

# La campagne de Normandie

Jeu pour deux joueurs en « aveugle ».

Editeur : Game Designers' Workshop.

Parution en 1983.

*La campagne de Normandie est un jeu pour deux joueurs. Cette simulation retrace les combats en Normandie qui se déroulèrent après le débarquement Allié du jour J du 6 Juin 1944.*

*Depuis leurs petites têtes de pont les Alliés devront combattre pour élargir et briser la ligne de défense. Puis ils rechercheront à encercler la plus grande partie des deux armées Allemandes dans « le chaudron », Falaise, Argentan qui clôturera cette campagne de près de deux mois et demi.*

*Un des joueurs endossera le rôle du Maréchal Montgomery commandant en chef de toutes les forces terrestres Alliées sur le continent Européen jusqu'au mois d'Aout 1944. Son but est d'utiliser la supériorité numérique de son armée pour mener une bataille d'attrition destiné à affaiblir la défense Allemande pour pouvoir percer le front. Une fois la percée réalisée, il devra utiliser la mobilité de ses unités afin de contourner l'Allemand et de s'emparer d'objectifs stratégiques situés hors de la carte.*

*Son adversaire prendra le rôle du commandant en chef du front Ouest (OKW). Cette responsabilité fut endossée premièrement par le général Von Rundstedt, qui fut remplacé par le général Von Kluge après avoir déclaré à ses supérieurs « Faite la paix, imbéciles ! ».*

*Von Kluge, lui-même, fut remplacé par le maréchal Model le 17 Aout car Hitler suspectait ce dernier de négocier secrètement avec les Alliés. Le joueur Allemand devra s'efforcer de contenir la poussée Alliée sans tenir compte des pertes pour éviter l'effondrement du front et la capture d'objectifs stratégiques comme les bases de V1 situées dans le Pas de Calais.*

## 1. Composant du jeu.

La boîte de jeu « Normandy Campaign » possède les éléments suivants :

- A. Les cartes : Il y a deux cartes identiques. Au cours du jeu, les mouvements ainsi que la position des unités ennemies, sont cachés de la vue des adversaires. Chaque joueur utilise une carte pour ses propres unités. Une trame d'hexagones numérotés est superposée à la carte afin de faciliter le positionnement et le déplacement des unités. Un hexagone représente environ 10 kilomètres de distance.
- B. Les pions : Il y a une planche de 240 pions. Ces pions sont de quatre types :
  - Unités terrestres.
  - Unités aériennes.
  - Unités navales.
  - Divers marqueurs (Interdiction aérienne, Statut réserve, limite des territoires Allemands ou Alliés).

- C. Les règles : C'est-à-dire le présent fascicule.
- D. Les tables : Tables de combats, de renfort et des couts de déplacement suivant le terrain.
- E. Les dés.

## 2. Séquence de jeu.

Le jeu se déroule en une série de tour, chaque tour équivaut à une durée de trois jours. La séquence de jeu d'un tour est la suivante :

1. Phase de démolition Allemande ou de réparation Alliée, du port de Cherbourg.
2. Phase d'interdiction aérienne.
3. Phase du 1<sup>er</sup> mouvement Allemand.
  - Renforcement d'unité réduite Allemande.
4. Phase de combat Allemand.
  - Assignation des soutiens défensifs Alliés.
5. Phase de mouvement de réserve Alliée.
6. Phase du 2<sup>ème</sup> mouvement Allemand.
7. Phase du 1<sup>er</sup> mouvement Allié.
  - Renforcement d'unité réduite Alliée.
8. Phase de combat Allié.
  - Assignation des soutiens offensifs Alliés.
9. Phase de mouvement de réserve Allemande.
10. Phase du 2<sup>ème</sup> mouvement Allié.

## 3. Concept du territoire ennemi.

Chaque hexagone occupé ou traversé par une unité amie est considéré comme contrôlé. Tous les autres hexagones sont en territoire ennemi. Chaque joueur délimitera, son territoire en plaçant un marqueur sur tous les hexagones ennemis adjacent aux hexagones sous leur contrôle.

Au commencement d'une partie, l'allié et l'Allemand place, chacun sur sa carte un cordon de marqueurs tout autour des têtes de pont allié.

## 4. Phase de mouvement.

Un joueur déplace ses unités durant sa phase de mouvement. Les unités navales et aériennes ne sont pas concernées par ces règles.

### **Règle générale :**

Le potentiel de mouvement imprimé sur le pion est le maximum de déplacement que pourra utiliser ce pion durant une phase de mouvement.

Les unités sont déplacées individuellement depuis un hexagone à un hexagone adjacent.

L'unité doit terminer son mouvement avant de pouvoir déplacer une nouvelle unité.

Les couts de chaque terrain sont résumés sur la liste des effets du terrain. L'annotation NE (No Effect) précise que le terrain n'a aucune effet sur le déplacement.

Le joueur en phase additionne les couts de mouvement suivant les terrains dans lesquels l'unité bouge. Il pourra terminer son mouvement dès qu'il le voudra mais le total ne pourra jamais excéder son potentiel de

mouvement. Les couts de mouvement pour traverser une rivière ou un hexagone fortifié viennent en supplément du cout du terrain.

Les unités qui bougent le long d'une route ignorent le cout des terrains et utilisent le cout de déplacement par route.

Le joueur en phase déplace ses unités terrestres (voir le tableau des effets du terrain). Chaque unité est déplacée individuellement. L'unité doit terminer son mouvement avant de commencer à déplacer une nouvelle unité.

### **Mouvement caché.**

Mouvement en territoire ami. Chaque joueur peut à sa phase déplacer ses unités dans sa zone contrôlée sans avoir à énoncer les hexagones dans lesquels ils pénètrent.

Mouvement en territoire ennemi. Dès qu'un joueur souhaite déplacer une unité dans un hexagone contrôlé par l'ennemi, il doit énoncer le numéro de l'hexagone. Son adversaire doit alors annoncer si cet hexagone est libre d'unité ou pas. Cependant il ne devra pas préciser ni le type ni le nombre.

