

Clark's 5th Army von Vietinghoff's 10th Army



1.0 – Introduction

Quatre mois avant le débarquement allié à Anzio, la 5^{ème} Armée alliée commandée par l'amiral Lucas débarque en Italie : c'est l'opération Avalanche.

L'opération Husky étant terminée (invasion de la Sicile), les alliés peuvent se lancer dans un nouveau débarquement. Le lieu choisi est situé sur la côte sud de l'Italie, à 200 km environ au sud de Rome, près de Naples, aux alentours de la ville de Salerne.

L'Italie a capitulé et les allemands viennent de subir la défaite de Kursk sur le front Est. Le moment semble donc opportun, mais les forces opposées aux troupes alliées sont encore conséquentes. Les besoins pour Avalanche ont été sous-estimés. 4 divisions d'infanterie seulement vont être utilisées, ce qui est trop faible. En effet, la 10^{ème} Armée allemande, bien qu'en retraite, dispose encore de 3 Panzer divisions et va lancer une rapide contre-attaque.

Le drame débute le 9 septembre 1943 et va durer une semaine, au cours de laquelle vont avoir lieu de terribles combats.

2.0 – Contenu

Le jeu est composé de ce livret de règles, des 3 cartes et de 1180 pions. De plus, deux dés à 6 faces, non fournis, sont nécessaires pour jouer.

2.1 – Les unités

Dans ce jeu, les unités représentent des compagnies ou des pelotons (échelle la plus fine, principalement pour les véhicules). Les pelotons sont de couleur plus claire que les compagnies.

La couleur de fond du pion indique la nationalité de l'unité. La couleur de fond du symbole OTAN (ou de la silhouette du véhicule) est transparente (ou noire) si l'unité fait partie d'une formation indépendante et de couleur dans le cas contraire.

2.11 – La couleur de fond du symbole OTAN (ou de la silhouette) est la même pour toutes les unités d'une même formation (généralement division). Au dessus de chaque symbole OTAN (ou silhouette) est inscrit le numéro ou nom du régiment et, à droite du symbole OTAN (ou de la silhouette), celui du bataillon.

2.12 – Sur chaque unité est inscrit un maximum de 7 caractéristiques, décrites ci-dessous.

Valeur de support	4-1	6	Distance de tir
Attaque contre blindé	7	7	
Attaque contre non blindé	5	1	Valeur de mouvement
			Valeur de défense

2.121 – Les compagnies d'infanterie disposant d'armes lourdes ont une valeur de support, mais pas de distance de tir.

2.122 – Les unités qui sont capable d'apporter leur support à distance par tir indirect ont 2 valeurs de supports inscrits sur le pion (voir 9.52).

2.123 – Les canons de gros calibres sont des unités « tow only » qui ne peuvent pas se déplacer seules. Leur potentiel de mouvement est inscrit en rouge ou jaune sur le pion (voir 15.4).

2.124 – Les unités d'infanterie ont deux pas de perte. De même pour les unités de reconnaissance. Si une telle unité subit un pas de perte, elle est retournée sur son côté à plus faible potentiel de combat. Les QG comme les compagnies d'armes lourdes n'ont qu'un seul pas de perte.

2.2 – Une unité qui peut effectuer un tir direct fait partie d'une des 4 classes décrites ci-dessous.

2.21 – Si l'unité est représentée par la silhouette d'un véhicule, c'est une **unité blindée**. Si de plus la valeur de défense de l'unité est entre parenthèses, l'unité est dite « **open top** » (il n'y a pas de toit et donc l'équipage est plus exposé).

2.22 – Si l'unité est représentée par un symbole OTAN, l'unité est dite **non blindée**. Si la valeur de défense est inscrite à l'intérieur d'un cercle, l'unité est une troupe d'infanterie qui utilise des véhicules blindés pour faire mouvement. L'unité est donc à la fois **une unité non blindée et une unité blindée** (qui plus est « **open top** »).

2.3 – Les unités « tow only » (qui ne peuvent pas faire mouvement par leurs propres moyens) équipées de véhicules peuvent être de 6 classes différentes. Le type d'armement de l'unité est inscrit au dos du pion. Elles n'ont qu'un seul pas de perte.

AT : Anti-tank.

AA : Anti-aérien.

ART : Artillerie.

MTR (Mortars) : Mortiers.

HOW (Howitzer) : Obusier.

RCL (Rocket launcher) : Lance roquettes.

2.31 – Les canons de 88 mm allemands ont le symbole OTAN d'une unité anti-aérienne et l'inscription ART au dos du pion. Ces unités étaient des canons anti-aériens et peuvent

donc être utilisés comme tels (voir 16.2) mais ils peuvent aussi être utilisés comme artillerie.

2.32 – A l’opposé des unités AT à tir direct, les unités marquées ART, HOW, RCL et MTR tiraient toutes des obus de manière indirecte, mais avaient des structures différentes et n’étaient pas utilisées de la même façon. Dans ce jeu, elles sont traitées de manière identique et appartiennent à la même classe, celle des unités capables d’effectuer un tir indirect.

2.321 – Les canons automoteurs (canons montés sur des véhicules et marqués HOW sur le dos du pion) forment un groupe d’unités d’artillerie particulier. Comme les canons n’avaient pas d’angle de tir maximum, ces unités peuvent aussi être utilisées en tir anti-aérien, comme les canons de 88 mm. Ces unités sont différentes des unités HOW classiques. Ce sont des cibles « open top », qui suivent la règle 9.34.

2.4 – Dans le jeu, le joueur allié dispose de navire de guerre, décliné en 5 classes :

BB : Bâtiment de guerre

M : Monitor

CL : Croiseur léger

DD : Destroyer

DE : Destroyer d’escorte

3.0 – Séquence de jeu

Une fois que les joueurs ont choisi leur camp, ils placent leurs unités sur les aides de jeu de l’ordre de bataille. De plus, le joueur allié doit disposer une partie de ses unités sur la carte, à savoir les unités qui vont débarquer en première et deuxième (24.2), et placer ses navires dans des hexes de pleine mer. Le joueur de l’axe résout ensuite les tirs de réaction contre les unités alliées qui débarquent en première vague (24.11).

3.1 – Tour du matin

A. Phases préliminaires

a) Phase de détermination de la météo (règle optionnelle) : Le joueur allemand lance deux dés pour déterminer la météo de ce tour (22.0).

b) Phase du support aérien allié : Le joueur allié dépense ses points de support aérien et choisit ses marqueurs « support aérien » en conséquence. Les points de support sont alors dépensés sur des cibles choisies par le joueur allié et les bombardements aériens sont résolus (16.0).

c) Phase du support aérien de l’Axe : Le joueur de l’Axe dépense ses points

de support aérien et choisit ses marqueurs « support aérien » en conséquence. Les points de support sont alors dépensés sur des cibles choisies par le joueur de l’Axe et les bombardements aériens sont résolus (16.0).

d) Attaque de l’Axe contre les navires alliés : Le joueur de l’Axe consulte la table des attaques contre les navires et applique le résultat. Cette attaque ne peut avoir lieu qu’une seule fois, le matin ou l’après-midi (8.0).

e) Phase de bombardement naval : Le joueur allié peut choisir une cible par navire et résout le bombardement naval (25.0).

B. Tour du premier joueur

Le premier joueur est le joueur allié.

a) Phase combat : A l’exception des unités sur lesquelles est positionné un marqueur « withdraw », les unités du joueur actif dans une ZdC ennemie doivent effectuer une attaque, qui peut durer 3 rounds au maximum (9.0). A la fin de cette phase, les marqueurs « Assault » et « opportunity Fire » sont retirés de la carte (9.9).

b) Phase d’avance après combat : Les unités adjacentes à un marqueur RMF peuvent faire mouvement (11.0). Le joueur actif effectue d’abord ses avances après combats et ensuite le joueur inactif effectue les siennes.

c) Phase de mouvement : Le joueur actif peut faire mouvement avec ses unités qui ne sont pas dans une ZdC ennemie (5.0) ou adjacentes à un marqueur RMF.

d) Phase des renforts : Le joueur actif peut faire arriver des unités en renfort sur la carte (18.0).

e) Phase de retraite : Les unités du joueur actif marquées « withdraw » doivent effectuer un mouvement de retraite (21.0). A la fin de cette phase, tous les marqueurs RMF sont retirés de la carte (11.6).

f) Phase de travaux : Le joueur actif peut tester pour la destruction / construction des ponts et la construction de positions défensives (19.0). De plus, il peut modifier l’ordre d’empilement de ses unités (6.12).

C. Tour du second joueur

Le joueur allemand devient le joueur actif et suit le même processus, de a) jusqu’à f), décrit ci-dessus pour le joueur allié.

3.2 – Tour de l’après-midi

Même chose que pour le tour du matin. La seule différence se situe dans la phase A d) qui ne peut pas avoir lieu dans les deux tours (mais dans l'un OU dans l'autre).

3.3 – Tour de nuit

Le tour de nuit suit un processus spécifique, décrit ci-dessous. Le second joueur peut d'abord décider de lancer une contre attaque (10.0).

A. Phases préliminaires

a) Phase de détermination de la météo (règle optionnelle, à utiliser uniquement si un parachutage a lieu) : Le joueur allemand lance deux dés pour déterminer la météo de ce tour (22.0).

b) Phase de parachutage allié : Le joueur allié exécute les parachutages des unités aéroportées qui arrivent en renfort (26.0) de cette façon.

c) Phase de mouvement des navires alliés : Le joueur allié peut changer les hexes dans lesquels sont positionnés ses navires (25.0).

d) Phase des plages de débarquement alliées : Le joueur allié ajoute des marqueurs « plage de débarquement » ou construit des plages achevées (24.4).

B. Tour du premier joueur

a) Phase des renforts : Le joueur actif fait entrer en jeu ses renforts sur la carte.

b) Phase de récupération : Les unités du joueur actif qui ont subi des pertes lors des combats peuvent tenter de récupérer ces pertes (14.0).

c) Phase de travaux : Le joueur actif teste pour savoir si les actions de construction / destruction, débutées les tours du matin et de l'après-midi, arrivent à leur terme. De plus, les unités « tow only » peuvent tester pour passer en mode mouvement (15.42).

C. Tour du second joueur

Le second joueur devient le joueur actif et suit le même processus que le premier joueur, de a) jusqu'à c).

4.0 - Zones de Contrôle (ZdC)

Une ZdC représente l'influence d'une unité sur le terrain autour d'elle. Une unité exerce une ZdC dans les 6 hexes adjacents à l'hex dans lequel elle est positionnée. Exception : Lorsque le bord de l'hex est un précipice (voir 5.5).

4.1 – Une unité qui entre dans un hex qui se trouve dans une ZdC ennemie doit

immédiatement arrêter son mouvement. Lors de la phase mouvement, une unité qui entre dans une ZdC ennemie, dans un hex où il n'y a pas d'unité amie (depuis le début du tour), est marquée « assault » (9.41).

4.11 – Une unité qui effectue une avance après combat ne peut pas recevoir de marqueur « assault ».

4.2 – Une unité qui fait mouvement dans un hex qui se trouve dans une ZdC ennemie est marqué « assault » et le joueur inactif peut déclarer un tir d'opportunité avant que le joueur actif ne fasse bouger une autre de ses unités. Un marqueur « opportunity fire » est alors placé sur toutes les unités qui exercent la ZdC dans lequel l'unité du joueur actif vient d'entrer. Les marqueurs « assault » et « opportunity fire » sont donc adjacents.

4.3 – Une unité qui débute son tour de jeu dans une ZdC ennemie et qui ne souhaite pas effectuer d'attaque doit effectuer une retraite. Une unité qui choisit d'effectuer une retraite devra faire mouvement lors de la prochaine phase de retraite, après la résolution de tous les combats et le mouvement des unités du joueur actif, et, pour cela, elle est marquée « withdraw ». Marquer une ou des unités « withdraw » ne donne pas droit aux unités ennemies adjacentes d'être marquées « opportunity fire ».

4.4 – Lors de la phase combat, le fait de détruire un empilement ennemi ne détruit pas l'effet de l'empilement du joueur inactif lors de la phase de mouvement/retraite suivant. Pour indiquer cela, un marqueur « RMF » (11.0) est placé dans l'hex où se trouvaient les unités ennemies.

5.0 – Mouvement

Dans ce jeu, toutes les unités terrestres ont la possibilité de se déplacer, sauf l'unité d'artillerie sur rails italienne qui ne peut pas faire mouvement. Pour pouvoir faire mouvement, une unité ne doit pas se trouver dans une ZdC ennemie (ou adjacente à un marqueur RMF) au début de la phase. De plus, une unité qui exécute un combat ou qui se retrouve dans une ZdC ennemie à la suite d'une avance après combat du défenseur perd la possibilité de faire mouvement pour ce tour.

5.1 – Une unité du joueur actif fait mouvement d'hex en hex en dépensant des points de mouvement (PM) dans chaque hex (en fonction des différents niveaux présents dans l'hex) jusqu'à ne plus avoir de PM restant sur

le nombre total dont elle dispose en début de mouvement.

5.11 – Dans un tour, une unité ne peut pas dépenser plus de PM qu'elle n'en a de disponible.

5.12 – Une unité marquée « withdraw » ne peut pas faire mouvement lors de la phase mouvement ou lors de l'avance après combat.

5.2 – Mouvement

Les différents niveaux sont indiqués sur la carte par des contours de différentes couleurs.

Par exemple, l'hex 5741 est de niveau 6, l'hex 4642 contient les niveaux 2 à 4. Le coût en PM pour ces deux hexes est différent.

Pour connaître le coût en PM pour une unité qui entre dans un hex, il faut connaître le niveau le plus élevé présent dans l'hex, sauf si l'hex ne contient que le niveau 1 ou 2. Les joueurs regardent la table des effets du terrain et le niveau le plus élevé présent dans l'hex pour trouver le nombre de PM nécessaires pour entrer dans l'hex.

La topographie dans l'hex peut aussi avoir un effet (voir la règle 20.42 pour les ponts).

5.21 – Une unité mécanisée dépense le nombre de PM indiqué ci-dessous pour entrer dans un hex, en fonction du ou des niveaux présents dans l'hex :

1 PM : Entrer dans un hex de niveau 1 ou de niveau 1 et 2.

2 PM : Entrer dans un hex de niveau 2 ou de niveau 2 et 3.

3 PM : Entrer dans un hex contenant les niveaux 3 à 6 (1 ou 2 niveaux) ou les niveaux 1 à 3, (tous les niveaux).

5 PM : Entrer dans un hex contenant les niveaux 2 à 4 (tous les niveaux).

6 PM : Entrer dans un hex contenant les niveaux 3 à 6 (3 niveaux).

5.22 – Une unité qui se déplace à pieds dépense 2 PM pour chaque hex entré, quels que soient les niveaux dans l'hex. Exception : Avance après combat (5.3), le mouvement par route (5.35), précipice (5.5) et marche forcée (23.0).

