

# **THEY SHALL NOT PASS**

## **LA BATAILLE DE VERDUN, 1916**

(AVALANCHE PRESS, 2007)

**Un jeu de William Sariego, développé par Doug McNair.**

Traduction française réalisée par Pascal Barchi (Docteur Maboule) en janvier 2008.  
(Remerciements à Berdzi et Tony51).

**Nota** : cette traduction tient compte des modifications de règles apportées par l'auteur en septembre 2007 sur le site [http://www.avalanchepress.com/TSNP\\_Rules.php](http://www.avalanchepress.com/TSNP_Rules.php). Elles apparaissent en rouge dans le texte ci-dessous.

### **1.0) Introduction**

They Shall Not Pass (Ils ne passeront pas) est un jeu basé sur les premiers jours de l'attaque allemande sur Verdun en février 1916. La « bataille » était en réalité une large campagne qui a duré du 21 février jusqu'au 19 décembre. Le plan allemand, Fall Gericht, (signifiant place d'exécution), a été l'un des plus froidement développés de toute l'histoire militaire. Le commandant en chef allemand, Erich Von Falkenhayn, avait conçu un plan sensé saigner à blanc la France par une simple bataille d'annihilation, sans aucune considération pour ses propres troupes.

Le joueur allemand incarne le Prince héritier Guillaume (pour qui l'Histoire a été très sévère), commandant la 5<sup>e</sup> armée. Sans connaissance de l'objectif réel de Falkenhayn, sa mission est de s'emparer de la ville stratégique de Verdun située sur la Meuse.

Le joueur français incarne le commandant de la 2<sup>e</sup> armée, initialement le Général Herr, puis Henri Pétain (qui deviendra plus tard le personnage le plus controversé de l'Histoire de France), qui a rendu fameuse la phrase « ils ne passeront pas ».

### **2.0) Contenu**

La boîte contient un livret de règles, une carte 34"x22", 2 tables et 140 pions. L'échelle de la carte est de 700 m par hexagone et les pions représentent les régiments et bataillons d'infanterie, les batteries d'artillerie et les quartiers généraux. D'autres marqueurs sont utilisés pour certaines fonctions du jeu.

#### **2.1) Pièces du jeu**

Chaque pion possède son symbole d'appartenance (infanterie, artillerie, QG).

##### 2.11) L'infanterie

L'infanterie possède deux chiffres à la base indiquant à gauche la force de combat et à droite la capacité de mouvement. Le revers du pion représente l'unité réduite suite aux pertes engendrées au combat.

##### 2.12) Les quartiers généraux QGs

A la base du pion, le chiffre cerclé indique la force de défense (pas d'attaque possible) ; l'autre chiffre indique la capacité de mouvement. Le revers d'un pion de QG ne présente pas l'unité réduite mais isolée ou hors soutien lors d'un tir de barrage (7.1).

### 2.13) L'artillerie

La base du pion est composée de 3 chiffres indiquant de gauche à droite la force d'attaque, la force de défense et la capacité de mouvement. Le nombre entre parenthèses au dessus du symbole d'unité indique la portée de tir en hexagones. Comme pour les QGs, un pion d'artillerie n'a pas de revers représentant l'unité réduite. Le revers, ne comportant que la valeur de défense, indique que l'unité a tiré ou s'est déplacée et qu'elle ne peut plus effectuer d'action ce tour.

Trois calibres d'artillerie sont différenciés. Le plus gros correspond à l'artillerie d'armée, l'intermédiaire à celle de corps et la plus faible celle de division. Le premier type peut procéder aux tirs de barrage (7.1) et d'interdiction (7.2). Les deux autres servent d'appui offensif ou défensif lors des assauts. Se référer à la table d'aptitude d'artillerie.

## **2.2) Informations sur les unités**

Toutes les unités ont un code couleur indiquant leur corps d'appartenance.

### Côté français.

Le XXX<sup>e</sup> corps (toutes les unités présentes au début du jeu sur la carte) : rouge sur noir,  
Le XX<sup>e</sup> corps (37<sup>ème</sup> et 153<sup>ème</sup> divisions) : noir sur vert,  
La 16<sup>ème</sup> division indépendante : noir sur bleu foncé,  
Le I<sup>er</sup> corps (1<sup>ère</sup> et 2<sup>ème</sup> divisions) : noir sur rouge,  
Unités reliquats et garnisons de fort : noir sur bleu clair.

### Côté allemand.

Le VII<sup>e</sup> corps de réserve (14<sup>ème</sup> et 13<sup>ème</sup> divisions de réserve) : blanc sur gris,  
Le XVIII<sup>e</sup> corps (21<sup>ème</sup> et 25<sup>ème</sup> divisions) : blanc sur bleu clair,  
Le III<sup>e</sup> corps (5<sup>ème</sup> et 6<sup>ème</sup> divisions) : blanc sur vert olive,  
Le V<sup>e</sup> corps (9<sup>ème</sup>, 10<sup>ème</sup> et 121<sup>ème</sup> divisions) : blanc sur rouge,  
Unités reliquats : noir sur blanc.

Le chiffre romain dans le coin supérieur gauche de chaque QG et de chaque unité d'infanterie indique le corps d'appartenance. Le chiffre dans le coin supérieur gauche de toutes les autres unités d'infanterie indique la division d'appartenance. Le chiffre dans le coin supérieur droit de toutes les unités d'infanterie et d'artillerie de division désigne le régiment ou le bataillon. Les unités d'artillerie de corps n'ont pas de désignation de régiment ou de bataillon. Le chiffre à droite du symbole d'unité des pions indique le niveau de moral.

## **3.0) Mise en place**

### 3.1) Placement français

Le XXX<sup>e</sup> corps et les divisions subordonnées sont présents sur le plateau de jeu dès le début. Les autres forces sont des renforts. L'infanterie du XXX<sup>e</sup> corps est placée dans les hex de tranchées de la façon suivante :

La 72<sup>e</sup> division de réserve se déploie de 0403 jusqu'à 1403,

La 51<sup>e</sup> division de réserve se déploie de 1504 jusqu'à 2305,

La 14<sup>e</sup> division se déploie de 2405 jusqu'à 3305,

Le QG et l'artillerie du XXX<sup>e</sup> corps sont déployés à Louvemont (1609),

Les unités indépendantes rattachées au corps (les 3 territoriales et les 2 unités de chasseurs) peuvent se placer dans n'importe quel hex de tranchée au choix du joueur français.

Chaque unité d'artillerie de division du XXX<sup>e</sup> corps est déployée au Sud de la ligne de tranchée, à une distance maximale de 4 hex d'une unité d'infanterie amie. L'artillerie sur rail débute sur n'importe quel hex de voie ferrée.

Lorsque la mise en place est faite, tous les hex de la ligne de tranchée la plus au Nord doivent contenir une unité française ou une ZOC (8.4).

### **3.2) Placement allemand**

Le joueur allemand se déploie en second, dans les hex numérotés xx01 du bord nord de la carte. Des unités de différentes divisions ne peuvent être empilées au début, mais seulement après un mouvement :

Le 7<sup>e</sup> corps de réserve se déploie de 0201 jusqu'à 1001,

Le 18<sup>e</sup> corps de 1101 jusqu'à 1701,

Le 3<sup>e</sup> corps de 1801 jusqu'à 2501,

Le 5<sup>e</sup> corps de 2601 jusqu'à 3301.

Les unités allemandes peuvent être empilées en excès mais doivent se conformer aux limitations à la fin de chaque phase de mouvement allemande (8.3).

### **3.3) Autres pièces**

L'artillerie navale allemande doit être placée face visible sur son carré ; le marqueur d'artillerie lourde hors carte dans le carré de niveau 3 ; le marqueur météo sur le carré beau temps ; le marqueur de tour sur la date du 21 février.

### **3.4) Renforts**

Voir le calendrier de renforts pour les activer (date, lieu – en fin de règle).

## **4.0) Séquences de jeu**

Le jeu est décliné en tours, chacun représentant un jour. Il débute le 21 février et se termine le 29 février, totalisant donc 9 tours. Chaque tour se déroule de la façon suivante :

#### I. Météo

Le joueur français lance un dé pour déterminer la météo pour le tour (5.0), exception faite du premier (beau temps).

#### II. Phase d'organisation du joueur allemand

Le joueur allemand vérifie son ravitaillement (supply) (6.1), rallie ses troupes (excepté les QGs) (6.2), place ses remplacements (6.3) et ses renforts (6.4) et enlève ses marqueurs d'interdiction (7.2), le tout dans cet ordre.

#### III. Phase de bombardement du joueur allemand

Le joueur allemand peut procéder à des bombardements (7.0) avec son artillerie. Toute unité en tir est ensuite retournée sur la face « fired » pour indiquer qu'elle ne peut plus effectuer de tir ou de mouvement ce tour. Le tir peut être soit « de barrage » (7.1) soit « d'interdiction » (7.2).

#### IV. Phase de mouvement du joueur allemand

Le joueur allemand peut déplacer ses unités d'infanterie, ses QG et ses artilleries n'ayant pas encore tiré (7.0). L'infanterie qui ne déplace pas peut « creuser » (14.1). Retourner les unités d'artillerie de corps qui se sont déplacées et celles de division ayant effectué un mouvement stratégique (8.2).

