillerie amies ne peuvent pas occuper la même Zone.

**7.2 SECTEURS :** Un secteur peut contenir un nombre illimité d'unités.

**7.3 CONTROLE :** Chaque Zone est contrôlée soit par les Allemands, soit par les USA, soit par les Britanniques. Au départ, toutes les Zones sont sous contrôle Allemand. Le contrôle change lorsqu'un camp a une unité dans une Zone Vacante précédemment contrôlée par l'ennemi. Le contrôle peut être gagné pendant le mouvement sans avoir à terminer l'impulsion dans la Zone. Cependant, le coût pour entrer dans une Zone Vacante sous contrôle ennemi reste deux FM pendant toute l'impulsion, même si une unité amie est déjà passée pour en changer le contrôle. Le contrôle est indiqué par le placement ou le retrait d'un marqueur de contrôle Allié dans cette Zone. Si les deux nationalités Alliées occupent une Zone lorsque le contrôle change, alors le contrôle passe à la nationalité qui a le plus d'unités dans la Zone au moment du changement. En cas d'égalité d'unités dans la Zone, le contrôle est immédiatement donné à la nationalité choisie par le Joueur Allié. Le contrôle Allié change de nationalité dans une Zone Libre si toutes les unités de la nationalité qui la contrôle quittent la Zone en ne laissant que l'autre nationalité comme seul occupant de cette Zone.

**7.4 CONTESTEE :** Une Zone est Contestée si elle contient des unités des deux camps. Contester une Zone n'altère pas le contrôle de cette Zone par l'adversaire, mais a d'autres avantages.

**7.5 VACANTE :** Une Zone est Vacante si elle ne contient aucune unité ennemie, sans tenir compte de la présence d'unités amies ni de qui la contrôle.

**7.6 LIBRE :** Une Zone est Libre si elle est Vacante *et* sous contrôle ami. Seules les Zones Libres peuvent être pénétrées par des unités en Regroupement.

**7.7 EMPILEMENT :** Bien que certaines Zones soient suffisamment grandes pour contenir tous les pions qui s'y trouvent, il est recommandé d'empiler toutes les unités de la même Division, ou les différents niveaux des unités Fatiguées/Désorganisées en piles différentes afin d'économiser de la place et des marqueurs. Un joueur peut toujours examiner les piles des unités ennemies.

## 8. MOUVEMENT ET COMBAT

**8.1 IMPULSIONS :** La partie est jouée en alternant des mini-tours appelés *Impulsions*. A son impulsion, un joueur active une Zone (ou une Case d'Approche) pour se déplacer et/ou attaquer avec toutes les unités Fraîches qui ont commencé l'impulsion dans la Zone (ou la Case d'Approche) activée. Ensuite, son adversaire a la même opportunité lors de son impulsion. Un joueur ne peut faire deux impulsions consécutives que s'il utilise l'Avantage pour déclarer une Double Impulsion (11.4). Le joueur actif dont l'impulsion est en cours est « l'attaquant », et son adversaire le « défenseur ».

**8.11 TYPES D'IMPULSIONS :** Il y a trois types d'impulsions : Assaut, Bombardement et Passer.

Pendant une impulsion d'Assaut, l'attaquant peut réparer des ponts dans une Zone qu'il contrôle, se déplacer et/ou attaquer avec les unités Fraîches de son choix ayant commencé l'impulsion dans la Zone activée. Ensuite, il peut aussi, qu'il ait ou non des unités dans la Zone activée, tenter de détruire les ponts sur n'importe quelles limites de cette Zone. Il peut même activer une Zone sous contrôle ennemi ne contenant aucune de ses unités dans le seul but de tenter de détruire ses ponts (20.4).

Pendant une Impulsion de Bombardement, l'Attaquant active une Zone à bombarder avec de l'Artillerie de Campagne, ou les Batteries du Havre, ou par Bombardement Aérien ou Naval.

Pendant une Impulsion Passer, aucune action n'est entreprise (sauf un jet de Crépuscule pendant une impulsion Alliée).

**8.12 UNITES ENNEMIES :** Aucune unité ne peut se déplacer pendant une impulsion adverse, sauf pour retraiter suite au résultat d'un combat d'Assaut.

**8.13 ERREURS :** Un joueur ne peut plus changer son mouvement lorsqu'il a fait un jet de dé, ou si son adversaire a déclaré une quelconque action (y compris une Impulsion Passer) à effectuer pendant sa prochaine impulsion. (Exception : un joueur peut forcer un adversaire qui a fait un mouvement ou une attaque illégal à refaire ce mouvement/attaque légalement, sauf s'il a déjà déclaré une autre action dans l'intérim). Les mouvements/attaques illégaux sont valides si l'adversaire ne les a pas contestés avant d'avoir terminé sa prochaine impulsion. (NdT : Je ne pense pas que l'esprit de cette règle soit d'autoriser de tricher...)

**8.2 IMPULSION D'ASSAUT :** Pendant une Impulsion d'Assaut, l'Attaquant choisit une Zone (ou un Secteur/Case d'Approche) quelconque comme la Zone Active. Si la Zone Active est sous contrôle ami, il peut tenter de réparer les ponts se trouvant sur ses limites. Il peut se déplacer et/ou attaquer avec les unités Fraîches de son choix qui ont commencé dans la Zone Active et également tenter de détruire autant de ponts qu'il le souhaite sur les limites de la Zone Active.

Une Impulsion d'Assaut est composée de trois étapes :

1. Réparation des Ponts dans une Zone sous contrôle ami.
2. Prise de Ponts/Mouvement/Assaut.
3. Démolition des Ponts.

**8.21 REPARATION DE PONT :** Au début de l'impulsion, l'Attaquant peut tenter de réparer tout pont détruit sur les limites de la Zone Active *s'il contrôle cette Zone* (voir 20.2).

**8.22 MOUVEMENT/ASSAUT :** Après toutes les tentatives de réparation, l'attaquant peut déplacer, toutes, quelques unes, ou aucune de ses unités Fraîches présentes dans la Zone Active. A tout moment au cours de l'impulsion, les unités Fraîches qui ont commencé dans la Zone Active peuvent faire un Assaut contre les unités ennemies dans la même Zone. Chaque Zone ne peut être attaquée qu'une seule fois par impulsion. Si l'Assaut entraîne un Débordement (8.53), alors les unités en Assaut avec des FM inutilisés peuvent continuer leur mouvement. Lorsqu'une unité termine son action pour l'impulsion, elle est retournée sur sa face Fatiguée, et toutes les autres unités dans la Zone Active peuvent bouger et attaquer. Cela continue jusqu'à ce qu'il n'y ait plus d'unités Fraîches de la Zone Active ou si l'attaquant décline d'entreprendre tout autre effort.

**8.221 PRISE DE PONT :** Toute unité Blindée/Infanterie Fraîche qui a commencé l'impulsion dans la Zone Active peut tenter de prendre un pont tenu par l'ennemi bordant la Zone Libre qu'il occupe actuellement en dépensant un FM et faisant un jet  $\geq$ . L'unité qui prend le pont n'est pas obligée d'attaquer à travers celui-ci dans la Zone adjacente. Le jet est soumis aux modifications suivantes :

- +3 Tentative depuis une Zone Libre (obligatoire)
- +1 L'autre Zone est Vacante

- 1 Par unité ennemie Fraîche dans l'autre Zone.
- 1 La limite est Inondée.

On ne peut faire qu'une seule tentative de prise de pont par pont et par impulsion. Toutes les *autres* unités traversant un pont qui a été pris avec succès pendant la même impulsion par cette méthode doivent dépenser le FM supplémentaire pour la tentative de prise de pont. Les ponts détruits ou les limites de rivières ne peuvent pas être pris ; ils doivent être traversés pour en gagner le contrôle.

**8.23 DEMOLITION DE PONT :** Après avoir déplacé toutes les unités qu'il souhaite et avoir résolu les Assauts causés par ces mouvements, l'attaquant peut tenter de détruire tout pont menacé sur les limites de la Zone Active (voir 20.4). Il n'a pas besoin de contrôler ni d'occuper la Zone Active pour tenter de détruire un pont sur ses limites.

**8.3 MOUVEMENT :** Pendant son impulsion, l'attaquant peut déplacer un nombre quelconque d'unités Fraîches commençant l'impulsion dans la Zone Active. Il peut en déplacer autant qu'il le souhaite. Ceci n'empêche pas le mouvement d'autres unités dans la même Zone lors d'une impulsion ultérieure.

**8.31 DESTINATIONS MULTI-ZONES :** Les unités commençant dans la Zone Active peuvent bouger vers et/ou attaquer différentes Zones au cours de la même impulsion. Les attaques dans des Zones différentes n'ont pas besoin d'être prédésignées. L'attaquant peut attendre le résultat d'un mouvement/attaque avant d'annoncer un autre mouvement/attaque dans *une autre* Zone. Cependant, *lorsqu'une Zone est attaquée, des unités supplémentaires ne peuvent plus entrer dans cette Zone au cours de la même impulsion.* Les unités qui viennent d'attaquer et de Déborder une Zone et qui ont encore suffisamment de FM peuvent continuer de bouger ; elles peuvent même reculer et revenir dans la Zone d'où le Débordement a eu lieu.

**8.32 FATIGUE :** Seules les unités Fraîches peuvent dépenser des FM ou attaquer pendant une impulsion. Lorsqu'une unité dépense des FM et/ou attaque et termine son impulsion, elle est retournée sur sa face Fatiguée. Par conséquent, une unité ne peut utiliser des FM/attaquer que pendant une seule impulsion de chaque Phase de Jour.

**8.33 MECANISMES DE MOUVEMENT :** Une unité ne peut entrer que dans des Zones adjacentes, ou le long de flèches entre Zones et Zones/Secteurs. Le mouvement nécessite la dépense de *Facteurs de Mouvement (FM)* pendant une impulsion. L'unité peut continuer à se déplacer dans une Zone adjacente jusqu'à ce qu'elle n'ait plus suffisamment de FM pour cela, ou bien si elle entre dans une Zone occupée par l'ennemi. Les unités qui commencent leur mouvement dans la même Zone ne sont pas obligées de terminer leur mouvement ensemble dans une autre Zone. Et toutes les unités qui se déplacent pendant une impulsion ne sont pas obligées de se déplacer simultanément. Ainsi, une unité qui rate un jet d'Interdiction pourrait bloquer le mouvement d'autres unités pendant cette impulsion si elle cause l'empilement complet de la Zone.

**8.34 SORTIE DE ZONE OCCUPEE PAR L'ENNEMI :** Les unités non Blindées commençant leur impulsion dans une Zone Contestée doivent dépenser *tous* leurs FM pour quitter cette Zone pendant une impulsion et ne peuvent entrer que dans une Zone Libre. Les unités Blindées sont limitées de la même façon si la Zone dans laquelle elles commencent contient une unité Blindée ennemie. Sinon, les unités Blindées qui commencent

dans une Zone Contestée peuvent en sortir avec les coûts normaux d'entrée dans une Zone *si* la première Zone où elles entrent est une Zone Libre.

**8.35 ENTREE DANS UNE ZONE OCCUPEE PAR L'ENNEMI :** Les unités Blindées et d'Infanterie peuvent entrer dans une Zone occupée/contrôlée par l'ennemi si elles ont suffisamment de FM à dépenser, mais uniquement depuis une Zone Vacante. Les unités de FLAK, PAK, Artillerie de Campagne ne peuvent entrer dans une Zone occupée par l'ennemi que si elle est déjà Contestée par une unité amie, ou si une Unité de Pointe amie l'accompagne.

**8.36 COUTS EN FM :** Cela coûte :

- A. 1 FM pour entrer dans une Zone Libre.
- B. 2 FM pour entrer dans une Zone Vacante contrôlée par l'ennemi.
- C. 3 FM pour entrer dans une Zone contenant uniquement des unités Fatiguées/Désorganisées.
- D. 4 FM pour entrer dans une Zone contenant une unité ennemie Fraîche.
- E. Tous les FM pour traverser une rivière sans utiliser un pont (Infanterie uniquement).