Exemple de mouvement : Au matin du 9, lors de la phase de mouvement de l'Axe, les commandos anglais sont en 2129 et 2228. Une compagnie du génie mécanisée allemande est en 2531. Elle dépense 1 PM pour entrer en 2429 (en suivant la route), puis 2 PM pour entrer en 2428, 3 PM pour entrer en 2427, 2 PM en 2327, 2 PM en 2226, 1 PM en 2127 (en suivant la route) et enfin 2 PM en 2128, soit un total de 13 PM.

5.3 – Mouvement par route

Une unité mécanisée qui se déplace le long d'une route est un cas particulier. Une unité à

pieds ne peut pas utiliser ce mouvement par route (voir 5.35). Il n'est pas possible d'entrer dans une ZdC ennemie en utilisant le mouvement par route. Une unité peut utiliser le mouvement par route et le mouvement normal dans un même tour, mais ne peut pas terminer son mouvement dans une ZdC en utilisant le mouvement par route.

5.31 – Une unité mécanisée qui fait mouvement le long d'une route de classe 1 (de couleur rouge) dépense 1 PM, quelle que soit la distance qu'elle parcourt.

5.32 - Une unité mécanisée qui fait mouvement le long d'une route de classe 2 (de couleur grise, ligne épaisse) dépense 1 PM pour chaque 10 hexes parcourus.

5.33 - Une unité mécanisée qui fait mouvement le long d'une route de classe 3 (de couleur grise, ligne fine) dépense 1 PM pour chaque 4 hexes parcourus.

5.34 – Le joueur de l'Axe peut effectuer un mouvement hors carte de l'hex 5216 à l'hex 5526 en utilisant une route de niveau 2 et de longueur de 10 hexes (soit 1 PM). Donc, à partir de l'hex 5216, une unité dépense 1 PM pour arriver en 5216 ou 2 PM pour arriver en 5234.

Exemple de mouvement sur route : Une unité de reconnaissance motorisée de l'Axe entre sur la carte en 0308. Une unité US est à Altavilla (4458). L'unité allemande dépense 1 PM (le long d'une route de classe 1) pour arriver en 1919, puis 2 PM (route de classe 2 sur 14 hexes) pour arriver en 3120, puis 1 PM (route de classe 1) pour arriver ne 2729, puis 4 PM (route de classe 2 sur 35 hexes) pour arriver en 3725, puis 1 PM (route de classe 1) pour arriver en 4955, puis 2 PM (route de classe 3 sur 6 hexes) pour arriver en 4557 et enfin 2 PM (mouvement dans un hex de niveau 2 et 3) pour arriver en 4457, dans la ZdC de l'unité US. L'unité a dépensé 13 PM. Elle a traversé 49 hexes de route de classe 2, en deux fois, d'abord moins de 20 hexes puis moins de 40 hexes, pour un total de 6 PM.

5.35 – Une unité à pieds qui fait mouvement le long d'une route, quelle que soit la classe de la route, dépense 1 PM par hex entré. Il lui est possible d'utiliser la marche forcée le long d'une route (23.0).

5.4 – Traverser une rivière

Une unité qui traverse une rivière en utilisant un pont ne subit pas de malus (20.0).

5.41 – Une unité qui entre dans un hex contenant une rivière peut faire mouvement le long de cette rivière sans passer sur l'autre rive. Pour indiquer clairement sur quelle rive est l'unité, on place un marqueur sur l'unité (partie foncée du marqueur du côté de l'unité).

5.42 – Dans un hex contenant une rivière, il est impossible d'avoir des unités des deux camps. Par contre, des unités d'un même camp formant un seul empilement peuvent se trouver de part et d'autre de la rivière.

5.43 – Seules les unités d'infanterie à pieds peuvent traverser une rivière de classe 1 (couleur bleu foncé) sans utiliser de pont. Une telle unité qui débute la phase mouvement dans un hex contenant une rivière de classe 1 et qui ne se trouve pas dans une ZdC ennemie peut passer sur l'autre rive, sans dépenser de PM, et poursuivre son mouvement normalement.

5.44 – Toutes les unités peuvent traverser une rivière de classe 2 (couleur bleu clair). Une unité qui débute la phase mouvement dans un hex contenant une rivière de classe 2 et qui ne se trouve pas dans une ZdC ennemie peut passer sur l'autre rive, sans dépenser de PM, et poursuivre son mouvement normalement.

5.45 – Lors d'une avance après combat, une unité peut aussi traverser une rivière sans utiliser de pont (11.5).

5.5 – Précipices

Seules les compagnies de rangers US et de commandos britanniques peuvent traverser un bord d'hex de précipice. Pour ce faire, elles doivent dépenser tous leurs points de mouvement.

5.51 – Si une unité passe d'un hex de niveau le plus bas à un hex de niveau le plus haut au travers d'un précipice, l'hex de niveau le plus haut ne peut pas être dans une ZdC ennemie. Pour l'impact sur les combats d'un précipice, voir la règle 9.8.

5.6 – Pompeï (règle optionnelle)

Pompeï (hex 0711 et 0712) ne peut pas être le théâtre de combats, afin de protéger les importantes ruines. Aucune unité ne peut terminer une phase dans un de ces deux hexes.

6.0 – Empilement

L'empilement désigne le fait de positionner plusieurs unités dans un même hexagone. Attention : l'ordre d'empilement des unités est important.

6.1 – Limite : Dans un même hex peuvent être positionnées 8 compagnies. 3 platoons correspondent à une compagnie pour l'empilement.

6.11 – La limite d'empilement est vérifiée à la fin de la phase de retraite par le joueur actif, pour ses propres unités. Si la limite est dépassée dans un hex, le joueur actif doit

éliminer autant d'unités que nécessaire de la pile (voir aussi 21.5).

6.12 – L'ordre d'empilement des unités peut être modifié lors de la phase travaux, si les unités ne sont pas dans une ZdC ennemie. De plus, si un combat a lieu dans un hex, les deux joueurs peuvent effectuer une rotation (9.7) à la fin des rounds 1 et 2 et ainsi modifier l'ordre d'empilement des unités. Dans une pile, l'ordre d'empilement ne pourra alors être modifié que légèrement.

6.121 – Lors du tour de nuit, les unités peuvent changer librement d'ordre d'empilement, dans toutes les piles qui ne sont pas dans une ZdC ennemie.

6.13 – Une unité qui entre dans un hex contenant des unités amies est positionnée tout en bas de l'empilement. Exception, si un marqueur « immobilized » était présent dans l'empilement (16.33 et 25.2), l'unité est positionnée au dessus du marqueur.

6.14 – Les unités positionnées dans un même hex peuvent faire mouvement ensemble et changer librement d'ordre de positionnement lors de ce mouvement.

6.2 – Navires de guerre : Les navires sont positionnés dans des hexes de pleine mer (25.1). Quelle que soit la classe des navires, il n'y a pas de limite d'empilement (ni d'ordre).

6.3 – Nationalités : Les unités terrestres américaines et britanniques ne peuvent pas être empilées dans un même hex. Les unités de l'Axe et les unités Alliées ne peuvent pas non plus être positionnées dans un même hex.

6.31 – A la suite d'un parachutage (26.2), il peut arriver que des unités américaines et britanniques se retrouvent dans un même hex. Si cet empilement temporaire est autorisé, le problème doit être résolu dès que possible. Au cas où un empilement de ce type serait attaqué, les unités britanniques ou leur support ne peuvent pas coopérer avec les parachutistes américains (9.23).

6.32 – Malgré les différentes couleurs de fond des pions, les unités de la Wehrmacht et de la Luftwaffe, de même que les unités de la marine et de l'armée de terre britanniques, peuvent être positionnées dans un même hex librement.

7.0 – Ravitaillement

Pour être ravitaillée, une ligne continue d'hexes, qui ne contiennent pas de ZdC ennemie, doit pouvoir être tracée d'un hex adjacently à l'unité jusqu'à une source de ravitaillement. Exception : Le 9 septembre, pour les unités alliées (voir 24.42). Attention :

une unité amie n'annule pas une ZdC qui s'exerce dans son hex.

7.1 – Sources de ravitaillement de l'Axe : Les sources de ravitaillement de l'Axe sont les hexes par lesquels peuvent arriver les renforts : 0308, 5216 et 5859.

7.11 – Pour être ravitaillée, la ligne de ravitaillement doit utiliser une route à partir de la source de ravitaillement et enfin se terminer par 6 hexes au maximum hors route jusqu'à un hex adjacent à l'unité. De plus, toute la ligne doit être hors ZdC ennemies. Une unité qui se trouve à plus de 8 hexes d'un hex relié par route à une source de ravitaillement est donc marquée hors ravitaillement.

7.2 – Sources de ravitaillement alliées : Les plages contenant un marqueur « plage de débarquement » sont les sources de ravitaillement alliées. De plus, les unités américaines ne peuvent pas obtenir de ravitaillement à partir de plages britanniques et vice versa. Enfin, les 4 hexes de plages de la ville de Salerne peuvent, sous certaines conditions, servir de source de ravitaillement pour les unités alliées.

7.21 – Pour être ravitaillée, une unité alliée doit pouvoir rallier « une plage de débarquement non terminée » (« Small ») en 6 PM ou moins, comme une unité motorisée, ou une « plage de débarquement » en 10 PM ou moins, toujours comme une unité motorisée.

7.22 – Si au début d'un segment une unité alliée se trouve dans un hex de plage de la ville de Salerne, qu'il n'y a pas d'unité de l'Axe à 2 hexes ou moins, et que l'unité ne fait pas mouvement de tout ce tour, alors cette unité agit comme un marqueur plage de débarquement « Small » pour les unités de sa nationalité. Dans ce cas, le marqueur « Salerne » est positionné sur l'unité alliée (24.425).

7.3 – Effet du ravitaillement : Pour pouvoir utiliser du support (9.5) ou pour effectuer un tir défensif anti-aérien (16.2), une unité doit être ravitaillée. Voir aussi le chapitre 14.0 sur la récupération des pertes après combat.

7.31 – Attaque : Une unité non ravitaillée a une valeur d'attaque de 1. Ce malus s'applique aussi au joueur inactif si celui-ci attaque (9.67). De plus, si la cible d'une attaque est une unité blindée, la valeur d'attaque tombe à 0.

7.32 – Défense : Une unité non ravitaillée voit sa valeur de défense divisée par deux (arrondie à l'entier supérieur). Ce malus s'applique aussi au joueur actif qui défend (9.67).

7.33 – Mouvement : Une unité mécanisée non ravitaillée a un potentiel de mouvement de 2. Ce malus s'applique aussi à une unité mécanisée non ravitaillée qui effectue une retraite.

7.34 – A chaque tour, au début de chaque phase, le joueur actif vérifie si ses unités sont ravitaillées. Si une unité n'est pas ravitaillée, un marqueur « out of supply » est placé sur l'unité.

8.0 – Attaque aérienne contre les navires

Chaque matin, le joueur de l'Axe peut effectuer un test pour l'attaque des navires alliés. Cette attaque ne lui fait pas dépenser de points de support aérien (16.0). L'attaque peut avoir lieu le matin OU l'après-midi.

8.1 – Pour résoudre son attaque, le joueur de l'Axe désigne l'hex cible de l'attaque, lance deux dés et consulte la table des attaques aériennes contre les navires. Le temps doit être clair pour qu'une attaque soit possible (Voir 22.0).

8.2 – Lors du tour du matin, sur un résultat de 4 ou moins, au moins un navire est touché et doit partir en réparation. Avant la phase de bombardement naval, un navire est retiré de la carte.

8.3 – Lors du tour de l'après-midi, sur un résultat supérieur ou égal à 10, c'est la même chose que 8.2, mais un navire est retiré de la carte avant la phase de bombardement naval.

8.4 – Le résultat donne la ligne sur la table et la classe des navires qui peuvent être touchés.

8.41 – Le résultat indique si un navire de type BB, DD ou DE (navires les plus puissants) peut être touché.

8.42 – Si le résultat est 5 ou 9, et qu'il existe des navires de type M ou CL dans l'hex, un résultat 5 est alors traité comme un 4 et un résultat 9 comme un 10 et la cible doit être un navire de type M ou CL.

8.43 – Si le résultat est 3 ou 11, et qu'il existe des navires de type BB, DD ou DE, un navire de ce type peut être choisi. En effet, tout type de navire peut être choisi pour ces résultats.

8.5 – La cible d'une telle attaque ne peut pas être un navire qui vient d'arriver en renfort.

8.6 – Si le temps est à la pluie, comme aucune attaque aérienne n'est alors possible, il n'y a pas de jet de dé. De plus, si le matin est à la pluie, à cause de l'incertitude sur le temps, il

n'y a pas non plus de jet de dé pour l'après-midi.

9.0 – Combat

Au début de la phase combat, les unités du joueur actif qui sont dans une ZdC ennemie et qui n'ont pas choisi d'effectuer une retraite (21.0) doivent attaquer les unités ennemies adjacentes. Exception : Les unités derrière une limite d'hex de précipice (9.8).

9.1 – Principe : Une unité du joueur actif non marquée « withdraw » doit attaquer les unités qui exercent une ZdC dans l'hex où elle se trouve.

9.11 – Le joueur actif désigne librement quel empilement va attaquer quelles unités ennemies adjacentes. L'un est l'attaquant, l'autre le défenseur.

9.12 – Plusieurs empilements du joueur actif peuvent attaquer ensemble un seul empilement du joueur inactif. De même, un empilement du joueur actif peut attaquer plusieurs empilements ennemis d'un seul bloc. De plus, chaque camp, attaquant ou défenseur, peut recevoir du soutien d'unités présentes dans d'autres hexes.

9.2 – Attaque directe : Que ce soit en attaque ou en défense, le nombre d'unités qui peuvent combattre à partir d'un hex est limité à deux. Une unité qui apporte son soutien au combat de compte pas dans ce nombre.

9.21 – A la limite ci-dessus s'ajoute le fait qu'à chaque compagnie peut être attaché un platoon lui apportant son support. Ce platoon ne compte pas dans la limite du nombre d'unités participant à l'attaque directe. 4 platoons ne comptent pas pour une compagnie pour cette règle. En bref, d'un hex peuvent attaquer au maximum 2 compagnies et 2 platoons, 1 compagnie et 4 platoons ou 6 platoons.