#### V. Phase d'assaut du joueur allemand

Les unités allemandes peuvent se lancer à l'assaut d'unités françaises adjacentes (9.0). L'artillerie non encore retournée peut soutenir les attaques allemandes ou contrer les défenses françaises (9.3), les retourner ensuite.

#### VI. Phase de percée du joueur allemand

Les piles contenant une ou plusieurs unités de pionniers peuvent se déplacer à nouveau, sauf en cas de mauvais temps.

#### VII. Phase d'organisation du joueur français

Le joueur français vérifie son ravitaillement (supply) (6.1), rallie ses troupes (excepté les QGs) (6.2), place ses remplacements (6.3) et ses renforts (6.4) et enlève ses marqueurs d'interdiction (7.2).

#### VIII. Phase de bombardement du joueur français

Le joueur français peut procéder à des bombardements de barrage / d'interdiction, retournant ensuite les unités ayant tiré (combinaison possible armée-corps à partir du 26 février seulement).

#### IX. Phase de mouvement du joueur français

Le joueur français peut déplacer ses unités d'infanterie, ses QG et ses artilleries n'ayant pas encore tiré (7.0). L'infanterie qui ne se déplace pas peut « creuser » (14.1). Retourner les artilleries de corps qui se sont déplacées et celles de division ayant effectué un mouvement stratégique (8.2).

#### X. Phase d'assaut du joueur français

Les unités françaises peuvent se lancer à l'assaut d'unités allemandes adjacentes. L'artillerie non encore retournée peut appuyer les attaques françaises ou contrer les défenses allemandes. Les retourner ensuite.

#### XI. Phase de percée du joueur français

Les piles contenant une ou plusieurs unités de chasseurs peuvent se déplacer à nouveau, sauf en cas de mauvais temps (13.0).

#### XII. Phase de récupération mutuelle

Les deux joueurs retournent face visible les unités d'artillerie et tentent de rallier (6.2) leurs QGs hors soutien (10.0).

A la fin du dernier tour, vérifier les conditions de victoire (16.0).

### **5.0) Météo**

Le joueur français lance le dé au début de chaque tour (sauf le premier) pour déterminer les conditions climatiques de l'ensemble du tour.

1-2 : mauvais temps ; 3-6 : beau temps.

Placer le marqueur en fonction sur la piste.

Le mauvais temps correspond à toutes les conditions climatiques possibles perturbant les opérations militaires.

#### **5.1) Mauvais temps**

Réduction de 1 point de mouvement pour toutes les unités et annulation des phases de percées pour le tour (13.0).

#### **5.2) Beau temps**

Les opérations peuvent se dérouler normalement ; les bombardements allemands de barrage bénéficient d'un saut de colonne (+1) correspondant à l'observation aérienne allemande.

### **6.0) Phase d'organisation**

Chaque joueur procède à des fonctions administratives avec dans l'ordre : ravitaillement, ralliement, remplacements et renforts.

#### **6.1) Contrôle du ravitaillement**

Le joueur détermine si ses QGs et unités sont ravitaillés. Ceci est fixé pour l'ensemble du tour jusqu'à la prochaine phase d'organisation. Ainsi une unité isolée le restera durant tout le tour, quoiqu'il arrive.

##### 6.11) Sources de soutien

Pour les QGs, il s'agit des hex de route en bordure du plateau. Pour les QGs allemands, ce sont les 3 hex de route au Nord (0201, 1601, 2201). Pour les QGs français, ce sont les 2 hex de route au Sud (1323, 1622) et les 3 hex de route à l'Est (3307, 3310, 3321).

Chaque QG est l'unique source de ravitaillement pour toutes les unités qui lui sont rattachées. En aucun cas, une unité ne peut se dispenser de passer par son QG, exceptée la 16<sup>e</sup> division française (14.2). Si un QG est éliminé au cours d'un combat, toutes les unités rattachées deviennent isolées dès la phase d'organisation succédant à l'élimination du QG. Elles demeurent ainsi jusqu'au retour en jeu du QG (remplacement, 6.32).

Si une source de ravitaillement tombe sous contrôle ennemi (occupation allemande du 3307, par exemple), elle cesse d'être considérée comme telle jusqu'à sa reconquête. Une source de ravitaillement capturée ne peut être utilisée par le joueur du camp opposé.

#### 6.12) Lignes de ravitaillement

Pour être ravitaillé, un QG ou une unité doit pouvoir tracer une ligne continue d'hex entre la source et lui-même (6.11). C'est la ligne de ravitaillement. Elle peut être tracée sur un nombre illimité d'hex de route, libres de marqueur d'interdiction (7.2), plus d'une valeur de 10 points de mouvements (MP) pour les hex d'autre nature (hors route, route interrompue, hex interdits). De plus, les unités françaises peuvent être ravitaillées par une ligne reliant un nombre illimité d'hex de voie ferrée à partir du 26 février. Se reporter à la table des effets de terrain (TEC) pour le coût en MP des hex d'autre nature. Le coût pour les types de terrain superposés dans un hex est cumulable (3 MP pour un hex contenant une tranchée et un bois).

Si un QG est isolé, lui et toutes ses unités rattachées suivent les règles précédentes, excepté le fait que la ligne de ravitaillement a un coût limité à 5 MP seulement pour les terrains d'autre nature à traverser.

#### 6.13) Interdiction

Un marqueur d'interdiction (7.2) annule les effets de la route de l'hex qu'il occupe. Passer la ligne de ravitaillement par un hex comprenant un tel marqueur coûte le double de MP du terrain hors route représenté dans l'hex. De plus, si l'hex interdit contient une route, tous les hex adjacents contenant une route sont considérés comme non reliés (route interrompue) tant que le marqueur est présent. Aussi tracer un ravitaillement coûte plus de PM dans l'hex interdit mais également dans les hex de route adjacents non interdits.

Exemple : 4 PM pour tracer une ligne de ravitaillement à travers un hex contenant un bois et un marqueur d'interdiction, qu'il comporte ou non une route. Si l'hex contient une tranchée + un bois, 6 PM sont débités pour tracer la ligne passant par cet hex. Si l'hex interdit contient une route, il en coûte des MP pour en sortir ET pour entrer dans un hex adjacent, que l'hex adjacent soit relié par une route ou non à l'hex interdit. Ceci est dû au fait que le marqueur d'interdiction annule les effets de la route et que les hex adjacents sont considérés comme non reliés aussi longtemps que le marqueur reste en place.

#### 6.14) ZOC et unités ennemies

Une ligne de ravitaillement ne peut pas passer à travers des hex contenant une unité ennemie ou une ZOC ennemie. (8.4). Dès que l'hex contient une unité amie, la ZOC ennemie est annulée (8.44).

#### 6.15) Procédure

Le joueur en phase d'organisation commence par contrôler les lignes de ravitaillement pour ses QGs. Chaque QG isolé (6.11) cause la mise hors ravitaillement de ses unités rattachées. Un marqueur « hors ravitaillement » doit alors être placé sur un tel QG.

Les lignes de ravitaillement sont ensuite vérifiées pour chaque unité dont le QG est ravitaillé. Placer un marqueur « hors ravitaillement » sur les unités hors ravitaillement.

Exemple : le QG du XVIII<sup>e</sup> corps allemand est à Haumont (1104) et un régiment d'infanterie du XVIII<sup>e</sup> corps est sur le 1606 contenant une route, au Sud de Beaumont. Un marqueur d'interdiction est posé sur la route entre ces deux positions (hex 1405). Tous les hex contenant

une route localisés au Sud et Sud-Ouest du régiment sont bloqués par des unités et ZOCs françaises. Le QG peut tracer sa ligne de ravitaillement vers l'Ouest par la route jusqu'à la source de ravitaillement (hex 0201). Le régiment peut tracer sa ligne par la route jusqu'à Beaumont et vers l'Ouest à travers l'hex interdit jusqu'à son QG (coût de 6 MP pour le bois et la tranchée, + 1 MP pour l'hex de route adjacent à l'hex interdit pour un coût total de 7 MP). Finalement, le QG et son régiment sont ravitaillés.

Si le QG avait été isolé il aurait quand même été ravitaillé par la route jusqu'à sa source. Mais le régiment aurait été quant à lui hors ravitaillement car le coût est alors supérieur à 5 MP pour tracer la ligne à travers l'hex interdit (contenant une route) ou à travers les hex sans route l'environnant et jusqu'au QG. Un marqueur « hors ravitaillement » serait alors à placer sur le régiment.

#### 6.16) Effets

Les unités hors ravitaillement subissent les pénalités suivantes :

- L'infanterie hors ravitaillement voit ses capacités de mouvement et de combat réduites de moitié (arrondi supérieur).
- L'artillerie hors ravitaillement ne peut bombarder (7.0) ni soutenir une offensive (9.3). Elle peut en revanche défendre et soutenir une défense normalement.
- Toute unité hors ravitaillement ne peut ni être renforcée (replacements. 6.3) ni effectuer de mouvement stratégique (8.2).

Les effets « hors ravitaillement » et « démoralisation » sont cumulables. Ainsi une unité affectée de ces deux aspects a une capacité de combat réduite au quart. Une unité d'artillerie dans le même cas ne peut que défendre normalement.