Ces cas ne sont pas cumulatifs, n'utilisez que le coût le plus élevé pour entrer dans une Zone.

**8.37 RESTRICTIONS DE MOUVEMENT :** Cinq autres facteurs restreignent le mouvement.

**8.371 TRAVERSEE DE LIMITES :** Un maximum de cinq unités peuvent utiliser chaque pont pour traverser une rivière ou une limite inondée à chaque impulsion/Phase de Regroupement. La limite de cinq unités pour chaque pont s'applique quel que soit le sens de la traversée. Aucune unité ne peut traverser une limite inondée dans utiliser un pont. Une limite n'a pas de si le pont de cette limite est détruit, ou si cette limite n'a pas de symbole de pont imprimé.

**8.372 PONTS TENUS PAR L'ENNEMI :** Une unité ne peut pas traverser un pont tenu par l'ennemi (ou une rivière tenue par l'ennemi) depuis une Zone Contestée (à moins d'être une unité en attaque retraitant vers la Zone d'où elle vient après avoir perdu un Assaut Obligatoire à travers ce pont).

**8.373 ARTILLERIE COTIERE :** L'Artillerie Côtière ne peut pas se déplacer, ni Retraiter ni se Regrouper.

**8.374 NATIONALITES :** Le Joueur Allié ne peut pas bouger/attaquer avec des unités Britanniques et US au cours de la même impulsion (même si elles ont commencé dans la même Zone) sauf s'il utilise une Double Impulsion (11.4).

**8.375 UNITES DE POINTE :** Les unités d'infanterie/blindées sont les Unités de Pointes. Seules les unités de Pointe peuvent entrer dans une Zone Incontestée sous contrôle ennemi (qu'elle soit Vacante ou non). Lorsqu'une Unité de Pointe est entrée dans cette Zone, n'importe quelle autre unité peut accompagner l'unité de Pointe qui vient d'entrer. Les unités d'Artillerie, de FLAK et de PAK ne peuvent pas entrer dans une Zone Contestée à travers une limite nécessitant un Assaut Obligatoire (8.51) à moins d'être accompagnée par une Unité de Pointe.

**8.38 MOUVEMENT MINIMUM :** Si elle en est autrement capable, une unité qui n'a encore dépensé aucun FM pendant l'impulsion peut se déplacer d'une Zone en dépensant tous ses FM, même si elle n'a pas suffisamment de FM pour cela.

*EXEMPLE : Une unité d'infanterie « 3-4-3 » pourrait entrer dans une Zone adjacente contenant une unité Fraîche ennemie même si cela lui coûte 4 FM. Toutefois, l'unité d'infanterie n'aurait pas cette autorisation si elle devait traverser une limite inondée sans pont, ou si elle commence dans une Zone Contestée (8.35), ou si elle a d'abord dépensé un FM pour tenter de prendre un pont (8.221). Les autres unités dans la Zone Active ne peuvent pas faire un Mouvement Minimum pour traverser un pont qui vient juste d'être pris, bien qu'elles puissent traverser la rivière en donnant au défenseur +2 à sa VD pour faire un Assaut Obligatoire à travers une rivière sans utiliser un pont.*

**8.4 INTERDICTION AERIENNE :** Pendant les impulsions de temps Clair, le mouvement Allemand peut être interdit par l'aviation Alliée. L'interdiction ne nécessite pas l'utilisation de marqueurs Aériens, et s'applique même si les deux marqueurs Aériens Alliés ont déjà été utilisés. Chaque unité Allemande qui se déplace de plus d'une Zone doit faire un jet d'Interdiction Aérienne lorsqu'elle entre dans la deuxième Zone et toutes les Zones ultérieures pendant cette impulsion. Si le jet d'Interdiction est un « 2 », l'unité termine son mouvement et devient Fatiguée dans la Zone qu'elle essayait de quitter. Si le jet d'Interdiction est « 1 », l'unité subit « Disrupt 1 » et s'arrête dans la Zone qu'elle essayait de quitter. Il y a un modificateur de +1 pour chaque unité de FLAK Fraîche (qui ne sont pas en train de bouger) déjà dans la Zone quittée par l'unité.

**8.5 RESOLUTION DES ASSAULTS :** Seules les unités Fraîches qui ont commencé l'impulsion dans la Zone Active peuvent faire un Assaut. Un Assaut peut avoir lieu sans coût supplémentaire en FM si des unités qui ont commencé dans la Zone Active entre dans une Zone occupée par l'ennemi. Toutefois, si une Zone déjà Contestée est choisie pour être la Zone Active, le coût d'un Assaut dans cette Zone est d'un FM contre des unités Fatiguées/Désorganisées uniquement, ou deux FM s'il y a des défenseurs Frais. Les unités de l'attaquant qui ne participent pas ne sont pas affectées. *Toutes les unités en défense dans une Zone attaquée peuvent potentiellement être affectées par l'attaque.* Un Assaut n'est résolu qu'après que toutes les unités soient entrées dans la Zone attaquée pendant cette impulsion. Les autres unités Fraîches commençant dans la Zone Active mais qui ne sont pas impliquées dans l'Assaut peuvent bouger, *mais aucune unité supplémentaire ne peut entrer dans la Zone attaquée pendant l'impulsion une fois l'attaque résolue.*

**8.51 ASSAUT OBLIGATOIRE :** L'Assaut est Obligatoire si des unités amies :

- entrent dans une Zone occupée par l'ennemi qui n'était pas Contestée au début de l'impulsion, ou
- entrent dans une Zone Contestée à travers un pont tenu par l'ennemi ou une rivière, ou
- débarquent sur une Plage avec une Fortification non détruite (15.2).

Après avoir résolu l'Assaut Obligatoire, retournez toutes les unités en mouvement sur leur face Fatiguée. Si l'attaquant perd, toutes les unités en Assaut Obligatoire doivent retraiter (Exception : 9.41), et tracent le chemin inverse vers leur Zone Active (Retraite 9.6). Si une attaque inclut des unités en Assaut Obligatoire et d'autres en Assaut Optionnel, alors seules celles faisant l'Assaut Obligatoire doivent retraiter si elles sont repoussées.

**8.511 TRAVERSEE DE RIVIERES :** Toute unité traversant une rivière sans utiliser un pont doit faire un Assaut Obligatoire si le pont/ri vière de cette limite est tenu par l'ennemi. Si l'attaque n'est pas repoussée, alors le pont/ri vière de cette limite

devient ami. Les limites de rivières traversées par les Alliés sont marquées avec un marqueur « tenu par l'Allié » comme un pont. Toutes les limites de rivières non marquées sont tenues par les Allemands à moins qu'elles ne soient entre deux Zones sous contrôle Allié.

**8.52 ASSAUT OPTIONNEL :** Dans toutes les situations où des unités amies entrent dans des Zones occupées et contrôlées par l'ennemi autre que celles décrites pour un Assaut Obligatoire, alors l'attaquant *peut* faire un assaut avec les unités de son choix qui viennent d'entrer dans la Zone. Les unités non activées de l'attaquant qui commencent dans la Zone défendue ne peuvent pas participer à l'assaut et ne sont pas affectées. Les unités entrant dans cette Zone sans faire d'Assaut sont Fatiguées dès qu'elles ont terminé leur mouvement. Les unités qui font un Assaut sont Fatiguées après la résolution de leur attaque. Les unités qui font un Assaut Optionnel lorsqu'elles entrent dans une Zone peuvent retraiter ou rester sur place dans la Zone défendue si elles perdent leur attaque.

**8.53 DEBORDEMENT :** Si un Assaut nécessite que le défenseur prennent plus de Points de Pertes que les unités en défense ne peuvent en absorber dans la Zone attaquée, alors l'attaquant peut continuer de déplacer les unités en Assaut avec les FM restant et l'artillerie en soutien peut continuer de soutenir d'autres Assauts. Les unités dans du Bocage ou dans des Secteurs ne peuvent pas Déborder et doivent s'arrêter après leur attaque. Les Débordements ne sont pas non plus autorisés pendant les Phases d'Assaut Aéroporté ou Amphibie du Débarquement (21). Si un Débordement n'est pas autorisé, alors l'impulsion des unités en attaque se termine après l'attaque ; elles ne peuvent pas utiliser les FM qui leur restent pour prendre des ponts ni pour se déplacer ailleurs.

**8.54 ZONE ACTIVE CONTESTEE :** Si la Zone Active est Contestée au début de l'impulsion, alors toutes, quelques unes, ou aucune des unités Fraîches commençant dans cette Zone peuvent faire un Assaut avant de commencer le mouvement. Si les défenseurs sont Débordés, les unités en Assaut peuvent continuer leur mouvement. S'il ne reste aucune unité en défense dans la Zone, mais si le défenseur n'est pas Débordé, alors les unités en Assaut sont Fatiguées, mais d'autres unités Fraîches dans cette Zone peuvent bouger dans les restrictions de Sortie d'une Zone Contestée (8.34). S'il reste au moins une unité en défense dans la Zone après la résolution de l'attaque, alors les unités en Assaut sont Fatiguées, et les restrictions de Sortie d'une Zone Contestée s'appliquent à toutes les autres unités Fraîches bougeant pendant cette impulsion. Si l'attaquant perd l'Assaut, alors les unités en Assaut ne retraitent pas et doivent rester dans cette Zone. Toutes les unités dans la Zone Active (qu'elles soient ou non engagées dans l'Assaut) qui bougent après la résolution de l'Assaut auront déjà dépensé un FM s'il n'y a que des unités ennemies Fatiguées dans cette Zone, ou deux FM s'il y a au moins une unité Fraîche en défense dans la Zone. Aucun autre Assaut ne peut être fait dans cette Zone pendant cette impulsion.

**8.6 PASSER :** Un joueur doit déclarer une Impulsion Passer s'il ne souhaite pas réparer de pont, ni bouger, ni prendre/attaquer un pont, ni détruire un pont au cours de cette impulsion. Si le Joueur Allié passe, il doit toujours faire un Jet de Crépuscule (6.3) pour déterminer si la Phase de Jour se termine ou si la Météo change. Si les deux joueurs passent l'un après l'autre, alors la Phase de Jour est terminée.

## 9. RESOLUTION DE L'ASSAUT

**9.1 PROCEDURE :** Les Assauts sont résolus en comparant la Valeur d'Attaque des unités en attaque plus un jet de dés à la Valeur de Défense des unités en défense plus un jet de dés. Dans un Assaut, l'attaquant qui choisit l'Unité de Pointe et toutes les unités en Assaut, ensuite le défenseur choisit l'Unité Avancée.

**9.11 LES DES :** Chaque joueur pose près de lui un couvercle ou un fond de boîte dans lequel lancer ses dés. Lors de la résolution d'un combat, chaque joueur lance ses dés simultanément dans sa boîte. L'Allemand utilise les dés blancs, les Alliés utilisent les dés colorés. Seuls les dés lancés dans la boîte comptent. Si un ou plusieurs dés ratent la boîte, ou si les dés sont « cassés » (ils ne reposent pas à plat sur la surface de la boîte), alors seuls ces dés sont relancés.

**9.2 VALEUR D'ATTAQUE (VA) :** La VA est égale à la somme de :

- A. Le Facteur d'Attaque d'une des unités d'Infanterie/Blindée (« l'Unité de Pointe ») en attaque au choix de l'attaquant.
- B. +1 par unité en Assaut en plus de l'Unité de Pointe.
- C. +1 par unité d'Artillerie de Campagne en soutien.
- D. +1 Bonus d'Intégrité Divisionnaire pour chaque division contribuant à l'attaque avec trois unités ou plus (y compris l'Artillerie de Campagne en soutien).
- E. +1 par Soutien Aérien si les Alliés font un Assaut par temps Clair.

