

AIR BRIDGE TO VICTORY

OPERATION MARKET-GARDEN, 1944

1. Introduction
2. Eléments composant le jeu
3. La séquence de jeu
4. Le mouvement terrestre
5. L'empilement
6. Les zones de contrôle (ZOC)
7. Le terrain
8. La valeur d'efficacité des unités
9. Artillerie, bombardement et support
10. Le refus du combat
11. La réaction du défenseur
12. Le combat en manoeuvrant
13. L'assaut
14. La fatigue
15. Les points aériens
16. Le ravitaillement
17. Les ingénieurs
18. La météo
19. Les blindés
20. L'initiative
21. Les renforts
22. Note de la traduction.

1.0 Introduction :

Air Bridge to Victory est un jeu, au niveau du bataillon, retraçant l'opération Market-Garden et la tentative des Alliés de terminer la guerre en Europe avant Noël 1944.

Le dimanche 17 septembre 1944, peu après 10 heures du matin, décolla de tous les aérodromes du sud de l'Angleterre, la plus grande armada de transports de troupes aéroportées jamais rassemblée pour une seule opération. Ainsi, en cette 263ème semaine de la seconde guerre mondiale, le chef suprême des forces alliées, le Général EISENHOWER déclencha l'opération Market-Garden, une des plus audacieuse et imaginative opération de la guerre. De façon surprenante, l'offensive Market-Garden combinant assaut terrestre et aéroporté a été conçue par un des chefs allié les plus prudents, le Field Maréchal MONTGOMERY

Market, la phase aéroportée de l'opération, était colossale : elle impliquait plus de 5000 chasseurs, bombardiers, transports et plus de 2500 planeurs. Ce dimanche après-midi, à exactement 13h30, dans le cadre d'un assaut mené de jour, sans précédent, une complète armée aéroportée alliée avec véhicules et équipements, débuta son parachutage derrière les lignes allemandes.

La cible de cette intrépide et historique invasion en provenance du ciel : la Hollande, occupée par les nazis.

Au sol, les forces de l'opération **Garden** se tenaient le long de la frontière entre la Hollande et la Belgique ; il s'agissait des colonnes rassemblées de tanks de la seconde armée britannique.

A 14h35, précédés par un tir d'artillerie et escortés par une nuée de chasseurs équipés de roquettes, les tanks commencèrent à déferler au cœur de la Hollande le long d'une route stratégique, que les parachutistes tentaient déjà , en combattant , de capturer et de tenir ouverte.

Le plan ambitieux de MONTGOMERY était de faire traverser la Hollande par ses troupes et tanks puis de bondir, à travers le Rhin, en Allemagne.

MONTGOMERY pensait que l'opération Market-Garden était le coup de butoir nécessaire pour renverser le 3ème Reich et terminer la guerre en 1944.

Air Bridge to Victory peut-être joué par 1 à 4 joueurs.

Note : Air Bridge to Victory a été conçu plus comme un jeu que comme une simulation.

Nous nous sommes efforcés d'être le plus précis possible dans l'ordre de bataille et les informations du scénario. Nous souhaitons aussi concevoir un jeu amusant à jouer tout en vous permettant d'apprendre les réalités historiques de la campagne.

2.0 L'équipement du jeu :

2.1. Les composants du jeu :

Chaque exemplaire de Air Bridge to Victory comprend :

- une carte 22X34
- une carte 22X17
- 300 marqueurs à découper

- 1 livret pour les règles et scénarios
- 4 aides de jeu (ndlt voir § 22)
- 1 dé à 10 faces

2.2. La carte :

La carte représente le terrain allant de De Groote, au sud de la Hollande, au Nord est de Arnhem. L'échelle est approximativement d'un mile par hex.

Chaque hex de la carte ne comprend qu'un seul type de terrain, outre les routes.

Le tableau des effets du terrain, sur les aides de jeu, explique les effets du terrain sur le mouvement et le combat.

2.3. Les pions :

Il y a 2 types de pions : les unités et les marqueurs.

Les unités représentent les troupes de combat impliquées dans la campagne. Les faces de chaque unité comportent des informations sur l'organisation de l'unité, sa taille, sa force de combat et son efficacité. Le recto de chaque unité représente l'unité de combat à pleine puissance avec 2 niveaux de perte. Le verso de chaque unité représente l'unité avec sa force réduite à 1 niveau de perte.

Les unités commencent le jeu à pleine puissance (avec 2 niveaux de perte) sauf si le scénario en dispose autrement.

Lorsque le résultat de combat indique qu'une unité doit supporter un niveau ou un pas de perte, l'unité est retournée sur son verso celui-ci représentant sa force réduite de moitié (1 niveau de perte). Les unités ne disposant plus que d'un niveau de perte et qui sont contraintes de supporter un niveau ou un pas de perte supplémentaire, sont éliminées.

Les marqueurs sont placés sur la carte à divers moments de la partie afin de préciser l'état des unités et ce, comme cela est indiqué dans ces règles.

Les couleurs des unités :

- fauve : unités britanniques terrestres
- rouge : unités britanniques et polonaises aéroportées
- vert : unités américaines aéroportées
- gris : unités allemandes de la Wermacht
- blanc sur noir : unités allemandes de la SS

2.4 Explications sur les valeurs des unités :

- **force d'attaque** : elle représente la force de combat de l'unité quand celle-ci attaque. Cette valeur est utilisée quand l'unité déclare et résout un combat en manoeuvrant ou un assaut (voir 12.0 et 13.0).
- **force de défense** : elle représente la force de combat de l'unité quand celle-ci se défend. Cette valeur est utilisée quand l'unité est attaquée lors d'un combat en manoeuvrant ou un assaut (voir 12.0 et 13.0).
- **points de mouvement** : la capacité de mouvement de l'unité pendant une phase d'un tour de jeu. Elle est utilisée pendant la phase de mouvement de chaque tour de jeu pour déplacer l'unité d'un hex vers un autre sur la carte (voir 4.0).
- **valeur d'efficacité** : celle-ci représente l'entraînement de l'unité, son efficacité et sa cohésion au combat. Elle est utilisée pour déterminer les modificateurs

applicables dans les manœuvres de combat et pour déterminer si l'unité est autorisée à effectuer un second jet de dé de combat lors d'un assaut (voir 12.0 et 13.1).

- **valeur d'empilement** : celle-ci est une représentation de l'espace qu'occupe une unité dans un hex. Pas plus de 8 points d'empilement ne peuvent occuper un hex à la fin d'un mouvement et d'un combat (voir 5.0).
- **valeur de bombardement** : la puissance de feu des unités d'artillerie. Cette valeur est utilisée lors des attaques effectuées dans la phase de bombardement ou lors des supports effectués lors de la phase de manœuvres de combat. Elle est utilisée en défense lors du support de la phase de combat en manoeuvrant de l'opposant ou lors du bombardement défensif de la phase d'assaut de l'opposant (voir 9.0 et 9.4).
- **la portée** : cette valeur précise à quelle distance une unité d'artillerie peut faire feu. Elle est comptée de l'hex à partir duquel est effectué le tir (celui-ci exclu) jusqu' à l'hex où se trouve la cible (celui-ci inclus) (voir 9.0).
- **combat/motorisé** : les unités avec un mouvement de type C/M sont considérées comme combat/motorisé. Ces unités sont les seules qui peuvent tenter de refuser le combat. Ce sont également les seules qui peuvent se déplacer lors de la phase des mouvements mécanisés du tour du joueur en phase.
- **blindé, anti-tank, infanterie** : chaque unité est de l'un de ces 3 types. Lors du calcul des modificateurs, pendant les manœuvres de combat et assauts qui comprennent des unités désignées comme « blindées », consultez sur la table de combat les « effets blindés » pour déterminer les modificateurs applicables.
- **taille de l'unité** : dans ce jeu, toutes les unités représentent des bataillons.
- **bataillon, régiment, division** : ces derniers indiquent l'identification hiérarchique de l'unité. Dans ce jeu, les unités seront identifiées par leur bataillon/régiment/division. Exemple : 1/508/82 désigne le 1^{er} bataillon du 508eme régiment de la 82eme division aéroportée.

2.5 Le dé :

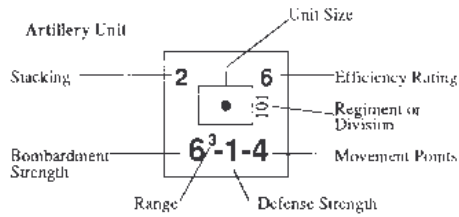
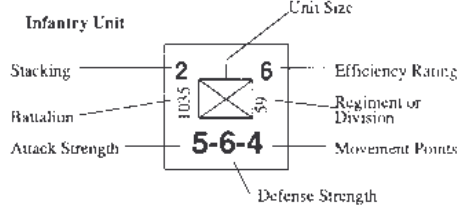
Ce jeu utilise un dé à 10 faces. Le chiffre 0 est lu 10 et non 0 .

La base du jeu :

Air Bridge to Victory se joue en une série de tours de jeu représentant chacun une demi-journée. Chaque jour, un camp aura l'initiative pendant les 2 tours de jeu représentant une journée. Le joueur avec l'initiative est le « 1^{er} joueur ». Chaque tour, le 1^{er} joueur mène des actions conformément à la séquence de jeu. Quand il a fini, le 2nd joueur en fait de même. Quand les 2 joueurs ont terminé leur tour respectif de jeu, le tour de jeu est terminé. Le marqueur de tour de jeu est avancé dans la case suivante de la table de tour de jeu et commence alors un nouveau tour.