9.22 – Pour choisir les unités qui peuvent combattre selon 9.21, on part du haut de la pile et on descend, sans sauter d'unité. Par exemple, une unité d'armes lourdes qui désire participer à une attaque directe ne peut pas en même temps fournir un soutien à une autre attaque, et suivant l'action qu'elle désire effectuer, ne peut pas être au même niveau dans la pile.

9.23 – En ce qui concerne le support apporté par un platoon à une compagnie, il n'y a pas de limitation particulière. Exception : la 36^{ème} division d'infanterie US (17.22) et les unités de parachutistes US (6.31).

9.3 – Attaque : Pour calculer la valeur d'attaque des unités attaquantes, on additionne la valeur d'attaque de chaque unité qui participe à l'attaque directe et on ajoute à cela la valeur des unités en soutien.

9.31 – Si toutes les unités en défense sont des unités non blindées, l'attaquant utilise la valeur d'attaque contre les unités non blindées de chacune des unités attaquantes pour calculer la valeur d'attaque totale.

9.32 - Si les unités en défense sont des unités blindées, l'attaquant utilise la valeur d'attaque contre les unités blindées de chacune des unités attaquantes pour calculer la valeur d'attaque totale.

9.33 - Si les unités en défense sont à la fois des unités non blindées et blindées, les unités attaquantes attaquent séparément chaque type d'unité à moitié de leur potentiel contre blindés et contre non blindés (on arrondit le total et non pour chaque unité), quel que soit le ratio des unités blindées / unités non blindées. Exception : 9.34.

9.34 – En exception à 9.32 et 9.33, si le défenseur ne comporte que des unités non blindées et des unités blindées du type « open top » et que l'attaquant dispose d'unités du type HOW, MTR ou RCL, alors l'attaque est résolue uniquement en attaque contre des unités non blindées (2.321).

Exemple 1 : Un HOW britannique de type 25Pdr attaque un platoon de blindés allemands « open top » (dont la valeur de défense est entre parenthèses et qui ne sont pas protégés correctement contre des attaques en tir indirect). L'HOW résout donc cette attaque comme une attaque contre des unités non blindées.

Exemple 2 : Une unité AA de 88mm allemande (ART) attaque une compagnie de M7 (valeur de défense entre parenthèse) et une compagnie d'infanterie motorisée (valeur de défense encerclée). La première unité est attaquée comme une unité blindée, par contre la deuxième est attaquée pour moitié comme unité de type blindée et l'autre moitié comme type non blindée. Bien sûr, si les deux unités sont empilées et attaquées ensemble, l'attaque est résolue moitié contre des unités blindées et moitié contre des unités non blindées.

9.4 – Défense : La valeur de défense est la somme des valeurs de défense des unités en défense, amendée par l'éventuel support ainsi que par les effets du terrain.

9.41 – La valeur de l'effet du terrain dépend du niveau d'altitude où se trouve le défenseur. Si le défenseur est marqué « assault » (voir 4.1), l'effet du terrain ne s'applique pas pour le premier round du combat.

9.42 – Si les unités en attaque sont marquées « opportunity fire » et qu'au moins une des unités en défense est marquée « assault » (voir 4.2), alors l'effet du terrain ne s'applique pas de tout le combat.

9.43 – Si les unités en défense sont marquées « assault » et que les unités en attaque ne sont pas marquées « opportunity fire », l'effet du terrain s'applique pour les rounds 2 et 3.

9.44 – Si le défenseur est en ville, dans une fabrique de tabac ou dans une position défensive, il bénéficie d'un +5 à sa valeur totale défensive, quel que soit le niveau de l'hex.

9.45 – Si le défenseur est dans un hex de niveau 1, il bénéficie de +2 à sa valeur totale défensive.

9.46 – Si le défenseur est dans un hex de niveau 2 ou 3, il bénéficie de +3 à sa valeur totale défensive.

9.47 – Si le défenseur est dans un hex de niveau 4, 5 ou 6, il bénéficie de +5 à sa valeur totale défensive.

9.5 – Soutien : Afin d'utiliser du soutien, l'unité qui reçoit le soutien doit être ravitaillée au début de la phase combat. Le soutien peut alors être de trois types :

9.51 – Soutien d'une compagnie d'armes lourdes : Chaque bataillon d'infanterie dispose d'une compagnie d'armes lourdes.

9.511 – La compagnie d'armes lourdes tire à distance, lorsqu'elle donne son soutien à une unité. Elle doit être ravitaillée et les conditions suivantes doivent être remplies :

- La compagnie d'armes lourdes est adjacente aux unités ennemies,
- La compagnie d'armes lourdes ne participe pas à une attaque directe,
- La compagnie d'armes lourdes est du même bataillon que l'unité à qui elle apporte son soutien.

9.512 – Si les trois conditions suivantes sont remplies, la compagnie d'armes lourdes peut apporter son soutien pour les trois rounds du combat de l'unité qui a demandé le soutien.

9.52 – Support indirect : Le deuxième type de support possible est le bombardement indirect. Sur les pions, la valeur de gauche (la plus grande) correspond à la valeur apportée en attaque, la valeur de droite (la plus petite) correspond à la valeur apportée en défense. S'il n'y a pas de chiffre inscrit, cette valeur est nulle.

9.521 – Une unité qui effectue un support indirect doit être ravitaillée. De plus, les conditions suivantes doivent être remplies :

- L'unité est à distance de tir de toutes les unités ennemies attaquées,

- Si l'unité appartient à une division, une des unités qui demandent le support doit être de cette division. De plus, l'unité en support ne doit pas participer à une attaque directe.

- Si l'unité n'appartient à aucune division mais est indépendante (voir 17.1), elle doit être de la même nationalité que l'unité qui demande le support. En excluant le cas 9.522, si une unité indépendante est attachée à une division, elle peut apporter son support comme le ferait une unité de cette division.

9.522 – Si une unité se trouve dans une ZdC ennemie, qu'elle est ravitaillée et qu'elle ne participe pas à une attaque directe, alors cette unité peut utiliser sa valeur de support contre un hex adjacent. Une unité de mortiers US de distance de tir de 1 ne peut utiliser sa valeur de support que dans ce cas.

9.523 – L'attaquant ne peut utiliser pour ce support la valeur d'attaque de l'unité qu'au premier round d'un combat. A l'opposé, que ce soit en attaque ou en défense, il est toujours possible d'utiliser la valeur de défense du support aux autres rounds.

9.524 – Une unité en défense qui reçoit un support indirect, en excluant le cas de 9.522 peut utiliser la valeur de support en défense de ce support lors des trois rounds d'un même combat.

Note : Comme la valeur du support peut varier au fur et à mesure des rounds, la valeur actuelle peut être notée avec des marqueurs dans la table prévue à cet effet sur la carte, à droite de la règle des tours.

Exemple : 3 compagnies de Wespe (9 + 6 + 6) et une compagnie de Grille (8) décident d'apporter leur soutien par bombardement indirect à une attaque directe de l'Axe. Au premier round, la valeur du soutien est de 27. Après le premier round, le soutien n'est plus que de $1 + 2 + 2 + 2 = 7$. Le marqueur est maintenant positionné sur le chiffre 7 dans la table soutien.

9.525 – Un platoon blindé n'ayant qu'une seule valeur de support qui effectue un support indirect ne peut apporter ce support que lors d'un unique round du combat. Ce round est choisi librement par le joueur.

9.53 – Support direct : Une unité ravitaillée qui ne peut pas effectuer de support indirect mais qui a une ligne de vue valide sur les unités ennemies (voir 9.54) peut effectuer un support direct à distance.

9.531 – Le support direct est semblable au bombardement des navires (voir 25.0), une ligne de vue doit exister entre l'unité qui effectue le soutien et les unités ennemies.

9.532 – Pour effectuer un support direct, une unité ne doit pas être dans une ZdC ennemie, ni marquée d'un marqueur « withdraw ».

9.533 – Une unité ne peut pas apporter son soutien par support direct si l'unité cible est à un niveau supérieur à celui où elle se trouve.

9.534 – Contrairement au support indirect, le support direct utilise la valeur du support en attaque pour l'attaquant et le défenseur, mais le support n'est pas disponible à tous les rounds.

9.535 – Un platoon blindé n'ayant qu'une seule valeur de support qui effectue un support direct ne peut effectuer ce soutien que lors d'un seul round, choisi librement par le joueur, comme dans le bombardement indirect (9.525).

9.54 – Ligne de vue (LdV) : Le processus pour vérifier une ligne de vue en cas de tir direct est décrit ci-dessous (voir aussi 22.41) :

a) La LdV est vérifiée par le joueur inactif et tracée de l'unité à l'altitude la plus basse (tireur ou cible) vers celle à l'altitude la plus élevée. Le joueur ne peut contester cette LdV que dans un seul point (hors hex de départ et d'arrivée).

b) Le joueur qui vérifie la LdV choisit l'unité à l'altitude la plus basse et trace la LdV jusqu'à l'autre unité. Si les deux unités sont à la même altitude, le choix de l'unité de départ est indifférent.

c) Conformément à a), le joueur peut contester la LdV en un seul point. Le terrain peut créer un obstacle à la LdV (voir 9.55). Le point de contestation est comparé au point final de la LdV.

9.55 – Le terrain est un obstacle à la LdV dans les cas suivant :

a) l'hex est à une altitude plus élevée que l'hex final (en fonction des niveaux).

b) L'hex est un hex de ville ou contient une fabrique de tabac et est au même niveau que l'hex final.

c) L'hex contient une unité (amie ou ennemie) et est au même niveau que l'hex final.

9.6 – Processus du combat : Le joueur actif annonce un combat entre les unités des deux camps. Le combat va pouvoir durer un maximum de 3 rounds. Chaque round est résolu comme un combat particulier. Une fois le combat terminé (après 1, 2 ou 3 rounds), le joueur peut annoncer le prochain combat et sa résolution commence.

9.61 – Lors du premier round, le joueur actif est toujours l'attaquant. La somme des facteurs d'attaque de l'attaquant est comparée à celle des facteurs de défense, sous la forme d'un ratio attaque/défense. Ce ratio est arrondi en faveur du défenseur et ainsi ramené à la valeur la plus proche disponible sur la table des combats (toujours en faveur du défenseur).

9.62 – Si tous les défenseurs sont des unités blindées et si l'attaquant a un potentiel anti-blindé de 0, alors le combat est résolu dans la colonne 1 contre 5, et le combat ne peut pas faire de dommage au défenseur.

9.63 – Si le ratio est supérieur ou égal à 8 contre 1, l'attaquant doit choisir une des options ci-dessous :

a) il utilise la colonne 7 contre 1 pour résoudre le combat et, dans ce cas, il ne peut pas subir de dommage.

b) il peut décomposer l'attaque en deux attaques d'un ratio supérieur ou égal à 3 contre 1. Donc, si le ratio d'origine est de 8 contre 1, il peut choisir une attaque à 3 contre 1 et une autre à 5 contre 1 ou deux attaques à 4 contre 1. Les deux attaques s'effectuent dans le même round, et on applique les résultats des deux en même temps.

9.64 – Lors des rounds 1 et 2, si un camp subit une perte, le résultat est appliqué comme suit :

a) L'attaquant subit une perte : le défenseur choisit le type de l'unité touchée et l'attaquant choisit l'unité de ce type, ayant participé au combat, qui subit la perte.

b) Le défenseur subit une perte : inversement, l'attaquant indique quel type d'unité est touchée et le défenseur choisit l'unité de ce type, ayant participé au combat, qui subit la perte.

c) Limite de choix : le joueur adverse indique quel type d'unité est touchée (unité ayant un symbole OTAN ou une silhouette) mais c'est le joueur à qui appartient l'unité qui décide quelle unité du type indiqué, ayant participé au combat est touchée.

9.65 – Pour résoudre le combat, chaque joueur lance 2 dés sur la table des combats. En correspondance avec le ratio du combat, cela donne le résultat (nombre de pas de perte) à infliger au joueur adverse.

9.651 – Si toutes les unités du défenseur sont dans un hex contenant une rivière, et que tous les attaquants sont sur la rive opposée, alors la valeur aux dés de l'attaquant et celle du défenseur sont amendées d'un +1.

9.652 – Si toutes les unités de l'attaquant sont dans un hex contenant une rivière, et que tous les défenseurs sont sur la rive opposée, le défenseur lance 4 dés et en retient 2 pour résoudre le combat. De plus, si le cas 9.63b s'applique aussi, le défenseur peut lancer 4 dés pour chaque attaque.

9.653 – Le même principe de détermination des pertes est appliqué pour les bombardements (13.0), mais, dans ce cas, seul l'attaquant lance les dés sur la table des bombardements et il ne peut pas subir de perte.

9.66 – Si les deux camps subissent des pertes, on suit la procédure suivante pour appliquer ces pertes :

a) Les pas de perte sont appliqués normalement (c'est le joueur adverse qui indique le type de l'unité touchée et le joueur à qui appartient les unités qui choisit l'unité de ce type qui est touchée).

b) Le défenseur applique d'abord ses pertes, puis l'attaquant fait de même.

c) Les pas de perte ne peuvent être appliqués que sur des unités ayant participées au combat direct. Si un camp subit plus de pertes qu'il n'y a de pas restant sur les unités ayant participées au combat, le reliquat n'est pas appliqué sur les éventuelles unités présentes dans l'hex qui n'ont pas participé au combat.

9.67 – Pour l'exécution des rounds 2 et 3, on suit le processus ci-dessous :

a) Si l'attaquant a subi le plus de pertes au round précédent, le défenseur peut décider de continuer le combat, mais on alterne le rôle de l'attaquant et du défenseur, ou décider d'arrêter là le combat.

b) Si le défenseur a subi le plus de pertes au round précédent, l'attaquant a le choix de poursuivre le combat ou non. S'il choisit de le continuer, les joueurs n'alternent pas de rôle.

c) Si les pertes sont égales, le combat continue et on n'alterne pas les rôles.

9.68 – Au 3^{ème} round, les joueurs choisissent eux-mêmes leurs unités qui subissent des pertes. A la fin de ce round, le combat est terminé dans cet hex.

9.7 – Rotation : A la fin d'un round, afin d'envoyer de nouvelles troupes au combat, l'ordre d'empilement de l'attaquant peut être légèrement modifié pour le prochain round.

9.71 – Les unités concernées doivent être déclarées comme telles par l'attaquant, avant le début du round suivant.

9.72 – Le seul mouvement permis est de faire descendre les unités ayant déjà participé au combat dans la pile. A l'exception de ce mouvement, l'ordre d'empilement ne change pas.