Dans le cas où l'hexagone est vacant, il est considéré comme conquis et chaque joueur ajuste les marqueurs de zone.

Dans le cas où l'hexagone est occupé le joueur en phase peut annoncer :

Une simple reconnaissance, l'unité doit alors stopper son mouvement dans l'hexagone précédant et termine ainsi son mouvement. Cette unité ne pourra pas alors participer à la phase de combat.

Une attaque, cette option n'est possible que durant une phase de 1<sup>er</sup> mouvement. L'unité doit alors stopper son mouvement dans l'hexagone précédant et termine ainsi son mouvement mais pourra participer à l'attaque durant la prochaine phase de combat. Dans le cas où cette unité se déplaçait par route, il ne pourra participer à l'attaque qu'à la condition qu'il puisse dépenser assez de points de mouvement pour se déployer et donc pénétrer dans l'hexagone sans tenir compte de la route.

*Exemple : Un régiment de cavalerie blindé situé dans l'hexagone 0504 tente de pénétrer dans l'hexagone 0505 situé dans le territoire Allemand. L'unité bouge en empruntant la route ce qui lui coûte 1 point de mouvement. Si aucune unité Allemande n'occupe cet hexagone, l'unité Américaine pourrait poursuivre son déplacement. Cependant une unité Allemande se trouve dans l'hexagone. Le joueur Allié décide d'attaquer avec son unité elle ne pourra donc plus utiliser le mouvement par route. L'unité doit dépenser 5 points de mouvement pour réaliser son attaque (4 points pour le cout du marais + 1 point supplémentaire pour franchir la rivière mineure qui coule entre l'hexagone 0504 et 0505.*

### **Le mouvement et le combat.**

Une unité qui se déplace à sa puissance de feu divisé par 2 en attaque et en défense (arrondi à l'entier inférieur). Les joueurs devront repérer les pions qui se sont déplacés durant leur phase. La règle stipule que toutes les unités qui se déplacent durant une phase de mouvement (première ou seconde) doivent être tournées de 180° (soit la tête en bas). Ces unités seront retournées au tout début de la prochaine phase du premier mouvement du joueur en phase.

Dans le cas où deux unités divisées combattent ensemble, additionner leur facteur avant de diviser. Au commencement du prochain tour de jeu du joueur les unités sont replacées normalement (tête en haut). Ainsi pour pouvoir attaquer à pleine puissance une unité ne doit pas se déplacer.

*Exemple : Une unité Allemande se déplace durant la phase de premier mouvement. Sa puissance de feu sera divisée dans les phases de combat Allemande et Alliée. Si elle bouge durant la phase de deuxième mouvement, elle sera divisée dans la phase de combat Alliée. Si elle bouge durant la phase de réserve, elle ne sera pas divisée.*

### **Première phase de mouvement.**

A chaque commencement de sa première phase de mouvement, le joueur en phase tourne les unités inversées et collecte ses pions de ravitaillement disponible pour ce tour. Le joueur Allié doit préciser la frontière des groupes d'armées (voir chapitre 6).

Le joueur déplace ensuite n'importe lesquelles de ses unités. C'est aussi durant cette phase que le joueur déclare ses attaques.

Les unités qui ne se déplacent pas peuvent être reconstruites (voir chapitre 14) ou être équipée d'un équipement « coupeur de haies » (voir chapitre 15).

### **Seconde phase de mouvement.**

Le joueur en phase peut de nouveau déplacer ses unités durant cette phase. Les unités qui ont attaqué ou effectué une reconnaissance dans un hexagone occupé par l'ennemi, pendant la première phase de mouvement, doivent débiter leur mouvement par l'hexagone précédemment attaqué. Ainsi une attaque qui échoue à faire retraiter un ennemi empêchera les unités qui ont participé à l'attaque ou l'exploration d'effectuer un second mouvement.

Durant cette phase les unités peuvent reconnaître le territoire ennemi mais ne pourront pas être attaquées. Les unités qui ne se déplacent pas dans cette phase peuvent être placées en statut réserve. Le joueur en phase place un marqueur « réserve » au dessus de l'unité pour l'identifier.

### **Phase de mouvement de réserve.**

Seules les unités en statut de réserve peuvent se déplacer durant cette phase. Elles se déplacent normalement et le marqueur de « réserve » est enlevé à la fin de leur déplacement. Les unités peuvent explorer en territoire ennemi mais ne peuvent pas attaquer.

Dans le cas où une unité placée en réserve est attaquée elle ne pourra pas effectuer de tir de défense, mais elle pourra subir des pertes et perdra son statut « réserve ». Enlever simplement le marqueur pour signifier son nouveau statut.

Nota : Le nombre de marqueurs de réserve fourni dans le jeu n'est pas la limite du nombre d'unités qui peuvent être mises en réserve. Il peut être nécessaire aux joueurs de donner tous les marqueurs de réserve à son adversaire à la fin de sa propre phase de mouvement de réserve.

## **5. Empilement.**

C'est la limite d'unités amies qui peuvent être empilées sur un hexagone. L'empilement est comptabilisé en nombre de RE (équivalent régimentaire).

Une unité cadrée à son dernier pas ou une unité de la taille d'un régiment, d'une brigade ou d'un « Kampfgruppe » compte comme 1 RE.

Une unité de la taille d'une division compte comme 2 RE.

L'empilement ne dépend pas du type de terrain mais du nombre d'hexagone de terre adjacent à l'hexagone. L'hexagone peut recevoir jusqu'à 2 RE par hexagone de terre adjacent. Une unité ne peut pas bouger dans un hexagone si cette limite est dépassée. Cette limite est à respecter à tout moment du jeu.

*Exemple : La plage d'Utah ne possède que 2 hexagones de terre adjacents, ainsi la limite d'empilement dans cet hexagone n'est que de 4 RE.*

Une limitation existe également pour les attaques et les reconnaissances. Pas plus de 3 RE ne peuvent attaquer ou explorer à travers un hexagone. Un maximum de 1 Division et 1 Régiment pourront lancer une opération depuis un hexagone.