3.0 La séquence de jeu :

Sample Playing Pieces:



Summary of Unit Symbols:

- I Company
- II Battalion
- III Regiment

C/M Armor/Panzer (Armor)	Infantry (Infantry)
C/M TD/JPZ (Armor or AT)	Airborne Infantry (Infantry)
C/M Armored Car (Armor or Inf)	Airlanding Infantry (Infantry)
C/M Mech Inf/PzG (Infantry)	Engineer (Infantry)
C/M Motorized Infantry (Infantry)	Anti-Tank (Anti-Tank)
C/M Motorized Recon (Infantry)	Artillery (Infantry)
C/M Motorized Engineer (Infantry)	Airborne
C/M Motorized Anti-Tank (Anti-Tank)	Airlanding
C/M Motorized Artillery (Infantry)	C/M Motorized
C/M Self Propelled Artillery (Infantry)	Bridge Repaired
C/M Motorized Rocket Artillery (Infantry)	Bridge Blown

Exemple de pion du jeu

Unité d'infanterie

Empilement	Taille de l'unité	Valeur d'efficacité
Bataillon	Régiment ou Division	Points de mouvement
Facteur d'attaque	Facteur de défense	

Unité d'artillerie

Empilement	Taille de l'unité	Valeur d'efficacité
Bataillon	Régiment ou Division	Points de mouvement
Puissance de bombardement	Portée	Facteur de défense

Sommaire des différents symboles :

- I Compagnie
- II Bataillon
- III Régiment

C/M Blindé/Panzer (Blindé)	Infanterie (Infanterie)
C/M Tank destroyer/Panzer (Blindé ou anti-char AT)	Infanterie parachutiste (Infanterie)
C/M Blindé de Reconnaissance (Blindé ou Inf)	Infanterie aéroportée (Infanterie)
C/M Infanterie mec / PzG (Infanterie)	Ingénieur (Infanterie)
C/M Infanterie motorisée (Infanterie)	Anti-Tank (AT) (Anti-Tank)
C/M Reconnaissance motorisée (Infanterie)	Artillerie (Infanterie)
C/M Ingénieur motorisé (Infanterie)	Airbone (parachutiste)
C/M Anti-tank motorisé (Anti-Tank)	Aéroporté
C/M Artillerie motorisée (Infanterie)	C/M Motorisé
C/M Artillerie autpropulsée (Infanterie)	Pont réparé
C/M Lance roquette motorisé (Infanterie)	Pont détruit

I. L'interphase stratégique (les tours du matin seulement et pas pendant le tour 1).

1. la détermination de l'initiative
2. la détermination de la météo
3. l'enlèvement des marqueurs de fatigue

II. Le tour du 1^{er} joueur :

A. La phase initiale :

1. la détermination du ravitaillement pour les 2 camps
2. l'enlèvement des marqueurs « 1^{er} tir » et « tir final » des 2 camps
3. l'allocation des points aériens pour les 2 camps

B. La phase d'assaut aéroportée (tours des alliés seulement)

1. le placement des unités aéroportées disponibles

C. La phase de mouvement

1. le mouvement des unités et l'entrée des nouvelles unités terrestres en jeu
2. une pile d'unité peut tenter lors du déplacement un overrun (débordement) contre des unités ennemies.
3. le placement des marqueurs « 1^{er} tir » et « tir final » sur les unités d'artillerie ayant bougé.

D. La phase de déclaration de combat

1. la déclaration des manœuvres de combat et des assauts

E. La phase de refus de combat

1. les jets de dé pour chaque hex attaqué et contenant uniquement des unités de combat motorisées, pour lesquelles le joueur en défense souhaite refuser le combat
2. si le jet de dé est $<$ ou $=$ à la valeur d'efficacité de l'hex, l'unité ou la pile d'unité peuvent refuser le combat.
3. la ou les unités ayant réussi leurs tests reculent d'un hex. L'attaquant peut avancer jusqu'à 8 points d'empilement dans cet hex.

F. Phase de réaction du défenseur

1. pour chaque hex cible d'un combat déclaré, une unité adjacente peut tenter de se déplacer dans l'hex se défendant
2. si le jet de dé est $<$ ou $=$ à la valeur d'efficacité de l'unité qui tente de réagir, cette unité est autorisée à se déplacer dans l'hex attaqué
3. pas plus d'une tentative de réaction n'est possible par hex attaqué

G. La phase de bombardement

1. le joueur en phase déclare ses attaques de bombardement en utilisant des points aériens et/ou de l'artillerie.
2. sont placés sur toutes les unités d'artillerie ayant fait feu, des marqueurs « 1^{er} tir » ou « tir final ».
3. les bombardements sont résolus sur la table de bombardement et les pertes sont allouées.

H. La phase de manœuvres de combat

1. déterminer la valeur totale de combat
2. déterminer la colonne du modificateur basé sur l'efficacité
3. les 2 camps allouent et résolvent les supports de feu par air et/ou artillerie (l'attaquant alloue ses supports en premier)
4. placer des marqueurs « 1^{er} tir » ou « tir final » sur les unités d'artillerie ayant fait feu
5. l'attaquant effectue ses jets de dé sur la table de combat en manoeuvrant après avoir appliqué les modificateurs liés aux effets blindés et autres DRM
6. les pertes sont allouées, les retraites sont effectuées et la fatigue affectant les unités indiquées est appliquée.

I. La phase d'assaut

1. l'attaquant déplace les unités faisant assaut dans les hex attaqués
2. le défenseur alloue ses supports aériens et/ou d'artillerie et résout ses bombardements défensifs
3. le défenseur effectue le 1^{er} ses jets de dé sur la table d'assaut, jets modifiés par les effets blindés et DRM. Les pertes de l'attaquant sont immédiatement allouées.
4. (n'existe pas dans la version originale, ndlt)
5. l'attaquant effectue ses jets de dé sur la table d'assaut modifiés par les effets blindés et DRM. Les pertes du défendeur sont allouées.
6. les 2 camps effectuent un jet de dé en prenant en considération, la plus haute valeur d'efficacité de leurs piles
7. un second round d'assaut a lieu si l'un ou les 2 camps réussissent leur test d'efficacité
8. si le défenseur n'est pas éliminé, les unités attaquantes retournent dans le ou les hex par lesquels elles sont entrées dans l'hex attaqué.

J. La phase de mouvement mécanisé

1. toutes les unités C/M du joueur en phase qui ne sont ni fatiguées ni non ravitaillées et qui ne se trouvent pas dans une ZOC ennemie, peuvent à nouveau se déplacer de leur plein potentiel de mouvement
2. toute pile peut effectuer un overrun sur des unités ennemies durant son mouvement

III. Tour du second joueur

A. La phase initiale

1. détermination du ravitaillement pour les 2 camps

B. La phase d'assaut aérien (tours alliés seulement)

1. placement des unités parachutistes disponibles

C. La phase de mouvement

1. mouvement des unités et entrée en jeu des nouvelles unités terrestres
2. une pile d'unité peut tenter lors du déplacement un overrun (débordement) contre des unités ennemies.
3. placement des marqueurs « 1^{er} tir » ou « tir final » sur les unités d'artillerie s'étant déplacées

D. La phase de déclaration de combat

1. déclaration de toutes les manœuvres de combat et assauts

E. La phase de refus de combat

1. jet de dé pour chaque hex attaqué contenant uniquement des unités C/M pour lesquelles le joueur en défense souhaite refuser le combat
2. si résultat du jet de dé est $<$ ou $=$ à la plus haute valeur d'efficacité dans l'hex, l'unité ou la pile d'unité ayant réussi son test peut refuser le combat.
3. retrait des unités ayant réussi leur test d'un hex. L'attaquant peut déplacer jusqu'à 8 points d'empilement dans l'hex abandonné

F. La phase de réaction du défenseur

1. pour chaque hex qui est la cible d'un combat déclaré, une unité adjacente peut tenter de se déplacer dans l'hex se défendant
2. si le résultat du jet de dé est $<$ ou $=$ à la valeur d'efficacité de l'unité qui tente de réagir, celle-ci est alors autorisée à se déplacer dans l'hex attaqué
3. pas plus d'une tentative de réaction par hex attaqué n'est permise

G. La phase de bombardement

1. le joueur en phase déclare ses attaques de bombardement en utilisant des points aériens et/ou de l'artillerie.
2. sont placés sur toutes les unités d'artillerie ayant fait feu, des marqueurs « 1^{er} tir » ou « tir final ».
3. les bombardements sont résolus sur la table de bombardement et les pertes sont allouées.

H. La phase de manœuvres de combat

1. déterminer la valeur totale de combat
2. déterminer la colonne du modificateur basé sur l'efficacité
3. les 2 camps allouent et résolvent les supports de feu par air et/ou artillerie (l'attaquant alloue ses supports en premier)
4. placer des marqueurs « 1^{er} tir » ou « tir final » sur les unités d'artillerie ayant fait feu
5. l'attaquant effectue ses jets de dé sur la table de combat en manoeuvrant après avoir appliqué les modificateurs liés aux effets blindés et DRM
6. les pertes sont allouées, les retraites sont effectuées et la fatigue affectant les unités indiquées est appliquée.

I. La phase d'assaut

1. l'attaquant déplace les unités faisant assaut dans les hex attaqués
2. le défenseur alloue ses supports aériens et/ou d'artillerie et résout ses bombardements défensifs
3. le défenseur effectue le 1^{er} ses jets de dé sur la table d'assaut modifiés par les effets blindés et DRM. Les pertes de l'attaquant sont immédiatement allouées.
4. (n'existe pas dans la version originale, ndlt)
5. l'attaquant effectue ses jets de dé sur la table assaut modifiés par les effets blindés et DRM. Les pertes du défendeur sont allouées.
6. les 2 camps effectuent un jet de dé en prenant en considération, la plus haute valeur d'efficacité de leur pile
7. un second round d'assaut a lieu si l'un ou les 2 camps réussissent leur test d'efficacité
8. si le défenseur n'est pas éliminé, les unités attaquantes retournent dans le ou les hex par lesquels elles sont entrées dans l'hex attaqué.