#### **6.2) Ralliement**

Le joueur actif tente de rallier ses unités démoralisées (12.3). L'unité doit être ravitaillée (6.12). Ajuster le niveau de moral de l'unité selon les modificateurs (12.2) et lancer 2 dés. Si le résultat est inférieur ou égal au moral modifié de l'unité, elle est ralliée, le marqueur « démoralisé » est retiré. Si le résultat est supérieur, l'unité demeure démoralisée.

En cas d'échec, ET si l'unité est réduite ou est un reliquat, ET si elle est adjacente à une unité ennemie, ET qu'aucune unité amie non démoralisée n'est présente dans le même hex, alors elle se rend et est définitivement retirée du jeu (9.7).

De plus, une unité démoralisée et réduite, ET hors ravitaillement ET adjacente à une unité ennemie lors de la phase d'organisation du joueur considéré, se rend automatiquement puisque seule une unité ravitaillée peut être ralliée.

Les QGs isolés ne sont ralliés qu'en phase de récupération mutuelle (10.0).

#### **6.3) Remplacements**

Le joueur français reçoit ses remplacements dès le premier tour, l'allemand au deuxième.

##### 6.31) Remplacements

Le joueur allemand reçoit 3 remplacements par tour à partir du tour 2. Le joueur français reçoit un remplacement par tour jusqu'au 25 février compris. A partir du 26 février, il reçoit deux remplacements par tour (14.7).

Les joueurs n'accumulent pas les remplacements d'un tour sur l'autre. Ce qui est inutilisé est perdu.

##### 6.32) Procédure

Seuls l'infanterie et les QG peuvent bénéficier de remplacements. Pour un remplacement, le joueur peut :

- soit restaurer pleinement une unité d'infanterie de capacité réduite,
- soit restaurer à capacité réduite une unité d'infanterie détruite,
- soit restaurer un QG éliminé.

En dépensant 2 remplacements, un joueur peut restaurer pleinement une unité d'infanterie détruite.

### 6.33) Restrictions et placement

- Une artillerie détruite ou une unité qui s'est rendue (9.7) ne peut être restaurée,
- toute unité en jeu hors ravitaillement (6.15) et démoralisée (12.0) ne peut recevoir de remplacement,
- il ne peut y avoir qu'un seul remplacement dépensé par tour pour les unités allemandes de pionniers,
- toute unité d'infanterie détruite qui est restaurée doit être positionnée sur le QG dont elle dépend s'il est ravitaillé,
- l'infanterie qui est restaurée peut être empilée en excès (8.31) lors du remplacement mais les limites d'empilement doivent être respectées à la fin de la phase de mouvement succédant à leur retour,
- le joueur français peut placer ses QGs restaurés sur n'importe quel hex de Verdun, alors que le joueur allemand ne peut les placer qu'au Nord de la ligne Nord des tranchées, sur n'importe quelle route conduisant à un hex source de ravitaillement à condition que la route ne soit pas bloquée par des unités ennemies, une ZOC ou un marqueur d'interdiction,
- aucune unité ne peut être placée sur un hex contenant des unités ennemies ou une ZOC (8.4).

## **6.4) Renforts**

Les joueurs reçoivent leurs renforts selon le calendrier établi. Les renforts ignorent les limites d'empilement (8.3) lorsqu'ils sont placés pour la première fois sur le plateau, et ne paient pas de MP pour leur placement sur leur hex d'entrée. Toutefois, les conditions d'empilement doivent être respectées à la fin de leur première phase de mouvement (8.0).

### 6.41) Renforts français

Les unités de la 16<sup>e</sup> division entrent en 1622. Toutes les autres en 1323.

### 6.42) Renforts allemands

La 121<sup>e</sup> division d'infanterie allemande est un renfort optionnel. Elle peut entrer au tour du 25 février seulement, et au choix du joueur allemand. Elle fait partie du XVIII<sup>e</sup> corps et ses unités entrent par n'importe quel hex nord du plateau entre 1101 et 1701 inclus. Dans ce cas, le joueur allemand perd 1 PV à la fin du jeu. Il n'y a pas d'autres renforts allemands.

## **7.0) Bombardement**

Lors de cette phase, le joueur actif peut utiliser certains types d'artillerie pour procéder à des tirs de barrage ou des tirs d'interdiction. Pour le barrage, l'artillerie tire sur les unités ennemies pour les « affaiblir » en vue de l'assaut. Pour l'interdiction, l'artillerie tire sur des hex pour ralentir les mouvements et couper les lignes de ravitaillement (table d'aptitude d'artillerie ACC).

Chaque unité d'artillerie peut tirer une fois par tour, sur un hex à portée (exception pour l'artillerie lourde allemande hors carte 14.32). L'unité ayant tiré doit être retournée et ne peut plus ni se déplacer ni soutenir lors de la phase d'assaut (9.3).

### **7.1) Tir de barrage**

L'objectif est un hex contenant des unités ennemies. Le joueur décide quelles unités d'artillerie utiliser sur quels objectifs. Pour chaque hex cible, ajouter la force des unités bombardant (restrictions 7.13) puis se reporter à la colonne adéquate de la table de barrage. Appliquer les éventuels modificateurs (7.12) et lancer le dé. Croiser le résultat du dé avec la colonne pour connaître l'effet à appliquer à toutes les unités présentes dans l'hex cible (exception 7.14).

### 7.11) Effets

- : pas d'effet

M : tester le moral

M1 ou M2 : tester le moral en ajoutant 1 ou 2.

X : dégâts.

En cas de résultat M, M1, M2, le joueur concerné lance deux dés pour chaque unité présente dans l'hex. Si M1, ajouter 1 au résultat. Si M2, ajouter 2. Si le total est inférieur ou égal au niveau de moral de l'unité, il n'y a pas d'effet. Si le total est supérieur, le test de moral échoue. Placer un marqueur de démoralisation (12.0) sur les infanteries ou artilleries en échec et retourner les QGs en échec sur leur verso (6.12).

En cas de résultat X, le joueur concerné soit élimine une unité d'artillerie présente dans l'hex, soit réduit une unité d'infanterie présente (choix). Ne pas éliminer de QG ou d'infanterie déjà réduite. Une fois l'unité choisie, toutes les autres unités restantes dans l'hex cible subissent un test de moral M2. S'il n'y avait pas d'unité d'artillerie ou d'infanterie à pleine capacité dans l'hex au début du tir de barrage, alors aucune unité n'est éligible pour être éliminée ou réduite, et par conséquent toutes les unités dans l'hex doivent subir un test de moral M3.

Exemple : au début du tour 3, le 208<sup>e</sup> régiment d'infanterie de réserve français et le 56<sup>e</sup> bataillon de chasseurs sont ensemble en 1606 juste au Sud de Beaumont. Les allemands veulent nettoyer cet hex afin de s'ouvrir la route vers le Sud, et la météo est au beau temps (favorable). 1606 est à distance de tir des deux unités d'artillerie du III<sup>e</sup> corps allemand. Lors de la phase de bombardement allemande, les deux unités tirent appuyées par l'artillerie lourde hors carte. La force totale est de 5+5+6 = 16. 1606 est un terrain basique donc sans modificateur de colonne négatif, et le modificateur de +1 colonne pour météo favorable implique que le joueur allemand résolve le tir de barrage dans la plus haute colonne (19+).

Le résultat du dé est 5 et implique un effet X (dégâts). Le joueur français utilise ses réserves comme chair à canon, retournant ainsi le 208<sup>e</sup> d'infanterie (réduction). Ses deux unités doivent effectuer un test de moral M2. Les dés donnent 6+2 = 8 pour le 208<sup>e</sup> dont le moral est 6, ce régiment devient alors démoralisé. Pour le 56<sup>e</sup> chasseurs (moral 8), les dés donnent 4+2 = 6, sans effet. Un marqueur « démoralisé » est placé sur le 208<sup>e</sup>.

### 7.12) Modificateurs de colonne

Utiliser la colonne de la table de barrage selon les modificateurs suivants (cumulables) :

- artillerie allemande tirant par beau temps : +1
- artillerie allemande tirant au tour 21 février : +1
- hex cible = bourg : -1
- hex cible = ville : -2
- hex cible = tranchée : -2

### 7.13) Restrictions

Les unités d'artillerie de corps allemandes peuvent toujours combiner leur force pour des tirs de barrage. Les françaises ne peuvent le faire qu'à partir du 26 février. Des deux côtés, les unités d'artillerie d'armée peuvent se combiner aux unités de corps. Hormis le fait que chaque unité d'artillerie ne puisse tirer qu'une fois par tour, il n'y a pas de limitation concernant le nombre de fois qu'un même hex puisse être pris pour cible du tir de barrage.

Les unités positionnées dans des forts intacts sont à l'abri des tirs de barrage. Tous les autres hex à portée sont des cibles potentielles, excepté le 0105 (Forges). Le marqueur d'artillerie français y représente en fait l'artillerie dispersée sur la rive occidentale de la Meuse.