Il existe des exceptions à cette règle :

Un maximum de 2 RE peut attaquer ou explorer à travers un hexagone côtier (c'est-à-dire un hexagone traverser en même temps par de la terre et de la mer).

Un maximum de 2 RE peut attaquer ou explorer à travers un hexagone de marais.

*Exemple : 3 RE peuvent attaquer ou explorer l'hexagone 1507 depuis l'hexagone 1606.*

*2 RE peuvent attaquer ou explorer l'hexagone 1607 depuis l'hexagone 1606.*

*2 RE peuvent attaquer ou explorer l'hexagone 1706 depuis l'hexagone 1606.*

## **6. Frontière des groupes d'armées.**

Le joueur Allié doit diviser la carte entre l'armée US et l'armée Britannique.

Le 12<sup>ème</sup> groupement d'armée US comprend la 1<sup>ère</sup> et 3<sup>ème</sup> armée ainsi que toutes les unités terrestres US et la 2<sup>ème</sup> DB Française.

Le 21<sup>ème</sup> groupement d'armée Britannique comprend la 2<sup>ème</sup> armée Britannique, la 1<sup>ère</sup> armée Canadienne ainsi que toutes les autres unités terrestres alliées.

Au commencement de chaque phase du premier mouvement allié, le joueur doit définir une frontière d'armée. Cette frontière est valable jusqu'à la prochaine phase du premier mouvement Allié.

Les unités d'un groupement d'armée ne peuvent pas bouger ou attaquer à travers cette frontière d'armées.

## **7. Combats.**

Les attaques déclarées durant la première phase de mouvement sont résolues durant la phase de combat.

### **Procédures :**

L'ordre des attaques est effectué au choix de l'attaquant, mais toutes les attaques contre un même hexagone doivent être réalisées avant de débiter l'attaque d'un autre hexagone. Après avoir déterminé l'hexagone qu'il souhaite attaquer, l'attaquant déclare avec quelles unités il lance son attaque. Il doit alors disposer ses unités hors de la carte à la vue de son adversaire. Si l'attaque est effectuée depuis plusieurs hexagones, l'attaquant devra se souvenir de la disposition de ses unités avant l'attaque. Le défenseur est informé de l'emplacement des différentes unités qui attaquent.

*Exemple : Le joueur Allié attaque l'hexagone 1407 avec une unité blindée depuis l'hexagone 1307 et avec une division d'infanterie renforcée d'une brigade de chars depuis l'hexagone 1406. Il place ses unités en deux groupes, soit un groupe d'attaque par hexagone à la vue de son adversaire en lui précisant l'emplacement de ces 2 groupes sur la carte.*

Le défenseur dévoile alors toutes les unités qui sont présentes sur l'hexagone attaqué. Il choisit alors les unités qui effectueront les tirs de défense. Pour chaque hexagone depuis l'attaque est lancée, il pourra sélectionner une force défensive. Une force défensive ne peut contenir plus que de 2 RE.

*Exemple : Le défenseur possède 1 division et 3 régiments dans un hexagone attaqué depuis 2 hexagones. Il pourra sélectionner sa division comme sa première force défensive et 2 régiments pour sa deuxième force défensive. Le troisième régiment ne pourra pas participer aux tirs de défense.*

Une fois tous les tirs résolus et les résultats appliqués, les joueurs replaceront leurs unités survivantes sur leur carte respective. Ils répéteront cette procédure pour chaque attaque déclarée.

### **Résolutions de tirs.**

Une fois les unités sélectionnées pour un tir, le défenseur consulte la table des effets du terrain. Pour information le nota : NE précise que le terrain n'a aucun effet sur les combats. C'est le terrain de l'hexagone du défenseur, ainsi que son statut de ravitaillement qui détermine la table de combat à prendre en considération pour résoudre les tirs. Chaque force défensive tire séparément. Lorsque 2 unités sont dans la même force leur puissance de tir s'additionne. Jeter un dé pour chaque tir. Croiser le résultat du dé avec la puissance de feu dans la ligne de combat appropriée pour déterminer le résultat. Ce résultat est le nombre de pas de pertes que l'attaquant doit perdre. L'attaquant retire ses pertes immédiatement après que tous les tirs défensifs, de cet hexagone, soient résolus. L'attaquant choisit les unités qui devront subir des pertes cependant il devra répartir ces pertes sur plusieurs unités. Ainsi il devra prendre une perte sur chacune de ses unités avant de prendre une seconde perte sur une unité.

L'attaquant peut maintenant tirer. Chaque force tire séparément. Lorsque plusieurs unités attaquent depuis le même hexagone, leur puissance de feu est additionnée. Le type d'unité, le terrain du défenseur, ainsi que les éventuels cours d'eau sont pris en considération pour déterminer la ligne de la CRT. Le statut de ravitaillement des unités qui attaquent est aussi à prendre en considération. Chaque force attaquante tire séparément. Lorsque 2 unités sont dans la même force leur puissance de tir s'additionne. Jeter un dé pour chaque tir. Croiser le résultat du dé avec la puissance de feu dans la ligne de combat appropriée pour déterminer le résultat. Ce résultat est le nombre de pas de pertes que le défenseur doit perdre. Il devra répartir ses pertes de la même manière que précédemment, excepté que les premières pertes doivent être

prises prioritairement sur les unités qui ont tirées plutôt que sur les unités présentes dans l'hexagone mais qui n'ont pas combattu. Les pertes peuvent être prises sur les unités qui n'ont pas combattu une fois les unités combattantes détruites.

### **CRT ou Table de Résolution des combats.**

Cette table possède 6 facteurs de résolutions différentes qui peuvent être de +2 à -3. Ce facteur est déterminé en fonction du terrain, des types des unités impliqués dans l'attaque, du ravitaillement et de son statut entre attaquant ou défenseur. Ces modificateurs peuvent faire varier le facteur de résolution de +2 à -2.

*Exemple : Une unité motorisée ravitaillée attaque au travers d'une rivière mineure un hexagone de marais. Le total des modificateurs de combats est de -2.*

Dans le cas où les modificateurs sont inférieures à -3 utiliser -3.