J. La phase de mouvement mécanisé

1. toutes les unités C/M du joueur en phase qui ne sont ni fatiguées ni non ravitaillées et qui ne se trouvent pas dans une ZOC ennemie, peuvent à nouveau se déplacer de leur plein potentiel de mouvement
2. toute pile peut effectuer un overrun sur des unités ennemies, durant son mouvement

IV. L'interphase administrative :

1. avancée du marqueur sur la table de tour de jeu
2. déplacement des marqueurs de points aériens sur la case 0

4.0 Le mouvement :

Chaque unité a un nombre de points de mouvements imprimé sur son marqueur.

Ceux-ci représentent le nombre total de points de mouvement qui peut être utilisé par une unité pendant la phase de mouvement de son camp, lors de chaque tour de jeu. Les points de mouvement inutilisés ne peuvent être conservés d'un tour à l'autre. Tout point de mouvement inutilisé à la fin de la phase de mouvement de son camp est perdu. Les points de mouvement ne peuvent être transférés d'une unité à l'autre.

Les points de mouvement sont dépensés lors du mouvement d'une unité à travers un coté d'hex vers un hex adjacent et permettent d'acquitter le coût du terrain de l'hex dans lequel l'unité pénètre. En aucune circonstance, une unité ne peut sauter par-dessus un hex.

Tout hex contenant un terrain d'un coût supérieur au nombre de points de mouvement restant à une unité, interdit le mouvement. Quelles que soient les circonstances, une unité ayant un nombre de points de mouvement autre que 0, peut toujours bouger au moins d'un hex par tour.

Les unités se déplacent seules ou en piles ne dépassant pas 8 points d'empilement (voir 5.0).

Les piles se déplaçant peuvent librement, sur leur passage, intégrer ou laisser des unités dans un hex aussi longtemps qu'aucune unité ne dépasse le nombre total de ses points de mouvement. Les joueurs se référeront à la table des effets du terrain présente sur la carte, pour déterminer le coût en points de mouvement de chaque type de terrain.

Les unités qui sont désignées comme C/M peuvent se déplacer de leur plein potentiel de mouvement dans les 2 phases de mouvement régulier et de mouvement mécanisé. Les autres unités peuvent uniquement se déplacer pendant la phase de mouvement régulier.

Les unités ne pouvant mener un overrun ne peuvent entrer dans un hex occupé par une unité ennemie durant la phase de mouvement ; les hex ennemis peuvent uniquement être occupés par une déclaration de combat contre ces hexes.

4.1 La phase de mouvement mécanisé

Les unités C/M peuvent se déplacer 2 fois durant chaque tour. Ces unités bougent normalement durant la phase de mouvement. Pendant la phase de mouvement mécanisé, toutes les unités C/M qui ne sont pas fatiguées et ne se trouvent pas dans une ZOC ennemie, peuvent à nouveau se déplacer de leur plein potentiel de mouvement.

A partir du tour de jeu où la météo devient « mauvaise » et ce **POUR LE RESTE DE LA PARTIE**, le mouvement mécanisé ne peut plus être utilisé entre le Wahl et la rivière Neder Rijn, soit entre les rangées d'hexes xx11 à xx17 (incluses). Cette zone était très détrempée après les pluies ce qui était un obstacle important aux mouvements mécanisés.

4.2 L'overrun (Le débordement)

Seules les unités C/M peuvent utiliser le mouvement d'overrun. Celui-ci peut être utilisé lors de la phase de mouvement régulier ou lors de la phase de mouvement mécanisé. L'objet du mouvement d'overrun est d'éliminer des unités ennemies sans avoir à les attaquer lors d'une phase de combat. Pour agir de la sorte, le joueur effectuant sa phase de mouvement fait le total des facteurs de combat présents dans une pile d'unités C/M se déplaçant et effectue un ratio entre cette valeur et celle de toute unité ennemie se trouvant à portée de déplacement. Si la pile parvient à un ratio de 7 contre 1 contre la ou les unités se défendant, elle peut effectuer

un overrun sur cette ou ces unités. Un ratio de 5 contre 1 seulement est nécessaire contre une unité ou une pile d'unités ne contenant que des unités fatiguées ou non ravitaillées. Le mouvement d'overrun est mené comme un mouvement normal de la pile qui se déplace, si ce n'est que celle-ci peut se déplacer dans l'hex contenant la ou les unités ennemies contre lesquelles est mené le mouvement d'overrun. Le coût d'un tel mouvement est égal au coût normal du terrain, plus un point de mouvement supplémentaire. La pile effectuant un mouvement d'overrun, se déplace simplement dans l'hex se défendant, s'acquitte du point de mouvement supplémentaire, élimine les unités ennemies du jeu et se place sur ledit hex.

Les unités fatiguées et non ravitaillées ne peuvent utiliser le mouvement d'overrun.

5.0 L'empilement :

Chaque unité a une valeur d'empilement indiquée dans le coin supérieur gauche de son marqueur. Celui-ci indique le nombre de points d'empilement que l'unité représente dans un hex. Les 2 camps peuvent empiler dans un seul hex un maximum de 8 points d'empilement. Il est interdit de dépasser cette valeur maximum d'empilement. Les limites d'empilement peuvent être dépassées lorsque les unités se déplacent ou retraitent mais ces limites doivent être respectées à la fin de chaque phase de mouvement ou de combat. Si au terme de ces phases un dépassement de limite d'empilement est constaté, le joueur adverse choisit quelles unités de la pile sont éliminées afin que soit respectée la limite d'empilement.

Lors d'un assaut, les 2 camps peuvent empiler jusqu'à 8 points d'empilement, chacun, dans l'hex, objet de l'assaut.

6.0 Les zones de contrôle (ZOC)

Chaque unité terrestre exerce une ZOC dans chacun des hexes lui étant adjacent. Cependant, les ZOC ne s'étendent pas à travers un fleuve ou un canal sans pont, ni dans les hexes de ville. Les unités se déplaçant doivent stopper leurs mouvements lorsqu'elles entrent dans une ZOC ennemie. Les unités ne peuvent pas retraire ou tracer une ligne de ravitaillement à travers une ZOC ennemie, à moins que cet hex contienne des unités de combat amies.

Les unités alliées C/M ignorent les ZOC ennemies au tour 1 seulement.

7.0 Le terrain

Chaque hex de la carte représente un type de terrain. Chaque type de terrain a un coût de mouvement qui lui est associé. Celui-ci représente le nombre de points de mouvement qu'une unité doit dépenser pour se déplacer dans cet hex particulier. Chaque hex a également une valeur de défense déterminée par le type de terrain qu'il contient. Cette valeur de défense représente l'importance de la protection dans l'hex, et est utilisée pour déterminer les pertes lors des bombardements et des manœuvres de combat. Consultez la table des effets du terrain pour connaître leur coût en points de mouvement et leur valeur de défense.

7.1 Routes principales et routes secondaires

Les routes principales et secondaires sont imprimées sur la grille d'hex et prévalent sur les autres terrains pour ce qui a trait au mouvement. Les unités se déplaçant à travers des cotés d'hex, connectés entre eux par des routes principales ou secondaires, peuvent ignorer le coût en points de mouvement du terrain présent dans les hex traversés et s'acquitter uniquement du coût en points de mouvement des routes principales ou secondaires.

Les routes principales et secondaires sont ignorées pour les combats. Les unités attaquées se trouvant sur des hex de route, utilisent toujours la valeur de défense du terrain présent dans l'hex.

La principale route (surnommée route de l'enfer par les troupes aéroportées) qui s'étend du nord-Est au sud-ouest de la carte est d'une extrême importance pour le ravitaillement des unités terrestres britanniques.

Les joueurs peuvent tracer l'exact cheminement de cette route du nord-Est au sud-ouest à travers les hex suivants : B5014 B4415 B4315 B3117 B3116 B3115 B3014 B2212 A2106 A2107 A0107.

A partir du tour où la météo devient mauvaise, et jusqu'à la fin de la partie, cette route principale est considérée comme route secondaire de l'hex B4215 à l'hex B3216. C'était une zone totalement détrempée et le mouvement y était très difficile après les pluies.

7.2 Les ponts :

Les ponts permettent aux unités de traverser les cotés d'hex de cours d'eau infranchissables et de canaux. Les ponts près desquels est mentionné un « x », peuvent être détruits par le joueur allemand. Les ponts sont détruits de l'une des 2 façons suivantes :

1/ la première fois qu'une unité alliée arrive au contact d'un côté d'hex de pont pouvant être détruit, le joueur allemand effectue un jet de dé sur la table de démolition de pont. Si le résultat du jet de dé indique que le pont est détruit, placez un marqueur de pont détruit à côté du pont. Si le pont n'est pas détruit, placez un marqueur de pont intact à côté du pont. Cette méthode de destruction des ponts ne peut être tentée **qu'une seule fois** par pont.

2/ le joueur allemand peut tenter de détruire n'importe quel pont sur la carte, dès qu'il a des unités (l'une d'entre elle devant être un ingénieur), dans les 2 hexes adjacents aux cotés d'hex de pont, et ce pendant la phase allemande de déplacement régulier. Pour tenter cette destruction, le joueur allemand utilise la totalité du potentiel de mouvement de chacune des unités et effectue un jet de dé sur la table de démolition de pont. Si le pont est détruit, placez un marqueur « pont détruit » à côté du pont. Remarquez qu'un échec dans une tentative de destruction d'un pont selon cette procédure n'interdit pas au joueur allemand d'effectuer une nouvelle tentative lors d'un tour ultérieur. (cette méthode est la seule qui permette au joueur allemand de détruire les ponts principaux de Grave, Nijmegen, et Arnhem).

Les ponts détruits peuvent être réparés par les pontonniers alliés. (voir règle 17.0 pour plus de détails). Notez que les ponts principaux de Grave, Nijmegen, et Arnhem ne peuvent **jamais** être réparés si les Allemands sont parvenus à les détruire.