### 7.14) Tir de contrebatterie

L'artillerie ennemie peut être prise pour cible (barrage) par beau temps. Par mauvais temps, l'artillerie active ou toute unité amie doit être à 3 hex ou moins de distance de l'artillerie cible ennemie (guidage). Si un tir de barrage est effectué par mauvais temps sur un hex contenant deux unités ennemies dont une d'artillerie, et à plus de 3 hex de distance, alors l'unité d'artillerie cible dans l'hex n'est pas affectée.



## **7.2 Tir d'interdiction**

L'artillerie peut également effectuer des tirs d'interdiction, c'est-à-dire dirigés vers un hex pour ralentir la progression ennemie et détruire ponctuellement des lignes de ravitaillement.

### 7.21) Procédure

Pour placer un marqueur d'interdiction, choisir un hex à portée de l'artillerie active et lancer un dé. Si le résultat est inférieur (STRICTEMENT) à la force d'attaque de l'artillerie active, placer le marqueur. Un résultat de 6 est toujours un échec. Il n'y a pas de combinaison possible de différentes artilleries. Le résultat du dé n'est pas modifié par le terrain.

### 7.22) Effets

Un marqueur d'interdiction placé coupe la(es) route(s) de l'hex. Les unités pénétrant dans l'hex ou les lignes de ravitaillement passant par cet hex sont pénalisées (double coût de MP du terrain hors route du fait de l'annulation de la route). Toutes les routes des hex adjacents sont considérées interrompues tant que le marqueur est présent (8.5). Par conséquent, les unités quittant l'hex interdit et entrant dans un hex adjacent non interdit doivent payer le coût en MP comme si la route n'existait pas. Des unités effectuant une retraite après combat (9.5) doivent effectuer un test de moral M pour chaque hex interdit qu'elles traversent. Que l'unité soit amie ou ennemie, le moral doit être testé. Le marqueur reste en place jusqu'à la prochaine phase d'organisation du joueur bombardant.

### 7.23) Restrictions

Le placement du marqueur d'interdiction n'a aucun effet sur les unités déjà présentes dans l'hex au moment du tir. Aucun marqueur ne peut être placé sur des hex source de ravitaillement.

## **7.3) Règles allemandes spécifiques du premier tour**

L'artillerie allemande avait déjà été installée et réglée bien avant la bataille, d'où un effet dévastateur. Au tour 1, les tirs de barrage allemands reçoivent un modificateur de colonne +1, et les tirs d'interdiction reçoivent un modificateur de colonne -1.

## **8.0) Mouvement**

Lors de la phase de mouvement, le joueur actif peut déplacer toutes ses unités d'infanterie et d'artillerie qui n'ont pas tiré lors de la phase de bombardement précédente (excepté les unités bloquées par les unités ennemies, ZOC, ou terrains interdits).

Les unités se déplacent d'hex en hex en payant un coût de MP listé sur la TEC, jusqu'à la limite de leur potentiel. Tous les coûts sont cumulables (bois, tranchées,...). Les unités peuvent se déplacer seules ou en piles. Le déplacement n'est pas obligatoire.

### **8.1) Restrictions**

Une unité ne peut pas dépasser sa capacité de mouvement (exception 8.2). Toutefois, chaque unité peut toujours se déplacer d'au moins un hex lors de sa phase de mouvement, quel que soit le coût en MP, à partir du moment où l'entrée dans l'hex n'est pas bloquée.

Les unités concernées par un mouvement de percée peuvent se déplacer d'au moins un hex durant cette phase quel que soit le coût en MP, à partir du moment où l'entrée dans l'hex n'est pas bloquée (8.11).

Les unités d'artillerie de corps se déplaçant doivent être retournées. Les unités d'artillerie de division, plus légères, ne sont retournées que si elles s'engagent dans un mouvement stratégique (8.2).

### 8.11) Mouvement bloqué

Des unités ne peuvent pénétrer dans des hex contenant des unités ennemies ou des forts ennemis non détruits ou encore la Meuse s'il n'y a pas de pont. Les QGs et unités d'artillerie ne peuvent pas pénétrer dans un hex à ZOC forte non annulée (8.41, 8.42).

#### 8.12) Mouvement et empilement

Les unités ignorent les limites d'empilement lorsqu'elles traversent un hex. Un nombre illimité d'unités peut donc traverser un hex à moins d'un blocage à l'entrée (terrain, ZOC, unités). La limitation est appliquée à la fin de la phase de mouvement et de percée de chaque joueur.

#### 8.13) Les infiltrations et retraits après combat (9.5, 9.6) ne coûtent pas de MP.

#### 8.14) Le mauvais temps réduit tous les mouvements d'unité de 1 PM et annule le mouvement de percée pour le tour (13.0).

### **8.2) Mouvement stratégique**

Les unités procédant à un mouvement stratégique durant leur phase de mouvement voient leur capacité de mouvement doublée. Pour se déplacer de la sorte, l'unité doit être ravitaillée (6.1) et non démoralisée (12.0). Elle doit ni être au contact d'une unité ennemie au départ de son mouvement, ni traverser de ZOC ennemie (8.4), ni entrer dans un hex non contrôlé par son propre camp (14.9). Elle peut traverser des hex venant juste de passer sous contrôle de son camp au cours du tour.

#### 8.21) Terrain

Les unités procédant à un mouvement stratégique dépensent ½ MP par hex traversé et relié par une route, et 1 MP par hex urbain traversé (bourg, ville). Les coûts de mouvement relatifs au terrain doivent être pris en compte, ils ne sont pas modifiés.

#### 8.22) Restrictions

Lors d'une même phase de mouvement, une unité ne peut à la fois procéder à un mouvement simple et à un mouvement stratégique. Un mouvement stratégique ne peut pas être entrepris lors de la phase de percée.

### **8.3) Empilement**

Des unités d'un même camp ne peuvent occuper un hex qu'en nombre limité. C'est l'empilement.

#### 8.31) Régiments d'infanterie

Au terme des phases de mouvement et de percée, un hex ne peut contenir que deux régiments au maximum. Un bataillon de pionniers allemands ne peut être ajouté en surplus que si la pile contient déjà au moins une unité de sa propre division.

#### 8.32) Autres unités

Une unité d'artillerie de corps compte comme un régiment. Chaque bataillon, QG, et unité d'artillerie de division compte comme ½ régiment. Les garnisons françaises de forts (14.8) ne sont pas concernées.

#### 8.33) Exceptions

Les remplacements et les renforts (6.3, 6.4) peuvent être empilés en excès à leur entrée en jeu, mais doivent se conformer aux limitations à la fin de la phase de mouvement du joueur en phase. Les unités allemandes peuvent être empilées en excès au début du jeu (3.2).

#### 8.34) Empilement et mouvement

Les unités ignorent les limites d'empilement lorsqu'elles traversent un hex. Un nombre illimité d'unités peut donc traverser un hex à moins d'un blocage à l'entrée (terrain, ZOC, unités). La limitation est appliquée à la fin de la phase de mouvement et de percée de chaque joueur.

#### **8.4) Zones de Contrôle (ZOC)**

Chaque unité d'infanterie et d'artillerie exerce une ZOC sur chacun des 6 hex adjacents. Les QGs n'exercent aucune ZOC.

##### 8.41) fortes et faibles ZOC

Il y a deux types de ZOC (fortes et faibles). Les régiments et les forts exercent des ZOC fortes alors que les bataillons d'infanterie, les unités reliquats et les unités d'artillerie n'exercent que des ZOC faibles. Si un hex est sous les deux types de ZOC, la ZOC forte prévaut. Par conséquent, un hex contenant un bataillon de chasseurs et un fort exercera une ZOC forte.

##### 8.42) Effets d'une ZOC forte

- Les unités d'artillerie et de QG ne peuvent entrer dans un hex ennemi à ZOC forte lors d'un déplacement ou d'une retraite (9.5).
- Lors des phases de mouvement et de percée, les unités d'infanterie doivent s'arrêter en entrant dans un hex à ZOC forte pour la durée de cette phase.
- Lors des phases d'assaut, chaque unité en retraite doit procéder à un test de moral M (12.1) pour chaque hex à ZOC forte traversé (9.51), mais n'est pas obligée de s'y arrêter.
- Les lignes de ravitaillement des unités et des QGs ne peuvent traverser des hex ennemis à ZOC forte (6.12).
- Les coûts d'entrée et de sortie d'un hex ennemi à ZOC forte sont de +1.
- Des unités d'infanterie ne peuvent jamais se déplacer directement d'un hex ennemi à ZOC forte à l'autre, sauf en cas d'infiltration (9.6) ou de retraite (9.5) après combat.

##### 8.43) Effets d'une ZOC faible

- Les unités d'artillerie et de QG ne peuvent entrer dans un hex ennemi à ZOC faible lors d'un déplacement ou d'une retraite (9.5).
- L'infanterie peut entrer dans un hex à ZOC faible sans surcoût de MP, mais doit dépenser + 1 MP pour en sortir.
- L'infanterie peut se déplacer directement d'un hex ennemi à ZOC faible à l'autre, dépensant à chaque sortie +1 MP. Elle doit s'arrêter si en quittant un hex à ZOC faible elle pénètre dans un hex à ZOC forte (à moins qu'elle ne s'infilte ou retraite après combat 9.5, 9.6), payant donc +1 MP en sortant et +1 MP en entrant.
- Chaque unité d'infanterie retraitant doit procéder à un test de moral M pour chaque hex à ZOC faible traversé (9.51). Les lignes de ravitaillement des unités et des QGs ne peuvent traverser des hex ennemis à ZOC faible.