### **Unité blindée.**

Ces unités sont parfois mal adaptées pour attaquer certains types de terrain. L'attaquant doit quelquefois différencier les unités blindées des autres unités (infanterie ou unité motorisée). Le tableau au verso des règles permet de différencier ces différentes unités. Le tableau des effets du terrain précise les pénalités à prendre suivant les types d'unités.

Lorsque des unités blindées et non blindées attaquent conjointement le même hexagone, l'attaquant devra utiliser la colonne des modificateurs blindés si le total des RE blindées est supérieur ou égal au RE des unités non blindées. Dans le cas contraire utiliser la colonne non blindée.

### **Attaques modérées.**

L'attaquant peut réduire ses pertes au cours d'un combat en modérant son attaque. Après que le tir du défenseur soit réalisé et que le total des pertes soit connu, il pourra déclarer une attaque modérée. Cette option permet de diviser ses pertes de moitié (fraction arrondie à l'inférieure) mais la puissance de feu des ses unités en attaque sera divisée de moitié.

### **Attaque annulée.**

L'attaquant peut annuler l'attaque de n'importe quelles unités durant un combat après que le défenseur est effectué son tir de défense et que les pertes soient encaissées. Une unité qui encaisse une perte ne peut pas annuler son attaque. Une unité qui annule son attaque ne pourra plus tirer ni avancer mais l'attaquant ne dépensera pas de point de ravitaillement. Les unités attaquantes en attaque modérée peuvent aussi annuler leur attaque. Dans ce cas, l'attaquant ne récupère que la moitié de ses points de ravitaillement pour ces unités.

Important : Effectuer une attaque modérée concerne toutes les unités qui attaquent un hexagone, alors qu'annuler une attaque ne concerne qu'une ou plusieurs unités au choix de l'attaquant.

### **Retraites.**

Un fois tous les tirs effectués sur le même hexagone le défenseur peut décider de retraiter ses unités. Ce choix permet au défenseur de réduire de moitié ses pertes mais il doit évacuer immédiatement l'hexagone attaqué. Dans ce cas il déplace les unités en défense dans un hexagone adjacent. Si le défenseur ne possède aucune voie de retraite à cause de la présence d'unité ennemie, des limitations d'empilement ou des limites de la carte, il ne pourra pas réaliser de retraite. Des unités en retraite peuvent reculer sur un hexagone qui sera attaqué dans le même tour, cependant elles ne pourront pas être utilisées en défense. Elles peuvent toutefois subir des pertes et pourront encore reculer en cas de retraite.

En cas de retraite le défenseur doit en informer son adversaire, l'attaquant peut décider d'avancer dans cet hexagone.

### **Avance après combat.**

Les unités qui attaquent un hexagone peuvent immédiatement avancer dans cet hexagone dès que tous les combats ont été résolus si :

- Le défenseur retraite de cet hexagone.
- Le défenseur doit perdre plus de pas qu'il n'en possède.

*Exemple : Si le défenseur possède un pas de perte mais doit perdre 2 pas, l'attaquant peut avancer. Cependant si le défenseur possède un pas mais doit prendre un pas de perte, il sera éliminé mais l'attaquant ne pourra pas pénétrer dans cet hexagone. Dans cette situation le défenseur pourra déplacer d'autres unités dans cet hexagone durant la phase de mouvement de réserve et tenter de rétablir sa ligne de front.*

*Le joueur Allié attaque l'hexagone 0510 avec les unités suivantes ; une division d'infanterie (7-8) depuis l'hexagone 0509, une division blindée (6-12) et un régiment de cavalerie blindée (2-14) depuis l'hexagone 0609. Le joueur Allemand possède une division d'infanterie (3-8) ainsi qu'un régiment d'infanterie (1-10). Toutes ces unités sont toutes pleinement ravitaillées. Pour sa défense, l'Allemand décide de fractionner ses forces en deux groupes, une force avec la division et une avec le régiment. Il est à préciser qu'il n'aurait pas pu regrouper l'ensemble de ses troupes car un tir en défense ne peut excéder 2 RE.*

*L'hexagone 0509 est un bocage aussi la ligne +2 est utilisée pour les tirs de défense.*

*Le tir du régiment obtient 0 pas de perte, mais le tir de la division obtient un 1 pas de perte. Un total de 1 point de perte est infligé aux unités attaquantes. Le joueur Allié décide de réduire la division d'infanterie qui passe ainsi à (5-8), puis il effectue ses tirs. La division d'infanterie utilise la ligne 0 sur la CRT et obtient 1 pas de perte avec son tir de puissance 5. L'attaque réalisée par la division blindée et le régiment blindé utilise la ligne -2 sur la CRT (-1 pour l'attaque d'unité blindée dans du bocage et -1 car l'attaque s'effectue à travers une rivière mineure. Leur puissance de feu est de 8 et un nouveau pas de perte est obtenu. Un total de 2 pas de perte est obtenu contre les unités Allemandes. L'Allemand pourrait retraiter ses unités et réduit ses pertes à un seul pas. Cependant il décide de rester en encaissant l'ensemble des pertes, il réduit alors la division d'infanterie (1-8) et élimine le régiment.*

## **8. Pas de perte.**

Chaque unité divisionnaire possède une identification de chaque côté du pion et a quelquefois 2 ou 3 pions avec cette même identification différenciée simplement par leur puissance de feu. Ces pions reflètent les étapes de réduction des divisions du aux effets des combats.

Sauf exception (Set up), les unités débutent le jeu à pleine force, c'est-à-dire avec leur plus grande valeur de puissance de feu.

Lorsqu'une unité prend une perte, elle est réduite d'un pas. Le marqueur est alors retourné ou remplacé par une valeur de combat plus faible.

En cas de perte les unités Régimentaires sont éliminées du jeu. Pour une Division la première perte est imprimée au dos du pion. Les autres pertes seront prises sur d'autres pions, dans ce cas le joueur enlève simplement le pion du jeu et place le pion correspond à cette division.

Lorsqu'une division est réduite à son dernier pas il devient de la taille d'un régiment soit 1 RP.