7.3 Les zones de largage (DZ) :

Chaque division parachutiste alliée possède un marqueur de DZ. Ce marqueur a 2 faces ; l'une représente la DZ originale et l'autre représente la DZ alternative. Ce marqueur est utilisé lors du placement initial des unités aéroportées et lors de la vérification du ravitaillement. Si le marqueur n'est pas sur la carte, les unités aéroportées de sa division ne peuvent être larguées.

Chaque marqueur de DZ a une valeur de défense de 1. Cette valeur ne peut être réduite par bombardement. Le marqueur de DZ n'est pas contraint de retraiter lors de manœuvres de combat. Les 2 seules façons permettant de détruire un marqueur de DZ sont : l'overrun (voir 4.2) ou un assaut (il est considéré comme ayant un pas).

Quand le marqueur DZ est détruit, il est retiré de la carte et placé sur la table de tour de jeu afin de revenir 2 tours plus tard. Après que cette période de 2 tours sera achevée, le marqueur DZ peut à nouveau être placé sur la carte avec les restrictions suivantes :

- 1/ le marqueur est placé sur sa face alternative
- 2/ les unités parachutées doivent désormais effectuer un jet de dé pour déterminer de possibles dommages.
- 3/ le rayon de ravitaillement des DZ est réduit

Si le marqueur de DZ alternative est détruit, celui-ci est définitivement retiré du jeu. Plus aucun renfort de cette division ne peut entrer en jeu. Toutes les unités de cette division sont considérées comme non ravitaillées jusqu'à ce qu'elles puissent tracer une ligne de ravitaillement jusqu'à la route principale.

Pendant la phase d'assaut aéroporté de chaque tour de jeu allié, le joueur allié place ses unités aéroportées sur la carte à un certain nombre d'hex de distance du marqueur de DZ de la division. La table de placement et de renfort précise cette distance spécifique pour chaque division.

Si le marqueur DZ est sur sa face originale, aucun jet de dé n'est effectué lors du largage d'unités. Elles sont tout simplement placées sur l'hex choisi par le joueur. Si par contre le marqueur DZ est sur sa face alternative, le joueur place les unités larguées dans l'hex de son choix puis jette un dé pour chaque unité larguée. L'unité est affectée par ce jet de dé de la façon suivante :

Jet de dé	Résultat
1-4	l'unité est sauvée
5-8	l'unité est dispersée ; placez un marqueur « fatigue » sur l'unité
9-10	mauvais atterrissage : l'unité perd 1 pas

Les marqueurs DZ sont également utilisés comme source de ravitaillement pour les troupes de leur division. Quand le marqueur de DZ est sur sa face originale, il peut ravitailler n'importe quelle troupe de sa division à 10 hex de distance. Quand le marqueur de DZ est sur sa face alternative, son rayon de ravitaillement est réduit à 5 hex.

8.0 Efficacité de l'unité :

Chaque unité a une valeur d'efficacité imprimée dans le coin supérieur droit de son marqueur. Cette valeur représente le niveau d'entraînement de l'unité, son efficacité au combat et sa cohésion. Plus la valeur d'efficacité est élevée, meilleure est l'unité de combat.

La valeur d'efficacité est utilisée tant lors des manœuvres de combat que lors de l'assaut et ce de la façon suivante :

Lors d'un combat en manoeuvrant, après que le rapport de force initial ait été déterminé, les 2 joueurs établissent la moyenne de leur valeur d'efficacité. Celle-ci est obtenue en faisant le total des valeurs d'efficacité de toutes les unités amies impliquées dans le combat et en divisant ce nombre par le nombre total d'unités amies impliquées dans le combat. Il est important de conserver les fractions. Puis, les valeurs moyennes d'efficacité de chaque camp sont comparées. Le camp ayant la plus grande valeur d'efficacité bénéficiera d'un décalage d'1 ou 2 colonnes en sa faveur sur la table de résultats des manœuvres de combat (CRT). Si la différence entre les valeurs d'efficacité moyennes des 2 camps est supérieure à 0 mais inférieure à 3, il y aura seulement une colonne de décalage. Si la différence est de 3 ou plus, il y a alors 2 colonnes de décalage. Si les valeurs moyennes des 2 camps sont les mêmes, il n'y a alors aucun décalage de colonne.

Exemple : 3 unités allemandes avec des valeurs d'efficacité respectives de 8, 5 et 4 attaquent une unité alliée ayant une efficacité de 6. Après qu'ait été déterminé le rapport de force, les joueurs comparent leur moyenne de valeur d'efficacité. Le joueur allemand obtient une moyenne de 5,67 $[(8+5+4)/3]$. Le joueur allié a une valeur moyenne d'efficacité de 6. La différence entre les valeurs moyennes d'efficacité des 2 camps est de 0,33 en faveur du joueur allié, ce qui lui permet de bénéficier d'un décalage d'une colonne en sa faveur (c'est à dire d'un décalage vers la gauche puisqu'il est défenseur).

Lors d'un assaut, la valeur d'efficacité de l'unité est utilisée pour déterminer si l'unité ou la pile est autorisée à mener un second round d'assaut. Lorsque que le 1^{er} round d'assaut est terminé, chaque joueur détermine quelle est la plus élevée des valeurs d'efficacité restant dans la pile. Chaque joueur effectue un jet de dé. Si le résultat du jet de dé est inférieur ou égal à la plus haute valeur d'efficacité de la pile, le joueur est autorisé à mener un second round d'assaut. Si le résultat du jet de dé est supérieur à la plus élevée des valeurs d'efficacité de la pile du joueur, celui-ci n'est pas autorisé à mener un second round d'assaut. Notez que cela signifie que les 2 camps, un seul des 2 camps, ou aucun des 2 camps peuvent être autorisés à effectuer un second jet sur la table d'assaut.

Les valeurs d'efficacité sont également utilisées pour déterminer la réussite ou l'échec d'un refus de combat et d'une réaction du défenseur comme cela est détaillé dans les sections 18.0 et 19.0.

Les joueurs noteront que le verso du marqueur de toutes les unités présente une valeur d'efficacité réduite, comme sont réduites les valeurs d'attaque et de défense.

9.0 Le bombardement et le support d'artillerie :

Chaque unité d'artillerie présente 4 chiffres sur la partie inférieure de son marqueur. Ces chiffres représentent la valeur de bombardement, la portée, la force de défense et le nombre de points de mouvement de l'unité, respectivement présentés de gauche à droite. Les unités d'artillerie ne peuvent jamais être utilisées lors de manœuvres de combat offensifs ou d'assauts directs contre un hex adjacent. Elles peuvent utiliser leur valeur de bombardement pour bombarder n'importe quel hex contenant des unités ennemies et/ou effectuer un tir offensif ou un tir de support défensif lors de n'importe quel combat en manoeuvrant ou phase d'assaut. Dans ce cas, l'hex attaqué doit être situé à portée de l'hex dans lequel se trouve l'unité faisant feu. La portée est déterminée en mesurant la distance en hex, entre l'hex dans lequel se trouve l'unité d'artillerie faisant feu et l'hex où se trouve l'unité subissant l'attaque. Lors du calcul de cette distance, n'est pas pris en compte l'hex dans lequel se trouve l'unité d'artillerie faisant feu, mais est pris en compte l'hex cible. Ainsi, une artillerie avec une portée de 3 est autorisée à tirer à travers 2 hex dans un 3eme hex. Une unité d'artillerie ne peut jamais effectuer son tir dans plus d'un hex. Il doit tirer avec sa valeur totale de bombardement dans un seul hex. La valeur de défense de chaque unité d'artillerie représente la valeur intrinsèque des troupes assurant sa sécurité. Cette valeur de défense est utilisée chaque fois que l'unité subit une attaque d'unités ennemies, lors de manœuvres de combat ou d'assauts.

9.1 La résolution des bombardements offensifs d'artillerie

Pendant la phase de bombardement de chaque tour de jeu, le joueur en phase peut utiliser toute unité d'artillerie, en conjonction avec des points aériens, si il le désire, pour bombarder des hex situés à portée. La force de bombardement d'une unité d'artillerie ne peut être affectée à plus d'une attaque lors de chaque phase. Le bombardement est effectué en totalisant les facteurs d'attaque de toutes les unités participant à celui-ci et en reportant ce total sur la colonne de la table de bombardement. Puis le joueur effectue un jet de dé et compare le résultat obtenu avec la colonne représentant la valeur totale de points d'attaque participant au bombardement afin de déterminer le résultat. Celui-ci sera un « - » ou un chiffre entre 1 et 5. Un résultat de « - » signifie que le bombardement n'a pas eu d'effet sur la ou les unités cibles. Un résultat numérique indique que la cible a pu subir de possibles dommages, ceux-ci dépendant du terrain qu'elle occupe. Chaque type de terrain dans le jeu se voit conférer une valeur de défense. Afin de déterminer les dommages que subit la cible, il faut diviser le résultat obtenu sur la table de bombardement par la valeur de défense du terrain en ignorant les fractions. Le résultat est le nombre de pas perdus par l'unité cible.

Exemple : 2 unités d'artillerie britanniques ayant chacune pour valeur 4-3(1)-6, tirent sur une unité allemande ayant 2 pas, située à 5 hex en terrain mixte. Le total de la force de bombardement est de 8. Le joueur Britannique lance le dé et obtient un résultat de 2. Ce résultat reporté sur la colonne « 7-12 » de la table de bombardement donne un résultat de 3. La valeur de défense du terrain mixte est de 2. La division de 3 par 2 donne un résultat de 1,5. La fraction étant ignorée, l'unité allemande en défense perd 1 pas.