##### 8.44) Annulation de ZOC

La présence d'une ou de plusieurs unités amies dans un hex annule les deux types (forte et faible) de ZOC s'exerçant sur cet hex, **en ce qui concerne les cas de retraite (9.51) et de ligne de ravitaillement**. Ainsi, tout type d'unités peut pénétrer, traverser, progresser ou retraire et tracer sa ligne de ravitaillement par un hex contenant une ou des unités amies sans dépenser de surcoût de MP et sans se soumettre à un test de moral. De plus, les unités peuvent enchaîner une série de tels hex si une première unité pénètre dans le premier hex et s'y arrête, suivie d'une deuxième unité qui pénètre à son tour dans l'hex contenant la première unité et le traverse jusqu'à l'hex suivant contenant une ZOC ennemie et qui s'y arrête, et ainsi de suite.

##### 8.45) QGs, artillerie et déplacement d'une ZOC ennemie forte

Si un régiment ennemi se déplace à proximité d'un hex (adjacent donc) ne contenant qu'une unité de QG ou d'artillerie amie, ces dernières ne sont pas obligées d'évacuer l'hex. Elles peuvent tenir leur terrain et se défendre normalement.

##### 8.46) Infiltrations et retraites après combat

Une ZOC n'a aucun effet sur des unités qui s'infiltrèrent après combat (9.6). Chaque unité battant en retraite doit se soumettre à un test de moral M pour chaque ZOC ennemie traversée (9.51), mais n'est pas obligée de s'y arrêter même en cas de ZOC forte.

#### 8.47) Unités de chasseurs français

Les chasseurs à pieds considèrent toutes les ZOC allemandes comme faibles (8.43).

### **8.5) Routes**

Il coûte 1 MP pour se déplacer d'un hex contenant une route à un autre tant que ceux-ci sont reliés (1/2 MP lors d'un mouvement stratégique, 8.2). Une unité, pénétrant dans un hex contenant une route à partir d'un hex non connecté à cette dernière, doit alors dépenser un coût de MP correspondant au type de terrain contenu dans l'hex pénétré.

### **9.0) Assaut**

Tout combat est facultatif dans ce jeu. Une attaque n'est jamais obligatoire. Des unités d'infanterie ne peuvent se lancer à l'assaut d'unités ennemies que si ces dernières sont adjacentes. Si l'hex ainsi attaqué contient plusieurs unités ennemies, alors l'ensemble de ces unités doit être attaqué comme un tout. L'attaquant ne peut attaquer une partie seulement des unités présentes. Il a toutefois le choix de ses unités attaquantes, certaines pouvant rester hors de la bataille.

Chaque hex cible doit être assailli séparément. Les unités assaillantes ne peuvent attaquer qu'un seul hex par jet de dé d'assaut. Cependant, toute unité amie présente dans l'un des hex adjacents à la cible peut participer à l'assaut pour une attaque combinée. Une unité ne peut attaquer qu'une fois par tour ; une unité ne peut être assaillie qu'une fois par phase d'assaut.

#### **9.1) Procédure d'assaut**

Le joueur attaquant désigne l'hex cible, précise quelles unités d'infanterie attaquent ainsi que les unités d'artillerie à portée appuyant l'offensive (9.3). Ensuite, le défenseur précise quelles unités d'artillerie à portée de l'hex cible appuient sa défense.

L'attaquant fait la somme des potentiels de combat des unités d'infanterie assaillantes puis ajoute ceux des unités d'artillerie en appui offensif. Le défenseur fait la somme des potentiels de combat de toutes les unités d'infanterie et d'artillerie assaillies puis ajoute ceux des unités d'artillerie en appui défensif (9.3). Le rapport force d'attaque / force de défense donne un ratio (1:1 ; 2:1 ; etc.,...). C'est le ratio d'attaque. Arrondir à l'inférieur (24:11 donne 2,18:1, soit 2:1). La colonne correspondante à ce ratio dans la table d'assaut peut être ajustée selon les modificateurs altérant le ratio dans un sens ou dans l'autre (9.2). Jeter un dé. Le résultat du jet est croisé avec la colonne modifiée. La case indique alors les dégâts subis par l'attaquant et le défenseur (9.4) et devant être appliqués avant de résoudre l'assaut suivant.

#### 9.11) Restrictions

Une attaque à ratio inférieur à 1:3 (après ajustement des modificateurs) n'est pas permise. Une attaque à ratio supérieur à 7:1 (après ajustement des modificateurs) est résolue avec la colonne 7:1.

Une attaque déclarée ne peut être annulée par le joueur attaquant (par exemple du fait que l'artillerie défensive se révèle plus importante que prévue). Elle doit se dérouler.

#### **9.2) Modificateurs de colonne**

Une fois le ratio d'attaque de base calculé, la liste des modificateurs de colonne doit être consultée pour l'augmenter ou le diminuer (colonne supérieure ou inférieure). Les modificateurs de colonne se cumulent.

Exemple : le ratio d'attaque de base du joueur allemand est de 5:1, mais les unités assaillantes comprennent une unité de pionniers, et l'hex ciblé contient une tranchée et un bois. Les pionniers

donnent +1, la tranchée -2 et le bois -1. Le modificateur de colonne final est donc -2. La colonne 3:1 sera celle utilisée pour résoudre cet assaut.

Si un ratio d'attaque de base est inférieur à 1:3 ou supérieur à 7:1, appliquer les modificateurs pour établir le ratio final (ex 8:1 avec -2 donne 6:1) ou vérifier si l'attaque est bien permise (ex 1:5 avec +2 donne 1 : 3).

#### 9.21) Pionniers

Une attaque allemande comprenant au moins une unité de pionniers reçoit un modificateur de colonne de +1.

#### 9.22) Côtes et collines

Une attaque en côte ou colline reçoit un modificateur de colonne de -1.

#### 9.23) Bourgs et bois

Une attaque contre un bourg ou un bois reçoit un modificateur de colonne de -1.

#### 9.24) Forts et tranchées

Une attaque contre un fort ou des tranchées reçoit un modificateur de colonne de -2.

#### 9.25) Villes

Une attaque contre une ville reçoit un modificateur de colonne de -3.

#### 9.26) Ponts et ruisseaux

Si toutes les unités d'infanterie assaillantes traversent un pont ou un ruisseau, l'attaque reçoit un modificateur de colonne de -1. L'appui offensif d'une artillerie (9.3) n'y change rien.

### **9.3) Appui d'artillerie**

Le joueur attaquant peut employer l'artillerie pour améliorer sa force d'assaut, c'est l'appui offensif. Le joueur défenseur peut faire de même, c'est l'appui défensif.

Pour fournir un appui les unités d'artillerie doivent être à portée. Elles n'ont pas besoin d'être adjacentes à la cible mais peuvent l'être.

#### 9.31) Procédure

Le joueur ajoute la force d'attaque (PAS de défense) de l'artillerie à la force de combat de ses unités engagées. Retourner les unités d'artillerie ayant fourni un appui.

#### 9.32) Restrictions

- L'artillerie d'armée ne peut apporter d'appui.
- Une artillerie de division ne peut appuyer que des unités de sa propre division.
- L'artillerie de corps peut appuyer toute unité du même corps.
- Il suffit qu'au moins une unité engagée appartienne à la même division ou au même corps pour bénéficier d'un appui d'artillerie.
- Une artillerie de division ou de corps peut appuyer toute unité-reliquat amie à portée.
- Une unité d'artillerie ne peut pas appuyer défensivement si elle est elle-même assaillie par l'ennemi. Elle ne peut que se défendre avec sa force de défense. Toutefois, une unité d'artillerie non assaillie à cette phase peut fournir un appui défensif pour une autre unité d'artillerie assaillie située dans un hex différent.
- Au premier tour, toute l'artillerie de division allemande tire à « 4 » au lieu de 3 en appui offensif.

### **9.4) Dégâts**

Chaque résultat donné dans la table d'assaut est exprimé par deux chiffres séparés d'un trait (exemple : 3/0). Le chiffre de gauche représente les dégâts subis par l'attaquant et celui de droite par le défenseur. Le défenseur applique toujours en premier ses dégâts (perte et retraite). Les dégâts ne s'appliquent qu'aux unités participant à l'assaut en cours.

#### 9.41) Pas de perte

Chaque dégât cause un pas de perte à l'unité touchée (à moins qu'elle ne retraite pour éviter la perte, 9.42). Une unité à pleine capacité subissant un pas de perte est retournée sur sa face à capacité réduite ; une unité à capacité réduite (retournée) est détruite ; une unité non réductible est également détruite. Le joueur décide sur quelle unité porte les pas de perte (exceptions 9.44).