9.73 – En cas de rotation des unités, des unités de véhicules à tourelle fixe de canons automoteurs (12.0) ou encore des unités de type « tow only » (15.0) sont retournées sur leur verso.

9.8 – Précipice : Le combat au travers d'un précipice est limité comme suit.

9.81 – Le précipice crée une différence de niveau entre deux hexes. Il n'est pas permis d'attaquer au travers d'un précipice (exception : 9.82)

Exemple : une unité en 3923 est à une altitude plus élevée qu'une unité en 4022.

9.82 – Seuls les commandos britanniques et les rangers américains peuvent attaquer au travers d'un précipice. Lors de la phase de l'Axe, une attaque au travers d'un précipice n'est pas possible.

9.83 – Si toutes les unités du joueur actif sont dans un hex d'une altitude plus basse que les unités ennemies adjacentes au travers d'un précipice, elles doivent être marquées d'un marqueur « withdraw » si elles ne contiennent pas de commandos anglais ou de rangers américains.

9.84 – Si des commandos britanniques ou des rangers américains attaquent, d'un hex plus bas, le défenseur ajoute 4 à sa valeur de défense.

9.85 – Lors de la résolution d'un combat au travers d'un précipice, si l'allié devient le défenseur, le combat s'arrête immédiatement.

9.9 – A la fin de la phase combat, les marqueurs « assault » et « opportunity fire » sont retirés de la carte. Les marqueurs « fired » ne sont retirés qu'à la fin du tour (comme les marqueurs Moved).

10.0 – Contre-attaque

Au début de la partie, le joueur allié est le premier joueur lors de chaque tour, mais, au cours de la partie, le joueur de l'Axe peut devenir temporairement ce premier joueur.

10.1 – Historiquement, comme indiqué sur la règle du tour de jeu, l'Axe devient le premier joueur lors des tours du 12 septembre au 14 septembre inclus.

10.2 – Le joueur de l'Axe peut choisir le moment où il souhaite déclencher sa contre-attaque, comme indiqué ci-dessous.

10.21 – La contre-attaque doit être annoncée au début du tour de nuit et débutera au mieux au tour de matin suivant. A partir de ce tour, le joueur de l'Axe devient le premier joueur.

10.22 – Si le joueur de l'Axe souhaite débiter sa contre-attaque, il doit l'annoncer à la fin du tour de nuit précédent et lance 1 dé.

a) Si le résultat est 1, la contre-attaque est précipitée et le joueur de l'Axe devient le premier joueur dès le tour du matin suivant.

b) Si le résultat est de 2 à 5, la contre-attaque débutera au tour de l'après-midi.

c) Si le résultat est 6, la contre-attaque est retardée de 4 tours et démarrera donc au deuxième tour du matin (soit un jour plus tard que prévue).

10.3 – Tout comme l’Axe, le joueur allié suit le même processus pour récupérer l’initiative. Le joueur allié ne peut pas déclarer sa contre-attaque avant la nuit du 14 septembre, ce qui correspond à la date historique.

Remarque : Déclancher la contre-attaque permet, si elle débute bien au tour de l’après-midi d’enchaîner une phase de mouvement et une phase de combats.

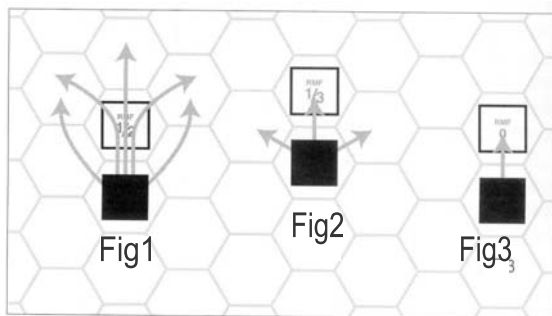
11.0 – Marqueur RMF

Le marqueur RMF applique ses effets dans les 6 hexes adjacents, comme une ZdC. Si l’effet du marqueur RMF s’additionne à une ZdC, on applique en priorité la ZdC.

11.1 – Avance après combat : Les ZdC des unités ennemies éliminées lors de la phase combat continuent d’avoir un effet tout au long de la phase combat, lors de la phase d’avance après combat et aussi lors de la phase de mouvement. Attention à bien orienter les marqueurs RMF pour savoir à quel joueur ils s’appliquent.

11.11 – Lors de la phase avance après combat, les unités du joueur inactif ont aussi la possibilité de faire mouvement. Comme le joueur actif effectue ses avances après combat le premier, il peut rendre impossible l’avance après combat du joueur inactif.

11.12 – Une unité qui effectue une avance après combat à partir d’un hex adjacent à un marqueur RMF subit un effet plus ou moins atténué de la ZdC appliquée par un empilement dans l’hex du marqueur RMF.



11.13 – Lors de l’avance après combat, il n’est pas nécessaire de calculer le nombre de points de mouvement dépensés. Les unités marquées « immobilized » (suite à un bombardement) et les unités ayant apportées leur support direct ou indirect aux combats ne peuvent pas effectuer d’avance après combat (voir 12.6 et 15.1).

11.14 – Le joueur est libre d’effectuer l’avance après combat des unités ayant le droit de le faire avec toutes ces unités ou seulement

certaines, mais chaque unité ne peut effectuer qu’une seule avance après combat. De plus, dans les cas 11.21 et 11.31, l’avance après combat peut être réalisée suivant plusieurs routes (voir schéma).

Remarque : un marqueur RMF n’est placé dans un hex que si toutes les unités de cet hex ont été éliminées après un combat.

11.2 – « RMF = 1/2 » : A la place d’une unité ennemie éliminée lors du 1^{er} round d’un combat, on place un marqueur « RMF = 1/2 ».

11.21 – Selon la figure 1, un empilement qui effectue une avance après combat adjacent à un marqueur « RMF = 1/2 » dispose de 5 routes d’avance différentes et peut avancer au maximum de 2 hexes. Il peut aussi n’avancer que d’un seul hex.

11.22 – Dans la phase mouvement, une unité qui entre dans son premier hex dans un hex adjacent à un marqueur « RMF = 1/2 » dépense immédiatement la moitié de ses facteurs de mouvement. Il ne lui reste plus que la moitié de ses points de mouvement (arrondi à l’entier inférieur) pour poursuivre son mouvement, pour lequel le marqueur RMF n’a plus d’effet.

11.3 – « RMF = 1/3 » : A la place d’une unité ennemie éliminée lors du 2^{ème} round d’un combat, on place un marqueur « RMF = 1/3 ».

11.31 – Selon la figure 2, un empilement qui effectue une avance après combat adjacent à un marqueur « RMF = 1/3 » dispose de 3 routes d’avance différentes et peut avancer au maximum de 1 seul hex.

11.32 – Dans la phase mouvement, une unité qui entre dans son premier hex dans un hex adjacent à un marqueur « RMF = 1/3 » dépense immédiatement 2/3 de ses facteurs de mouvement. Il ne lui reste plus que 1/3 de ses points de mouvement (arrondi à l’entier inférieur) pour poursuivre son mouvement, pour lequel le marqueur RMF n’a plus d’effet.

11.4 – « RMF = 0 » : A la place d’une unité ennemie éliminée lors du 3^{ème} round d’un combat, on place un marqueur « RMF = 0 ».

11.41 – Selon la figure 3, un empilement qui effectue une avance après combat adjacent à un marqueur « RMF = 0 » ne peut qu’entrer dans l’hex contenant le marqueur.

11.42 – Dans la phase mouvement, si une unité qui entre dans son premier hex dans un hex adjacent à un marqueur « RMF = 0 » dépense immédiatement tous ses points de mouvement restants et arrête là son mouvement.

11.5 – Rivière : Une unité dans un hex contenant une rivière qui a obtenu le droit d’effectuer une avance après combat peut

passer sur l'autre rive, quel que soit le type d'avance possible. Seules les formations d'infanterie peuvent effectuer une avance après combat au travers d'une rivière de classe 1 dans un hex qui ne contient pas de pont.

11.6 – A la fin de la phase de retraite, tous les marqueurs RMF sont retirés de la carte.

12.0 – Canons automoteurs

Les tanks qui n'ont pas de tourelle rotative sont appelés des canons automoteurs. S'ils participent à un combat après une rotation (9.7), ils subissent les limitations suivantes :

12.1 – Ces unités n'ont qu'un pas de perte et ont la silhouette du blindé indiquée sur les deux côtés du pion.

12.2 – Au début d'un round, après une rotation, un canon automoteur du joueur actif qui souhaite participer au combat en tant qu'attaquant est retourné sur son verso.

12.3 – Au début d'un round, après une rotation, un canon automoteur du joueur inactif qui souhaite participer au combat est retourné sur son verso uniquement si c'est le joueur inactif qui attaque lors de ce round.

12.4 – Avant le calcul des valeurs de combat de chaque camp, on lance un dé pour chaque canon automoteur afin de déterminer s'il participe au combat ou non. Sur un résultat supérieur ou égal à 4, le pion est retourné sur son côté face et l'unité peut participer au combat.

12.5 – Les canons automoteurs qui tentent ainsi de participer à un combat sont inclus dans le nombre d'unités maximum qui peuvent participer à ce combat. Ils peuvent absorber des pertes et donc être retiré du jeu.

12.6 – A la différence des unités d'artillerie « tow only » (15.1), un canon automoteur peut apporter son support lors du tour du joueur opposé, puis faire mouvement lors de son propre tour.

12.7 – Si les M7 du 5^{ème} RHA (unités britanniques) souhaitent apporter leur support lors d'une attaque, on lance un dé pour chaque unité. Sur un résultat de 1, c'est la valeur du support en défense qui est utilisée.

Note : à la fin de chaque round, les canons automoteurs sont retournés sur leur côté face.

13.0 – Bombardement

Les unités ayant une distance de tir inscrite sur leur pion peuvent effectuer des bombardements. La cible d'un bombardement ne peut être plus de 3 compagnies (soit 9 platoons). Le nombre de points d'attaque

minimum est de 13. De plus, les unités cibles doivent avoir été déclarées comme cibles d'un combat direct. Le bombardement est résolu avant le combat. Un bombardement peut être offensif ou défensif. Un bombardement peut causer des pertes aux unités cibles présentes dans l'hex, dans les limites définies ci-dessous.

13.1 – 3 compagnies (ou 9 platoons) peuvent être cible d'un bombardement, comme en 16.31, avant que le combat ne soit résolu, dans la phase de combats.

13.2 – Le bombardement doit être effectué sur des unités ennemies déclarées cibles d'un combat, et si le bombardement cause des pertes sur ces unités, les pertes ne peuvent être appliquées que sur les unités présentes dans l'hex qui vont participer au combat, ou dans la limite du nombre d'unités qui peuvent subir le bombardement.

Exemple : Un empilement est composé de 5 platoons, et, en dessous des platoons, 2 compagnies. Le joueur déclare que les 5 platoons vont effectuer un combat. Le joueur adverse décide d'effectuer un bombardement défensif. La cible de ce bombardement sera les 5 platoons (participants au combat) ainsi que la compagnie la plus haute dans l'empilement. La compagnie située en bas de l'empilement ne sera pas affectée par le bombardement.

13.3 – Si l'hex cible est à une altitude de 2 ou 3, le bombardement subit un décalage d'une colonne vers la gauche. Le minimum de points de bombardement passe donc à 17.

13.4 - Si l'hex cible contient une ville (hors fabrique de tabac), ou si l'hex est à une altitude de 4 ou plus, ou encore si l'hex contient une position défensive achevée, alors le bombardement subit un décalage de 2 colonnes vers la gauche. Le minimum de points de bombardement nécessaires passe donc à 22.

13.5 – Pour chaque hex cible du bombardement, on lance 2 dés et on compare le résultat avec le nombre indiqué dans la table des bombardements, en correspondance avec la valeur du bombardement. Si le résultat tombe dans les valeurs inscrites dans la colonne de la valeur du bombardement, une unité dans l'hex subit un pas de perte. Cette unité est choisie par le joueur qui subit le bombardement, mais c'est l'attaquant qui en choisit le type.

14.0 – Remplacement des pertes / test de réorganisation

Certaines unités qui ont subi des pertes lors des combats ont la possibilité de revenir en jeu lors des tours de nuit.

14.1 – Pool de remplacement : Une unité qui a subi une perte et qui est ravitaillée peut récupérer de sa perte, en fonction du pool de remplacement de sa formation, selon les conditions suivantes :

14.11 – Dans un bataillon, toutes les unités d'infanterie ont deux pas de perte. Chaque unité peut recevoir un pas de perte en provenance du pool d'infanterie du bataillon.

14.12 – Les blindés (y compris les PZ III), de même que les véhicules blindés (sauf les véhicules « open top ») peuvent aussi recevoir des remplacements du pool des blindés pour revenir en jeu.

14.2 – Compagnie d'infanterie : Une unité d'infanterie qui a deux pas de perte peut récupérer des dommages subits.

14.21 – Au début d'un tour de nuit, une unité d'infanterie ravitaillée qui a subi un pas de perte peut tenter d'effectuer une réorganisation. Pour chaque unité, on lance un dé. Sur un résultat de 4 ou plus, le test de réorganisation est réussi et l'unité est retournée sur son côté face.

14.22 – Une unité d'infanterie, affiliée à un bataillon, qui a été éliminée ne peut revenir en jeu comme indiqué en 14.21 mais suit la règle 14.23.

14.23 – Si deux unités d'infanterie du même bataillon ont été éliminées, un quart de ces deux unités, soit une des deux unités avec un seul pas de perte restant peut être réorganisé et donc revenir en jeu. L'unité est placée dans une ville ravitaillée et qui n'est pas dans une ZdC ennemie. L'autre unité est définitivement éliminée.

14.24 – Les compagnies d'armes lourdes n'ont qu'un seul pas de perte et ne peuvent donc pas être réorganisées. De même, il n'y a pas de réorganisation possible pour les compagnies de reconnaissance de l'Axe (ni la règle 14.21 ni la règle 14.23 ne s'applique).

14.3 – Platoons de blindés : A partir du pool de blindés, s'il existe deux platoons éliminés de la même division pour l'Axe et du même bataillon pour les alliés, et que de plus ces deux platoons ont le même type de véhicules, alors ces platoons peuvent tenter une réorganisation.

14.31 – Au début du tour de nuit, pour chaque paire de platoons, on lance un dé. Sur un résultat de 3 ou plus, un platoon revient en jeu, dans un hex suivant les conditions décrites en 14.23. L'autre unité est définitivement éliminée.