9.2 La résolution des tirs d'artillerie de support offensif et défensif

Au début de la phase de combat en manoeuvrant, chaque joueur peut allouer un support de tir à chaque combat en manoeuvrant déclarée (l'attaquant décidant de ses supports de tir en 1^{er}). Pour ce faire, chaque joueur fait le total des points de force d'artillerie et/ou des points de

support aérien qu'il alloue à chaque combat et effectue un jet de dé sur la table « Bombardement/support ». Le résultat fournit un modificateur de jet de dé (DRM) pour ce combat en manoeuvrant. Le résultat obtenu par l'attaquant est un modificateur négatif alors que le résultat obtenu par le défenseur est un modificateur positif au jet de dé effectué dans le cadre du combat en manoeuvrant. Cette procédure est utilisée pour chaque combat en manoeuvrant déclarée.

Exemple : nous sommes dans la phase du joueur US qui est donc l'attaquant. Celui-ci a déclaré 2 manœuvres de combat pendant ce tour. Le joueur US dispose de 2 unités d'artillerie 6-2-1-4 qui sont à portée du 1^{er} combat et il décide de les affecter toutes deux (12 points) en support de ce combat. Il ne dispose pas d'unité d'artillerie à portée de 2nd combat mais il a encore 10 points de soutien aérien inutilisés qu'il affecte en support au 2nd combat. Il place un marqueur « final fire » sur chacune des unités d'artillerie (elles avaient tiré précédemment lors de la phase de bombardement de ce tour de jeu) et il déplace le marqueur de points de support aérien de la case 10 à la case 0 de la table de points de support aérien. Le joueur allemand alloue 3 points de support au 1^{er} combat et 0 point au 2nd combat.

Maintenant, les jets des supports sont résolus. Pour le 1^{er} combat, le joueur US dispose de 12 points contre 3 points pour le joueur Allemand. Le joueur US obtient un 4 au jet de dé, ce qui, sur la colonne 7-12 de la table de bombardement, donne un résultat de 2. Le joueur allemand obtient un résultat de 5 à son jet de dé ce qui, sur la colonne 3-6, donne un résultat de 1. La comparaison des 2 résultats donne un modificateur final de combat en manoeuvrant pour ce 1^{er} combat qui sera de -1. Pour le 2nd combat, le joueur US dispose de 10 points de support contre 0 point pour le joueur allemand. Le joueur US obtient un résultat de jet de dé de 1, ce qui, sur la colonne 7-12 de la table de bombardement, donne un résultat de 4. Le joueur allemand ne disposant pas de point de support pour ce combat, il ne jette pas le dé. Le modificateur final de combat en manoeuvrant pour ce 2nd combat sera de -4.

9.3 Résolution du bombardement défensif lors de l'assaut

Pendant la phase d'assaut du joueur en phase, le défenseur peut effectuer un bombardement défensif afin d'attaquer les unités menant l'assaut. Ce bombardement peut inclure des points d'artillerie et des points aériens. Ce bombardement est résolu de la même façon que le bombardement effectué dans le cadre d'un combat en manoeuvrant à l'exception du fait que les unités menant l'assaut sont toujours considérées comme étant situées sur un terrain ayant une valeur défensive de 2 *si elles ne sont pas situées dans un hex de terrain clair* (ndlt texte en italique rajouté par rapport à la version originale). Les pertes sont supportées par n'importe laquelle des unités menant l'assaut (au choix du joueur en phase), avant que l'assaut soit résolu.

Exemple : le joueur allemand prend d'assaut l'hex 4509 (valeur de défense de 1) à partir des hex 4408 et 4508 (ces 2 hex ayant une valeur de défense de 1). Le joueur allié effectue un bombardement défensif avec 12 points d'artillerie se trouvant à portée. Il obtient un résultat de 4 à son jet de dé, ce qui donne sur la colonne 7-12 de la table de bombardement, un résultat de 2. Ce résultat est divisé par la valeur défensive des hex de l'attaquant (1) et donne un résultat de 2 pas de perte pour l'attaquant. Remarquez que si l'une des unités Allemande avait mené l'assaut à partir ou vers un hex ayant une valeur défensive de terrain supérieure à 1, ces unités auraient été considérées comme étant sur un terrain ayant une valeur défensive de 2 et elles n'auraient alors supporté qu'un seul pas de perte.

9.4 Les limites au mouvement et au tir d'artillerie

Les unités peuvent bouger ou tirer 2 fois par tour de jeu mais jamais plus d'une fois lors d'une phase donnée. La 1^{ère} fois qu'une unité d'artillerie bouge ou tire dans le tour, elle se voit attribuer un marqueur « first fire ». La 2nd fois que cette unité bouge ou tire, elle se voit attribuer un marqueur « final fire ». Par la suite, cette unité d'artillerie ne peut plus, ni bouger, ni tirer jusqu'à ce que le marqueur « final fire » ait été enlevé.

Exception : les unités d'artillerie alliées auto-propulsées ayant pour valeurs 8-4-6, ne reçoivent un marqueur que lorsqu'elles tirent mais jamais quand elles bougent.

Les unités d'artillerie fatiguées ne peuvent jamais utiliser leur valeur de bombardement pour n'importe quel type de tir indirect. Leur valeur de défense n'est pas affectée par la fatigue.

Les unités d'artillerie non ravitaillées sont limitées à seulement 1 déplacement ou un tir par tour.

Les unités d'artillerie ne peuvent effectuer de bombardement défensif ou de tir de support défensif si l'hex où elles se trouvent est la cible d'un combat en manoeuvrant ou d'un assaut pendant cette phase.

9.5 Les restrictions au support d'artillerie

En raison des problèmes de communication et de commandement entre les unités aéroportées et les unités blindées, les unités d'artillerie connaissent des limitations dans la détermination de leurs cibles. Ces limitations sont :

-Bombardement

Les unités d'artillerie aéroportées peuvent tirer contre n'importe quel hex situé dans leur portée.

Les unités d'artillerie non aéroportées ne peuvent tirer que sur des unités ennemies situées à 5 hex d'une unité non aéroportée.

-Tir de support/bombardement défensif

Les unités d'artillerie aéroportées peuvent uniquement effectuer un tir de support dans le cadre d'un combat dans lequel est impliqué au moins une unité de leur division.

Les unités d'artillerie non aéroportées ne peuvent effectuer un tir de support que dans un combat où est impliqué au moins une unité non aéroportée.

10.0 Le refus du combat

Toute pile contenant uniquement des unités C/M, qui est cible d'une déclaration de combat en manoeuvrant ou d'un assaut peut tenter de refuser le combat. Ce n'est qu'une possibilité et jamais une obligation. Par contre, à chaque fois qu'une pile est la cible d'un combat en manoeuvrant **ET** d'un assaut, simultanément, le joueur se défendant ne peut alors tenter de refuser le combat dans cet hex.

Pour tenter de refuser le combat, un jet de dé par hex est effectué et le résultat de ce jet de dé est comparé avec la plus haute valeur d'efficacité présente dans l'hex. Si le résultat du jet de dé est inférieur ou égal à cette valeur d'efficacité, l'unité a réussi avec succès à refuser le combat. Cette unité peut alors retraiter d'un hex et l'attaquant peut avancer des unités

attaquantes avec un maximum de 8 points d'empilement, sans distinguer entre les unités qui effectuaient un combat en manoeuvrant et les unités qui effectuaient un assaut. Il s'agit là d'une exception à la règle 11.2 qui exige que toutes les unités menant un assaut occupent l'hex du défenseur.

L'unité qui a réussi à refuser le combat ne peut pas retraiter dans un hex qui est lui même la cible d'une attaque déclarée.

11.0 La réaction du défenseur

Lors de toute situation de combat, il est possible de faire intervenir des renforts avant le combat pour augmenter le potentiel de ses forces. Ce cas de figure est représenté par les règles du mouvement de réaction.

11.1 Le mouvement de réaction :

Après qu'un combat ait été déclaré mais avant qu'il ait été résolu, le défenseur peut choisir de tenter un mouvement de réaction. Pour ce faire, il choisit une unité non fatiguée située dans un hex adjacent à l'hex attaqué et effectue un jet de dé sur la valeur d'efficacité de l'unité. Si le résultat du jet de dé est inférieur ou égal à la valeur d'efficacité de l'unité, la réaction est un succès et l'unité est autorisée à se déplacer en renfort dans l'hex se défendant.

11.2 Les limitations à la réaction :

En toutes circonstances, chaque joueur peut renforcer tout hex cible par plus d'une unité lors de n'importe quelle phase de réaction, ce qui signifie qu'un nombre quelconque d'hex peut ainsi être renforcé, ce nombre dépendant du nombre d'attaques menées par le joueur adverse. Les limites d'empilement doivent être respectées.

Une unité située dans un hex qui est la cible d'un combat déclaré, ne peut effectuer un mouvement de réaction vers un autre hex cible.

Une unité qui a refusé le combat lors de la dernière phase de refus de combat, n'est pas éligible pour effectuer un mouvement de réaction.

12.0 Le combat en manoeuvrant :

Un combat en manoeuvrant survient lorsque le joueur en phase déclare une telle manœuvre contre un hex adjacent à une ou plusieurs de ses unités. De telles attaques sont toujours volontaires. Une fois un combat déclaré lors de la phase de déclaration de combat, l'attaque doit avoir lieu lors de la phase de combat en manoeuvrant. Un nombre quelconque d'unités adjacentes à un hex peut être utilisé pour attaquer cet hex lors d'un combat en manoeuvrant. Si un combat en manoeuvrant est déclaré, toutes les unités ennemies situées dans l'hex se défendant doivent être attaquées. Aucune des unités ayant déclaré un assaut ne peuvent prendre part à un combat en manoeuvrant lors de ce tour du joueur.

12.1 La procédure :

La 1^{ère} action dans cette phase est la détermination des ratios de combat, suivie de la détermination de la colonne du modificateur basé sur l'efficacité. L'attaquant fait le total de la force d'attaque de toutes les unités attaquantes. Le défenseur fait le total de la force de défense de toutes les unités situées dans l'hex attaqué. Les 2 totaux sont comparés sous forme d'un ratio attaquant/défenseur. Les fractions sont arrondies à l'inférieur en faveur du défenseur. Puis, la valeur moyenne d'efficacité est déterminée ainsi que la colonne de modificateur (voir 8.0). Le joueur se réfère à la table de manœuvres de combat afin de déterminer les modificateurs applicables au jet de dé (incluant les effets blindés/anti-tank) qui seront appliqués au combat. L'action suivante est la déclaration des supports de feu effectuée d'abord par l'attaquant puis par le défenseur.