#### 9.42) Retraites

Au moins la moitié des dégâts reçus lors d'un assaut (arrondi inférieur) doit être encaissée en pas de perte (exception 9.43). Ensuite, le joueur peut éviter d'encaisser en pas de perte le reste des dégâts en faisant retraiter TOUTES ses unités participantes d'un nombre d'hex égal au nombre de pas de perte à éviter. Si cela n'est pas possible pour toutes ces unités (présence d'unités ennemies, terrains interdits), alors aucune ne retraite et les dégâts doivent être encaissés en pas de perte (exception : artillerie d'appui, 9.45). Si une unité amie ne peut retraiter que de façon limitée (nombre limité d'hex), alors toutes les unités amies retraitent du même nombre limité d'hex et doivent encaisser la différence en pas de perte. La retraite ne coûte pas de MP. Les unités en retraite ne sont pas obligées de terminer dans le même hex.

Exemple : deux unités d'infanterie allemandes à pleine capacité sont attaquées et prennent trois dégâts. Le joueur doit prendre au moins un pas de perte, il retourne alors une unité face réduite. Il peut ensuite retraiter ses deux unités de 2 hex pour éviter de nouveaux pas de perte. Ou bien, il fait prendre un pas de perte à l'autre unité en la retournant face réduite et retraite d'1 hex pour les 2 unités. Ou encore, il encaisse au total 3 pas de pertes sans retraite, détruisant ainsi l'une de ses unités et réduisant l'autre.

Note : arrondir  $\frac{1}{2}$  donne 0. Ainsi, si des unités prennent 1 dégât dans un assaut, elles peuvent toutes retraiter d'1 hex et rester à pleine capacité (exception 9.43).

#### 9.43) Fractions

Lors d'une attaque allemande sur un fort ou une tranchée, arrondir toute fraction au supérieur pour déterminer les dégâts à encaisser par l'attaquant et/ou le défenseur en pas de perte. Ainsi, 1 dégât équivaut à un pas de perte (retraite interdite) et 3 dégâts entraînent 2 pas de perte au moins.

#### 9.44) Pionniers allemands

Si les allemands attaquent avec au moins une unité de pionniers, le premier pas de perte de côté allemand doit l'être sur l'unité de pionniers.

#### 9.45) Artillerie d'appui

L'artillerie d'appui offensif ou défensif et non adjacente à l'hex assailli ne reçoit pas de dégât dans le combat, ne retraite pas (9.5) et ne s'infiltré pas (9.6).

### 9.5) Retraites

Les unités en retraite après un combat reculent d'un nombre d'hex correspondant au nombre de points de dégât reçus non subis en pas de perte (compte tenu de 9.42, exception 14.82). Elles doivent s'éloigner de toutes les unités ennemies ayant pris part au combat et vers le bord de plateau ami. Ils doivent procéder ainsi pour chaque hex pénétré lors de la retraite. Si cela n'est pas possible, elles doivent se diriger vers une ville / bourg ami. Si cela n'est toujours pas possible ou si leur retraite est bloquée par des unités ennemies, alors elles ne peuvent retraiter et doivent encaisser tous les dégâts en pas de perte. La retraite ne coûte pas de MP.

#### 9.51) Retraites et ZOC

Des unités d'infanterie peuvent retraiter à travers des ZOC ennemies, mais doivent alors se soumettre à un test de moral M (12.10) pour chaque hex traversé. Un échec cause une démoralisation (12.3). Une unité déjà démoralisée échouant à ce test encaisse un pas de perte (9.41). Les QGs et l'artillerie ne peuvent retraiter à travers des ZOC ennemies.

#### 9.52) Retraites et interdiction

Une unité en retraite à travers un hex comportant un marqueur d'interdiction (7.2) doit subir un test de moral M (12.1), avec les mêmes conséquences en cas d'échec que pour traverser une ZOC ennemie (9.51). Les QGs et l'artillerie peuvent retraiter à travers des hex comportant un marqueur d'interdiction.

#### 9.53) Attaquants et retraites

Les attaquants en retraite ne peuvent ensuite s'infiltrer après le combat (9.6).

#### 9.54) Artillerie d'appui

L'artillerie d'appui offensif ou défensif, n'étant ni dans l'hex assailli ni adjacent à celui-ci, ne prend pas de dégât lié au combat de l'assaut (9.4) et ne retraite ni ne s'infiltrer après le combat.

### **9.6) Infiltration**

Si l'hex assailli est laissé vacant du fait des pas de perte ou d'une retraite (9.5), et si aucune unité assaillante n'a retraité, alors les unités assaillantes peuvent s'infiltrer dans cet hex. Les unités en défense ne peuvent jamais s'infiltrer après le combat.

Toutes les unités assaillantes peuvent s'infiltrer et occuper l'hex cible, en respectant la limite d'empilement. S'infiltrer ne coûte aucun MP, et n'est pas affecté par une ZOC ennemie (8.4).

#### 9.61) Pionniers allemands

Si les pionniers étaient impliqués dans l'attaque (même s'ils ont été éliminés) et que les unités assaillies ont retraité d'au moins 2 hex, alors les attaquants ayant été empilés avec ces pionniers peuvent s'infiltrer et occuper le premier hex de retraite des défenseurs, s'il ne contient pas d'unité ennemie. Si toutes les unités assaillies ont été éliminées, alors ces unités attaquantes peuvent s'infiltrer et occuper n'importe quel hex au-delà de celui attaqué (ne contenant pas d'unité ennemie). Deux piles attaquantes ou plus contenant une unité de pionniers peuvent s'infiltrer de deux hex.

Au moins une unité doit s'arrêter dans l'hex attaqué (exception 9.62). Les autres unités peuvent s'infiltrer dans l'hex suivant en respectant la limitation d'empilement. Une fois l'infiltration de toutes les unités empilées avec des pionniers effectuée, les autres unités ayant participé à l'assaut peuvent à leur tour s'infiltrer dans l'hex attaqué en respectant la limitation d'empilement. Les unités en infiltration ne peuvent se séparer, excepté pour laisser une unité dans l'hex conquis.

#### 9.62) Pionniers solitaires

Si les seules unités s'infiltrant sont des unités de pionniers, et que les unités assaillies ont retraité d'au moins deux hex ou ont été éliminées, alors les unités de pionniers peuvent s'infiltrer au-delà de l'hex attaqué (selon 9.61) sans devoir laisser occupé l'hex attaqué.

#### 9.63) Artillerie d'appui

L'artillerie ayant appuyé l'offensive ne peut s'infiltrer après le combat, à moins qu'elle n'ait été empilée avec des unités d'infanterie assaillantes.

### **9.7) Reddition**

Lorsqu'une unité se rend, elle est retirée définitivement du jeu. Elle ne peut pas être restaurée lors des remplacements (6.3).

Une unité se rend si :

- elle est éliminée, alors qu'elle n'est plus ravitaillée et encerclée de ZOC ennemies (8.4), ou
- si elle est démoralisée et réduite ou si elle est déjà une unité-reliquat (14.4) échouant au ralliement (6.2) alors qu'elle est adjacente à une unité ennemie et qu'aucune unité amie non démoralisée n'est présente avec elle dans le même hex.

## **10.0) Phase de récupération mutuelle**

Lors de cette phase, les deux joueurs retournent toutes leurs unités d'artillerie face principale visible (recto). Ils peuvent également tenter de rallier (6.2) les QGs isolés. Si ces derniers sont ralliés, les retourner face principale visible (recto).

## **11.0) Effets de terrain**

Les terrains (dans l'hex ou sur le côté d'hex) affectent les lignes de ravitaillement (6.12), les mouvements (8.0), les barrages (7.1) et les assauts (9.0). Les effets sont cumulables (se référer à la TEC).

## **12.0) Moral et démoralisation**

Les unités doivent subir des tests de moral lorsqu'elles encaissent les résultats M, M1, M2 ou X d'après la table de tir de barrage (7.11) et lorsqu'elles retraitent à travers des hex de ZOC ennemies (9.51) ou contenant un marqueur d'interdiction (9.52).

### **12.1) Tests de moral**

Le joueur doit tout d'abord ajuster le moral de l'unité en question en appliquant l'ensemble des modificateurs (12.2) puis jeter 2 dés. Si le résultat est M, il n'y a pas de modification. M1, M2, M3 font ajouter +1, +2, +3 au résultat. Si le résultat modifié final est inférieur ou égal au moral modifié de l'unité, celle-ci n'est pas affectée. Si le résultat modifié final est supérieur au moral modifié de l'unité, alors elle échoue au test et devient démoralisée (12.3). Placer un marqueur de démoralisation sur l'unité. Si l'unité échouant au test est déjà démoralisée, alors elle subit un pas de perte (9.41) et demeure démoralisée si elle survit.

### **12.2) Modificateurs de moral**

Les circonstances peuvent augmenter ou diminuer le moral d'une unité. Tous les modificateurs sont cumulables :

- l'unité est de force réduite : -1,
- l'unité est démoralisée : -1,
- l'unité est sur un hex comprenant une tranchée, un fort, ou une ville : +1,
- unité d'infanterie de réserve française (débutant avec un moral de 6) à partir du 26 février : +1,
- unité d'infanterie territoriale française (débutant avec un moral de 5) à partir du 26 février : +2,
- unité-reliquat française à partir du 26 février : +1.

### **12.3) Démoralisation**

Les unités démoralisées sont pénalisées :

- les unités d'infanterie démoralisées ont une force de combat réduite de moitié (arrondi supérieur) et ne peuvent plus attaquer. Elles ne peuvent que se défendre à demi force de combat.