## **9. Ravitaillement.**

Il existe deux sortes de ravitaillement :

- Le ravitaillement général qui affecte le potentiel de déplacement ainsi que la puissance de feu.
- Le ravitaillement pour le combat nécessaire pour déclencher une attaque.

**Le ravitaillement général** est déterminé au début de chacune des phases de déplacement, le ravitaillement pour le combat au début de la phase de combat.

Une unité est pleinement ravitaillée si elle peut tracer une ligne continue de n'importe quelle longueur constituée d'une suite d'hexagone contrôlée jusqu'à une source primaire de ravitaillement.

Une unité est partiellement ravitaillée si elle peut tracer une ligne continue de n'importe quelle longueur constituée d'une suite d'hexagone jusqu'à une source secondaire de ravitaillement.

Une unité alliée attachée à une armée ne peut pas tracer une route de ravitaillement primaire à travers la zone d'un autre groupement d'armée. Si la situation l'exige elle sera considérée comme partiellement ravitaillée.

Les sources primaires sont pour :

- 12<sup>ème</sup> Groupement d'armée (unités US) : Utah, Omaha.
- 21<sup>ème</sup> Groupement d'armée (unités BR) : Gold, Juno.
- Unités Allemandes : Bordure Est de la carte.

Les sources secondaires sont pour :

- 12<sup>ème</sup> Groupement d'armée (unités US) : Gold.
- 21<sup>ème</sup> Groupement d'armée (unités BR) : Omaha.
- Unités Allemandes : Villes de Saint Malo et Cherbourg ainsi que les bordures Sud et Ouest de la carte.

Une unité incapable de tracer une ligne de ravitaillement est considérée comme isolée.

### **Ravitaillement d'attaque.**

Les ravitaillements d'attaque disponibles sont précisés sur la fiche d'arrivée des renforts. Ces ravitaillements arrivent à chaque tour au début de la phase du premier mouvement de chaque joueur. Le ravitaillement US et Britannique sont comptabilisés séparément.

Le ravitaillement US est utilisé par le 12<sup>ème</sup> groupement d'armées.

Le ravitaillement Britannique est utilisé par le 21<sup>ème</sup> groupement d'armées.

1 point de ravitaillement est consommé pour chaque RE participant à une attaque. Les ravitaillements sont dépensés durant la phase du premier mouvement au moment où le joueur en phase annonce ses attaques. Un joueur ne peut pas déclarer une attaque s'il ne possède pas suffisamment de point de ravitaillement.

Les ravitaillements ne sont jamais consommés en défense. Ils peuvent être accumulés d'un tour sur l'autre s'ils ne sont pas utilisés. Des ravitaillements doivent être dépensés si des unités isolées attaquent.

Si le joueur Allemand contrôle une source de ravitaillement au commencement d'un tour Allié, le nombre de ravitaillement d'attaque qui arrive à ce tour est réduit soit :

- Utah : diminue de 1/3 le ravitaillement US.
- Omaha : diminue de 2/3 le ravitaillement US.
- Gold : diminue de 2/3 le ravitaillement Britannique.
- Juno : diminue de 1/3 le ravitaillement Britannique.

Arrondir les fractions au nombre le plus près.

Si le joueur Allié sort des unités depuis la bordure Est de la carte, le joueur Allemand ne recevra plus aucun ravitaillement d'attaque pour le restant du jeu.

## **10.Ville de Cherbourg.**

Cette ville était un objectif majeur pour les alliés car sa capture leur permettrait d'augmenter leur capacité de ravitaillement sur le continent Européen. Le haut commandement Allemand conscient de son importance débuta dès le 7 Juin une destruction systématique des infrastructures portuaires.

A chaque tour, durant la phase destruction /réparation de Cherbourg, le joueur Allemand peut réaliser 1 point de destruction de port tant qu'il contrôle l'hexagone de Cherbourg. Le port peut encaisser un maximum de 7 points de destructions.

Dès que le joueur allié libère Cherbourg, il pourra reconstruire 1 pas de destruction en dépensant 1 PR. Au tour où les réparations du port sont terminées l'allié commence à recevoir des points de ravitaillement d'attaque US supplémentaires, soit :

Durant les 4 premiers tours : 1 point par tour.

A partir du tour 5 au tour 8 : 2 points par tour.

A partir du tour 9 au tour 12 : 3 points par tour.

A partir du tour 13 au tour 16 : 4 points par tour.

## **11.Fortifications.**



Les hexagones fortifiés sont imprimés sur la carte autour des villes de Cherbourg et de Saint Malo. Les effets de ces hexagones affectent seulement les unités Alliées. Ils leur coutent 1 point de mouvement supplémentaire pour bouger dans un tel hexagone de plus ils ne peuvent pas bénéficier du déplacement par route. Les unités Alliées qui attaquent de face un hexagone fortifié sont divisées par 2. Les attaques effectuées depuis l'arrière d'un hexagone fortifiées ne sont pas affectées. Dès qu'une unité Alliée pénètre dans un hexagone fortifié toutes les pénalités de cet hexagone cessent. Une fois détruite une fortification l'est considérée pour le restant du jeu.

## **12. Puissance aérienne.**

### **Mission d'interdiction.**

Durant la phase d'interdiction aérienne le joueur Allié peut placer des unités aériennes sur la carte en interdiction. Il peut les placer sur n'importe quel hexagone à raison de 1 avion par hexagone. Un avion en interdiction affecte l'hexagone sur lequel il est placé ainsi que les 6 hexagones adjacents. Le joueur allié annonce au joueur Allemand sur quel hexagone il place un avion. Le joueur Allemand place alors des marqueurs d'interdiction sur sa propre carte.

Lors de ses mouvements les unités Allemandes doivent dépenser 1 point de mouvement supplémentaire pour chaque hexagone comportant une interdiction aérienne. Une mission d'interdiction n'est jamais cumulative, ainsi si un même hexagone est dans le rayon d'action de plusieurs avions en interdiction, le malus sera toujours de 1 point de mouvement supplémentaire.

**Exception** : Les interdictions n'affectent pas les hexagones de forêt, tant que les unités qui se déplacent à travers ce type de terrain, n'utilisent pas le mouvement par route.