14.32 – Une unité qui échoue à son test de réorganisation reste dans le pool des blindés

et pourra tenter une réorganisation au prochain tour de nuit.

14.33 – S'il existe dans le pool des blindés une unité supplémentaire du même type et rattachée à la même organisation, soit 3 platoons, alors le test de réorganisation est automatiquement réussi.

15.0 – Unités « tow only »

Sont nommées unités de type « tow only » les unités de type canon d'infanterie, canon de campagne, canon anti-aérien, canon anti-char, mortier et canon sans recul (voir aide de jeu). Exception : voir 15.24 pour les canons aérien automoteur de l'Axe.

15.1 – Que ce soit durant la phase du joueur adverse ou dans sa propre phase, une unité « tow only » ne peut pas faire mouvement et tirer au cours d'un même tour de jeu. Afin de préciser les choses, on utilise les marqueurs « moved » et « fired » pour ces unités. Exception : Les compagnies de mortiers US (15.12).

15.11 – Parmi les unités « tow only » de l'Axe, certaines ont 0 comme valeur de support en défense. Ces unités ne peuvent donc apporter leur support qu'au premier round d'un combat durant le tour de l'Axe.

15.12 – Les compagnies de mortiers US de 4.2 inch peuvent faire mouvement lors du tour du joueur allié et apporter leur support lors du tour de l'Axe suivant.

15.2 – Une unité « tow only » qui souhaite participer à un round de combat après une rotation (9.7) est retournée sur son verso.

15.21 – Avant le calcul de la valeur d'attaque, le joueur lance un dé pour chaque unité « tow only » retournée. Si la valeur de mouvement de l'unité est en rouge, le résultat doit être de 6 pour que l'unité participe au combat. Si la valeur de mouvement est en jaune, un résultat de 5 ou 6 est nécessaire. Sinon, un résultat supérieur ou égal à 4 est nécessaire.

15.22 – Les unités « tow only » retournées, qui ont ou non réussi à participer au combat, comptent dans le nombre maximum d'unités qui peuvent participer à ce combat. Une telle unité peut absorber une perte et, dans ce cas, est retirée du jeu. A la différence des canons automoteurs (12.5), après avoir participé (ou non) au calcul du ratio, les unités « tow only » ne sont pas automatiquement retournées sur leur côté face.

15.23 – Pour qu'une unité « tow only » soit retournée sur son côté face, le combat doit s'être terminé avant le 3^{ème} round par la mise en place d'un marqueur RMF, sinon l'unité ne

sera retournée qu'au début de phase préliminaire du tour suivant. Lors du tour du deuxième joueur, seules les unités sur leur côté face peuvent participer au combat.

15.24 – Certains canons aériens de l'Axe étaient installés sur les véhicules SdKFz10/5. Ce sont des cibles non blindées. Les véhicules étaient équipés de tourelles pivotantes sur lesquelles étaient placés les canons. Ces unités de canons aériens automoteurs suivent la règle des canons automoteurs et non celle des canons « tow only ». Au dos de leur pion, on trouve donc la silhouette du véhicule, comme pour les canons automoteurs.

15.3 – Mitrailleuses anti-aériennes : Ces unités anti-aériennes n'apportent pas de support dans les combats. A la place, elles peuvent effectuer des tirs contre les avions tentant d'apporter un soutien aérien (16.2).

15.31 – Une unité anti-aérienne de ce type qui effectue un tir défensif contre les attaques aériennes ne peut pas bouger jusqu'au prochain tour. Le joueur place donc un marqueur « fired » sur cette unité. Une unité anti-aérienne automoteur de l'Axe ne subit pas cette limitation (15.24).

15.32 – Une unité de ce type marquée « limbered » ne peut pas effectuer de tir défensif contre les attaques aériennes.

15.4 – Canons de grande taille : Tous les canons anti-aérien, la plupart des obusiers ainsi que les anti-chars anglais de 17 pounds ont une large structure et ont donc besoin de temps pour se préparer avant d'engager l'ennemi. Pour indiquer cela, ces unités ont leur facteur de mouvement indiqué en rouge ou jaune.

15.41 – Les unités « tow only » dont le facteur de mouvement est indiqué en rouge ou jaune ne peuvent pas effectuer de retraite d'une ZdC ennemie si elles ne sont pas marquées « limbered ». Une telle unité marquée « limbered » peut de plus faire mouvement dans une ZdC ennemie.

15.42 – Une unité « tow only » qui se retrouve dans une ZdC ennemie ne peut mettre ou retirer un marqueur « limbered » que lors de la phase de travaux d'un tour de nuit. Pour cela, le joueur actif lance deux dés pour chaque unité. Si le résultat est inférieur ou égal au facteur de mouvement de l'unité, le joueur peut mettre ou retirer un marqueur « limbered ». Si le test est manqué, il n'y a pas de pénalité (autre que de ne pas retirer ou mettre de marqueur « limbered »).

15.43 – Une unité « tow only » marquée « limbered » dont le facteur de mouvement est

inscrit en rouge a comme facteur d'attaque et de support 0 et comme facteur de défense 1.

15.44 – Les autres unités anti-aériennes ainsi que les obusiers anglais de 25 pounds ont toujours la possibilité de tirer, même si elles sont marquées « limbered ». Ces unités peuvent alors effectuer une attaque ou apporter leur support à la moitié de la valeur inscrite sur le pion (arrondi à l'entier supérieur). Par contre, leur valeur de défense est de 1.

Exemple : Une compagnie anti-aérienne de l'Axe équipée de canons de 20mm est marquée « limbered ». Elle a donc une valeur de 1 contre les unités blindées et de 3 contre les unités non blindées. Si elle attaque une cible de type mixte en n'étant pas « limbered », sa valeur d'attaque est de $(1+5)/2 = 3$. Mais si elle est « limbered », le résultat sera de $2((1+3)/2)$.

16.0 – Bombardement aérien

Un marqueur de bombardement aérien attaque les unités présentes dans l'hex où le marqueur est placé.

16.1 – Marqueur de bombardement aérien : Sur le tour de jeu, pour chaque tour, est donné le nombre de points de bombardement aérien disponible pour chaque joueur. Ces points ne sont utilisables que dans ce tour. S'ils ne sont pas utilisés, ils sont perdus. De plus, ces points ne sont pas disponibles si le temps est à la pluie (22.2).

16.11 – Le total du nombre de points disponibles est converti en marqueurs de bombardement aérien pour chaque camp.

16.12 – Chaque camp choisit ses marqueurs, parmi ceux disponibles, au point près. L'Axe ne dispose que de marqueurs d'une valeur de 1 ou 2 points. Les troupes alliées disposent de marqueurs de valeur 2 et 3, mais pas de valeur 1. La somme des points des marqueurs choisis doit être inférieure ou égale au nombre de points disponibles, indiqué sur le tour de jeu.

16.13 – Lors de la phase de support aérien, chaque joueur dispose ses marqueurs sur des hexes contenant des unités ennemies, un seul marqueur par hex. Une fois les marqueurs positionnés, pour chaque marqueur, le joueur inactif effectue son tir anti-aérien, puis le joueur actif résout son bombardement.

16.2 – Tir anti-aérien : les unités de canons anti-aérien (indiqué AA sur le verso du pion, donc des canons qui n'ont pas la possibilité d'effectuer des tirs indirects) peuvent effectuer un tir défensif contre les avions effectuant l'attaque aérienne.

16.21 – Pour chaque unité AA présente dans l'hex cible, le joueur inactif lance un dé et si le

résultat est inférieur ou égal à la valeur d'attaque de l'unité contre les blindés, alors on ajoute +1 à la résolution du bombardement aérien.

16.22 – Pour chaque empilement adjacent au marqueur de bombardement aérien et contenant au moins une unité AA, le joueur inactif lance 2 dés et si le résultat est inférieur ou égal à la somme des valeurs d'attaque contre blindés des unités AA d'un même hex, alors on ajoute +1 à la résolution du bombardement aérien.

16.23 – Pour chaque marqueur de bombardement aérien, le joueur inactif peut donc résoudre plusieurs tirs défensifs. Si une même unité AA peut effectuer des tirs défensifs sur plusieurs marqueurs de bombardement, on ne teste qu'une seule fois (cas le plus favorable pour l'unité AA), le résultat est ensuite appliqué pour tous les tirs.

16.24 – Le tir anti-aérien défensif est ainsi résolu pour chaque marqueur de bombardement aérien. Voir aussi le chapitre 15.31, sur les unités « limbered » qui peuvent ou pas effectuer de tir anti-aérien.

Exemple : les trois compagnies AA du 630^{ème} US sont positionnées dans un même hex (valeur contre les blindés = 2). Si un marqueur de bombardement aérien est placé dans leur hex, le joueur inactif lance 3 dés et doit faire 2 ou moins pour chacun pour ajouter +1 (pour chacune des compagnies) à la résolution du bombardement. Si le marqueur de bombardement est placé dans un hex adjacent, le joueur inactif lance 2 dés et doit faire 6 ou moins pour apporter un +1 pour l'ensemble de l'hex.

16.3 – Résolution du bombardement aérien : Pour chaque marqueur, une fois le tir anti-aérien résolu, le joueur actif lance 1 dé et se réfère au recto du marqueur pour la résolution du bombardement.

16.31 – Parmi toutes les unités présentes dans l'hex cible du bombardement aérien, seules les trois premières compagnies en partant du haut de l'empilement (ou 9 platoons) peuvent subir des dommages. A partir du haut de la pile, le joueur inactif compte donc ces trois compagnies (ou moins, par exemple si la pile ne comporte pas autant d'unités).

16.32 – Pour chaque unité du groupe retenu, le joueur actif lance 1 dé. Le résultat est amendé par les éventuels +1 récoltés lors du tir anti-aérien précédent la résolution du bombardement et aussi par l'effet de la météo (temps nuageux, voir 22.3).

16.33 – Pour trouver les effets du bombardement, le joueur compare le résultat final du dé avec les valeurs au dos du

marqueur. Tout d'abord, le joueur trouve sur la gauche l'altitude de l'hex bombardé. Ensuite, en correspondance sur la droite, deux chiffres sont indiqués. Le nombre entre parenthèses correspond au nombre ou moins à faire au dé pour que l'unité perde un pas de perte. Si le résultat est supérieur au nombre précédent mais inférieur ou égal au nombre qui n'est pas entre parenthèses, alors l'unité est marquée « immobilized » et est placée en bas de l'empilement. Si le résultat est supérieur au nombre qui n'est pas entre parenthèses, le bombardement n'a pas d'effet sur l'unité. Si l'hex contient une ville (hors fabrique de tabac), quelle que soit l'altitude de l'hex, le bombardement est résolu sur l'altitude 6.

16.34 – Les unités marquées « immobilized » (y compris suite à un bombardement naval voir 25.2) ne peuvent pas faire mouvement. Le joueur actif retire les marqueurs « immobilized » de ses unités à la fin du tour. Les unités marquées « immobilized » peuvent apporter leur support lors d'une attaque. De plus, elles peuvent participer à un combat (généralement après une rotation).

Exemple : Le 9 au matin, un marqueur aérien de valeur 2 est placé dans l'hex 2228 qui contient un platoon CP de l'Axe, positionné au dessus d'un marqueur fortification. L'hex est à une altitude de 3. Sur le dos du marqueur, pour l'altitude 3, les valeurs sont 3(1). Donc si le résultat au dé est de 1, le marqueur fortification est retiré. Si le résultat est inférieur ou égal à 3, la compagnie CP est marquée « immobilized ».

17.0 – Attaché à

Les unités indépendantes ont une silhouette de véhicule de couleur noire ou le fond du symbole OTAN de couleur transparente et n'appartiennent pas à une division. Au contraire, les unités dont la silhouette est de couleur ou dont le fond du symbole OTAN est de couleur ne sont pas indépendantes et appartiennent à une division.

17.1 – Unités indépendantes : Les unités indépendantes peuvent être rattachées à une division (en étant positionnées dans un hex contenant une unité de cette formation, ou tout simplement en se trouvant dans la zone de carte où est déployée la division).

17.11 – La 34^{ème} division d'infanterie et la 1^{ère} division blindée US ne sont représentées que par leurs unités d'artillerie. Même si ces 7 unités appartiennent à des divisions, elles sont considérées comme des unités indépendantes.

17.2 – La 36^{ème} division d'infanterie US : A la différence des hommes de la 45^{ème} division

d'infanterie, ceux de la 36^{ème} n'avaient pas encore connu le baptême du feu. Ils connaissaient encore mal leur équipement et manquaient d'expérience au combat.

17.21 - Un platoon attaché à une compagnie de la 36^{ème} ne peut pas quitter librement la compagnie lors d'une retraite (21.2), sauf si la compagnie est marquée « immobilized », suite à un bombardement (16.3). Sinon, pour que la compagnie et le platoon puissent se séparer, un QG de la 36^{ème} doit se trouver dans leur hex.

17.22 – Seuls des platoons de M4 peuvent être attachés aux compagnies d'infanterie de la 36^{ème} division d'infanterie, pour le combat (9.23).

17.23 – Les limites décrites en 17.21 et 17.22 ne s'applique plus lors de la contre attaque alliée (10.0).

17.3 – Les troupes terrestres de la Luftwaffe ont comme couleur de fond le bleu pâle. Il n'y a aucune différence entre ces unités et les unités de la Wehrmacht.

17.4 – Les troupes de marine britanniques ont comme couleur de fond le violet. Il n'y a aucune différence entre ces unités et les commandos alliés.

18.0 – Renforts

Au cours de la partie, les deux camps reçoivent des renforts.

18.1 – Généralité : Les renforts entrent sur la carte et font mouvement dans la phase de renfort, après la phase de mouvement du joueur actif.

18.11 – Une fois les unités en renfort entrées sur la carte, le joueur peut débiter ses opérations de retraite.

18.12 – Dans un hex où viennent d'arriver des unités venant d'entrer en jeu, le joueur ne peut pas achever une construction lors de la phase de travaux.

18.13 – Il est possible de retarder l'arrivée des renforts alliés qui débarquent (pour des raisons de limites, voir 18.3), sauf pour les unités de parachutistes dont le parachutage a été planifié.

18.2 – Axe : Les unités de l'Axe en renfort ont trois possibilités d'entrée sur la carte. Elles entrent en jeu par certains hexes de routes et peuvent ensuite suivre les routes (et uniquement les routes) pour leur mouvement.

18.21 – Au Nord, les unités peuvent arriver par l'hex 0308 ou au sud par l'hex 2859. Les unités

payent 1 PM puis font mouvement le long des routes de classe 1.