**9.3 VALEUR DE DEFENSE (VD) :** La VD est égale à la somme de :

- A. Le Facteur de Défense de l'une des unités en défense (« l'Unité Avancée ») au choix du défenseur dans la Zone attaquée. Ce Facteur de Défense est réduit par le niveau de Désorganisation s'il y en a un (0 pour une unité Fatiguée, -1 pour une unité « Disrupt 1 » et -2 pour une unité « Disrupt 2 »).
- B. + le MET de la Zone en Défense.
- C. +1 si une unité a traversé un pont en faisant un Assaut Obligatoire (8.51), et +1 si ce pont est tenu par le défenseur, et/ou +1 pour la traversée d'une limite inondée.
- D. +2 si une unité a traversé une limite de rivière sans utiliser un pont *en faisant un Assaut Obligatoire* (8.51)\*
- E. +2 si les Allemands défendent une Zone Fortifiée.
- F. +2 par Soutien Aérien si les Allemands font un Assaut par Temps Clair.
- G. +1 par unité Fraîche en défense en plus de l'Unité Avancée.

\* Si une autre unité en assaut traverse un pont, utilisez le modificateur applicable le plus élevé des cas C et D, mais pas les deux.

**9.4 CALCUL DU RESULTAT :** Le résultat d'une attaque dépend de la différence entre le Total d'Attaque et le Total de Défense.

**9.41 ECHEC :** Si le Total d'Attaque est < au Total de Défense, alors l'attaquant a été repoussé. Il n'y a aucun effet sur les unités en défense. Toutes les unités en Assaut en dehors de l'Artillerie de Campagne en soutien sont marquées « Disrupt 1 ». L'Artillerie de Campagne en soutien est Fatiguée. Toutes les unités en Assaut doivent retraiter en cas d'Assaut Obligatoire. Les unités en Assaut peuvent retraiter en cas d'Assaut Optionnel sauf si elles ont commencé l'impulsion dans la Zone attaquée, ou si elles sont entrées dans cette Zone depuis une Case d'Approche de Plage. Les unités en Assaut ne

retraitent pas pendant les Phases d'Assaut Aéroporté ou Amphibie du Débarquement et ne subissent pas de désorganisation supplémentaire pour ne pas pouvoir retraiter.

**9.42 EGALITE :** Si le Total d'Attaque est égal au Total de Défense, les unités en Assaut et l'Artillerie de Campagne en soutien sont Fatiguées mais ne sont pas forcées de retraiter. Elles peuvent retraiter si elles le désirent. Seule l'Unité de Pointe devient « Disrupt 1 ». Il n'y a aucun effet sur les unités en défense.

**9.43 REUSSITE :** Si le Total d'Attaque est > au Total de Défense, alors le défenseur doit retirer un nombre de Points de Pertes (9.5) égal à la différence. Les unités en Assaut et l'Artillerie de Campagne en soutien sont Fatiguées à la fin de l'impulsion.

**9.5 POINTS DE PERTES (PP) :** Pour satisfaire les pertes, le défenseur retire des PP de ses unités dans la Zone défendue. Les PP peuvent être pris en les combinant comme on le souhaite, sauf que l'Unité Avancée doit subir le premier PP.

- A. Chaque unité Fraîche qui devient Fatiguée absorbe un PP.
- B. Chaque unité Fatiguée qui devient « Disrupt 1 » absorbe un PP.
- C. Chaque unité « Disrupt 1 » qui augmente sa désorganisation à « Disrupt 2 » absorbe un PP.
- D. Chaque unité « Disrupt 2 » qui est éliminée absorbe un PP.
- E. Chaque unité Fatiguée/Désorganisée en défense qui retraite absorbe un PP.
- F. Une même unité peut absorber plus d'un PP lors d'un assaut, jusqu'à ce qu'elle soit éliminée, mais une unité ne peut pas absorber des PP *à la fois* par la retraite et l'élimination. Si une unité doit absorber plus de PP qu'elle ne le peut en devenant « Disrupt 2 » *et* en retraitant, alors elle doit être éliminée *sans* retraiter.

Le défenseur dans du Bocage subit toujours un PP de moins que la différence entre le Total d'Attaque et le Total de Défense.

**9.6 RETRAITES :** Les unités en attaque et en défense peuvent retraiter à cause du résultat d'un Assaut. Si l'attaquant et le défenseur retraitent du même Assaut, l'attaquant retraite en premier. Les unités ne peuvent pas retraiter pendant un bombardement.

**9.61 RETRAITE DE L'ATTAQUANT :** Les unités en Assaut *doivent* retraiter si elles perdent un Assaut Obligatoire (Exceptions : voir 9.41). Si elles perdent un Assaut Optionnel, alors elles *peuvent* retraiter. Les unités en attaque ne retraient jamais depuis la Zone où elles ont commencé l'impulsion. Les unités en Assaut qui retraitent ne peuvent le faire que dans la Zone d'où elles sont entrées dans la Zone attaquée.

**9.62 RETRAITE DU DEFENSEUR :** Les défenseurs dans une Zone prise d'Assaut peuvent retraiter volontairement, même si l'attaquant perd. Les unités Fraîches qui retraient volontairement ne subissent pas de pertes supplémentaires pour retraiter.

**9.63 RESTRICTIONS DE RETRAITE DU DEFENSEUR :**

- A. Seule l'infanterie peut retraiter à travers des limites de rivière sans utiliser un pont sécurisé.
- B. Les unités ne peuvent pas retraiter dans la mer, ni à travers une limite inondée, ni à travers un pont/rievière tenu par l'ennemi.

- C. Les unités ne peuvent pas retraiter dans une Zone Incontestée et Contrôlée par l'ennemi, même si elle est Vacante.
- D. Les unités ne peuvent pas terminer leur retraite en dépassant les limites d'empilement (9.66).

**9.64 PRIORITES DE RETRAITE :** S'il y a plus d'une Zone vers lesquelles les unités en défense peuvent retraiter, alors le défenseur doit retraiter en se basant sur les priorités suivantes :

- A. Une Zone Libre adjacente au moins de Zones sous contrôle ennemi.
- B. Une Zone Contestée sous Contrôle ami.
- C. Une Zone Contestée sous Contrôle ennemi.
- D. Une Zone entièrement empilée (9.66).

S'il y a plusieurs défenseurs, ils peuvent retraiter dans différentes Zones du moment que les priorités précédentes sont respectées.

**9.65 PROCEDURE :** Les unités retraitent une par une. Par conséquent, une Zone dans laquelle une unité peut retraiter peut devenir indisponible à une unité en retraite suivante si la Zone en question devient entièrement empilée.

**9.66 RETRAITE DANS UNE ZONE ENTIEREMENT EMPILEE :** Si la seule alternative de retraite est dans une Zone entièrement empilée, alors une unité peut retraiter dans cette Zone, mais elle doit continuer de retraiter vers une autre Zone jusqu'à ce qu'elle atteigne une Zone qui n'est pas entièrement empilée.

**9.67 ATTAQUES ULTERIEURES :** Les unités qui retraitent peuvent être à nouveau attaquées en Assaut et retraiter au cours de la même impulsion, ou lors d'impulsions ultérieures du même tour ou d'un tour différent.

**9.7 SOUTIEN DE L'ARTILLERIE :** L'Artillerie de Campagne ne peut pas faire d'Assaut, bien qu'elle puisse suivre une Unité de Pointe dans une Zone prise d'Assaut. Une ou plusieurs unités d'artillerie Fraîches peuvent *soutenir* un Assaut dans la même Zone ou une Zone adjacente. L'Artillerie en Soutien n'est *pas obligée* d'être dans la Zone Active (9.2C). L'Artillerie de Campagne en Soutien ne peut pas bouger pendant cette impulsion, et devient Fatiguée lorsque l'Assaut est résolu. Si l'attaquant perd l'Assaut, alors l'Artillerie de Campagne en Soutien n'est pas Désorganisée et ne retrait pas.

**9.8 EXCES DE PERTES :** Si le résultat d'une attaque nécessite que le défenseur subisse plus de pertes que les unités dans la Zone ne peuvent en absorber, alors les pertes supplémentaires sont ignorées, mais un Débordement (8.53) peut en résulter.

## 10. BOMBARDEMENT

**10.1 IMPULSION DE BOMBARDEMENT :** Dans une Impulsion de Bombardement, l'attaquant active une Zone comme étant la Zone Cible. Contrairement à un Assaut, il n'y a pas de mouvement ni de réparation/démolition de pont.

**10.11 DECLARATION DU BOMBARDEMENT :** Le Joueur Allié peut bombarder avec l'Artillerie de Campagne, ou les forces de bombardement Aériennes ou Navales. Le Joueur Allemand peut bombarder avec son Artillerie de Campagne ou les Batteries du Havre. Le marqueur de bombardement qui attaque est retourné et remis dans la case appropriée avec sa face « Used » visible pour indiquer qu'il ne peut plus attaquer pendant ce tour. L'Artillerie de Campagne qui attaque est retournée sur sa face Fatiguée une fois l'attaque résolue.

**10.12 CIBLE PRINCIPALE :** L'attaquant choisit une unité dans la Zone Cible comme Cible Principale. La Cible Principale doit subir le premier Point d'Attrition infligé, s'il y en a. L'Artillerie de Campagne ne peut pas être choisie comme Cible Principale s'il y a d'autres types d'unités en défense dans la Zone Cible. Un marqueur de Construction peut être choisi comme Cible Principale de l'Artillerie de Campagne uniquement si le pont du site occupe une limite de la Zone contenant l'unité d'artillerie de tête.

**10.2 VALEUR D'ATTAQUE (VA) :** La VA est le Facteur d'Attaque du marqueur de Bombardement. Pour un bombardement d'Artillerie de Campagne, la VA est le Facteur d'Attaque d'une unité d'Artillerie de Campagne au choix de l'attaquant plus un par unité d'Artillerie de Campagne dans ou adjacente à la Zone Cible soutenant le bombardement. L'Artillerie Britannique ne peut pas soutenir l'Artillerie US, et réciproquement.

**10.3 VALEUR DE DEFENSE (VD) :** La VD est la somme de :

- A. + le MET de la Zone Cible.
- B. +2 si les Allemands défendent une Zone Fortifiée.
- C. +1 par unité de FLAK Fraîche dans la Zone Cible contre un Bombardement Aérien, ou +1 par une d'Artillerie Côtière Fraîche dans la Zone Cible contre un Bombardement Naval, ou +1 par une d'Artillerie de Campagne Fraîche dans la Zone Cible contre un Bombardement d'Artillerie de Campagne\*

\* Les Nebelwerfers n'augmentent pas la VD d'une Zone Cible et l'Artillerie de Campagne n'augmente pas la VD d'une Zone Cible contre un bombardement de Nebelwerfers.

Le Facteur de Défense des unités en défense n'est *pas* utile pour la résolution du bombardement.

**10.4 ATTRITION :** Les unités qui bombardent ne subissent pas de retraite ni de Désorganisation, mais deviennent Fatiguées lorsque le bombardement est terminé. Pour résoudre un bombardement, l'attaquant lance les dés, auxquels il ajoute la VA pour former le Total d'Attaque, puis le défenseur lance les dés auxquels il ajoute la VD pour former le Total de Défense. Si le Total d'Attaque est > au Total de Défense, alors le défenseur doit subir un nombre de *Points d'Attrition (PA)* égal à la différence entre le Total d'Attaque et le Total de Défense. La défense absorbe les PA de cette façon :

- 3 PA unité Blindée Fraîche
- 2 PA unité Blindée Fatiguée/Désorganisée
- 2 PA toute l'Artillerie Côtière
- 2 PA autre unité Fraîche
- 1 PA autre unité Fatiguée/Désorganisée ou Construction \*

\* Une Construction absorbe un PA uniquement si elle est la Cible Primaire.

Une unité Fraîche absorbe des PA en devenant Fatiguée, une unité Fatiguée/Désorganisée absorbe des PA en augmentant son Niveau de Désorganisation. Les unités « Disrupt 2 » ne sont pas affectées.

Le premier PA doit être subi par la Cible Principale. Le défenseur distribue les PA qui restent parmi les autres unités en défense dans la Zone comme il le désire, mais il doit répartir les pertes par *compte exact* de façon à utiliser le maximum de PA pour réduire les unités en défense en fonction du choix de la Cible Principale par l'attaquant et des unités qui restent dans la Zone Cible. Une unité ne peut pas subir volontairement une

perte en absorbant plus ou moins de PA que nécessaire afin d'empêcher une autre unité de prendre une perte. *Contrairement à un Assaut, chaque unité en défense lors d'un Bombardement ne peut être réduite que d'un seul niveau au maximum par impulsion et ne peut pas être éliminée.* Une unité peut absorber moins que ses PA indiqués sans être affectée. Les PA en excès sont ignorés.