Une interdiction n'affecte pas les unités alliées.

Lorsque que l'Allié réussit à sortir des unités terrestres hors de la carte, il devra allouer un certain nombre d'unités aériennes qui réaliseront des opérations hors carte.

### **Mission de support au sol.**

Les unités aériennes, encore disponible c'est-à-dire ceux qui ne réalisent pas de mission d'interdiction, peuvent supporter des combats terrestres. Chaque unité aérienne ne peut être utilisée qu'une seule fois par tour soit en défense durant une attaque Allemande, soit en attaque pour supporter une attaque Alliée.

Le joueur Allié décide de placer un support durant la phase de combat Allemande après avoir choisit qu'elles unités allaient défendre. Il décide de ses support offensif au commencement de la phase de combat Alliée avant de connaître les unités ennemies.

Chaque force en attaque ou en défense peut être supportée par 1 unité aérienne. Additionné simplement la valeur de l'unité aérienne à la force de combat terrestre. Dans le cas où la force terrestre est éliminée ou que son attaque est annulée, le support aérien ne pourra pas être utilisé durant ce tour.

### **Mission « tapis de bombes».**

A certain tour le joueur Allié a des bombardiers stratégiques disponibles pour effectuer des missions de bombardement lourds. Ces tours sont annotés sur la colonne aérienne avec un « H » suivi par un nombre à 1 ou 2 chiffres. Les nombres sont les puissances de feu qui seront utilisés pour résoudre les attaques.

Les attaques de « tapis de bombes » sont toujours résolues sur la table 0 de la CRT quelque soit le terrain. Une attaque tapis de bombes peut être déclenchée dans n'importe quel hexagone ennemi. Lorsqu'il y a un nombre, le joueur Allié fait une attaque, dans le cas où il y a deux nombres le joueur Allié fait deux attaques mais les deux hexagones doivent être adjacents.

Les attaques « tapis de bombes » doivent être résolues durant la phase de combat Alliée. Le joueur Allié résout ses attaques à importe quel moment durant cette phase. Quand une attaque est annoncée sur un hexagone le joueur Allemand doit montrer ses unités. Il n'y a aucun tir défensif, le joueur allié jette un dé et croise le résultat avec la puissance du tapis de bombe sur la ligne 0 de la table CRT. Le résultat est le nombre de pas que doit perdre les unités Allemandes dans cet hexagone. Le défenseur ne peut pas retraiter durant une attaque de tapis de bombe.

Dans le cas où l'hexagone cible fait l'objet d'une attaque simultanée, « tapis de bombes et attaque terrestre, la mission aérienne est résolue en premier. Cependant l'attaque terrestre doit être résolue avant la résolution de toute autre attaque.

### **13.Support naval.**

Le joueur Allié possède 6 unités navales qui peuvent supporter ses unités terrestres aux cours des combats. La table des renforts Alliés, spécifie le nombre d'unités navales disponibles suivant les tours de jeu. Lorsque le nombre est inférieur à 6, le joueur devra sélectionner les unités qui serviront à ce tour et mettra le reste de côté.

Les unités ENTF (Eastern Task Force) peuvent soutenir les éléments de la 21<sup>ème</sup> Armée (Br).

Les unités WNTF (Western Task Force) peuvent soutenir les éléments de la 12<sup>ème</sup> Armée (Us).

La WNTF est définitivement retirée du jeu au commencement du tour « 1 à 3 » du mois de Juillet.

*Historiquement cette force a soutenu l'opération « Anvil-Dragon » c'est-à-dire le débarquement du Sud de la France.*

Au commencement de chaque combat, l'Allié sélectionne les unités de combats qui recevront un support naval. Chaque unité navale ne pourra être utilisée qu'une seule fois par tour, soit en soutien défensif ou offensif.

La portée de l'unité navale (inscrit sur le pion) est le nombre maximal d'hexagones compris depuis la cible est un hexagone de pleine mer. Cet hexagone doit être adjacent au territoire ami. L'hexagone cible est toujours l'hexagone du défenseur quelque soit l'unité qui défend, Allié ou Allemand.

Les unités navales ne sont pas placées sur la carte, l'Allié précisera juste depuis quel hexagone de pleine mer, l'unité navale tirera lors de son activation.

Il ne peut y avoir qu'un seul soutien naval par hexagone cible, donc jamais plus d'un soutien naval quelque soit les unités qui attaquent. Dans le cas où plusieurs unités Alliées défendent un hexagone, seule une unité pourra bénéficier de ce soutien.

La puissance de feu de l'unité navale est additionnée à l'unité ou au total d'une force.

*Exemple : La plus puissante des attaques Alliée sera l'empilement d'une division d'une valeur de 8-12, avec un régiment 2-14, supporté par une unité navale et une unité aérienne soit une puissance de feu de 12 points.*

Dans le cas où la force attaquante qui devait recevoir le support annule son attaque ou est détruite, ce support est définitivement perdu pour le tour, il ne peut pas être déplacé pour une autre attaque.

### **14.Phase de reconstruction.**

Le joueur en phase peut renforcer ses unités réduites aux cours des combats.

L'unité ne doit pas se déplacer durant ce tour. Elle doit être ravitaillée depuis une source primaire de ravitaillement. Un point de remplacement reconstruit un pas de perte. Une unité ne peut pas recevoir plus d'un pas de reconstruction par tour. Une unité entièrement détruite ne peut pas être reconstruite.

Les RP peuvent être accumulés d'un tour sur l'autre s'ils ne sont pas utilisés.

Chaque nation doit utiliser ses propres RP.

Le joueur Allemand ne peut reconstruire que des unités non motorisées. Le joueur Allemand ne reçoit plus de RP dès qu'une unité Alliée sort depuis l'extrémité Est de la carte. Les remplacements Alliés ne sont jamais perdus, cependant l'Allemand peut empêcher les Alliés d'utiliser leur RP en contrôlant les sources de ravitaillement primaire Alliées.

#### **Démobilisation.**

Le joueur Allié peut démobiliser ses unités, blindées ou d'infanteries motorisées, Britanniques.