Chaque joueur alloue un nombre de points de support d'artillerie et/ou de points aériens. Chaque joueur effectue un jet de dé sur la table de bombardement/support. Les résultats sont appliqués comme DRM au combat en manoeuvrant suivante (voir section 9.2). Après que tous les tirs de support aient été résolus, l'attaquant jette un dé modifié par les effets blindés et DRM et le combat est résolu. Les résultats sont appliqués en pas de perte, retraite et fatigue.

Exemple : 19 points de force attaquent 8 points de force ce qui donne un rapport de 2 contre 1 en faveur de l'attaquant. L'attaquant effectue un jet de dé et le résultat est comparé avec la table de combat en manoeuvrant, après avoir été modifié par les modificateurs correspondants. Le résultat est appliqué en perte de pas, en fatigue et en mouvement de retraite selon le résultat obtenu sur la table de combat en manoeuvrant.

12.2 Les modificateurs du jet de dé (DRM) :

La plupart des modificateurs au jet de dé récapitulés dans les tables de résultat de combat se comprennent sans difficulté. Doivent être notées cependant les importantes clarifications suivantes : les DRM applicables aux attaques effectuées au travers de ponts, sur des pentes montantes ou avec des unités non ravitaillées ne sont appliqués que si au moins 50 pour cent des pas participant à l'attaque répondent à l'un de ces critères. Si moins de 50 pour cent des pas participant à l'attaque ne remplissent pas ce critère, le DRM correspondant n'est pas appliqué.

12.3 L'explication des résultats de combat :

A : toutes les unités attaquantes doivent retraiter d'un hex

D : toutes les unités se défendant doivent retraiter de 2 hex. Toutes les unités en retraite ne doivent pas nécessairement retraiter vers le même hex. Toutes ces unités doivent cependant, à la fin de leur mouvement de retraite, être à 2 hex de l'hex ayant subi l'attaque. Quatre circonstances font qu'une unité ou une pile d'unité ne devront ou ne pourront pas retraiter.

Ces circonstances sont :

1. le défenseur ne peut retraiter car il se trouve bloqué par des unités ennemies, des ZOC ennemies, des cours d'eau ou canaux sans pont ou le bord de la carte. Ces unités restent sur place et subissent un pas de perte supplémentaire (il s'agit d'un seul pas de perte pour la pile entière et non pas, par unité).

2. le défenseur peut toujours choisir d'ignorer un résultat de retraite. Dans ce cas, les unités se défendant demeurent dans l'hex supportant l'attaque et subissent la perte d'un pas supplémentaire (une pour la pile et non par unité).
3. les unités situées dans un hex urbanisé peuvent ignorer les résultats de retraite. Si elles le font, elles ne subissent pas de pas de perte supplémentaire.
4. les unités qui sont la cible à la fois d'un combat en manoeuvrant et d'un assaut lors du même tour ne peuvent retraiter, quelque soient les circonstances, après le combat en manoeuvrant, même si le joueur en défense le souhaiterait ; elles doivent rester dans l'hex attaqué et supporter l'assaut. Cependant, dans ce cas de figure, elles ne subissent pas de perte de pas supplémentaire.
- 5.

A# : l'attaquant doit perdre le nombre de pas de perte correspondant et faire retraiter toutes les unités ayant attaqué, d'un hex.

D# : le défenseur divise le résultat obtenu par la valeur défensive du terrain occupé par les unités se défendant. Les fractions sont ignorées. Le résultat obtenu correspond au nombre de pas de perte perdu par les forces se défendant.

F# : le joueur subissant ce résultat doit « fatiguer » le nombre d'unités indiqué par ce résultat. Si toutes les unités dans un hex sont déjà fatiguées, aucun autre résultat n'est subi par les unités de cet hex.

BF1 : les 2 camps fatiguent une unité et restent sur place.

Exemple : AFI est le résultat obtenu. L'attaquant fatigue une unité et replie toutes les unités ayant participé à l'attaque, d'un hex.

: AIF3 est le résultat obtenu. L'attaquant subit un pas de perte sans tenir compte du terrain qu'il occupe, fatigue 3 unités et replie toutes les unités ayant participé à l'attaque d'un hex. Il doit retraiter ; le défenseur n'est pas obligé d'avancer.

: DIF1 est le résultat obtenu et le défenseur est situé en terrain clair. Le défenseur subit un pas de perte (terrain avec une valeur défensive de 1 divisé par un résultat de 1 ce qui donne un pas de perte), fatigue une unité et effectue un repli de 2 hex. Il peut décider de refuser le résultat « retraite » et de supporter un pas de perte supplémentaire au lieu de se replier de 2 hex. L'attaquant peut, mais n'y est pas obligé, avancer jusqu'à 8 points d'empilement dans l'hex laissé vacant par le défenseur.

: D2F1 est le résultat obtenu et le défenseur est situé dans un terrain de forêt ayant une valeur défensive de 3. Un résultat de 2 divisé par une valeur défensive de 3 donne 0,667. Les fractions étant ignorées, il n'y a pas de perte de pas mais le défenseur doit fatiguer une unité et effectuer une retraite de 2 hex.

Voir la table des résultats de combat pour les DRM.

Voir la table des effets blindés pour les modificateurs blindés.

13.0 L'assaut :

Les assauts sont déclarés contre des hex adjacents aux unités du joueur en phase pendant la phase de déclaration des attaques. Le combat se déroule dans l'hex du défenseur. Le joueur choisit jusqu'à 8 points d'empilement d'unités lors de la phase de la déclaration d'assaut et déplace ceux-ci, sans coût en points de mouvement, dans l'hex du défenseur. Aucune unité prenant part à un combat en manoeuvrant ne peut mener d'assaut dans ce tour. Un joueur ne peut allouer plus de 8 points d'empilement à 1 assaut même s'il souhaite être capable d'attaquer à pleine puissance après avoir subi des pertes du fait du bombardement défensif et

du feu défensif final du défenseur. Les assauts sont résolus pendant la phase d'assaut de la façon suivante.

13.1 Résolution de l'assaut :

- A/** les unités participant à l'assaut sont déplacées dans l'hex du défenseur
- B/** le défenseur alloue des points de bombardement aériens ou d'artillerie en vue du bombardement défensif final
- C/** le bombardement défensif final est résolu
- D/** le défenseur fait le total des valeurs défensives de sa pile puis effectue un jet de dé sur la table d'assaut. Toute perte est immédiatement supportée par l'attaquant.
- E/** après avoir soustrait les pertes dues au feu défensif à l'étape D/, l'attaquant effectue un jet de dé sur la table d'assaut et le défenseur subit immédiatement ses pertes.
- F/** les 2 camps effectuent chacun un test d'efficacité en effectuant un jet de dé et en comparant le résultat obtenu avec la plus haute des valeurs d'efficacité de leurs unités présentes dans l'hex.
- G/** si les 2 camps réussissent leur test d'efficacité, un second round d'assaut est mené immédiatement.
Si seulement 1 des 2 camps réussit son test d'efficacité, seul ce camp est autorisé à effectuer un second jet de dé d'assaut.
Si aucun des 2 camps ne réussit son test d'efficacité, l'assaut est terminé dans cet hex.
Un nombre quelconque d'assauts peut être mené dans la phase d'assaut mais seulement 2 rounds peuvent avoir lieu par hex.
Les forces qui sont autorisées à mener un second round d'assaut effectuent à nouveau le total de leurs valeurs d'attaque ou de défense et déterminent les ajustements de modificateur rendus nécessaires par les pertes supportées lors du 1^{er} round d'assaut ,avant de résoudre le 2nd round d'assaut.
- H/** si le défenseur n'est pas éliminé, les unités ayant mené l'assaut retournent sur le ou les hex dont elles parties.

13.2 Considérations sur l'assaut :

La table d'assaut fait la liste des DRM qui peuvent être appliqués à un assaut. Il est important de noter que ces modificateurs sont déterminés au moment du 1^{er} et/ou du 2nd jet de dé de l'assaut. Ainsi, un attaquant qui mène un assaut à partir de 4 hex différents recevra un -2 de DRM à son jet de dé d'assaut. Si après avoir enregistré les pertes dues au bombardement défensif final et au 1^{er} feu du défenseur, les unités de l'attaquant sont toutes éliminées dans l'un de ces 4 hex, il sera considéré que l'attaque est désormais menée à partir de 3 hex seulement et le modificateur sera de -1. De la même façon, le pourcentage de pas de perte fatigués est déterminé au moment de l'assaut car il est possible pour un défenseur de supporter des pertes sur des unités fatiguées lors du 1^{er} round d'assaut et ainsi, d'obtenir un meilleur pourcentage d'unités non fatiguées lors du 2nd round d'assaut.

Toutes les unités menant l'assaut doivent occuper l'hex cible si le défenseur est éliminé à la suite du résultat de l'assaut.

Exemple d'assaut : 4 unités allemandes mènent un assaut contre un hex de forêt contenant 2 unités aéroportées US. Les unités allemandes ont toutes une valeur d'attaque de 4 et une valeur d'efficacité de 4. Les unités US ont respectivement une valeur de défense de 4 et 5 et

ont toutes deux une valeur d'efficacité de 6. Les unités allemandes mènent leur assaut à partir de 4 hex différents.