**EXEMPLE :** Une Zone contenant une unité d'Artillerie Côtière Fraîche, une unité d'infanterie Allemande Fraîche, et une unité d'infanterie Allemande Fatiguée est la cible d'un Bombardement Allié. Les Alliés choisissent l'unité d'Artillerie Côtière comme Cible Principale. Si les Allemands doivent subir un PA ou moins, alors il n'y aura aucun effet, car c'est la Cible Principale qui doit subir le premier PA et l'Artillerie Côtière a besoin de deux PA pour être Fatiguée. S'il y a deux PA, alors l'Artillerie Côtière est Fatiguée. S'il y a trois PA, alors l'Artillerie Côtière est Fatiguée et l'infanterie Fatiguée devient « Désorganisée 1 ». S'il y a quatre PA, les deux unités Fraîches deviennent Fatiguées. S'il y a cinq PA ou plus, alors les trois unités sont réduites. Les PA dépassant cinq sont ignorés.

**10.5 RETRAITE :** Les unités ne sont pas autorisées à retraire suite à un Bombardement.

## 11. L'AVANTAGE

**11.1 GENERALITES :** L'Avantage représente l'accumulation des ressources pour une offensive majeure. Il reflète l'élan qu'un camp peut temporairement avoir en fonction de la météo, du moral, de la position, de la surprise, du commandement ou du destin. L'un des joueurs a toujours l'Avantage, symbolisé par le placement du Marqueur Avantage avec le symbole du camp qui le contrôle visible sur la Piste des Impulsions.

**11.2 CHANGEMENT DE L'AVANTAGE :** Les Alliés commencent la partie avec l'Avantage. Il passe à l'adversaire à la fin de l'impulsion du joueur en cours (*ou de la phase, pendant les phases préliminaires du Jour-J*) lorsqu'il est utilisé par le joueur qui le contrôle. Retournez le marqueur Avantage sur son autre face sur la Piste des Impulsions lorsque l'Avantage change de camp.

**11.21 PERTES ALLIEES :** Bien que les Alliés ont subi l'attrition pendant la Campagne de Normandie, ils n'ont pas perdu des régiments entier en masse. De telles pertes auraient pu avoir un effet politique majeur qui aurait pu augmenter l'espoir des Allemands pour une paix négociée. Par conséquent, la perte d'une unité a des conséquences très importantes pour les Alliés. Lorsqu'une unité Alliée est éliminée, le joueur Allié perd l'Avantage s'il l'avait. S'il y a plus d'une unité Alliée éliminée pendant une impulsion, alors le joueur Allié doit perdre l'Avantage et le joueur Allemand peut *immédiatement* déplacer le marqueur Sunset DRM d'une case dans la direction de son choix par unité éliminée après la première sur la Piste des Impulsions. Si les Alliés n'ont pas l'Avantage à perdre, avancez ou reculez le marqueur Sunset DRM immédiatement d'une case sur la Piste des Impulsions au choix du joueur Allemand pour chaque unité Alliée éliminée.

**11.22 PERTES ALLEMANDES :** Lorsque trois unités Allemandes sont éliminées au cours d'une même *impulsion* (*y compris une Impulsion Double, mais pas une phase*), alors le joueur Allemand perd l'Avantage s'il l'a. Si plus de trois unités Allemandes sont éliminées pendant une impulsion, le joueur Allemand doit perdre l'avantage *et* le joueur Allié peut *immédiatement* déplacer le marqueur Sunset DRM d'une case dans la direction de son choix par unité éliminée après la

troisième sur la Piste des Impulsions. Si les Allemands n'ont pas l'Avantage à perdre, avancez ou reculez le marqueur Sunset DRM immédiatement d'une case sur la Piste des Impulsions au choix du joueur Allié pour chaque unité Allemande éliminée après la deuxième.

### 11.23 DRM DE COUCHER DU SOLEIL (SUNSET) :

Lorsque le marqueur Sunset DRM est déplacé sur la Piste des Impulsions, il modifie tous les prochains Jets de Coucher du Soleil (uniquement pour le coucher) par la valeur indiquée dans la case où il se trouve. La face jaune « Sun+ » est placée face visible lorsque la valeur doit être ajoutée au jet. La face noire « Moon - » est placée face visible lorsque la valeur doit être soustraite au jet. Le DRM de coucher du soleil n'affecte pas les Changements Météo.

**11.24 LIMITES DE DECALAGE :** Le marqueur Sunset DRM ne peut jamais se déplacer de plus de trois cases par impulsions de joueur, quel que soit le nombre d'unités ennemies éliminées pendant cette impulsion. Retirez le marqueur de la Piste des Impulsions au moment du Coucher du Soleil en le plaçant sous la case '0'.

**11.3 COMBAT :** Le joueur contrôlant l'Avantage peut l'utiliser une fois par impulsion/phase pour forcer une relance de n'importe quelle attaque (une seule), avant d'entreprendre toute autre action ultérieure. Les deux joueurs relancent leurs dés. Il n'y a aucune garantie que les relances soient meilleures ; elles peuvent même être pires. Quel que soit le nouveau résultat, l'Avantage passe à l'ennemi à la fin de cette impulsion/phase.

**11.4 IMPULSION DOUBLE :** L'Avantage peut être utilisé par l'attaquant pour déclarer deux Zones Actives pendant son impulsion au lieu d'une seule, ou pour activer la même Zone deux fois. Entre autres, ceci permet aux unités qui ont commencé l'impulsion dans des Zones différentes de combiner leurs forces pour faire un seul Assaut si les deux Zones Actives sont déclarées avant la résolution d'une attaque impliquant les forces combinées. Toutes les règles normales s'appliquent (*l'attaquant ne peut toujours pas entrer dans une Zone précédemment attaquée au cours de la même impulsion*). Une Impulsion Double compte comme une seule impulsion sur la Piste des Tours. Un joueur peut observer les résultats de sa première impulsion avant de décider de déclarer une Impulsion Double, ou bien il peut les déclarer simultanément afin de combiner les forces de deux Zones Actives pour les engager dans le même assaut.

**11.5 JET DE COUCHER DU SOLEIL :** Si l'Avantage est utilisé pour relancer un quelconque jet qui a servi comme Jet de coucher du Soleil Allié, alors le jet relancé devient le véritable jet de Coucher du Soleil. La seconde impulsion d'une Impulsion Double n'a pas de jet de Coucher du Soleil.

**11.6 AUTRES UTILISATIONS :** L'Avantage peut être utilisé pour forcer une relance de n'importe quel jet de dé(s). Ceci fait passer l'Avantage à l'adversaire à la fin de l'impulsion en cours. Comme l'Avantage n'est pas perdu avant la fin de l'impulsion/phase du joueur où il a été utilisé, il ne peut pas être utilisé pour forcer une relance d'un jet qui vient d'être relancé. L'Avantage ne peut pas non plus être perdu à cause de pertes causées par l'utilisation de l'Avantage par l'adversaire (comme la déclaration d'une Impulsion Double), parce que le défenseur n'aurait pas encore l'Avantage et ne pourrait donc pas l'utiliser.

## 12. DESORGANISATION ET RAVITAILLEMENT

**12.1 GENERALITES :** Seules les unités qui ont commencé l'impulsion avec leur face Fraîche visible peuvent se déplacer, faire un assaut, bombarder ou fournir du soutien d'artillerie. Les unités participant à ces activités sont retournées sur leur face Fatiguée à la fin de l'impulsion en cours. Ceci représente la perte d'efficacité au combat, la dépense du ravitaillement, l'épuisement, ou bien le transit entre des positions préparées. Du repos, du ravitaillement et des remplacements sont nécessaires avant que des unités Fatiguées puissent à nouveau être capables d'actions offensives.

**12.2 NIVEAUX DE DESORGANISATION :** Une unité Fatiguée n'est pas Désorganisée mais ne peut pas bouger ni attaquer pendant une impulsion. Les unités Fatiguées sont retournées sur leur face blanche. Une unité avec un niveau 1 de Désorganisation reçoit un marqueur « Disrupt 1 ». Le verso de ce marqueur est utilisé pour indiquer le niveau 2 de Désorganisation « Disrupt 2 ».

**12.3 DEVENIR DESORGANISE :** Les unités Fraîches qui bougent deviennent Fatiguées. Les unités qui font un Assaut deviennent Fatiguées si leur Valeur d'Attaque est  $>$  à la Valeur de Défense, ou deviennent « Disrupt 1 » si leur VA est  $<$  à la VD. Si la VA est égale à la VD pendant un Assaut, alors l'unité de Pointe devient « Disrupt 1 » et les autres unités en attaque deviennent Fatiguées. Les unités qui bombardent deviennent Fatiguées lorsque leur attaque est terminée. Une unité Fraîche en défense qui subit des Points de Pertes doit devenir fatiguée pour son premier PP. Une unité peut absorber des PP/PA en devenant Fatiguée et/ou en augmentant son niveau de Désorganisation.

**12.4 PHASE DE REPOS :** Les unités récupèrent pendant la Phase de Repos. Les Allemands font l'intégralité de leur Phase de Repos en premier, suivis des Alliés. Les joueurs manqueront souvent du ravitaillement nécessaire pour rétablir toutes leurs unités. Quel que soit le ravitaillement, une unité Désorganisée ne peut pas récupérer de plus d'un niveau par jour.

**12.5 LIGNES DE RAVITAILLEMENT :** Les lignes de ravitaillement sont tracées depuis la Zone de l'unité jusqu'à une source de ravitaillement. Une ligne de ravitaillement valide est une route continue d'une longueur quelconque tracée à travers des Zones sous contrôle ami (Libres ou Contestées). Le ravitaillement ne peut pas traverser une limite de rivière sans pont ami, sauf pour entrer dans la Zone à ravitailler. Le ravitaillement ne peut pas traverser une limite inondée sans pont ami. Les unités sans ligne de ravitaillement valide sont isolées (12.8).

**12.51 DEPOTS :** Les Dépôts de Ravitaillement sont placés pendant la Phase de Repos de chaque joueur et retirés de la carte à la fin de cette phase. Pour se rétablir, une unité doit tirer son ravitaillement d'un dépôt. Un rétablissement nécessite le nombre de Points de Ravitaillement suivant :

- 1 point par unité se rétablissant dans la même Zone que le Dépôt.
- 1 point supplémentaire pour une unité Désorganisée.
- 1 point supplémentaire pour chaque limite traversée depuis le Dépôt.
- 1 point supplémentaire pour chaque Zone Contestée *entre* la Zone de l'unité à rétablir et celle du Dépôt.

C'est le propriétaire du Dépôt qui choisit la route de ravitaillement la plus avantageuse. Les unités peuvent tracer une route de ravitaillement *depuis* une Zone sous contrôle

ennemi sans coût supplémentaire. Toutefois, les unités ne peuvent pas tracer leur ravitaillement *dans ou à travers* une Zone sous contrôle ennemi. Une unité qui tire son ravitaillement de plusieurs Dépôts doit payer le coût de ravitaillement total égal à celui du Dépôt le plus éloigné d'où elle tire son ravitaillement. Il n'y a pas de limite au nombre de Dépôts autorisés dans une Zone.

**12.52 DEPOTS CONTESTES :** Un Dépôt dans une Zone Contestée ne *peut pas* être utilisé pour rétablir des unités en dehors de cette Zone ni pour ajouter du ravitaillement supplémentaire à ses réserves sur la Piste de Ravitaillement. *Seules les sources des Dépôts peuvent contenir des Dépôts lorsqu'ils sont Contestés.*

**12.53 RESERVES :** Tous les points de ravitaillement inutilisés d'un Dépôt dans une Zone Libre sont ajoutés aux Réserves du joueur en déplaçant les marqueurs de ravitaillement sur la Piste de Ravitaillement. Chaque case de la Piste de Ravitaillement occupée par le gros marqueur de « Réserves » vaut 10 points de ravitaillement  $\times$  la valeur de la case. Chaque case de la Piste de Ravitaillement occupée par le petit marqueur de « Réserves » vaut 1 point de ravitaillement  $\times$  la valeur de la case. Chaque joueur peut dépenser ses Réserves de Ravitaillement pour acheter des Avances ou Retraits d'Impulsion pour le jour suivant au coût de dix points chaque à la fin de la Phase de Repos. Le maximum d'achat d'impulsions quotidiennes est de trois par joueur. Par conséquent, si les Allemands achetaient une impulsion pour mettre le marqueur d'Impulsion à '1', le mieux que les Alliés pourraient faire, c'est d'acheter trois impulsions et ramener le marqueur d'Impulsion à 'B'.