- Une unité d'artillerie démoralisée peut procéder à des tirs de barrage ou d'interdiction (7.0) à demi force, mais ne peuvent plus tirer en appui (9.3). Elle se défend à pleine capacité.
- Toutes les unités démoralisées subissent une pénalité de moral de -1 (12.2). Elles ne peuvent plus entreprendre de mouvement stratégique (8.2) ni de percée (13.0) et ne peuvent pas bénéficier de remplacement (6.3).
- Une unité démoralisée échouant à un test de moral encaisse un pas de perte (9.41).
- Une unité démoralisée et à capacité réduite ou une unité-reliquat démoralisée (14.4) se rend en échouant au test de ralliement (6.2), si elle est adjacente à une unité ennemie (9.7) et qu'elle n'est pas accompagnée d'une unité amie non démoralisée dans le même hex.

Des unités démoralisées peuvent être ralliées (6.2) lors de la phase d'organisation (exceptés les QGs qui peuvent être ralliés lors de la phase de récupération mutuelle). Les effets de démoralisation et de non ravitaillement (6.16) sont cumulables. Ainsi, une unité d'infanterie non ravitaillée et démoralisée voit sa force de combat réduite au quart ; une unité d'artillerie non ravitaillée et démoralisée ne peut plus que se défendre à pleine capacité en cas d'attaque.

### **13.0) Mouvement de percée**

Les unités de pionniers allemands et de chasseurs français, ainsi que toutes les unités empilées avec elles au début de leur phase de percée, peuvent se déplacer de la moitié (arrondi supérieur) de leur capacité de mouvement en cours (après réduction si non ravitaillées, 6.16). Les unités empilées ne peuvent se séparer lors de la percée, bien qu'une unité puisse être laissée sur un hex précédent. Le mouvement de percée n'a lieu qu'en cas de beau temps (5.2). Il n'y a pas de mouvement stratégique pendant cette phase.

### **14.0) Règles spéciales**

#### **14.1) Creuser**

Les tranchées imprimées sur la carte existent depuis plus d'un an et sont bien étendues. Les joueurs ne peuvent pas creuser de telles tranchées durant le jeu. Ils peuvent toutefois creuser dans des hex qui en sont dépourvus durant leur phase de mouvement. Le creusement de nouvelles tranchées apporte toutefois des avantages moindres que ceux procurés par les tranchées permanentes.

##### 14.11) Procédure

Une unité ne se déplaçant pas lors de sa phase de mouvement peut creuser. Le joueur doit alors tourner (rotation) l'unité en action pour indiquer son activité de terrassement. Si cette unité se déplace ultérieurement, le terrassement est annulé jusqu'à ce qu'elle creuse de nouveau.

##### 14.12) Effets

Une unité en cours de terrassement reçoit un bonus de force de combat (ou force de défense en cas d'unité d'artillerie) de +1 en défense lors d'un assaut ennemi. Il n'y a pas de bonus lorsqu'elle attaque.

##### 14.13) Restrictions

- Une unité ne peut pas creuser sur un hex de tranchée ou de fort.
- Une unité ne peut pas creuser lors de la phase de percée (13.0).
- L'artillerie sur rail française ne peut creuser.

#### **14.2) Division indépendante**

La 16<sup>ème</sup> division d'infanterie française est une unité indépendante de tout corps. Elle ne peut recevoir de tir d'appui (9.3) de la part d'une quelconque unité d'artillerie de corps ou de QG. Une unité éliminée ne peut revenir en jeu par les remplacements. Les unités considèrent tout hex de

Verdun comme source de ravitaillement (6.11. Verdun n'est jamais hors ravitaillement ni isolée). La division entre en jeu sur 1622.

### **14.3) L'artillerie d'armée**

Chaque camp possède de l'artillerie hors carte, de types différents, et chacune est traitée de façon différente.

#### 14.31) Artillerie navale allemande

La portée est illimitée. Lorsqu'elle tire, la retourner afin qu'elle ne tire qu'une seule fois dans le tour.

#### 14.32) Artillerie lourde allemande

Le marqueur débute sur sa piste en position 3. Il y est repositionné à chaque phase d'organisation du joueur allemand. A chaque fois qu'elle tire, le marqueur descend d'une case (3 tirs possibles par tour). Les canons sont localisés très au Nord (hors carte) et ont une portée de 10 hex depuis le bord Nord de la carte.

#### 14.33) Artillerie française de la rive gauche de la Meuse

Les Français avaient des canons dispersés sur toute la rive gauche de la Meuse. Pour convenances, ils sont considérés comme stationnés à Forges. C'est une artillerie d'armée (se référer à la table d'aptitude de l'artillerie). L'artillerie allemande ne peut effectuer de tir de barrage dessus.

#### 14.34) Artillerie sur rail française

Il s'agit également d'une artillerie d'armée. Elle représente des canons de gros et moyens calibres montés sur 2 trains blindés qui ont été immobilisés dans le saillant lors de la destruction de la voie par les premiers bombardements allemands. C'est la seule artillerie autorisée à se déplacer après avoir effectué un tir, comme indiqué par sa capacité de mouvement imprimée sur le verso du pion. Cette artillerie ne peut jamais se déplacer en dehors des hex contenant une voie ferrée.

### **14.4) Unités-reliquats**

Les français ont trois unités de type reliquat, les allemands en ont deux. Elles peuvent entrer en jeu lorsque des unités d'infanterie ont été éliminées. Toute unité d'infanterie allemande peut générer une unité-reliquat ; seuls les régiments français avec un moral (imprimé sur pion) de 7 ou 8 le peuvent. Une unité-reliquat compte comme ½ régiment en ce qui concerne l'empilement, et exerce une ZOC faible (8.43).

#### 14.41) Procédure

Lorsqu'une unité concernée est éliminée, le joueur peut faire subir à cette unité un test de moral M (12.1). En cas de succès, un pion unité-reliquat (si disponible) est placé sur l'hex occupé par l'unité éliminée. Si l'unité a été éliminée avant la répartition de tous les dégâts subis, ou si d'autres unités occupent le même hex que le reliquat et retraitent, alors l'unité-reliquat doit retraire également. Une unité-reliquat ne peut pas être éliminée lors du tour où elle apparaît.

Exemple : Une unité d'infanterie française, seule, et réduite encaisse 4 points de dégâts. Le premier point la détruit. Elle est retirée de la carte. Elle réussit le test de moral et un pion unité-reliquat est alors placé sur l'hex. Cette unité-reliquat retraite alors de 3 hex pour satisfaire les 3 points de dégât restant à encaisser.

#### 14.42) Elimination des unités-reliquats

Lorsqu'une unité-reliquat est éliminée, elle est retirée du jeu. Elle ne revient pas en jeu par remplacement et ne compte pas comme perte à la fin du jeu (16.0).

## **14.5) Pionniers allemands**

Si au moins une unité de pionniers allemands participe à un assaut, le joueur allemand reçoit un modificateur de colonne de +1. Toutefois, la première unité à encaisser un pas de perte doit être une unité de pionniers ayant participé à l'assaut (9.41). Pas plus d'un remplacement par tour au total (et non pas par unité de pionniers) ne peut être attribué aux pionniers (6.3). Les unités de pionniers ainsi que les autres unités empilées avec elles peuvent se déplacer lors de la phase de percée allemande par beau temps (13.0) et peuvent s'infiltrer dans le premier hex du chemin de retraite utilisé par les unités françaises si retraite de 2 hex au moins (9.61).

## **14.6) Chasseurs à pied français**

Le joueur français possède des bataillons spéciaux de chasseurs à pied. Ils considèrent toutes les ZOC allemandes comme faibles (8.43). Des bataillons de chasseurs à pied réduits peuvent recevoir des remplacements, au contraire de ceux éliminés qui ne reviennent jamais en jeu. Les unités de chasseurs à pied et toutes les unités empilées avec elles peuvent se déplacer lors de la phase de percée française par beau temps (13.0).

## **14.7) Pétain prend les affaires en main**

Durant le tour du 26 février, Pétain prend le commandement des forces françaises. Ceci produit plusieurs effets. Le joueur français peut replacer une unité d'artillerie éliminée lors de la phase d'organisation de ce tour. De plus, à partir de ce tour et jusqu'à la fin,

- Les artilleries de corps peuvent combiner leurs tirs ;
- les unités de réserve, la territoriale, et les reliquats ont un moral de 7 ;
- les QGs français peuvent utiliser les voies ferrées en plus des routes lors de la vérification du ravitaillement (6.11) ;
- le joueur français bénéficie de deux points de remplacement par tour.

## **14.8) Forts**

Tous les forts sur le plateau de jeu sont français. Chaque hex contenant un fort exerce une ZOC forte (8.42) et ne peut pas être conquis par les unités allemandes avant d'avoir été détruit.

### 14.81) Forts et combats

Les unités françaises dans les forts sont immunisées contre les tirs de barrage (7.1) et les unités allemandes attaquant un fort non détruit ont un modificateur de colonne de -2 dans la table d'assaut. Les forts ont une force de combat intrinsèque de 2, à ajouter aux défenseurs présents dans l'hex, cette force représente un pas de perte qui peut être perdu en combat.