Le joueur US décide d'utiliser un bombardement défensif. Il ne dispose pas d'artillerie à portée mais il lui reste 10 points aériens. Le joueur US effectue un jet de dé sur la colonne « 7-12 » de la table de bombardement/support. Le résultat est un 6 ce qui donne un résultat de bombardement de 2. Ce résultat de 2, divisé par la valeur du terrain dans lequel se trouvent les unités menant l'assaut (une valeur de 2 dans n'importe quel autre terrain qu'un terrain clair) donne un résultat de 1 pas de perte sur les unités allemandes attaquantes. Le joueur allemand retourne l'une de ses 4 unités, réduisant ainsi sa valeur d'attaque à 2. Comme il est le défenseur, le joueur US tire le 1^{er} lors de la 1^{ère} phase de l'assaut. Il dispose d'une valeur totale de défense de 9 points. Il obtient un résultat de 5 à son jet de dé qui, sur la colonne 7-10 de la table d'assaut, donne un résultat de 1 pas de perte pour l'attaquant. Le joueur allemand retourne une autre de ses unités, celle-ci ayant ainsi une valeur d'attaque réduite à 2.

Le joueur Allemand dispose maintenant d'une valeur d'attaque totale de 12 (4+4+2+2). Il effectue un jet de dé sur la colonne 11-14 de la table d'assaut avec un DRM de -2 car cet assaut est encore mené à partir de 4 hex différents. Il obtient, après modification, un résultat définitif de 1 qui donne un résultat de 2 pas de perte pour le défenseur. Le joueur US choisit de prendre ses 2 pas de perte sur son unité ayant une valeur de défense de 4, éliminant celle-ci.

Les 2 camps effectuent maintenant un jet de dé sur la meilleure valeur d'efficacité des unités leur restant afin de déterminer si ils seront autorisés à tirer à nouveau lors du 2nd round de l'assaut. La meilleure valeur d'efficacité du joueur US est de 6 et celle du joueur allemand est de 4. A son jet de dé, le joueur US obtient un résultat de 7, soit un résultat supérieur à sa valeur d'efficacité, aussi ne peut-il tirer lors du 2nd round. Le joueur allemand obtient un résultat de 4, égal à sa valeur d'efficacité, ce qui l'autorise à tirer à nouveau.

Le joueur allemand effectue un nouveau jet de dé sur la colonne 11-14 de la table d'assaut. Il bénéficie encore d'un DRM de -2 attaquant à partir de 4 hex différents. Il obtient un résultat de jet de dé de 9 qui, après application du modificateur de -2, devient 7, celui-ci faisant supporter un pas de perte au défenseur. Le joueur US retourne la seule unité qui lui reste et le combat est terminé. Comme le défenseur n'a pas été éliminé, chacune des unités attaquantes retourne sur l'hex d'où elle venait.

14.0 La fatigue :

La fatigue représente la perte de cohésion d'une unité. Les unités deviennent fatiguées à la suite de résultats obtenus lors de manœuvres de combat. Lorsqu'un résultat F# apparaît sur la table de combat en manoeuvrant, le joueur subissant ce résultat doit placer un marqueur « fatigue » sur le nombre d'unités non fatiguées correspondant au résultat obtenu.

Une unité fatiguée ne peut jamais attaquer. Les unités d'artillerie fatiguées ne peuvent pas tirer. La présence d'unités fatiguées dans une pile n'empêche pas les unités non fatiguées dans cette pile d'attaquer. Les unités fatiguées se défendent normalement lors des manœuvres de combat et des assauts. Leur statut d'unité fatiguée procure à leur adversaire un DRM dans les 2 types de combat mais ne les empêche pas d'être prises en considération pour déterminer la moyenne et /ou la plus haute valeur d'efficacité de leur pile.

Quand une pile comportant des unités fatiguées est attaquée, l'attaquant reçoit un modificateur favorable au combat dépendant du pourcentage de pas de perte d'unités fatiguées.

Lors d'un combat en manoeuvrant, si moins de 50% des pas de perte présents dans l'hex se défendant sont fatigués, un DRM de -1 sera appliqué sur la table de combat en manoeuvrant. Si ce pourcentage est de 50% ou plus, le DRM appliqué est de -2 (voir la table des résultats de combat en manoeuvrant).

Lors d'un assaut, si moins de 50% des pas de perte présents dans l'hex se défendant sont fatigués, un DRM de +1 est appliqué au jet de dé du défenseur sur la table d'assaut. Si ce pourcentage est de 50% ou plus, ce DRM est de +2. Ce DRM est appliqué au moment du combat ; aussi, en fonction des pertes du 1^{er} round de combat, ce DRM pourra être différent lors d'un 2nd round de combat (voir 13.2).

Les unités cessent d'être fatiguées lors de l'interphase stratégique qui précède chaque tour de jeu « A.M ». A ce moment, sont enlevés les marqueurs « fatigue » de toute unité qui n'est pas adjacente à une unité ennemie.

15.0 Les points aériens :

Chaque camp reçoit des points aériens lors de la phase initiale du tour du 1^{er} joueur de chaque tour de jeu. Les points aériens peuvent aussi bien être utilisés lors de la phase de bombardement que lors de la phase de support d'un combat en manoeuvrant ou encore lors de la phase de bombardement défensif final d'une phase d'assaut. Les points aériens fonctionnent de la même manière que les tirs d'artillerie si ce n'est qu'ils ont une portée illimitée. Les points aériens allemands peuvent être utilisés contre les hex contenant des unités ennemies, partout sur la carte. Les points aériens alliés peuvent uniquement être utilisés dans un rayon de 5 hex d'une unité non aéroportée. Les points aériens peuvent être combinés avec les attaques d'artillerie lors des phases de bombardement, de manœuvres de combat et d'assauts. Au fur et à mesure que les points aériens sont utilisés, le marqueur de points aériens sera déplacé pour indiquer combien il reste de points aériens utilisables. Les points aériens non utilisés sont perdus à la fin du tour de jeu qui survient lors de l'interphase administrative.

16.0 Le ravitaillement :

Pour que les unités agissent avec une totale efficacité, elles doivent être ravitaillées. Les unités qui ne sont pas en situation d'être ravitaillées sont considérées comme non ravitaillées et subissent les restrictions suivantes :

- Leur potentiel de mouvement est réduit de moitié (arrondi à l'inférieur)
- Elles ne peuvent mener d'assaut
- Elles subissent lors des manœuvres de combat qu'elles entreprennent, un DRM de +3 (si au moins la moitié des unités menant l'attaque est non ravitaillée).
- L'overrun est interdit
- Le refus de combat est interdit
- Le mouvement de réaction est interdit
- Les unités d'artillerie ne peuvent plus effectuer de tir final (seul 1 tir ou 1 mouvement par tour est possible)

Le ravitaillement est déterminé lors de la phase initiale du tour de chaque joueur. Le statut de ravitaillement déterminé lors de cette phase est effectif jusqu'à la phase initiale du prochain tour du joueur. Il est placé un marqueur « non ravitaillé » sur les unités qui ne sont pas ravitaillées.

Afin de déterminer le statut de ravitaillement de ses unités, chaque joueur doit déterminer la ligne de ravitaillement de chacune de ses unités. Les lignes de ravitaillement sont tracées en décomptant un certain nombre de points de mouvement ou d'hex libres d'unités ou de ZOC ennemies entre chaque unité dont le statut est vérifié et une source de ravitaillement. Les unités qui ne peuvent tracer une telle ligne de ravitaillement sont considérées comme non ravitaillées. Les caractéristiques des lignes de ravitaillement sont les suivantes :

- Toutes les unités allemandes doivent tracer une ligne de ravitaillement calculée en points de mouvement, dont le nombre ne doit pas être supérieur à leur potentiel de mouvement et ce, jusqu'à un hex de ville qu'elles contrôlent ou un hex situé au bord de la carte. Il est également possible de tracer cette ligne de ravitaillement à travers une route ou une autoroute d'une longueur indéterminée, ne comportant aucun hex occupé par une unité ou une ZOC ennemie et ce, jusqu'à une ville qu'elles contrôlent ou un hex situé au bord de la carte.
- Les unités aéroportées alliées doivent tracer une ligne de ravitaillement d'une longueur maximum de 10 hex libres d'unités ou de ZOC ennemies jusqu'au marqueur de la DZ qui leur est affecté (exemple : les unités de la 82eme division aéroportée doivent tracer leur ligne de ravitaillement jusqu'au marqueur de la DZ de la 82eme et non vers ceux des 101eme et 1^{er} division aéroportée).
- Les unités non aéroportées alliées doivent tracer une ligne de ravitaillement calculée en points de mouvement dont le nombre ne doit pas être supérieur à leur potentiel de mouvement et ce, jusqu'à n'importe quel hex de la principale route traversant la carte du Sud-Ouest au Nord-Est (voir 7.1), cette ligne devant être libre de toute unité ou ZOC ennemie. Aussi longtemps que la ligne de ravitaillement de l'unité le long de la route se dirigeant vers le Sud-Ouest est libre d'unités ou de ZOC allemandes, l'unité alliée est ravitaillée.

IMPORTANT : les unités amies annulent les ZOC ennemies dans le cadre de la détermination des lignes de ravitaillement.

17.0 Les ingénieurs :

Il y a 2 types d'unités d'ingénieurs dans le jeu : les ingénieurs de combat et les pontonniers. Les ingénieurs de combat ne peuvent jamais réparer de pont. Les pontonniers (désignés par le mot « bridge » sur le coté gauche de leur marqueur) ont à la fois les caractéristiques des ingénieurs de combat et des pontonniers.

17.1 Les pontonniers :

Les pontonniers peuvent réparer les ponts détruits. Pour ce faire, ils doivent terminer une phase de mouvement en étant adjacents à un pont détruit. Au début de la phase de mouvement suivante, le pontonnier utilise l'intégralité de ses points de mouvement et le pont est immédiatement réparé. Le marqueur « pont détruit » est retourné

sur sa face « pont réparé ». Tous les mouvements effectués sur ce pont pendant la phase de mouvement au cours de laquelle il a été réparé, coûtent aux unités se déplaçant, 1 point supplémentaire de mouvement. Les mouvements effectués sur ce pont par la suite seront conduits normalement.