18.22 – Par l'Est, à partir de l'hex 5216, les unités payent 1 PM pour faire mouvement le long des routes de classe 1, ou si le joueur le veut, payent 2 PM pour utiliser la route de classe 2 et passer de 5426 à 5234.

18.3 – Alliés : La plupart des renforts alliés sont transportés par bateaux. Voir aussi les chapitres 26.0 pour les parachutages et 24.0 pour les opérations de débarquement.

18.31 – Les unités de rangers et de commandos entrent en jeu par les plages de débarquement spécifiques.

18.32 – Les renforts US entrent en jeu dans l'une des 5 plages de débarquement sous contrôle US.

18.33 – Les renforts britanniques entrent en jeu dans l'une des 7 plages de débarquement sous contrôle britannique. De plus, chaque tour, seules 3 unités de la 46^{ème} division et 5 unités de la 56^{ème} division peuvent arriver à Uncle Beach.

18.34 – 6 compagnies (soit 18 platoons) peuvent débarquer dans une même plage dans un tour (plage « Small »). Exception, voir 18.36.

18.35 – Une unité dépense 5 PM pour arriver dans une plage de débarquement. Elle est ensuite libre de faire mouvement avec ses PM restant.

18.36 – Le nombre d'unités qui peuvent se trouver dans une plage de débarquement achevée est de 9 compagnies (ou 27 platoons) au maximum. Comme le nombre d'unités est alors supérieur à la limite d'empilement (6.11), le surplus éventuel doit être rembarqué lors de la phase de retraite du tour suivant.

18.37 – Contrairement aux renforts terrestres, les navires alliés sont placés dans un hex de pleine mer, lors de leur arrivée. Ils ne pourront participer aux combats que lors de la phase d'attaque navale du tour suivant.

18.4 – Nuit : Lors d'un tour de nuit, il n'y a pas de phase de mouvement classique, mais les renforts peuvent entrer sur la carte.

18.41 – Les unités en renfort de l'Axe arrivent sur la carte en utilisant uniquement le mouvement sur routes. Tant qu'elles ne deviennent jamais adjacentes à une unité ennemie, elles peuvent dépenser tous leurs PM.

18.42 – Les renforts alliés sont positionnés dans les plages de débarquement, et ne peuvent pas en bouger.

19.0 – Positions défensives

Seules les unités du génie peuvent construire des positions défensives. Il y a deux types de positions défensives : les « improved positions » (positions améliorées) et les positions « fortified » (fortifiées). Chaque camp possède ses propres marqueurs de positions (on ne capture par les marqueurs ennemis). Il n'est pas possible de construire une position dans un hex contenant un pont si les deux rives du pont ne sont pas sous contrôle (libres de ZdC ennemies).

19.1 – « Improved Position » (IP) : Pour placer un pion « IP » dans un hex, il faut suivre le processus ci-dessous :

19.11 – Une compagnie du génie qui ne fait pas mouvement pendant deux tours successifs peut placer un marqueur « IP » dans l'hex où elle se trouve lors de la phase de travaux du joueur. 3 compagnies d'infanterie peuvent remplacer une compagnie du génie pour construire un marqueur « IP ». Pour indiquer que la construction est en cours, le marqueur « IP » est d'abord placé en bas de l'empilement. A la fin de la deuxième phase de travaux du joueur, le marqueur est placé en haut de l'empilement pour indiquer que la construction est terminée.

19.12 – Si avant la fin de la construction l'hex se retrouve dans une ZdC ennemie, le marqueur « IP » ne peut pas être terminé et il reste en bas de l'empilement.

19.13 – Un hex où se trouve un marqueur « IP » a une valeur de défense de 5 points, quel que soit le terrain présent dans l'hex. Par contre, dans un hex de ville, un marqueur « IP » n'a aucun effet.

19.2 – « Fortified » : Pour placer un marqueur « fortified » dans un hex, il faut suivre le processus ci-dessous :

19.21 – Dans un hex contenant déjà un marqueur « IP », si l'hex n'est pas dans une ZdC ennemie, trois compagnies du génie dans l'hex, qui ne font pas mouvement pendant deux tours successifs, peuvent remplacer le marqueur « IP » par un « Fortified ». Pour indiquer que la construction est en cours, à la fin de la première phase de travaux, le marqueur « IP » est retourné et placé en bas de l'empilement. A la fin de la phase de travaux suivante du joueur, le marqueur « fortified » est placé en haut de l'empilement pour indiquer que la construction est terminée.

19.22 – Si, avant la fin de la construction, l'hex se retrouve dans une ZdC ennemie, le marqueur « fortified » est retourné sur son côté « IP » et replacé en haut de l'empilement. De plus, il faut toujours construire d'abord un marqueur « IP » avant de construire un marqueur « fortified ».

19.23 – Comme pour un hex marqué « IP », un hex qui contient un marqueur « fortified » a une valeur de défense de 5 points, quel que soit le terrain dans l'hex. En plus, le marqueur « fortified » peut être retourné sur son côté « IP » pour absorber un pas de perte.

19.3 – S'il n'existe plus d'unité sous un marqueur « IP » ou « fortified », celui-ci est immédiatement retiré du jeu. De plus, ne pas terminer la construction d'un marqueur « Fortified » ne retire pas le marqueur « IP » de la carte.

19.4 – Poste de défense : Le joueur de l'Axe dispose de 8 platoons poste de défense (CP), qui représentent des points défensifs. Chaque platoon CP est placé sur la carte par dessus un marqueur « Fortified ».

19.41 – Lorsque le platoon CP subit une première perte, le marqueur « fortified » est retiré du jeu.

19.42 – Pour bien indiquer que le marqueur « fortified » ainsi placé en début de partie est temporaire, si une autre unité de l'Axe entre dans l'hex contenant le platoon CP, le marqueur « fortified » est retiré du jeu.

20.0 – Ponts

Dans un tour, une unité qui ne fait pas mouvement peut détruire ou réparer un pont. Même s'il y a plusieurs ponts dans un hex, une unité ne peut tenter de réparer ou de démolir qu'un seul pont. Un pont peut être démoli en un seul tour alors qu'il peut en falloir plusieurs pour le réparer.

20.1 – Marqueur « pont démoli » : Au début de la partie, tous les marqueurs « pont démoli » sont placés dans un bol opaque.

20.11 – Au dos de chaque marqueur se trouve un chiffre, de 0 à 3, qui correspond au niveau de démolition. Plus ce chiffre est élevé, plus la réparation du pont pourra prendre du temps.

20.12 – Après une réparation réussie ou si une tentative de destruction a échoué, le marqueur est replacé dans le bol.

20.2 – Destruction d'un pont : Une unité qui se trouve dans un hex contenant un pont et qui ne fait pas mouvement au cours d'un tour peut tenter de détruire ce pont lors de la phase de travaux du joueur.

20.21 – Pour résoudre sa tentative de destruction, le joueur pioche un marqueur « pont démoli » dans le bol. Si la destruction est réussie, le joueur aligne le dessin du pont sur le marqueur avec le pont sur la carte.

20.22 – Si le marqueur pioché a un 0 au dos, la tentative a échoué. Dans le cas contraire, la démolition est réussie et le joueur actif place le pion sur la carte. Les unités ne peuvent plus utiliser le pont pour le mouvement. Le joueur adverse ne doit pas voir le chiffre au dos du pion.

20.23 – Si la tentative a échoué, le joueur pourra faire une nouvelle tentative au tour suivant, de la même façon.

20.24 – Si la tentative a échoué ou si une réparation vient d'avoir lieu, le pont est disponible pour le mouvement.

20.25 – Pour le pont de l'hex 3556 uniquement, toute tentative de destruction est automatiquement réussie, quel que soit le marqueur pioché (voir aussi 20.34).

20.26 – Si un joueur tente de détruire un pont qui se situe dans une ZdC ennemie, il doit montrer le verso du marqueur pioché à son adversaire. L'adversaire peut refuser ce pion et obliger le joueur actif à faire une nouvelle pioche. Lors de cette nouvelle pioche, le joueur adverse ne peut ni voir le marqueur ni le refuser.

20.27 – Si tous les marqueurs « ponts démolis » sont sur la carte, le joueur actif retire de la carte tous les marqueurs retournés qu'il est en train de réparer et les place dans le bol. Il ne touche pas aux marqueurs du joueur adverse.

20.3 – Réparation d'un pont : Pour réparer un pont, une unité du génie doit être dans l'hex du pont détruit.

20.31 – Si le pont se trouve dans une ZdC ennemie, il n'est pas possible de réparer le pont. A partir du moment où un hex n'est pas dans une ZdC ennemie, le joueur actif peut tester la réparation du pont lors de sa phase travaux.

20.32 – Une réparation de pont peut débuter lors d'un tour de nuit, mais on ne teste pas le succès de la réparation lors d'un tour de nuit. Les ponts détruits peuvent mettre plusieurs tours successifs à être réparés, le nombre de tours maximum correspondant au chiffre au dos du marqueur « pont démolé ».

20.33 – A la fin de la phase travaux des tours du matin ou de l'après-midi, le joueur actif lance un dé pour tester la réparation des ponts. Si le résultat du dé est supérieur ou égal au niveau de dégât subi par le pont, alors le pont est réparé et le marqueur replacé dans le bol.

Exemple 1 :

Une réparation débute lors d'un tour de nuit. Si le marqueur indique 1, lors de la phase de travaux du tour suivant, la réparation sera automatiquement achevée.

Si le marqueur indique 2, le joueur devra lancer un dé lors de la phase de travaux du tour du matin et réussir au moins deux pour réparer le pont. S'il échoue, la réparation sera automatique lors de la phase travaux du tour de l'après-midi.

Si le marqueur indique 3, lors du tour du matin ou de l'après-midi, le joueur devra réussir 3 ou plus au dé, sinon, lors du tour de nuit suivant, la réparation sera automatique.

Exemple 2 :

Une réparation débute lors d'un tour de l'après-midi.

Si le marqueur indique 1, sur un résultat de 1 au dé, le pont est réparé. Sinon, la réparation est automatique au tour de nuit suivant.

Si le marqueur indique 2, sur un résultat de 2 ou plus lors de ce tour ou lors du tour de nuit suivant, le pont est réparé. Sinon, au tour du matin suivant, le pont est automatiquement réparé.

Si le marqueur indique 3, lors de ce tour puis du tour de nuit et du tour du matin, un résultat de 3 ou plus au dé et le pont est réparé. Sinon, lors du tour suivant de l'après midi, le pont est automatiquement réparé.

20.34 – Lors de la réparation du pont de l'hex 3556, quelle que soit la valeur indiquée sur le marqueur, la valeur de démolition est toujours de 1.

20.4 – Villes : Dans les villes (y compris Pompéi), si une rivière traverse l'hex, aucun pont n'est dessiné. Malgré tout, il existe des ponts et ceux-ci ne peuvent pas être détruits.

20.41 – Si un combat a lieu dans un tel hex, il n'est pas possible d'utiliser les ponts. Mais la rive opposée existe toujours.

20.42 – Le fait qu'un tel pont soit en ville ne rajoute pas de PM pour l'utiliser.

20.5 – Ponts : Si un pont est présent dans un hex, sa destruction empêche le mouvement vers l'autre rive en utilisant le pont. Voir aussi 20.52.

20.51 – Si une ville est traversée par une rivière et qu'aucun pont n'est dessiné, des ponts sont supposés permettre le passage d'une rive à l'autre.

20.52 – Une unité marquée « assault » ne peut pas utiliser un pont pour passer sur la rive opposée. Elle reste donc sur la rive opposée à l'ennemi.

21.0 – Retraite

Dans ce jeu, il n'y a pas de retraite dans les résultats des combats. Pour pouvoir se retirer d'un combat, le joueur doit effectuer une retraite juste après la phase de mouvement,

lors de la phase de retraite. Seules les unités sur lesquelles est placé un marqueur « withdraw » au début de la phase de combat peuvent effectuer une retraite lors de la phase de retraite suivante.

21.1 – Lors de la phase de retraite, toutes les règles du mouvement classique s'appliquent, amendées des limitations ci-dessous.

21.2 – Avant de lancer un dé pour déterminer la distance de mouvement lors de la phase de retraite, le joueur actif peut annoncer s'il souhaite additionner ou soustraire 1 au résultat, pour chaque unité de chaque empilement. Ensuite, le joueur lance un dé et ajoute ou retire éventuellement 1 au résultat, en fonction de ce qu'il a annoncé, ce qui donne finalement le nombre d'hexes dont doit reculer l'unité. Au cas où le joueur a annoncé un -1, si le résultat devient 0, l'unité est retirée du jeu.

21.3 – Dans la limite du facteur de mouvement de l'unité, et sans dépasser les limites d'empilement, l'unité doit faire mouvement du nombre d'hexes final.

21.5 – Comme les marqueurs RMF ne sont retirés qu'à la fin de la phase de retraite (11.0), le joueur actif peut être amené à éliminer les unités qui tentent d'effectuer une retraite.

21.6 – En cas de mouvement lors de la phase de retraite, une unité doit faire mouvement d'un hex puis peut ensuite utiliser le mouvement sur route (5.3) librement.

21.7 – En cas de mouvement lors de la phase de retraite, le choix d'un hex où l'unité sera ravitaillée est prioritaire. En cas d'équivalence entre plusieurs hexes, c'est le joueur actif qui choisit l'hex où retraite l'unité.

21.8 – Une unité qui effectue une retraite ne peut pas entrer dans un hex où s'applique une ZdC ou un marqueur RMF. Une unité qui doit reculer d'un certain nombre d'hexes mais qui ne le peut pas reste dans son hex et perd un pas de perte (cela inclus les unités qui n'auraient pas assez de points de mouvement).

Exemple de retraite : Lors du tour du matin du 9, les troupes US ont capturé Paestrum (2662). Une unité US termine son mouvement en 2664. Un platoon blindés allemand en 2665 décide d'effectuer une retraite et annonce un -1.

Si le résultat final est 2, 3 hexes sont possibles pour la retraite : 2566, 2666 et 2766. Comme les 3 hexes sont reliés à une source de

ravitaillement allemande, le joueur de l'Axe est libre de choisir l'hex de retraite.

Si le résultat est 3, l'hex 2566 peut toujours être choisi comme premier hex de recul.

Ce qui change par rapport au premier cas, c'est que l'unité ne peut pas traverser une rivière sans utiliser de pont et doit se retrouver dans un hex relié à une source de ravitaillement. Les autres hexes restent aussi possibles comme choix pour le premier hex de retraite.