Le Britannique comptabilise le nombre de pas restant à l'unité démobilisée et le transforme en RP qui pourra servir à reconstruire d'autres unités.

#### **Regroupement des paras.**

Les divisions aéroportées Alliées commencent le jeu à force réduite. Cet état reflète les effets dus à la dispersion et la désorganisation engendrée par leur parachutage. De plus une partie de leur matériel de soutien n'était pas encore débarquée. Les trois divisions possèdent donc chacune 1 point de remplacement disponible dès le premier tour de jeu.

## **15. Coupeurs de haies.**

Au tour du 16 au 18 Juillet le joueur Allié peut commencer à équiper ses unités blindées avec un dispositif anti-haie, à raison d'une unité par tour. Il perd cette possibilité aussitôt qu'une unité parvient à sortir par un bord de la carte. S'il n'utilise pas cette capacité durant un tour ou cette option est disponible, il ne pourra pas effectuer cette transformation plus tard.

L'unité est équipée durant la phase du premier mouvement Allié. Cette unité ne devra pas se déplacer durant cette phase cependant il pourra prendre un remplacement. L'unité doit être ravitaillée depuis une source primaire. Les unités équipées avec ce dispositif seront considérées comme des unités motorisées jusqu'à la fin de la partie, c'est-à-dire qu'elles ne prennent plus le malus si elles attaquent un hexagone de bocage ou de colline.

Le joueur Allié doit noter les unités qui disposent d'un tel dispositif, au fur et à mesure, afin d'éviter une erreur.

## **16. Renforts.**

En cours de jeu, chaque joueur reçoit des renforts. Ces renforts sont notés sur la table des arrivées des renforts. Ces unités entrent en jeu à pleine force, elles peuvent bouger du plein potentiel de leur mouvement dès leur entrée sur la carte. La table précise une lettre ainsi qu'un chiffre pour chaque unité à faire entrer. La lettre permet de localiser l'arrivée de l'unité sur la carte, le chiffre correspond à quelle phase de mouvement, 1<sup>ière</sup> ou 2<sup>ème</sup>, l'unité arrive durant le tour. Un joueur peut repousser l'entrée d'une unité mais ne pourra jamais la faire arriver durant la phase de réserve.

**Alliés.** Les unités de renfort débarquent depuis les plages. Le code d'identification des lettres sont les suivantes :

12<sup>ème</sup> Armée : **U** : Utah ; **O** : Omaha.

21<sup>ème</sup> Armée : **G** : Gold; **J** : Juno ; **B** : Gold ou Juno.

Il coûte 1 point de mouvement pour débarquer sur une plage. Les autres coûts de terrain de la plage sont ignorés pour le débarquement. Une unité doit retarder son entrée si l'hexagone de plage est contrôlé par le joueur Allemand.

Les renforts retardés pourront débarquer à raison d'une unité par plage et par phase de mouvement (soit 2 unités). Aucune autre unité ne pourra débarquer sur ces plages durant ce tour. Ainsi une unité retardée pourra occasionner d'autre perturbation pour les renforts suivants.

**Allemands.** Les unités en renfort arrivent en jeu depuis les bordures de la carte. Les codes d'identifications des lettres correspondent aux lettres imprimées en bordure de carte. Chaque unité doit arriver sur l'hexagone qui possède la lettre précisée sur la table des renforts. Un renfort Allemand ne peut pas entrer sur un hexagone contrôlé par l'Allié. Les unités doivent dépenser le cout normal pour entrer dans l'hexagone d'arrivée. Une unité peut utiliser le mouvement par route pour entrer si une route existe dans cet hexagone. Le joueur Allemand doit maintenir, hors carte, un nombre de renfort égal au nombre d'unités Alliées sortie de la carte.

## **17. Retrait d'unité.**

Les divisions aéroportées Alliées sont retirées du jeu dès que certains événements se produisent au cours de jeu.

Retirer la 101<sup>ème</sup> Airborne Division US, 2 tours après la prise de Cherbourg.

Retirer la 82<sup>ème</sup> Airborne Division US, 5 tours après la prise de Cherbourg.

Retirer la 6<sup>ième</sup> Airborne Division Britannique deux tours après qu'une unité de la 21<sup>ième</sup> Armée soit sortie de la carte.

La division est retirée de la carte au commencement du tour. Dans le cas où la division est isolée, elle n'est pas retirée du jeu. Elle le sera dès qu'elle pourra de nouveau être ravitaillée. Il n'y a pas d'incidence pour le joueur Allié si l'unité est réduite au moment de son retrait.

## **18. Sortir hors de la carte.**

Le joueur Allié remplit pleinement ses conditions de victoires s'il parvient à sortir des unités hors de la carte. Seules les unités Alliées peuvent sortir de la carte et jamais au cours d'une retraite.

Pour sortir, l'unité Alliée doit commencer son déplacement dans un hexagone d'entrée Allemand. Une unité qui sort de la carte ne pourra plus revenir. Elle sera alors gardée hors carte à la vue des deux joueurs.

Les unités qui sortent depuis les hexagones repérés A, B ou C vont vers l'Est.

Les unités qui sortent depuis les hexagones repérés D, E ou F vont vers le Sud.

Les unités qui sortent depuis les hexagones repérés G ou H vont vers l'Ouest.

Les renforts Allemands doivent être réquisitionnés pour contrer les unités Alliées qui sortent de la carte.

Pour chaque régiment Allié, le joueur Allemand devra dérouter 1 régiment qui arrive en renfort par le même côté de carte.

*Exemple : Le joueur Allié parvient à faire sortir une division et un régiment par le bord Est de la carte durant le tour de jeu du 6 au 8 Aout. Le joueur Allemand devra dérouter la division qui devait arriver en B durant le tour de jeu du 9 au 11 Aout. Cependant l'unité qui arrive du côté Ouest de la carte n'est pas affecté par cet événement. Il devra néanmoins dérouter le régiment qui devait arriver au tour du 14 au 16 Aout depuis le bord Est de la carte.*

Une fois dérouté une unité en renfort ne peut plus rentrer en jeu. Elle sera dérouté au tour où elle arrive en renfort mais pas après.