Aucun joueur ne peut utiliser ses Réserves pour augmenter la valeur de ses Dépôts de Ravitaillement quotidiens (Exception : 24.7).

**12.6 SOURCES DE RAVITAILLEMENT ALLEMANDES :** Les Zones sous contrôle Allemand sont des sources de ravitaillement Allemandes. Cherbourg est une source de ravitaillement Allemande limitée (voir 12.62).

**12.61 CAPACITE DE RAVITAILLEMENT ALLEMANDE :** Les Allemands peuvent placer six Dépôts pendant la Phase de Repos de chaque tour dans n'importe quelles Zones Libres vers lesquelles il peuvent tracer une ligne de ravitaillement jusqu'à une Zone sous contrôle Allemand. Toute Zone peut automatiquement rétablir toutes les unités Allemandes qui s'y trouvent sans utiliser les Dépôts sur la carte. Chaque Dépôt Allemand vaut dix points de ravitaillement par temps Couvert ou cinq points par temps Clair. Ces valeurs sont modifiées par les Changements Météo (18.41).

**12.62 CHERBOURG :** Cherbourg est une source de ravitaillement limitée pour les unités Allemandes qui s'y trouvent. Toute unité Allemande Fatiguée à Cherbourg peut tenter de récupérer avant le placement des Dépôts mobiles sans dépenser aucun point d'un Dépôt en réussissant un  $dr \geq 4$ . Les unités « Disrupt 1 » doivent obtenir  $\geq 5$  pour devenir Fatiguées. Les unités « Disrupt 2 » doivent obtenir un 6 pour devenir « Disrupt 1 ». Les unités hors de Cherbourg ne peuvent pas tracer leur ravitaillement vers Cherbourg pour réclamer cette opportunité de jet de rétablissement, néanmoins, des unités avec une ligne de ravitaillement jusqu'à Cherbourg ne sont pas obligées de faire un  $dr$  de Reddition si elles sont isolées (12.8). Une unité qui rate son jet de Rétablissement de Cherbourg peut se rétablir normalement à partir d'un Dépôt mobile, mais aucune unité ne peut se rétablir de deux niveaux au cours de la même impulsion.

**12.7 SOURCES DE RAVITAILLEMENT ALLIEES :** Les unités Alliées sont ravitaillées à partir des Zones de Plage et par Ravitaillement Aérien.

**12.71 PLAGES :** Les cinq Zones de Plage ravitaillent les unités Alliées. Les Dépôts de Ravitaillement Alliés arrivent dans la Zone de Plage indiquée sur le pion et valent dix points de ravitaillement par jour. Omaha Beach peut contenir deux de ces Dépôts. Si une Zone de Plage est contestée (quel que soit le camp qui la contrôle), alors elle ne peut ravitailler que des unités Alliées se trouvant dans cette Zone. Si une Plage est contrôlée par les Alliés et Incontestée, alors elle peut à la place déplacer ses Dépôts dans n'importe quelle Zone Libre *contrôlée par sa nationalité* vers laquelle elle a une ligne de ravitaillement. Toutefois, le chemin depuis ce *Dépôt jusqu'à sa plage peut traverser uniquement des Zones Libres contrôlées par sa propre nationalité*. Le chemin jusqu'à la plage ne peut pas traverser de limite de rivière/inondée sans utiliser un pont ami.

Les Zones de Plage US et leurs Dépôts ne peuvent rétablir que des unités US. Les trois Zones de Plage Britanniques et leurs Dépôts ne peuvent rétablir que des unités Britanniques. Les deux nationalités peuvent tracer le ravitaillement depuis les Dépôts à travers des Zones contrôlées par leurs alliés sans coût supplémentaire.

Si les Allemands regagnent le contrôle d'une plage, alors cette plage perd sa capacité de Dépôt jusqu'au jour suivant celui où les Alliés en reprennent le contrôle.

**12.72 INTERDICTION DE L'ARTILLERIE COTIERE :**

La valeur de ravitaillement des Dépôts de Ravitaillement Alliés est réduite de un pour chaque unité d'Artillerie Côtière Fraîche dans ou adjacente à la Plage ou au Port Mineur qui a généré ce Dépôt. Comme les Allemands se rétablissent en premier, ils peuvent rétablir l'Artillerie Côtière Fatiguée à temps pour interdire le ravitaillement Allié avant le placement des Dépôts Alliés.

**12.8 EFFETS DE L'ISOLEMENT :** Une Zone Isolée ne peut pas tenter de réparer un pont. Les unités Alliées isolées ne sont pas qualifiées pour une Percée ni pour les Points de Victoire. L'isolement n'affecte pas la capacité de l'Artillerie Côtière Fraîche à interdire les Renforts/Ravitaillement Alliés. A la fin de la Phase de Repos Allemande, chaque unité isolée Allemande doit faire un dr de Reddition. Les unités Allemandes qui peuvent tracer leur ravitaillement jusqu'à Cherbourg ne sont pas isolées. Si le résultat est inférieur au niveau de l'unité, alors elle est éliminée. Si le résultat est supérieur au niveau de l'unité, alors elle passe au niveau suivant de Fatigue/Désorganisation (ou est éliminée si elle était déjà « Disrupt 2 »). Les unités Fraîches sont au niveau 1, les unités Fatiguées au niveau 2, les unités « Disrupt 1 » au niveau 3, et les unités « Disrupt 2 » au niveau 4. Les unités Alliées isolées n'ont pas besoin de faire ce dr grâce à leur possibilité de ravitaillement aérien.

**12.9 RAVITAILLEMENT AERIEN :** Les Alliés peuvent potentiellement rétablir jusqu'à quatre unités dans une Zone quelconque par avion. N'importe quelle Zone (pas secteur) contenant des unités Alliées peut être ravitaillée par avion, qu'elle soit isolée ou non, et sans consommer le ravitaillement des Dépôts. Chacune des quatre unités dans la Zone choisie pour la tentative de ravitaillement (US et Britannique) doit faire un dr  $\geq 7$  pour se rétablir. Les drm suivants s'appliquent :

- +4 si la Zone est Libre
- +3 si la Zone est sous contrôle Allié et Contestée
- +2 si la Zone est sous contrôle Allemand
- -1 si l'unité est Désorganisée

- -1 si la journée a été partiellement Couverte (au moins une, mais  $\geq$  la moitié du total d'impulsions)
- -2 si la journée a été majoritairement Couverte ( $>$  la moitié du total d'impulsions, mais pas toutes)
- -3 si la journée a été totalement Couverte

La capacité à recevoir du Ravitaillement Aérien n'empêche pas une unité d'être isolée en ce qui concerne la construction des ponts ou la détermination de la victoire. Le Ravitaillement Aérien ne peut pas être utilisé pour construire des Réserves sur la Piste de Ravitaillement. Le Ravitaillement Aérien peut être utilisé dans une Zone qui contiendra un Dépôt et pourra être résolu avant l'allocation du ravitaillement de ce Dépôt. Cependant, aucune unité ne peut se rétablir de deux niveaux au cours de la même Phase de Repos.

## 13. REGROUPEMENT

Les deux camps peuvent regrouper toutes leurs forces pendant la Phase de Regroupement. Les Allemands Regroupent toutes leurs unités en premier, suivis des Alliés. Toutes les unités peuvent entrer dans un Secteur/Zone Libre adjacente sans tenir compte de leur statut et sans le dégrader. Elles ne peuvent pas traverser les ponts tenus par l'ennemi ni dépasser la limite de cinq unités par pont. Aucune unité ne peut avancer de plus d'une Zone, ni traverser une limite qu'elle n'a pas le droit de traverser normalement (comme une unité blindée se regroupant à travers une rivière sans pont). Les unités Alliées dans une Case d'Approche de Plage qui n'ont pas encore débarqué dans une Zone de Plage peuvent y débarquer si cette Zone de Plage est Libre, ou bouger vers la Case hors-carte pour être réassignées pendant la Phase des Renforts de l'Aube. L'Artillerie Côtière Fraîche dans des Zones adjacentes peut tenter d'interdire de façon normale, et si elle réussit, forcer les unités qui débarquent à arriver Fatiguées ou Désorganisées.

## 14. SECTEURS

**14.1 GENERALITES :** Un secteur représente plus de terrain qu'une Zone. Toutes les règles des Zones s'appliquent aussi aux Secteurs sauf mention contraire.

**14.2 MOUVEMENT :** Un Secteur ne peut être *entré* que par une unité qui commence son impulsion dans un Secteur ou une Zone adjacent. Une unité qui commence son mouvement dans un Secteur peut entrer dans une Zone normalement, en payant le coût d'entrée de cette Zone et peut continuer son mouvement vers d'autres Zones s'il lui reste des PM. Il n'y a pas de restriction de mouvement pour le fait de commencer une impulsion dans un Secteur Contesté (8.34).

**14.3 LIMITES D'OCCUPATION :** Un nombre illimité d'unités des deux camps peut occuper un Secteur. Il n'y a pas de restrictions d'empilement des Corps d'Artillerie dans les Secteurs.

**14.4 COMBAT :** L'Artillerie de Campagne dans un Secteur peut seulement attaquer des unités ennemies dans son propre Secteur. Un Secteur ne peut pas être attaqué par de l'Artillerie de Campagne en dehors de ce Secteur. Ceci s'applique à faire ou supporter un bombardement ainsi que soutenir un Assaut. Le Bombardement Aérien ne peut pas être fait dans un Secteur, et les modificateurs de VA/VD du Soutien Aérien ne s'appliquent pas. Sinon, un Assaut peut être effectué normalement dans un Secteur comme si c'était une Zone.

## 15. FORTIFICATIONS

**15.1 PLACEMENT :** Les fortifications représentent les défenses élaborées des plages et les positions préparées

Allemandes. Les fortifications ne peuvent pas être construites en cours de jeu. Elles ajoutent +2 à la VD des unités Allemandes dans cette Zone contre tous les types d'attaques.

**15.2 ELIMINATION :** Une fortification est éliminée lorsque les Alliés contrôlent sa Zone ou lorsque la Plage est Contestée par une unité Alliée Fatiguée (mais pas Désorganisée). Recouvrez le symbole de fortification imprimé avec un marqueur de Contrôle Allié ou l'unité Alliée Fatiguée, selon le cas. Même si les Allemands reprennent la Zone ou désorganisent toutes les unités Alliées qui s'y trouvent, la fortification reste inefficace et son symbole imprimé est recouvert par un marqueur de pont détruit jusqu'à ce qu'elle soit reprise par les Alliés.

## 16. ARTILLERIE

**16.1 ARTILLERIE DE CAMPAGNE :** L'Artillerie de Campagne ne peut pas participer directement à un Assaut. L'Artillerie de Campagne *peut* faire ou soutenir un Bombardement, ou soutenir un Assaut. L'Artillerie de Campagne devient Fatiguée lorsqu'elle est utilisée. Elle peut devenir Désorganisée suite à une attaque ennemie, ou si elle entre dans une Zone avec d'autres unités qui perdent un Assaut Obligatoire pendant cette impulsion. L'Artillerie de Campagne en défense dans une Zone attaquée absorbe des pertes comme toute autre unité, sauf qu'elle ne peut pas être désignée comme la Cible Principale ou l'unité Avancée dans une Zone avec d'autres types d'unités en défense.