Si le résultat est 4 ou plus, seul l'hex 2666 est possible comme premier hex de retraite. Si l'unité choisit l'hex 2766, toujours parce que la traversée de la rivière est impossible, l'unité doit poursuivre sa retraite en 2865 puis 2864 qui n'est séparé de 2665 que de 2 hexes et est donc impossible.

De trois hexes possibles comme premier hex de recul, on n'arrive plus qu'à un seul, suivant le résultat au dé.

22.0 – Météo (règle optionnelle)

Si cette règle est utilisée, la météo historique (temps clair tous les jours) n'est plus suivie.

22.1 – Au début de chaque tour, le joueur de l'Axe lance 2 dés et additionne les résultats.

22.2 – Sur un total de 6 à 10, la météo est claire et n'a aucune influence sur le jeu.

22.3 – Sur un résultat de 5 ou moins, le temps devient nuageux. Cela ajoute un +1 au dé lors des bombardements aériens (16.32). De plus, pour les bombardements contre les navires, seul un résultat de 2 lors d'un tour du matin ou un résultat de 12 lors d'un tour de l'après-midi apporte un hit.

22.4 – Sur un résultat de 11 ou plus, le temps passe à la pluie. Le total des points de support aérien disponible tombe à 0. De plus, pour le bombardement contre les navires, un résultat de 4 ou moins pour un tour de matin ou de 10 ou plus pour un tour de l'après-midi apporte un hit.

22.41 – Lors d'un temps de pluie, une ligne de vue (9.54) n'est possible qu'à 2 hexes ou moins.

22.42 – Si un tour de nuit est à la pluie et qu'un parachutage était prévu, l'opération est annulée et les troupes seront de nouveau disponibles au tour du matin suivant, pour une nouvelle planification (26.1).

23.0 – Marche forcée

Les formations d'infanterie uniquement peuvent utiliser la marche forcée.

23.1 – les unités d'infanterie qui utilisent la marche forcée ont leur nombre de PM disponibles multiplié par 2.

23.2 – Les unités qui utilisent la marche forcée ne doivent pas s'approcher à deux hexes d'une unité ennemie ou d'un marqueur RMF (11.0).

23.3 – Les renforts arrivant sur la carte ou les unités débutant sur la carte après un débarquement (24.1) ne peuvent pas utiliser la marche forcée pour ce tour.

24.0 – Débarquement naval

Le débarquement naval allié débute au matin du 9 septembre et suit les règles ci-dessous.

24.1 – Première vague : Les unités de la première vague du débarquement sont positionnées sur la carte au début de la partie et ne peuvent pas varier leur point de débarquement.

24.11 – Afin de connaître la réaction de l'artillerie de l'Axe, le joueur de l'Axe lance un certain nombre de dés pour chaque plage de débarquement. Sur un résultat de 1 ou 2, les troupes présentes sur la plage subissent un pas de perte. 2 pas de perte ne peuvent pas être absorbés par une même unité. Cette règle ne s'applique pas aux unités qui arriveront par la suite en renfort.

a) Plage de débarquement des commandos britanniques : 1 dé.

b) Plages de débarquement UNKLE RED britannique : 3 dés pour l'ensemble des unités de ces plages.

c) Plage de débarquement RED américaine : 2 dés.

d) Avant c) et en excluant les unités de rangers, 1 dé pour chacune des 4 plages américaines.

24.12 – Lors de la phase mouvement, les unités de la première vague ont leur total de points de mouvement diminué de 2 points.

24.2 – Deuxième vague : Ces unités n'auront pas à combattre pour débarquer. Elles arrivent sur les hexes indiqués dans le setup, dans les limites données ci-dessous, dans la phase de renfort.

24.21 – 6 compagnies au maximum peuvent débarquer sur une même plage. Au bout de la 6^{ème} compagnie, la plage ne peut plus être utilisée pour le débarquement pour ce tour.

24.22 – Si une unité de l'Axe exerce une ZdC dans l'hex de débarquement, ou si un marqueur « RMF = 0 » exerce son effet dans l'hex, une unité débarquant sur cette plage ne peut faire mouvement que d'un seul hex. Il est

impossible d'utiliser cette règle pour passer sur l'autre rive d'une rivière.

24.3 – Renforts : Les renforts sont les unités qui arriveront sur la carte dès le matin du 9 septembre. Contrairement aux unités de la deuxième vague, ces unités peuvent arriver sur n'importe quelle plage. Sur le tour de jeu est indiqué si les troupes américaines (par une étoile) ou britanniques (par une cocarde) reçoivent des renforts. Pour les unités allemandes, c'est le numéro de la route (en blanc sur fond rouge) par laquelle arrive les renforts qui est indiqué.

24.31 – Les unités qui débarquent en renfort au matin du 9 arrivent comme des renforts du tour de nuit (18.4), et ne pourront faire mouvement qu'à la prochaine phase de mouvement.

Attention : Si les marqueurs plages de débarquement ne sont pas placés sur la carte avant le 9 au soir (pour certaines), les renforts alliés ne peuvent arriver que sur ces plages de débarquement. Le joueur allié doit donc indiquer à son adversaire quelle plage il utilise pour Roger Green et Unkle Red.

24.32 – Les unités qui n'ont pas pu débarquer en renfort lors du tour du matin pour des problèmes de limite d'empilement reviennent en renfort lors du tour de l'après-midi suivant.

24.4 – Plages de débarquement : Le camp américain dispose de 5 marqueurs « plages de débarquement », le camp britannique de 7. La position de chaque plage est indiquée sur la carte, mais le camp britannique dispose de 2 possibilités pour placer les plages de Roger Green et Unkle Red (notée 1 et 2).

24.41 – Chaque plage dispose de 2 faces, l'une marquée « Small » et l'autre indiquant que la plage est totalement opérationnelle. Les marqueurs débutent sur le côté « Small ».

24.411 – La différence entre les deux faces est que la face indiquant que la plage est totalement opérationnelle augmente la distance de ravitaillement (7.21) de cette source de ravitaillement. Cela permet aussi d'augmenter le nombre d'unités qui peuvent débarquer sur cette plage (18.3).

24.412 – Lors du tour de nuit du 9, au moment de la phase de débarquement, le joueur allié doit placer au moins 4 plages, choisies librement parmi les 12 marqueurs, sur leur face « Small », sur la carte. Un marqueur ne peut être placé qu'à plus de 2 hexes d'une unité de l'Axe.

Note : Lors du tour du matin et de l'après-midi du 9, les unités alliées sont automatiquement ravitaillées.

24.413 – Après la nuit du 10, pour placer les autres marqueurs « plage de débarquement » sur la carte, américains et britanniques suivent des règles différentes.

24.42 – Pour le britannique, 2 bataillons du génie (6 compagnies) peuvent construire des plages. Lors de la phase de plages de débarquement de la nuit du 9, la construction est commencée et lors de la phase de plages de débarquement suivante, le joueur peut positionner les marqueurs de deux plages de débarquement au maximum. Dans chaque hex où est positionné un bataillon (soit trois compagnies), un marqueur construction est placé pour indiquer le travail en cours.

24.421 – Pour placer un marqueur plage, le joueur britannique choisit la plage qu'il désire construire lors de la première phase de plages de débarquement. La construction va alors durer un jour complet et lors de la phase de plages de débarquement suivante, le joueur britannique pourra positionner le marqueur plage, sur son côté « Small », si aucune unité de l'Axe ne se trouve à moins de 2 hexes de la plage.

24.422 – Si le joueur décide de construire Roger Green ou Unkle Red, il doit d'abord décider de la position (1 ou 2) de la plage.

24.423 – Si le joueur britannique n'a pas positionné la plage des commandos le 9, il doit attendre 3 tours après que l'hex 2129 soit relié à Salerne par une ligne de ravitaillement, pour pouvoir choisir de construire la plage des commandos.

24.424 – Une fois positionné sur la carte de cette façon, un marqueur plage suit le même processus pour passer de l'état « Small » à l'état plage achevée et opérationnelle à son maximum.

24.425 – Comme indiqué en 7.22, une unité alliée positionnée dans un hex de Salerne peut être sous certaines conditions coiffé d'un marqueur plage de débarquement et servir de source de ravitaillement (Small).

24.43 – Le camp américain dispose du 531^{ème} régiment du génie pour aménager les plages (9 compagnies). Au début de la phase de débarquement du tour de la nuit du 9, le joueur peut choisir un marqueur plage qui sera positionné sur la carte lors du tour de débarquement suivant (le 10). Il doit y avoir au moins 6 compagnies du 531^{ème} dans l'hex de la plage choisi.

24.431 – Si le joueur américain ne positionne pas la plage des Rangers le 9, une seule unité du 531^{ème} est nécessaire dans l'hex 1327 pour la construire.

24.432 – Afin de placer une plage sur la carte après le 9, elle doit être sélectionnée au début de la phase de débarquement précédente, il

doit y avoir 6 unités du 531^{ème} dans l'hex pendant toute la durée de la construction et l'hex ne doit pas être adjacent à une unité de l'Axe.

24.433 – Les marqueurs plages de débarquement américains sont placés directement sur leur face opérationnelle et le marqueur plage des Rangers ne peut être placé sur la carte que si les 4 autres plages sont déjà sur la carte. Les plages américaines sont donc construites différemment des plages britanniques.

24.44 – Si 3 compagnies de l'Axe (9 platoons) sont adjacentes à un marqueur plage allié (les unités peuvent être dans des hexes différents) alors au début de la phase de combat suivante le marqueur plage est retiré de la carte et les troupes alliées dans l'hex perdent la moitié de leurs pas. Un marqueur ainsi retiré ne peut pas revenir sur la carte.

24.441 – Si à la fin du tour de nuit du 9 (24.412), il n'y a que 3 plages ou moins sur la carte, le joueur de l'Axe remporte immédiatement la partie.

25.0 – Tirs de bombardement des navires de guerre

Les navires de guerre attaquent toutes les unités d'un hex, de la même façon que le support aérien.

25.1 – Navires de guerre : A la différence des unités terrestres, les navires de guerre entrent sur la carte comme renforts (18.37) et peuvent être utilisés pour bombarder lors des tours du matin et de l'après-midi uniquement. Après utilisation, ils peuvent être forcés de quitter la carte. Ils ne peuvent changer d'hex que lors de la phase de mouvement des navires alliés des tours de nuit.

25.11 – Les navires de guerre ne peuvent pas être positionnés dans le golfe de Naples.

25.12 – Ils peuvent être positionnés dans tout hex du golfe de Salerne. S'approchant ainsi des côtes, ils peuvent bombarder mais aussi être la cible de l'aviation de l'Axe.

25.121 – Les navires de classe M, D et DE ne peuvent pas s'approcher à 3 hexes ou moins d'un hex de côte.

25.122 – Les navires de classe BB ou CL ne peuvent pas s'approcher à 6 hexes ou moins d'un hex de côte.

25.123 – Afin de faciliter l'application de cette règle, la distance limite pour les différentes classes est indiquée sur la carte.

25.13 – un navire peut effectuer un bombardement et ainsi attaquer les unités terrestres de l'Axe. Il n'y a pas de valeur de tir sur le pion, seule la distance maximale est indiquée.

25.14 – Comme pour les unités de support aérien, les valeurs utilisées pour la résolution des bombardements sont au dos des pions des navires.

25.2 – Tir indirect : La résolution d'un bombardement effectué par un navire de guerre est quasiment identique à un bombardement effectué par un support aérien, à ceci près qu'une unité doit être repérée pour qu'un navire puisse bombarder l'hex dans lequel l'unité ennemie se trouve.

25.21 – Pour pouvoir être cible d'un bombardement, une unité doit vérifier les conditions suivantes :

- Elle est à distance de tir du navire.
- Une unité de même nationalité que le navire a une LdV jusqu'à l'unité cible.
- Le navire a une LDV jusqu'à l'unité cible et aucune unité alliée n'est adjacente à l'unité cible.

25.22 – Lors de la résolution du bombardement, il n'y a aucun modificateur. Après application du résultat sur les unités dans l'hex cible, le joueur doit tester si le navire dépense des munitions.

25.23 – Pour tester la perte de munition, le joueur lance deux dés. Si le résultat est deux fois 1, le navire n'a plus de munition et doit partir en recherche. Il est retiré de la carte et pourra revenir en renfort sur la carte dans 8 tours.

Exemple : Si un navire doit partir rechercher des munitions lors d'un tour du matin, il pourra revenir sur la carte lors du tour de l'après-midi, trois jours plus tard (matin du tir 1, après midi 2, nuit 3, matin 4, après-midi 5, nuit 6, matin 7, après-midi 8).

25.24 – Si le résultat du test est un seul 1, le pion navire est retourné (tête en bas). S'il subit un autre résultat de 1 lors d'un test de munition il sera retiré de la carte et reviendra en renfort 8 tours plus tard.

Si le résultat du test ne comporte aucun 1, le navire a encore des munitions et reste sur la carte.

Exemple de bombardement : 2 CL britanniques sont en 2232 et 2437, lors du tour du matin du 9, et veulent bombarder les unités de L'Axe qui se trouvent dans la ville de Salerne. Il n'y a pas d'obstacle à la LdV pour bombarder 2531. L'hex 2630 est à un niveau de 3, alors que le reste de la ville est à un niveau 2, donc il n'y a pas non plus d'obstacle au tir. Regardons maintenant l'hex 2530. Le CL en 2232 (ou même s'il était en 2132, 2231 ou 2232...) a une LdV de longueur 4 hexes jusqu'en 2530, et donc peut bombarder cet hex. De la même façon, l'unité CL en 2437 peut bombarder 2630. Sur un résultat de 2 ou

moins l'ensemble des unités de l'hex sera marqué « immobilized », quel que soit le niveau du terrain dans l'hex.

25.3 – Tir direct : Des navires qui effectuent un bombardement dans un hex adjacent à une unité de même nationalité sont dits utiliser le tir direct. Pour pouvoir utiliser le tir direct, les navires et l'unité adjacente à la cible doivent être de même nationalité.

25.31 – Un navire qui utilise le tir direct inflige des pertes aux unités présentes dans l'hex cible. Par contre, il dépensera obligatoirement ses munitions. Pour résoudre un tir direct, le joueur ne lance pas de dé, mais le nombre de pas de perte infligés correspond à la valeur à obtenir pour marquer les unités « immobilized ». Le navire qui effectue le tir direct dépense toutes ses munitions et est donc retiré de la carte. Il reviendra en renfort dans 8 tours.