### **Ravitaillement des unités hors carte.**

A chaque début de tour, le joueur Allié doit dépenser 1 point de ravitaillement par tranche de 4 RE sorties hors de la carte (arrondir à l'entier supérieur).

La gestion du ravitaillement doit se faire indépendamment entre les deux armées Alliées.

Les unités US, recevront du ravitaillement Américain (12<sup>ième</sup> Armée).

Les unités BR, recevront du ravitaillement Britannique (21<sup>ième</sup> Armée).

### **Aviation hors carte.**

En supplément, au début de chaque phase d'interdiction aérienne le joueur Allié doit allouer 1 marqueur aérien pour chaque tranche de 8 RE pour mener une mission hors carte (arrondir à l'entier supérieur). Cette unité ne pourra pas être utilisée en interdiction ou en support durant ce tour.

Il n'y a pas de notion d'armée ainsi n'importe quel avion pourra effectuer cette action sans tenir compte de la nationalité des unités qui sont sorties de la carte.

Dès qu'une unité Alliée sort de la carte, le joueur Allemand ne pourra plus recevoir de remplacement ni de ravitaillement pour attaquer.

## **19. Points de victoire.**

La victoire est déterminée en fin de jeu en comptabilisant les points de victoire obtenus par le joueur Allié.

Il peut gagner ou perdre des points durant la partie suivants les événements ci-dessous :

**Les Cités** : Chaque hexagone de cité, libéré par l'Allié, apporte des points de victoire suivant la valeur imprimée sur la carte. Un hexagone de cité est libéré dès qu'une unité Allié bouge sur cet hexagone.

*Exemple : la cité de Cherbourg rapporte 6 points de victoire.*

Mais c'est aussi le nombre de point que l'Allié perd si la cité est de nouveau occupée par l'Allemand.

L'Allié ne recevra plus aucun point de victoire s'il relibère à nouveau cette cité. Il y a 9 hexagones de cité sur la carte, totalisant **46 points** de victoire.

**Les villes :** Le joueur Allié reçoit 2 points de victoire pour chaque grande ville libérée et 1 point pour chaque ville mineure. Comme pour une cité, l'allié perd ces points dans le cas où l'Allemand occupe de nouveau la ville. L'Allié ne recevra aucun points de victoire s'il relibère à nouveau cette ville.

Il y a 6 grandes villes et 15 villes mineures sur la carte, totalisant **27 points** de victoires.

**Sortir des unités hors de la carte :** Durant ses 2 phases de mouvement, le joueur Allié reçoit 1 point de victoire pour chaque RE qu'il parvient à faire sortir de la carte moins les RE déroutés par le joueur Allemand.

*Exemple : Si l'Allié parvient à faire sortir 3 RE par le bord Est de la carte mais que 2 RE Allemand sont déroutés alors il ne recevra seulement qu'1 seul point de victoire.*

Les unités qui sortent doivent pouvoir tracer une ligne de ravitaillement pour gagner des points.

Le nombre total de points de victoire que gagne le joueur Allié est calculé séparément selon le bord de carte par lequel les unités sortent ainsi :

- Pas plus de 80 points de victoires par la bordure Ouest.
- Pas plus de 30 points de victoire par la bordure Sud.
- Il n'y a aucune limite de points de victoire par la bordure Est.

**Isolation :** Le joueur Allié perd 1 point de victoire pour chaque pas détruit, alors que l'unité est isolée. En addition, il perd 1 pas de victoire supplémentaire si l'unité est éliminée alors qu'elle est isolée.

## 20. Scénarios.

Il existe deux scénarios possible, un court qui dure 8 tours et la campagne complète qui peut comporter jusqu'à 25 tours. En complément une mise en place optionnelle de certaines unités peut être utilisée en accord entre les deux joueurs. Voir le chapitre « Placement optionnel ».

Après avoir sélectionné le scénario, les joueurs placent leurs pions et marqueurs. **Le déploiement initial des unités est précisé sur la fiche des renforts pour l'Allemand et au dos du livret de règles pour l'Allié. Noter que certaines unités sont déjà réduites d'un pas (divisions des paras).** Toutes les unités en renfort arrivent à pleine force, les dates et les emplacements d'arrivés de ces unités sont précisés sur les fiches de renforts. Les joueurs devront gérer leur ravitaillement d'attaque ainsi que leur remplacement.

### De Cherbourg à Caen.

Ce scénario débute depuis le tour du 7 au 9 Juin et se termine au tour du 28 au 30 Juin.

Le niveau de victoire du gagnant est fonction du total de points de victoire accumulés par le joueur Allié à la fin du huitième tour.

Résultat.

Victoire majeure Allié : 16 points ou plus.

Victoire substantielle Allié : 13 à 15 points.

Victoire mineure Allié : 10 à 12 points.

Egalité : 7 à 9 points.

Victoire mineure Allemande : 4 à 6 points.

Victoire substantielle Allemande : 1 à 3 points.

Victoire majeure Allemande : 0 ou moins.

### Du débarquement à la rupture.

Ce scénario débute depuis le tour du 7 au 9 Juin et se termine au tour du 18 au 20 Aout ou plus tôt dès que l'Allié totalise 175 points de victoire. Dans le cas où ce total n'est pas atteint par le l'Allié le niveau de victoire du gagnant est fonction du total de points de victoire accumulés par le joueur Allié à la fin du 25<sup>ème</sup> tour.

Résultat.

Victoire majeure Allié : 175 points ou plus dès la fin du tour du 30 Juillet au 2 Aout.

Victoire substantielle Allié : 175 ou plus dès la fin du tour du 9 au 11 Aout..

Victoire mineure Allié : 175 ou plus dès la fin du 15 au 17 Aout ou 215 points à la fin du dernier tour.

Egalité : De 175 à 214 points à la fin du dernier tour.

Victoire mineure Allemande : De 100 à 174 points à la fin du dernier tour.

Victoire substantielle Allemande : De 25 à 99 points à la fin du dernier tour. 1 à 3 points.

Victoire majeure Allemande : De 24 ou moins à la fin du dernier tour.

**Placement optionnel.**