**16.11 BOMBARDEMENT :** L'Artillerie de Campagne peut Bombarder des unités ennemies dans sa Zone ou une Zone adjacente comme sa seule action d'une impulsion. L'Artillerie de Campagne dans une Zone Contestée peut seulement faire ou soutenir une attaque contre sa propre Zone. L'Artillerie de Campagne dans une Zone Libre peut faire ou soutenir une attaque contre n'importe quelle Zone Adjacente. Les unités d'Artillerie qui participent n'ont pas besoin d'être dans la même Zone. Comme pour les Assauts, il y a une unité d'Artillerie de Campagne « de tête », et chaque unité d'Artillerie de Campagne supplémentaire qui participe ajoute un à sa Valeur d'Attaque. Chaque unité d'Artillerie de Campagne Fraîche en défense dans la Zone Cible ajoute un à la VD (10.3C).

**16.12 SOUTIEN D'ASSAUT :** Chaque unité d'Artillerie de Campagne Fraîche peut ajouter un à la VA d'un Assaut dans la même Zone ou une Zone adjacente, mais seulement si elle n'a pas bougé pendant cette impulsion. L'Artillerie de Campagne dans une Zone Contestée ne peut soutenir qu'une attaque dans sa propre Zone. L'Artillerie de Campagne dans une Zone Libre peut soutenir une attaque dans n'importe quelle Zone adjacente. L'Artillerie Divisionnaire ne peut soutenir un Assaut que si l'Assaut comporte au moins une autre unité de sa propre division.

**16.13 ARTILLERIE DE CORPS :** L'Artillerie de Corps peut soutenir n'importe quelle attaque effectuée par des unités de sa propre nationalité. Il ne peut y avoir qu'une seule unité d'Artillerie de Corps par Zone à la fois (même au milieu d'une impulsion). Pour vous aider à reconnaître la limite d'empilement, l'ID du Corps est imprimée sur un fond ovale.

**16.14 NEBELWERFERS :** Une brigade de Nebelwerfer ne peut pas soutenir un Assaut ou un Bombardement fait par une autre unité, ni être soutenue par des unités d'Artillerie de Campagne lorsqu'elle fait un Bombardement. A cause de sa courte portée, elle ne peut bombarder que sa propre Zone. Elle n'augmente pas la VD d'une Zone Cible, et l'Artillerie de

Campagne Alliée n'augmente pas la VD d'une Zone contre un barrage de Nebelwerfer. Comme l'Artillerie de Campagne, elle ne peut pas être choisie comme la Cible Principale d'un Bombardement si d'autres types d'unités sont présents dans la même Zone.

**16.2 FLAK/PAK :** Une unité de FLAK ou PAK ne peut pas être l'Unité de Pointe d'une attaque, comme indiqué par le « \* » à la place de sa force d'attaque, mais peut autrement faire partie d'un Assaut. Une unité de FLAK/PAK peut être le Défenseur Avancé. Chaque unité de FLAK Fraîche ajoute un au dr d'Interdiction Aérienne (8.4) et à la VD de sa Zone contre un Bombardement Aérien (10.3C).

**16.3 ARTILLERIE COTIERE :** Chaque unité d'Artillerie Côtière Fraîche ajoute un à la VD de sa Zone contre un Bombardement Naval (17.2). L'Artillerie Côtière ne peut jamais bouger, se Regrouper, retraiter, ni attaquer. Chaque unité d'Artillerie Côtière Fraîche dans ou adjacente à une Zone de Plage interdit le débarquement des unités et du ravitaillement Allié dans cette Zone (12.72, 19.4).

**16.4 BATTERIES DU HAVRE :** Les Batteries du Havre sont représentées par un marqueur qui peut être utilisé pour Bombarder les unités Alliées dans les Zones 1 ou 2. Le marqueur des Batteries du Havre attaque seul, et c'est sa seule action lors d'une impulsion Allemande.

## 17. BOMBARDEMENT NAVAL & AERIEN

**17.1 GENERALITES :** Les Alliés ont deux marqueurs pour le Bombardement Naval et deux pour les frappes aériennes concentrées. Chaque marqueur de Bombardement Naval et Aérien est retourné lorsqu'il est utilisé et redevient automatiquement Frais pendant la Phase de l'Aube. Chaque marqueur attaque seul, et l'attaque est sa seule action d'une impulsion. Elle ne peut être soutenue par aucune autre forme de bombardement/artillerie. *La même Zone Cible ne peut pas être attaquée par Bombardement Naval/Aérien de nationalités différentes le même jour.*

**17.2 NAVAL :** Chaque marqueur de Bombardement Naval peut faire un Bombardement Naval contre certaines se trouvant sur la côte ou adjacentes comme la seule activité d'une impulsion Alliée. Les Zones Cible de l'US Navy (Western Task Force) doivent avoir un fond vert sous leur Identification de Zone Cible. Les Zones Cible de la Royal Navy (Eastern Task Force) doivent avoir un fond beige sous leur Identification de Zone Cible. De plus, une unité de la même nationalité que le marqueur de Bombardement Naval doit être dans ou adjacente à la Zone Cible, ou la Zone Cible doit être adjacente à une Zone contrôlée par cette nationalité. Un Bombardement Naval est résolu comme un bombardement d'Artillerie de Campagne sauf que chaque unité d'Artillerie Côtière Fraîche dans la Zone Cible ajoute un à la VD et non chaque unité d'Artillerie de Campagne Fraîche.

**17.3 AERIEN :** Chaque marqueur de Bombardement Aérien peut faire un Bombardement Aérien par temps Clair contre n'importe quelle Zone contenant des unités ennemies comme la seule activité d'une impulsion Alliée. *Contrairement aux autres impulsions, le Bombardement Aérien ne fait pas avancer le marqueur d'impulsion, bien qu'un DR de Coucher du Soleil soit toujours fait pour déterminer si la journée se termine ou si la Météo change.*

Une unité de la même nationalité que le marqueur Aérien doit être dans ou adjacente à la Zone Cible, ou la Zone Cible doit être adjacente à une Zone contrôlée par cette nationalité. Pour cela, les Cases d'Approche de Plage font partie de leurs Zones de Plages respectives. Les Secteurs ne peuvent pas être pris pour cible par un Bombardement Aérien. Un Bombardement Aérien est résolu comme un bombardement d'Artillerie de Campagne sauf que chaque unité de FLAK Fraîche dans la Zone Cible ajoute un à la VD (au lieu de chaque unité d'Artillerie de Campagne Fraîche).

**17.31 ATTAQUE ERRONNEE :** Si la Zone Cible d'un Bombardement Aérien est Contestée, des pertes Alliées se produisent si les DR d'attaque et de défense *d'origine (non modifiés)* sont égaux. Les Points d'Attrition Alliés sont égaux à la moitié (arrondie au supérieur) du DR d'origine de l'attaquant. L'Allemand peut choisir la « Cible Principale » non intentionnelle Alliée *après* la résolution de l'attaque. Les pertes Allemandes sont résolues normalement.

## 18. METEO

**18.1 AUBE :** Au début de chaque tour, vérifiez la Piste des Tours pour déterminer la Météo au début de la journée et retournez le marqueur Météo sur sa face appropriée et placez-le sur cette date.

**18.2 TEMPS CLAIR :** Le jeu se déroule normalement. Le Bombardement Aérien, l'Interdiction Aérienne et les modificateurs à la VA/VD du Soutien Aérien Allié ne s'appliquent que pendant les impulsions de Temps Clair.

**18.3 COUVERT :** Les PM Allemands sont augmentés de un pendant les impulsions Couvertes. Le Bombardement Aérien, l'Interdiction Aérienne et les modificateurs à la VA/VD du Soutien Aérien Allié ne s'appliquent pas pendant les impulsions Couvertes.

**18.4 CHANGEMENTS DE LA METEO :** Si le DR du Coucher du Soleil Allié (6.3) est égal au nombre de l'impulsion en cours, alors la météo change (de Clair à Couvert et réciproquement) *pendant la prochaine impulsion Allemande*. Notez le changement de la Météo en mettant un marqueur Météo approprié dans la prochaine case de la Piste des Impulsions. Ne retournez *pas* le marqueur Météo sur la Piste des Tours ni le marqueur de Tour sur la Piste des Impulsions. Le nouveau statut météo continue de s'appliquer jusqu'à la phase de l'Aube du prochain tour, ou jusqu'à ce que le prochain DR de Coucher du Soleil Allié soit égal au nombre de l'impulsion en cours. Dans ce dernier cas, indiquez le Changement de Météo en mettant un marqueur approprié dans la case suivante sur la Piste des Impulsions. Si un Changement de Météo a lieu pendant une impulsion de Bombardement Aérien, il s'appliquera pendant la prochaine impulsion allemande, bien que le marqueur d'impulsion n'ait pas encore été avancé dans la case de Changement de Météo.

**18.41 CONSEQUENCES SUR LE RAVITAILLEMENT :** Le nombre d'impulsions de chaque condition Météo au cours d'un tour affecte le statut de ravitaillement des Dépôts mobiles Allemands de cette façon :

- Pour chaque groupe de trois impulsions (ou fraction) de temps Couvert lors d'une journée « Claire », chaque Dépôt Allemand vaut un point de ravitaillement supplémentaire.
- Pour chaque groupe de trois impulsions (ou fraction) de temps Clair lors d'une journée Couverte, chaque Dépôt Allemand vaut un point de ravitaillement en moins.

**EXEMPLE :** Le 7 juin se lève sur un Temps Clair à l'impulsion '0', mais pendant l'impulsion Alliée 3 (sa quatrième impulsion du tour bien que le marqueur d'impulsion soit dans la case 3 de la Piste des Impulsions). Le joueur Allié fait un DR de Coucher du Soleil de « 3 » ce qui est égal au nombre de l'impulsion en cours. Un marqueur couvert (overcast) est placé dans la case 4 de la Piste des Impulsions et le tour continue. A l'impulsion Alliée 7, le DR de Coucher du Soleil Allié est « 7 », ce qui est à nouveau égal au nombre de l'impulsion en cours. Un marqueur « Clear » est placé dans la case '8' de la Piste des Impulsions. A l'impulsion 8, le DR de Coucher du Soleil Allié est <8, ce qui met fin à la journée.

En résultat du schéma météo précédent, les Alliés ont pu utiliser l'Interdiction Aérienne, le Bombardement Aérien et l'augmentation de leur VA/VD grâce au Soutien Aérien pendant toutes les impulsions, sauf de 4 à 7. Pendant ces quatre impulsions, les PM Allemands ont été augmentés de un. Le Ravitaillement Aérien Allié (12.9) sera sujet à un drm -1 parce que la journée a été partiellement couverte (quatre impulsions sur neuf). Les Dépôts Allemands vaudront chacun 7 Points de Ravitaillement [5 (valeur de base par Temps Clair) +2 (+1 par groupe de 3 impulsions Couvertes ou fraction) = 7].

Supposons que la troisième impulsion Alliée ait été une impulsion de Bombardement Aérien qui a entraîné un changement de météo. Le marqueur d'impulsion n'avance pas. Le prochain DR de Coucher du Soleil Allié est un '2' ce qui met fin à la journée avant que le marqueur d'impulsion puisse avancer pour atteindre la nouvelle condition météo. Bien que le joueur Allemand a utilisé une impulsion de temps Couvert, la météo de cette impulsion n'a aucun effet sur la situation de ravitaillement des deux camps parce que les Changements de Météo sont considérés comme étant sans conséquence tant que le marqueur d'impulsion ne les a pas atteints sur la Piste des Impulsions.