Les pontonniers peuvent réparer un nombre indéterminé de ponts au cours du jeu.

17.2 Les ingénieurs de combat :

Inclure des ingénieurs dans une force menant une attaque ajoute plus à celle-ci que la seule force de combat de cette unité. Les ingénieurs, lorsqu'ils participent à un combat ont les effets spéciaux suivants :

- **lors d'un combat en manoeuvrant, ils :**
 - § annulent le DRM appliqué au jet de dé lorsque l'attaque s'effectue à travers un pont
 - § réduisent la valeur défensive du terrain de l'hex se défendant de 1 (cette valeur étant cependant toujours d'un minimum de 1)
 - § si l'attaquant subit des pertes ou est fatigué, les ingénieurs participant à l'attaque seront les 1^{er} affectés

Exemple : une pile comprenant des ingénieurs de combat, attaque à partir de l'hex B0505, l'hex de ville B0605 à travers un pont. Les attaquants ne supporteront pas le DRM de +2 lié à l'attaque effectuée à travers un pont. La valeur défensive du terrain occupé par les défenseurs est de 3 (valeur défensive d'une ville : 4-1 en raison de la présence d'ingénieurs). Si les attaquants sont exposés à un résultat de fatigue ou de perte de pas, celui-ci affectera l'unité d'ingénieurs.

- **lors d'un assaut ils :**
 - § annulent le DRM appliqué au jet de dé lorsque l'attaque s'effectue à travers un pont
 - § annulent le 1^{er} tir du défenseur lors du 1^{er} round du combat, les 2 camps effectuant leurs jets de dé simultanément
 - § si l'attaquant supporte des pertes, celles-ci affectent d'abord les ingénieurs

17.3 Les ingénieurs (utilisé comme Ferry) et le passage des cours d'eau :

Tous les ingénieurs du jeu ont la capacité de faire traverser aux unités non motorisées n'importe quel cours d'eau ou canal. Pour ce faire, l'ingénieur et l'unité devant traverser doivent commencer une phase de mouvement adjacente à un hex de cours d'eau ou de canal. Puis les 2 unités dépensent l'intégralité de leurs points de mouvement et l'unité transportée est placée de l'autre côté du cours d'eau ou du canal sur un hex adjacent à celui-ci. Les ingénieurs peuvent également se faire traverser seuls un hex de cours d'eau ou de canal selon la même procédure.

18.0 La météo :

A partir du tour « A.M » du 18 septembre 1944, le joueur allié effectue un jet de dé pour déterminer la météo (ce qui signifie que lors du tour A.M du 17 septembre 1944, la météo est automatiquement claire). Ce jet de dé est ensuite effectué à chaque tour A.M suivant. Sur un résultat situé entre 0 et 7, le temps est clair. Sur un résultat de 8 à 10, le temps est mauvais.

18.1 Effets du mauvais temps :

Si le temps est mauvais, aucun renfort aéroporté n'est autorisé. Les renforts qui étaient programmés seront disponibles au prochain tour de jeu au cours duquel le temps sera clair.

Lors d'une journée où le temps est mauvais, aucun point aérien n'est disponible pour chacun des 2 camps. Ces points aériens ne sont pas conservés pour être utilisés lors d'un tour ultérieur ; ils sont définitivement perdus.

Le 1^{er} tour de mauvais temps déclenche une modification des effets du terrain et du mouvement dans la zone située entre Nijmegen et Arnhem (voir 4.0 et 7.0 pour plus de détails).

19.0 Les effets blindés et anti-tank :

Dans toute situation de combat comportant des unités blindées, l'un ou l'autre camp bénéficiera de DRM favorables. Les modificateurs sont déterminés en fonction de l'exacte composition des forces attaquant ou se défendant, par les tables de combat et des effets blindés/anti-tank.

Les joueurs devront étudier avec attention la liste des différents types d'unités de la page 3 (des règles originales). Chaque type d'unité a des effets blindés qui lui sont associés. Chaque unité relève de l'une des 3 catégories suivantes : blindée, anti-tank ou infanterie. Remarquez que certaines unités présentent plusieurs de ces caractéristiques. Dans ce dernier cas, le joueur décidera de quel type sera l'unité au cas par cas (voir les types d'unités en page 3 des règles originales pour plus de détail).

19.1 Les effets blindés lors des manœuvres de combat :

Après que les rapports de force aient été déterminés lors d'un combat en manoeuvrant, les joueurs déterminent les possibles DRM applicables. Si des unités blindées sont impliquées dans le combat, chaque camp devra déterminer l'exacte composition de ses unités attaquant ou se défendant. Les différentes possibilités de combinaisons sont énumérées sur la table des effets blindés/anti-tank. Les joueurs comparent cette table avec la composition respective de leurs unités pour déterminer les DRM applicables.

Exemple : le joueur allemand attaque 2 unités aéroportées britanniques avec 3 unités de tanks et 1 ingénieur. Les tanks sont de type « blindé » et l'ingénieur est de type « infanterie ». En conséquence, la composition de la force du joueur Allemand apparaît sur la table des effets blindés/anti-tanks dans la rubrique « inf/armor ». Les unités aéroportées britanniques sont toutes deux du type « infanterie ». La comparaison des colonnes « inf/armor » pour

l'attaquant et « inf » pour le défenseur, fait apparaître que sera appliqué un DRM de -2 au combat en manoeuvrant en cours.

19.2 Les effets blindés lors de l'assaut :

Les effets blindés lors des assauts sont déterminés de la même façon que lors des manoeuvres de combat, si ce n'est que la détermination des DRM applicables s'effectue à partir de la table d'assaut à la rubrique « blindés/anti-tanks ». Les résultats de cette table sont applicables aux jets de dé tant de l'attaquant que du défenseur. Certains résultats indiquent simplement « NE » (pas d'effet) pour les 2 camps. Lorsqu'il y a deux résultats dans la case, le résultat s'appliquant à l'attaquant est situé dans le coin supérieur droit de celle-ci, alors que le résultat s'appliquant au défenseur est situé dans son coin inférieur gauche.

Exemple : des unités américaines de type « infanterie » mènent un assaut contre une pile d'unités allemandes comprenant des tanks et de l'artillerie. Les tanks sont de type « blindé » alors que l'artillerie est de type « infanterie ». Le rapprochement de la colonne « infanterie » pour l'attaquant ,avec la colonne « inf/armor » pour le défenseur , fait apparaître le résultat « NE » pour le jet de dé de l'attaquant et un DRM de -2 pour le défenseur.

Les DRM dus aux effets blindés sont applicables pour les 2 jets de dé de l'assaut. Les pertes supportées lors du 1^{er} round de l'assaut peuvent modifier la composition des forces de chaque camp. Dans ce cas, les joueurs devront à nouveau vérifier les effets blindés applicables lors du second round de l'assaut.

Note : le pourcentage de types d'unités présents lors d'un combat n'a aucun rapport avec les effets blindés. La présence d'une seule unité blindée ou anti-tank, quelque soit sa taille, suffit à conférer à son camp, des capacités blindées ou anti-tanks.

20.0 Initiative :

L'initiative permet de déterminer le joueur qui se déplacera et attaquera en 1^{er} lors d'un tour de jeu donné. Au début de chaque interphase stratégique, à partir du 3eme tour de jeu (les alliés ont toujours l'initiative lors des deux 1^{er} tours de jeu) (ndlt, en fait les alliés ont l'initiative le tour du 17 et les deux tours du 18/09/1944), les 2 camps effectuent un jet de dé pour déterminer lequel aura l'initiative pendant cette journée. Le joueur ayant obtenu le plus petit résultat au jet de dé décide qui aura l'initiative. Remarquez que l'initiative est déterminée au début de chaque journée et ce pour 2 tours de jeu complets.

21.0 Les renforts :

Chaque scénario comporte une liste des renforts de chaque camp. Les renforts entrent en jeu pendant la phase d'assaut aérien (pour les unités aéroportées alliées) ou la phase de mouvement (pour les autres unités) du joueur les contrôlant. Les renforts pénètrent sur la carte par l'hex indiqué par la table de renforts. Les renforts dont l'entrée est prévue pour un tour donné, peuvent voir leur entrée retardée pour un tour ultérieur et ce, à la discrétion du joueur les contrôlant. Le mauvais temps interdit l'entrée des renforts aéroportés et ce, jusqu'au prochain tour de beau temps.

22.0 Note de la traduction :

Il n'y a qu'une seule aide de jeu contrairement à ce qu'il est écrit au point 2.1.

« Maneuver combat » a été traduit par l'expression «Combat en manoeuvrant ». Cette notion est à opposé à « Assault combat » qui a été traduite plus simplement par « Assaut ».

Le terme « overrun » a été laissé dans le texte français car le mot correspondant (débordement) est peut usité.

Le terme « AM » est laissé pour « Avant midi » ou « matinée »

Au paragraphe 18.1, le nom de la ville de Nimègue est traduit par « Nijmegen » dans la version originale au lieu de « Nijmegen »

L'abréviation « C/M » est utilisée pour désigner les pions de combat motorisés.

Erreur sur la carte :

Le village de départ nommé « De Grootte » (hex 03.07) est en Belgique et se nomme « De Grote Barrel»

En néerlandais le mot canal se traduit par « Kanaal ».

Le canal « Meuse – L'Escaut » est en réalité le canal de Campine et se nome « Kempen Kanaal ». Il se prolonge aux Pays Bas par le canal nommé « Zuid-Willems Vaart » ou « Zuid-Willems Canal».

Le canal nommé « D'Embranchement canal» est en réalité le canal nommé « Eindhoven Kanal ».

Le village nommé « Zon » (hex 28.05) se nomme «Son»

FIN

Un grand merci pour son efficace relecture à Georges Roosen