### 14.82) Forts et retraites

Une garnison de fort ne bat jamais en retraite. Ainsi, si un fort vide et non détruit encaisse un dégât, la garnison est détruite avec le fort. Si des unités non garnison défendant un hex de fort doivent retraiter après avoir encaissé la moitié des dégâts en pas de perte (9.5), un point de dégât est absorbé par la garnison du fort. Ceci a pour effet de détruire la garnison et de diminuer d'un hex la retraite des unités. Placer un marqueur « fort détruit » sur chaque hex de fort ayant sa garnison détruite. Les forts détruits n'ont plus de garnison, et les marqueurs restent sur le plateau jusqu'à la fin du jeu (même si le fort est repris par les français).

### 14.83) Forts et soutien

Les garnisons et les forces intrinsèques des forts sont toujours ravitaillées (6.1). Les autres unités occupant un hex de fort doivent suivre les règles normales (Les stocks de nourriture et de munitions ne concernent que les garnisons).

## **14.9) Contrôle**

Au début du jeu, tout ce qui est au Sud de la ligne de tranchées la plus au Nord est sous contrôle français, et tout ce qui est au Nord de cette ligne est sous contrôle allemand. Chaque hex demeure sous contrôle de son propriétaire jusqu'à sa prise par une unité ennemie. A ce moment-ci, le joueur ennemi prend le contrôle de l'hex jusqu'à ce qu'il soit repris par une unité amie.

## **15.0) Règles optionnelles**

Il est possible que le joueur plus expérimenté laisse un avantage au joueur moins expérimenté.

### **15.1) Attaque allemande réussie sur la rive gauche de la Meuse (avantage mineur à l'allemand)**

Suite à cette attaque, l'artillerie de Forges ne participe plus au jeu.

### **15.2) Effort total (avantage majeur allemand)**

L'effort allemand pour prendre Verdun est plus organisé. La 121<sup>ème</sup> division arrive le 25 février sans pénalité de victoire (6.42).

### **15.3) Organisation améliorée (avantage français mineur)**

La 16<sup>ème</sup> division française est rattachée à un corps. La décision doit être prise dès son arrivée en jeu. Elle a donc un QG (pas Verdun) et peut recevoir un appui d'artillerie (9.3) et des remplacements (6.3) normalement.

### **15.4) Artillerie lourde (avantage français majeur)**

Le Haut-Commandement français ne démantèle pas ses forts de leur artillerie lourde en 1915. Les joueurs doivent utiliser les pions de garnison de fort pour représenter les garnisons à pleine capacité (force 2) ou force réduite (1). Les forts exercent une ZOC sur un rayon de 2 hex. Les 6 hex adjacents au fort sont une ZOC forte (8.42), l'extension est une ZOC faible (8.43).

### **15.5) Infiltration**

La présence d'au moins une unité amie dans un hex annule la ZOC ennemie, qu'elle soit faible ou forte, quel que soit l'enjeu (8.42, 8.43). Par conséquent, tous types d'unités peuvent pénétrer, s'infiltrer, battre en retraite et tracer une ligne de ravitaillement à travers tous les hex contenant au moins une unité amie, sans coût de MP supplémentaire ni test de moral à subir. De plus, des unités peuvent s'infiltrer à travers une série de tels hex si une première unité pénètre dans le premier hex et s'y arrête pour le reste de la phase, suivie d'une deuxième unité pénétrant à son tour dans l'hex où se trouve la première unité puis se déplaçant et s'arrêtant sur un autre hex sous ZOC ennemie, et ainsi de suite. Le joueur allemand procédant par infiltration gagne 1 PV par groupe de trois bourgs contrôlés (arrondi inférieur).

## **16.0) Conditions de victoire**

Seul le joueur allemand marque des points de victoire (PV). A la fin du dernier tour, il marque des PV, pour les territoires qu'il contrôle et les pertes françaises infligées comme suit :

\* Contrôle du territoire :

- 1 PV par groupe de 2 bourgs contrôlés (arrondi inférieur, 1 donne 0 PV, 7 donne 3 PV),
- 1 PV pour chaque fort détruit,
- 1 PV pour chaque hex de Verdun contrôlé.

\* Pertes infligées :

Chaque unité éliminée compte pour deux pertes et chaque unité réduite présente sur le plateau compte pour 1 perte. Les unités-reliquats (14.4) et les pas de pertes ou unités restaurées par remplacement ne comptent pas puisque leur nombre n'est pas enregistré. Comparer le ratio pertes françaises / pertes allemandes et marquer les points comme suit :

- pertes allemandes supérieures aux pertes françaises = 0 PV,
- pertes françaises supérieures = 1 PV,
- pertes françaises supérieures avec ratio 3:2 = 3 PV,
- pertes françaises supérieures avec ratio 2:1 ou plus = 5 PV.

De plus, le joueur allemand perd 1 PV s'il utilise son option de renfort (6.42).  
Ensuite, consultez la table ci-dessous pour déterminer le vainqueur :

**0-2 PV allemands = victoire française majeure,**  
**3-5 PV allemands = victoire française mineure,**  
**6-8 PV allemands = égalité (historique),**  
**9-11 PV allemands = victoire allemande mineure,**  
**12 + PV allemands = victoire allemande majeure.**

## Calendrier de renfort

23 février : QG et artillerie du XX<sup>e</sup> corps français ; 37<sup>ème</sup> division française ;

24 février : 153<sup>ème</sup> division française ;

25 février : 16<sup>ème</sup> division indépendante française et optionnellement 121<sup>ème</sup> division d'infanterie allemande ;

26 février : prise en main de Pétain, 2 remplacements français par tour (14.7) ; QG et artillerie du I<sup>er</sup> corps français ; 1<sup>ère</sup> division française ;

27 février : 2<sup>ème</sup> division française.

## Erratum / et pions additionnels

La 16<sup>ème</sup> artillerie de division possède une garnison de fort imprimée sur son verso. C'est une erreur, cela devrait être le mot « fired » comme pour toute unité d'artillerie de division (pas d'attaque ou de mouvement, mais défense seule de force 2).

Le pion modifié et des pions additionnels sont téléchargeables ici :

[http://www.avalanchepress.com/pdf/TSNP\\_Options.pdf](http://www.avalanchepress.com/pdf/TSNP_Options.pdf)

## Table d'assaut : modificateurs de colonne (cumulables)

Présence d'unités de pionniers dans l'attaque allemande = +1

Tous les assaillants attaquent en traversant un pont = -1

Tous les assaillants attaquent en traversant un ruisseau = -1

Défenseurs sur une colline ou une pente = -1

Défenseurs dans un bourg = -1

Défenseurs dans un bois = -1

Défenseurs dans un fort = -2

Défenseurs dans une tranchée = -2

Défenseurs dans une ville = -3

## Table des effets de terrain

Hex ou bordure d'hex	coût MP pour pénétrer	Assaut	Barrage
pont	1 (annule la rivière)	-1 colonne	sans effet
ville	2 (1)	-3 colonne	-2 colonne
basique	1	sans effet	sans effet
fort	les allemands ne peuvent pas y pénétrer	-2 colonne	protégé
Meuse	interdit	Interdit	sans effet
route	1 (1/2)	sans effet	sans effet
pente/colline	2	-1 colonne	sans effet
ruisseau	+1	-1 colonne	sans effet
bourg	2 (1)	-1 colonne	-1 colonne
tranchée	+1	-2 colonne	-2 colonne
bois	2	-1 colonne	sans effet

\* Tous les MP et modificateurs de terrain sont cumulables

\* Utiliser les MP entre parenthèses lors des mouvements stratégiques

- \* Les unités se déplaçant le long de route ignorent le coût des terrains.
- \* Les unités pénétrant dans un hex de route à partir d'un hex sans route dépensent des MP correspondant aux autres terrains figurants sur l'hex.
- \* Les unités pénétrant dans un hex de route à partir d'un hex de route interrompue ou d'un hex de route interdit dépensent des MP correspondant aux autres terrains figurants sur l'hex.
- \* Tracer une ligne de ravitaillement suit la même procédure.

## **Table de barrage**

### \* Résultats

- = sans effet

M = test de moral

M1 = test de moral avec +1 au jet

M2 = test de moral avec +2 au jet

X = élimination d'une unité d'artillerie ou réduction d'une unité d'infanterie de pleine capacité.

Toutes les unités restantes doivent subir un test de moral M2. S'il n'y avait pas d'unité d'artillerie ou d'infanterie de pleine capacité, aucune unité n'est éliminée mais toutes doivent subir un test de moral M3 (= test de moral avec +3 au jet).

### \* Modificateurs de colonne

Artillerie allemande tirant par beau temps = +1

Artillerie allemande tirant le tour du 21 février (seulement) = +1

Cible dans un bourg = -1

Cible dans une ville = -2

Cible dans une tranchée = -2

Les forts et unités présentes dans un fort sont immunisés contre les tirs de barrage

## **Table d'aptitude d'artillerie**

Armée = tir de barrage et d'interdiction

Corps = tir de barrage et d'interdiction, appui offensif et défensif

Division = appui offensif et défensif