## 19. RENFORTS

**19.1 GENERALITES :** Les renforts sont placés pendant la Phase de l'Aube.

**19.2 ALLEMANDS :** Les renforts Allemands sont placés dans le(s) Secteur(s) spécifié(s), face Fraîche visible.

**19.3 ALLIES :** Les renforts Alliés sont placés dans la Case d'Approche de Plage de La Zone de Plage où ils vont débarquer. Les unités ne peuvent débarquer que sur des plages de leur nationalité. Le nombre de renforts qui débarquent et les unités Alliés déjà dans la Zone de Plage ne peut jamais dépasser dix pendant chaque impulsion de Débarquement. Un maximum de cinq unités peut débarquer par Impulsion/Phase de Regroupement. Les renforts peuvent bouger normalement pendant leur tour d'entrée. Une impulsion utilisée pour débarquer des unités nécessite l'activation de la Case d'Approche de Plage et n'active aucune unité déjà dans la Zone de Plage. Une impulsion de débarquement est traitée comme unité Impulsion d'Assaut normale, sauf qu'aucune démolition/réparation de pont n'est possible car aucune Zone n'a été activée. Les renforts paient le coût normal en PM pour entrer dans la Zone de Plage, et peuvent continuer à se déplacer si elle est incontestée ou si elles obtiennent un Débordement. Les renforts Alliés ne peuvent pas débarquer dans une Zone de Plage Incontestée sous contrôle Allemand. Les renforts Alliés qui ne débarquent pas pendant la Phase de Jour peuvent débarquer pendant la Phase de Regroupement si leur Zone de Plage est libre.

**19.4 INTERDICTION :** L'Artillerie Côtière Allemande Fraîche peut interdire les renforts Alliés, le ravitaillement et les

unités d'invasion. La Valeur d'Interdiction d'une Zone de Plage est égale au nombre d'unités d'Artillerie Côtière Fraîches Allemands dans ou adjacentes à cette Zone. Chaque une Alliée qui débarque dans une Zone de Plage doit être indiquée avant la résolution de l'Interdiction. Chaque unité qui débarque fait un dr d'Interdiction. Si le dr est égal à la Valeur d'Interdiction, alors l'unité est Fatiguée dans la Zone de Plage où elle débarque et ne peut plus attaquer ni bouger pour ce tour. Si le dr d'Interdiction est inférieur à la Valeur d'Interdiction, alors l'unité devient « Disrupt 1 ». Si le dr d'Interdiction est supérieur à la Valeur d'Interdiction, alors l'unité n'est pas affectée. Si la Zone de Plage arrive à sa limite d'empilement, alors aucune autre unité Alliée ne peut y débarquer pendant cette impulsion. L'Artillerie Côtière ne devient pas Fatiguée suite à l'interdiction, et elle peut interdire toutes les Zones de Plages adjacentes pendant la même impulsion/Phase de Regroupement.

**19.5 RENFORTS DU 7 JUIN :** Les renforts qui entrent le 7 juin doivent être placés dans l'Approche de Plage indiquée au verso de l'unité. Les deux renforts Aéroportés sont placés directement dans leurs Zones de Largage, face Fraîche visible. Ces renforts Aéroportés n'ont *pas* l'option de sécuriser des ponts sans utiliser une impulsion pour les traverser ou les prendre, comme les unités aéroportées qui atterrissent pendant le Jour-J (21.2). Les unités prévues pour débarquer le Jour-J et qui ne l'ont pas fait peuvent débarquer en renforts le 7 juin ou plus tard. S'ils débarquent le 7 juin, ils ne peuvent débarquer que sur la plage de débarquement initialement prévue. Les renforts entrant après le 7 juin, même si leur débarquement était prévu pour le Jour-J ou le 7 juin, peuvent débarquer sur n'importe quelle Plage de leur nationalité.

**19.6 DEPART DES RANGERS :** Les bataillons de Rangers US doivent partir pendant la Phase de l'Aube du premier tour où Omaha Beach est contrôlée par les Alliés. Les deux unités partent, quel que soit leur statut actuel. Il n'y a pas de pénalité supplémentaire s'ils sont déjà éliminés.

## 20. PONTS

**20.1 GENERALITES :** Les ponts sont toujours dans l'un de ces trois états : tenus par les Alliés, tenus par les Allemands, ou détruits. Au début de la partie, tous les ponts sont tenus par les Allemands. Les ponts peuvent changer de mains de cinq façons différentes :

- Capture par les unités Aéroportées Alliées pendant le Jour-J (21.2).
- Réparation d'un pont détruit (20.2).
- Tentative de prise réussie au cours d'un mouvement (8.221).
- Traversée pendant un Assaut Réussi ou non repoussé (8.511).
- Les deux zones connectées passent sous contrôle ami (8.511).

Un maximum de 5 unités peuvent utiliser un pont pendant une impulsion/Phase de Regroupement (néanmoins une unité peut traverser un pont pendant une impulsion *et* retraire en sens inverse au cours de la même impulsion). Sinon le transit sur un pont est limité à cinq unités par impulsion ou phase, quelle que soit la direction du mouvement.

**20.2 REPARATION DES PONTS :** Les ponts démolis peuvent être réparés. On ne peut pas construire de ponts à travers des limites qui n'avaient pas de pont au départ. Si la zone active est sous contrôle ami et n'est pas isolée, les tentatives de réparation peuvent être faites au début d'une impulsion d'Assaut pour n'importe quels ponts sur ses limites. Il y a un maximum de quatre tentatives de réparation par

impulsion (ou Phase de Repos) pour les Alliés et une seule pour les Allemands. Chaque pont ne peut avoir qu'une seule tentative de réparation par impulsion/Phase de Repos. L'attaquant lance un dé et ajoute les modificateurs appropriés (20.5) pour chaque tentative de réparation. Si le résultat final est supérieur ou égal à 7, le pont est réparé et le marqueur de Pont Démoli est retiré ou retourné sur sa face « tenu par les US ».

**20.21 CONSTRUCTION :** Les Alliés ont quatre marqueurs de Construction ; les Allemands un seul. Pour chaque tentative de réparation, un marqueur de Construction appartenant à ce camp doit être disponible. Les marqueurs de Construction sont disponibles s'ils sont actuellement sur le pont en cours de réparation ou hors-carte. Si le joueur n'a pas de marqueur de Construction disponible, il faut en prendre un ailleurs sur la carte. Si la tentative échoue, augmentez le niveau de construction de +1 avec un maximum de +2. Cela est fait soit en plaçant un marqueur de Construction sur le pont, ou en retournant un marqueur déjà en place. Si la tentative de réparation est réussie, retirer tout marqueur de Construction de ce pont—il n'est pas disponible pour être utilisé au cours de la même impulsion/Phase de Repos.

Les deux camps peuvent tenter de réparer le même pont, mais si un camp réussit, le marqueur de Construction de l'autre joueur sur ce site est retiré.

**20.22 CIBLE PRINCIPALE :** Un marqueur de Construction peut être réduit d'un niveau par bombardement de la même façon qu'une unité d'infanterie fatiguée s'il est choisi comme Cible Principale *et* l'unité de pointe qui bombarde est dans une Zone bordée par le site du pont. Tout PA supplémentaire infligé affectera d'autres unités dans la Zone Cible normalement. Sinon, les ponts et les marqueurs de Construction sont immunisés aux dégâts causés par les bombardements.

**20.23 CONSTRUCTION DE NUIT :** Un joueur peut tenter de réparer un pont pendant sa Phase de Repos en utilisant du ravitaillement comme si le site du pont était une unité fatiguée. Le ravitaillement doit être fourni par la même nationalité que celle qui contrôle la Zone. Si la réparation est réussie, d'autres Dépôts peuvent tracer leur Ligne de Ravitaillement à travers ce pont jusqu'à leur source de ravitaillement au cours de la même Phase de Repos.

**20.3 CAPTURE DE PONT :** Une unité blindée/infanterie en mouvement dans une Zone Libre peut tenter de capturer un pont tenu par l'ennemi qui borde sa Zone à tout moment au cours de son mouvement. La tentative coûte 1 PM et est réussie si le dr est supérieur ou égal à 7. Le dr est sujet aux modifications suivantes :

- +3 Tentative depuis une Zone Libre.
- +1 L'autre Zone est Vacante.
- -1 Par unité ennemie Fraîche dans l'autre Zone.
- -1 La limite est Inondée.

Chaque pont ne peut faire l'objet que d'une seule tentative de capture par impulsion. Si elle est réussie, toutes les *autres* unités doivent payer 1 PM supplémentaire pour pouvoir traverser le pont pendant l'impulsion où il a été capturé.

On ne peut pas tenter de capturer un pont pendant la Phase d'Assaut Amphibie, mais une capture peut être tentée par des unités faisant un assaut amphibie pendant une *impulsion* de mouvement régulière après avoir obtenu un Débordement, ou lors d'un débarquement sans opposition.

**20.4 DEMOLITION DE PONT :** On peut faire une tentative de démolition de chaque pont sur toutes les limites de la Zone

Active à la fin d'une Impulsion d'Assaut par le camp qui contrôle ces ponts *si l'ennemi Conteste ou Contrôle l'une des deux Zones du pont*. Contester une Zone momentanément pendant un Assaut Obligatoire raté n'est pas suffisant pour permettre une tentative de démolition. L'attaquant lance un dé est ajoute les modificateurs appropriés. Si le résultat est supérieur ou égal à 7, le pont est recouvert d'un marqueur de Pont Démoli. On peut faire une tentative de Démolition de Pont sans tenir compte de la présence ou de l'absence d'unités amies dans la Zone Active. Les marqueurs de construction peuvent être retirés par leur propriétaire à tout moment sans bénéficier d'un jet de dé.

**20.5 MODIFICATEURS DE PONT :** Les modificateurs de Réparation/Démolition dépendent du statut des deux Zones de chaque côté du pont. Ajoutez les modificateurs pour les deux Zones :

- +3 : Libre
- +2 : Contestée Amie
- +1 : Contestée Ennemie

Les modificateurs supplémentaires suivants s'appliquent aussi :

- 1 : Tentative de Réparation
- 1 : Limite Inondée
- +X : Modificateurs de construction à une tentative de Réparation

## 21. LE JOUR-J

**21.1 GENERALITES :** La séquence du tour du premier jour est modifiée. La Phase de Renforts de l'Aube est remplacée par les quatre phases *temporaires* suivantes :

- 1A. Phase Aéroportée
- 1B. Phase de Bombardement Naval
- 1C. Phase de Bombardement Aérien
- 1D. Phase d'Assaut Amphibie
2. Phase de Mouvement/Attaque de jour
3. Phase de Repos en soirée
4. Phase de Regroupement de nuit

**21.2 PHASE AEROPORTEE :** Pendant la Phase Aéroportée de nuit, les unités Aéroportées Alliées initiales indiquées sur la fiche de placement Alliée sont placées dans leurs Zones de Saut, face Fraîche visible. Elles peuvent attaquer les unités Allemandes dans leurs Zones de Saut, comme lors d'un Assaut normal, mais elles ne peuvent pas retraire si elles perdent (ni avancer si elles Débordent) pendant cette attaque nocturne unique. Il n'y a pas de modificateur de +1 à la VA grâce à l'Aviation Alliée. Les unités Allemandes ne peuvent pas bouger/attaquer pendant cette phase, sauf pour retraire. Chaque unité aéroportée qui n'attaque pas pendant le tour de la nuit du 5 au 6 juin peut à la place sécuriser un pont de son choix dans la Zone de Saut en devenant Fatiguée et en plaçant un marqueur « US Held » sur le pont. C'est le seul cas où les ponts peuvent être automatiquement sécurisés sans avoir besoin d'être traversés avec succès ni capturés par une dépense de PM (8.221). Les unités aéroportées qui n'attaquent pas ni ne capturent de pont restent Fraîches.

**21.3 PHASE DE BOMBARDEMENT NAVAL :** Les Alliés font des attaques de bombardement naval contre les cinq Zones de Plages. Elles sont résolues normalement avec la Force d'Attaque totale (17.2) et les deux marqueurs de Bombardement Naval sont retournés. Lors des tours ultérieurs, les marqueurs de Bombardement Naval peuvent chacun attaquer une seule Zone Cible, et un seul marqueur de Bombardement Naval peut attaquer par impulsion.

**21.4 PHASE DE BOMBARDEMENT AERIEN :** Les Alliés font une attaque de Bombardement Aérien contre deux Zones Cibles différentes (Zones de plages ou adjacentes). Les deux Zones Cibles doivent être désignées avant la résolution de l'attaque. Elles sont résolues normalement (17.3) et les deux marqueurs de Bombardement Aérien sont retournés. Lors des tours ultérieurs, on ne peut utiliser qu'un seul marqueur de Bombardement Aérien par impulsion.

**21.5 PHASE D'ASSAUT AMPHIBIE :** Au moins une unité doit tenter d'envahir chaque plage avec un Assaut. Le joueur Allié place simultanément les unités qu'il souhaite voir débarquer pendant la première vague dans leurs Zones d'Approche de Plage respectives puis résout l'interdiction de l'Artillerie Côtière (19.4) contre elles pour les cinq plages. Après l'interdiction, les unités font un Assaut dans leur Zone de Plage respectives, dans l'ordre choisi par le joueur Allié. Le Débordement ne s'applique pas mais les Alliés reçoivent le modificateur de +1 du Soutien Aérien.

Si les Alliés perdent l'Assaut, les unités en attaque ne retraitent pas, mais toutes les unités de cette tentative de débarquement (y compris celles qui ont été Interdites) deviennent « Disrupt 1 ». Si toutes les unités Alliées qui font un Assaut Amphibie Obligatoire deviennent Fatiguées à cause de l'Interdiction, elles perdent automatiquement l'Assaut et deviennent « Disrupt 1 ». L'Artillerie ne peut pas débarquer pendant la Phase d'Assaut Amphibie.

Les unités qui restent sur la fiche de placement peuvent entrer ultérieurement en renforts et devraient être placées dans leurs Zones d'Approche de Plage respectives. Si la Plage est Libre, elles peuvent se déplacer vers l'intérieur des terres dans d'autres Zones pendant leur impulsion de débarquement.

**21.6 IMPULSIONS DE JOUR :** Un tour normal commence avec l'impulsion Allemande 0. Les unités Fraîches dans une Zone Activée peuvent bouger/attaquer pendant une impulsion. Les unités Alliées prévues pour une Invasion Amphibie qui n'ont pas encore débarqué peuvent débarquer en renforts dans leur plage spécifiée. Les renforts Alliés n'ont pas à faire d'Assauts Obligatoires lorsqu'ils débarquent si la Zone de Plage est déjà Contestée par une unité Alliée Fraîche ou Fatiguée. Toutefois, si les seules unités Alliées dans une Zone de Plage Contestée sont Désorganisées, les renforts ne peuvent débarquer qu'en faisant un Assaut Obligatoire, sauf si les fortifications ont été détruites (15.2). L'Artillerie ne peut pas débarquer dans le cadre d'un Assaut Obligatoire contre la Zone de Débarquement.

**21.7 PHASES DE REPOS ET DE REGROUPEMENT :** Ces phases suivent, comme lors d'un tour normal.

## 22. CONDITIONS DE VICTOIRE

**22.1 PERCEE :** Les Alliés gagnent s'ils obtiennent une Percée en ayant une unité Fraîche ravitaillée dans n'importe quel Secteur à la fin de la Phase de Jour de n'importe quel Tour de Jeu.

**22.2 VICTOIRE A LA FIN DE LA SEMAINE :** Les Alliés gagnent en ayant dix Points de Victoire ou plus à la fin du tour du 12 juin. Les Allemands gagnent en empêchant les Alliés de remplir leurs Conditions de Victoire.

**22.3 POINTS DE VICTOIRE :** Les Allemands ne reçoivent pas de Points de Victoire. La victoire dépend uniquement du total de Points de Victoire Allié, à moins que les Alliés obtiennent une Percée (22.1). Les Alliés reçoivent des Points de

Victoire pour toutes les Zones qu'ils Contrôlent avec une Ligne de Ravitaillement valide, sans tenir compte de la présence d'unités Allemandes Contestant une Zone ou sa Ligne de Ravitaillement. Les Alliés reçoivent deux Points de Victoire pour l'isolement de Cherbourg *ou* quatre Points de Victoire pour le Contrôle de Cherbourg. La possession de l'Avantage par les Alliés rapporte un Point de Victoire. Les Alliés perdent un Point de Victoire pour chaque Zone de Plage sous Contrôle Allemand à la fin de la semaine.

**22.4 CREDIT POUR LES ZONES DE VICTOIRE CONTESTEES :** Les Alliés reçoivent *un* Point de Victoire supplémentaire s'ils *contestent (et non contrôlent)* des Zones de Points de Victoire valant au moins sept Points de Victoire à la fin de la partie.

## 23. REGLES OPTIONNELLES

**23.1 GENERALITES :** Ces règles ne peuvent être utilisées que par consentement mutuel des deux joueurs.

**23.2 DETERMINATION DES CAMPS :** Si les deux joueurs veulent jouer le même camp, utilisez cette règle pour déterminer le camp commandé par chaque joueur, et compensez l'autre joueur en regard de sa perception des chances de victoire relatives de chaque camp.

**23.21 ENCHERES :** Les deux joueurs présentent simultanément une enchère écrite pour le commandement des forces Alliées. L'enchère prend la forme d'un nombre de Points de Victoire (Points de Victoire de Contrôle *ou* de Contestation, *donc fractionnels*) ajouté au niveau nécessaire pour une victoire Alliée. Une telle enchère peut être composée de Points de Victoire Positifs ou Négatifs, ou même 0. Le joueur qui a fait l'enchère la plus élevée commande les Alliés. En cas d'égalité, tirez les camps au sort et ajoutez l'enchère aux Points de Victoire nécessaires.

**23.22 RESOLUTION :** L'enchère gagnante est payée à la fin de chaque semaine en ajoutant la valeur enchérie au niveau de Points de Victoire Alliés nécessaires.

**23.3 RESOLUTION DU COMBAT ALTERNATIVE :** Les joueurs qui pensent que l'élément chance est trop important peuvent remplacer les dés par des cartes pour la résolution des attaques. Bien que ceci n'élimine pas entièrement l'élément chance, il est réduit et assure que les deux joueurs auront des jets de dés « moyens » de 7 pour 36 résolutions de combat. Les dés doivent toujours être utilisés pour tout ce qui n'est pas la résolution du combat.

**23.31 LA PIOCHE :** Il faut quatre paquets de cartes ordinaires, dont deux avec un verso identique. Deux paquets spéciaux de 36 cartes sont créés à partir des autres, chacun contenant un 2, deux 3, trois 4, quatre 5, cinq 6, six 7, cinq 8, quatre 9, trois 10, deux valets et une dame. Les valets représentent un DR de 11 et la dame un DR 12. Au lieu de lancer les dés, les deux joueurs piochent une carte à la fois de leur pioche respective pour résoudre l'attaque. Lorsque les 36 cartes ont été utilisées, les pioches sont battues. Les cartes tirées annulées par l'Avantage ne sont pas remises en jeu avant d'avoir épuisé et battu les deux pioches. Les joueurs peuvent aussi insérer des cartes supplémentaires pour rendre le comptage des cartes plus difficile.

## 24. LE JEU ETENDU

Ceux qui souhaitent étendre le jeu au-delà du 12 juin peuvent se mettre d'accord avant de commencer sur les variations suivantes :

**24.1 VERIFICATION HEBDOMADAIRE DE LA VICTOIRE :** Vérifiez le total des Points de Victoire Alliés à la fin de chaque semaine (12, 19 et 26 juin). Si les Alliés dépassent les Points de Victoire nécessaire pour cette semaine, ils gagnent. S'ils ont moins de Points de Victoire que nécessaire, ils perdent. S'ils ont exactement le nombre de Points de Victoire demandé, le jeu continue pour une semaine supplémentaire. Le total de Points de Victoire nécessaires est imprimé à droite de la Piste des Tours pour chaque semaine de bataille.

**24.2 PORTS MINEURS :** Quatre Ports Mineurs peuvent être utilisés pour le ravitaillement des unités US : Carentan, Isigny, ST. Vaast et Barfleur. Chacun est disponible dix jours après que les Alliés en ont pris le Contrôle. Placez le marqueur de Point correspondant sur la Piste des Tours dix jours plus tard après la première prise de Contrôle par les Alliés. Chaque Port Mineur peut placer un « Depot 1 ».

**24.3 MULBERRIES :** Lorsque les Alliés gagnent le contrôle de Gold et/ou Omaha Beach, placez le marqueur de Mulberry approprié sur la Piste des Tours dix jours plus tard. Lorsque le Mulberry devient disponible à cette date, retirez-le de la Piste des Tours et placez-le dans sa Zone pour augmenter la capacité de ravitaillement de cette plage d'un « Depot 10 ».

**24.4 PORTS&PLAGES CONTESTES/RECAPTURES :** Les Alliés peuvent utiliser un Port Mineur pour le ravitaillement seulement s'il est dans une Zone sous Contrôle Allié. Si pendant la Phase de Repos les Allemands *contestent* un Port Mineur ou une Plage avec un marqueur de Mulberry/Depot sur la Piste des Tours, avancez le marqueur de Mulberry/Port Mineur d'une case. Si au cours de la Phase de Repos les Allemands *contrôlent* une Zone de Port Mineur ou de Plage avec un marqueur Mulberry/Depot en fonctionnement, retirez le marqueur de Ravitaillement approprié. Si les Alliés recapturent la Zone, un marqueur de Dépôt de Port Mineur doit être placé sur la Piste des Tours comme si la Zone venait d'être capturée pour la première fois. Si un marqueur de Mulberry est retiré de la Zone, il ne peut jamais être remplacé. Les Alliés ne peuvent pas retarder l'activation d'un Mulberry, même si la capture par les Allemands est imminente.

**24.5 TEMPETE :** Lorsqu'un changement de Météo a lieu pendant la seconde semaine, il faut faire un jet de Tempête. Si le résultat est supérieur au nombre de jours *écoulés* de la semaine, la météo change normalement. Cependant, si le résultat est inférieur ou égal au nombre de jours écoulés de la semaine, la météo change pour Tempête et les conditions de Tempête persistent pour le reste de cette journée et la suivante. Ignorez tous les autres changements de météo pendant cette journée et la suivante. Un résultat Tempête ne peut avoir lieu qu'une seule fois ; après la première Tempête on ne fait plus jamais de jet de tempête. S'il n'y a pas eu de Tempête avant le 19 juin, alors elle aura automatiquement lieu pendant le premier changement de météo du 19. S'il n'y a pas de changement de météo le 19, la tempête aura lieu pendant la Phase de Repos du tour du 19 juin.

La journée suivant une tempête est également un jour de Tempête, sans Changement de Météo. La seconde journée après une Tempête commence comme une Tempête mais revient à

Couvert avec le premier Changement de Météo. Lorsqu'un Changement de Météo se produit, la Tempête s'arrête et les règles normales de Changement de Météo reprennent. Si aucun changement de météo n'a eu lieu avant le quatrième jour de Tempête, alors la météo passe automatiquement au temps prévu pour cette journée sur la Piste des Tours.

**24.6 EFFETS DE LA TEMPETE :** Une Tempête a les mêmes effets qu'un temps Couvert, plus :

- A. Aucun renfort Allié ne peut débarquer pendant une Impulsion/Phase de Regroupement de Tempête.
- B. Il faut lancer un dé pour chaque Mulberry à la fin de la Tempête. Un résultat inférieur ou égal à 3 détruit le Mulberry, même s'il n'est pas encore terminé. Le Mulberry d'Omaga qui était plus exposé à la météo doit modifier sont jet de dégâts causés par la Tempête par -1 ; et le Mulberry mieux protégé de Gold par +1. Aucun Mulberry ne peut être utilisé pendant la Tempête.
- C. Le Bombardement Naval n'est pas autorisé pendant une impulsion de Tempête.
- D. La valeur de Ravitaillement de tous les Dépôts de Plage Alliés est réduite de moitié pendant la première journée de Tempête, puis passe à une valeur de « 2 » par Dépôt et par jour, puis reviennent à la normale dix jours *après* la fin de la Tempête.

**24.7 RESERVES :** Pendant les Phases de Repos, lorsque les Dépôts de Plage Alliés ont chacun une valeur inférieure à 10, le joueur Allié peut dépenser tout ravitaillement de Réserve pour augmenter la valeur de chacun de ses Dépôts de Plage d'un montant égal (sans dépasser 10 par Dépôt). Cependant, la réserve disponible doit être répartie équitablement parmi tous les Dépôts de Place. Tout le ravitaillement non dépensé retourne dans la Réserve.