Exemple : 2 CL situés en 1027 et 1127 effectuent un tir direct sur un empilement de l'Axe situé à Amalfi. Si les CL sont britanniques, tous ne peuvent pas faire de dommage sur des unités en ville (voir les valeurs au dos des pions). Si les CL sont américains, ils « immobilisent » sur un jet de 3 ou moins et donc le nombre de pas de perte que ces deux CL infligent est de $2 \times 3 = 6$ pas de perte.

26.0 – Parachutages

Dans le jeu, seules les unités de parachutistes US peuvent effectuer des parachutages et arrivent de cette manière en renfort. Cela correspond aux troupes de la 82^{ème} division aéroportée ainsi qu'aux troupes attachées à cette division.

26.1 – Planification : Le joueur allié doit planifier à l'avance, le tour de nuit précédent (soit le jour précédent), ses parachutages (unités à parachuter et hexes de saut). Une fois planifiés, les parachutages ne peuvent plus être modifiés. Si le temps est à la pluie (22.4) le tour prévu, le parachutage est annulé.

26.11 – Le joueur allié doit indiquer l'hex cible du parachutage. Cet hex doit remplir les conditions ci-dessous :

- L'hex cible ne doit pas être contrôlé par les britanniques.
- L'hex cible ne doit pas être dans une ZdC de l'Axe.
- Une unité dans l'hex doit pouvoir être ravitaillée.
- Dans un même tour, une seule unité doit être assignée par hex cible.

e) Tous les hexes cibles d'un même bataillon doivent être situés dans un cercle de rayon deux hexes (ne pas compter l'hex central).

f) Pour un régiment, les hexes cibles pour chaque QG doivent se trouver à deux hexes maximum de distance.

26.2 – Procédure : A chaque tour de parachutage, le joueur lance deux dés et regarde le résultat dans la table des parachutages. Les deux dés sont sommés et seront utilisés comme niveau de précision des parachutages pour tout le tour, le résultat donnant la colonne à utiliser dans la table.

26.22 – Pour connaître l'hex de parachutage réel, le joueur lance 1 dé sur la table des parachutages (en utilisant la colonne déterminée lors du jet précédent), puis 1 dé si la précision a été de 1 ou 2 hexes, ou 2 dés, si la précision a été de 3 hexes ou plus. Il consulte alors le diagramme de dérive pour trouver l'hex réel où arrive l'unité.

Exemple : L'hex cible est le 3157. Le résultat de précision du parachutage a été de 4 hexes. Le joueur lance donc deux dés et obtient un 7. L'hex cible final est donc 3454.

26.23 – Une fois l'hex réel de parachutage trouvé, il faut tester les dommages à l'atterrissage. La dérive déjà appliquée n'a aucune incidence sur les dommages. Le joueur lance un dé pour chaque unité.

a) S'il n'y a pas de ZdC de l'Axe dans l'hex, sur un résultat de 1, le dommage est de 1 pas de perte.

b) Si l'hex est dans une ZdC de l'Axe, sur un résultat de 3 ou moins, le dommage est de 1 pas de perte.

c) Si une unité AA de l'Axe (ou plus) exerce une ZdC dans l'hex, il faut lancer deux fois le dé pour appliquer les dommages.

26.24 – Après avoir appliqué les pertes précédentes, il reste à en appliquer d'autres qui dépendent du terrain et s'appliquent à tout un hex (donc après la résolution de tous les parachutages). Selon les conditions ci-dessous, un pas de perte supplémentaire peut être appliqué dans chacun des hexes où des unités ont été parachutées (hex par hex).

a) Si des unités de l'Axe sont adjacentes, un pas de perte supplémentaire est appliqué. Si l'hex final contient des unités de l'Axe, toutes les unités US qui devaient atterrir dans cet hex sont éliminées.

b) Si l'hex est un hex de côte ou s'il contient une ville, ou les deux, un pas de perte est subi.

c) Si l'hex est de niveau 4 ou 5, un pas de perte est subi.

d) Si l'hex est de niveau 6, toutes les unités sont éliminées.

27.0 – Platoon blindé et compagnie blindée

Les blindés à canon monté sur tourelle pivotante sont différents des canons automoteurs (12.1) et au dos du pion, seuls les canons automoteurs ont une silhouette, pour les différencier.

D'autre part, les unités blindées sur roues sont moins puissantes que les blindés à canon monté sur tourelle pivotante et ne sont donc pas représentés dans le jeu à l'échelle du platoon, mais sous forme de compagnie. Une telle unité de blindés à deux pas de perte et n'est pas placée dans le pool de remplacement (14.1) si elle est éliminée (donc elle est définitivement éliminée).

27.1 – Les platoons blindés, les compagnies de blindés et les compagnies de canons anti-aériens de l'Axe (15.24) peuvent participer à un combat direct, y compris après une rotation (9.7).

27.2 – un platoon blindé ne peut être utilisé en support que lors d'un seul round d'un combat (9.535). En dehors de cette limite, un platoon blindé qui effectue un support lors de la phase de combat peut faire mouvement lors de la phase de mouvement suivante (mais son potentiel de mouvement sera réduit).

27.21 – Un platoon blindé qui effectue un support lors d'une attaque dans un hex adjacent peut effectuer une avance après combat, comme les canons automoteurs et à la différence des unités « tow only » (11.13).

27.22 – S'il n'est pas dans un hex adjacent aux unités ennemies attaquées et qu'il apporte son support direct au 1^{er} round d'un combat, un platoon blindé peut faire mouvement lors de la phase de mouvement suivante, mais a déjà dépensé la moitié de son potentiel de mouvement (arrondi à l'entier supérieur).

27.23 – S'il n'est pas dans un hex adjacent aux unités ennemies attaquées et qu'il apporte son support direct au 2^{ème} round d'un combat, un platoon blindé peut faire mouvement lors de la phase de mouvement suivante, mais a déjà dépensé les deux tiers de son potentiel de mouvement (arrondi à l'entier supérieur).

27.24 – S'il n'est pas dans un hex adjacent aux unités ennemies attaquées et qu'il apporte son support direct au 3^{ème} round d'un combat, un platoon blindé ne peut pas faire mouvement lors de la phase de mouvement suivante.

27.25 – En cas de nécessité, il est possible d'utiliser un marqueur « RMF » en combinaison avec le marqueur « Fired » pour indiquer à quel round d'un combat une unité a apporté son soutien.

27.3 – Certaines compagnies de blindés des différentes nationalités ont des caractéristiques particulières, décrites ci-dessous.

27.31 – Le camp américain dispose du modèle de blindé M8 HMC. Comme ce modèle était totalement dépassé par les modèles de chars allemands, ils sont représentés par des compagnies n'ont qu'un seul pas de perte.

27.32 – Le camp britannique dispose de Daimlers, à la fois véhicule de reconnaissance et de transport de troupes. Ce véhicule est une exception et est une combinaison de cible blindée et non blindée (9.33). Malgré tout, il n'est pas considéré comme une unité d'infanterie, mais bien comme un véhicule.

27.33 – Le camp de l'Axe dispose de nombreux véhicules blindés à 4 ou 8 roues. Les derniers modèles étant bien armés et protégés, ils sont donc des cibles blindées (9.33).

28.0 – Conditions de victoire

Les joueurs doivent atteindre des objectifs précis pour remporter la victoire. Dans le cas contraire, c'est la défaite. Pour juger du résultat de la stratégie globale des joueurs, quelles que soient les circonstances d'exécution des opérations militaires, on utilise la notion de conditions de victoire dans ce jeu. Si le joueur allié ne remplit pas ses conditions de victoire, c'est l'Axe qui remporte la victoire.

28.1 – Objectif stratégique des alliés : L'objectif de la 5^{ème} armée américaine est la capture de Naples et, pour se faire, elle doit remplir les conditions suivantes.

28.11 – Le joueur allié doit pouvoir tracer une ligne de ravitaillement d'une plage de débarquement (24.41), via Salerne puis jusqu'à l'hex 0307, en n'utilisant que des routes de 1^{ère} classe (on ne compte pas le nombre d'hexes nécessaires pour arriver en 0307).

28.12 – Si au cours de la phase de mouvement, des unités ravitaillées représentant plus de 27 pas de perte, quelle que soit la nationalité et le type de ces unités, sont sorties de la carte par l'hex 0307, alors le joueur allié remporte immédiatement la victoire.

28.2 – Objectif stratégique de l'Axe : Le but de l'Axe est de repousser les alliés. Si lors du tour de la nuit du 9, lors de la phase plage de débarquement, le joueur allié ne dispose plus que de 3 marqueurs « plages de débarquement » ou moins, le joueur de l'Axe remporte immédiatement la partie.

28.3 – Objectifs militaires : Les deux armées ont des objectifs militaires qu'elles doivent réussir avant un certain tour. Pour contrôler un hex, une unité du camp doit être dans l'hex, ou une unité de ce camp doit être la dernière à être passée dans cet hex et il n'y a pas de ZdC ennemie exercée dans l'hex vide.

28.31 – (Règle optionnelle) Cette règle optionnelle est assez stricte, mais elle ajoute de l'historicité dans la partie, puisque les joueurs doivent faire aussi bien que dans la réalité. De plus, elle ajoute des limites de tours au contrôle de certains hexes. Enfin, même si elle n'est pas utilisée, cette règle permet aux joueurs de comparer leur bataille avec la bataille historique.

a) L'armée US doit avoir conquis les deux hexes de la ville de Paestum (2662 et 2762) à la nuit du 9 (historiquement, Capaccio (3265) a aussi été capturé). Note : Il ne serait pas sérieux de prendre comme objectifs ceux fixés par l'état-major allié, à savoir Ponte Sele pour les britanniques et Altavilla pour les américains.

b) Au début du 10 après-midi, les troupes britanniques doivent être adjacentes à l'aérodrome de Montecervino (3240) (Historiquement, le 10 au matin, les troupes alliées étaient aussi adjacentes à Battipaglia).

c) Dans la nuit du 10, les troupes de l'Axe doivent avoir le contrôle de Battipaglia (Historiquement, les troupes de l'Axe avaient aussi le contrôle de Montecervino).

d) Au début de la nuit du 11, il ne doit pas y avoir d'unité alliée dans un hex de niveau 1 du coin de la carte du golfe de Naples (historiquement, les troupes alliées ont été adjacentes à Cara de Terini (2225) dans la journée du 11, et dans la nuit du 11, elles ont capturé Persano (3853) et la fabrique de tabac (3752)).

e) Dans la nuit du 11, les alliés doivent avoir capturé les 6 hexes de la ville de Salerne (historiquement, la prise de la ville a eu lieu le 11 au matin).

f) Dans la nuit du 11, les troupes britanniques doivent être adjacentes à Battipaglia (historiquement, cette ville a été capturée).

g) Dans la nuit du 12, les troupes de l'Axe doivent contrôler Battipaglia (Historiquement, elles ont aussi le contrôle de Altavilla (4458)).

h) Dans la nuit du 12, les troupes US doivent avoir le contrôle de Persano et de la fabrique de tabac proche (Historiquement, le jour précédent, soit la nuit du 11, elles contrôlent Altavilla et sont adjacentes à Ponte Sele).

i) Dans la nuit du 13, les troupes de l'Axe doivent contrôler Persano et la fabrique de tabac proche (Historiquement, elles contrôlent

aussi Battipaglia (3962) et sont adjacentes à la fabrique de tabac proche (3543)).

j) Des nuits du 12 au 14, l'Axe doit avoir au moins une unité adjacente à un hex de la ville de Salerne (Historiquement, cela arrive jusqu'à la nuit du 13).

k) Comme les deux armées avaient besoin de souffler et de se réorganiser, la journée du 15 fut calme (historiquement, la nuit du 15, les troupes de l'Axe reçurent plus de 20 platoons blindés, de retour de réparation).

l) Durant toute la nuit du 16, les troupes de l'Axe doivent avoir au moins une unité adjacente à Battipaglia (Historiquement, l'après-midi du même jour, elles étaient aussi adjacentes à Salerne). Note : Le 16 après-midi fut ordonné le retrait de Salerne par Kesselring.

m) Durant la journée du 17, les troupes de l'Axe doivent avoir au moins une unité adjacente à Altavilla (4458) (Historiquement, les troupes de l'Axe sont adjacentes à Battipaglia le même jour). Note, le 17 fut décidé de se replier sur la ligne de défense plus éloignée.

n) A la fin de la nuit du 17, on compte le nombre de pas de perte éliminés de l'Axe (en excluant les CP et l'unité italienne). On compte les pas de perte des unités de l'Axe qui sont dans une ZdC ennemie et qui ne pourraient pas par un mouvement infini arriver dans l'hex 0308. On additionne les pas de perte des unités éliminées, mais on ne compte pas les pas de perte des autres unités toujours présentes sur la carte. Le total doit être inférieur à 180 pour que l'Axe l'emporte.

o) A la fin de la nuit du 17, on compte le nombre de pas de chaque unité encore présentes sur la carte. On calcule ensuite le rapport total allié / total de l'Axe. Pour que l'allié l'emporte, le ratio doit être de 7 contre 4 ou plus.

28.4 – A la fin du tour du 17, on juge de la victoire par le contrôle des villes, si celle-ci n'est pas encore décidée.

28.41 – Si l'Axe exerce une ZdC dans un hex de Salerne, il remporte la partie. Sinon, s'il contrôle Maori (1327), Vietri sul Mare (2129) et Capaccio (3265), il remporte aussi la partie.

28.42 – Si l'Axe ne remplit pas les conditions de victoire ci-dessus, le joueur qui contrôle 3 des villes suivantes remporte la victoire : Pagani (1717), Baronissi (2823), Battipaglia (3745), Montecorvino (4338), Eboli (4346 et 4447). Si les deux camps contrôlent 3 des 6 hexes, et que chacun contrôle un des deux hexes d'Eboli, alors le joueur qui contrôle Battipaglia remporte la partie.

Tout autre résultat est un nul.

29.0 Scénarios

29.1 – Campagne : Ce scénario se joue du 9 septembre au matin jusqu'au 17 à la nuit. A la fin du dernier tour, sans effectuer le test de remplacement (14.0), les joueurs vérifient les conditions de victoire pour déterminer l'éventuel vainqueur.

29.11 – En août 1943, les unités US qui venaient de traverser l'océan n'avaient pas encore reçu tout leur équipement en véhicules, en particulier en M10. Le 601^{ème} bataillon anti-char dispose de M10 et de M3GMC. Le joueur allié peut utiliser ces véhicules comme il le souhaite, comme unités indépendantes.

29.2 – Scénario hypothétique : Ce scénario se déroule comme la campagne, mais les forces allemandes disposent de 21 unités blindées supplémentaires. Ces changements sont indiqués dans l'OdB (les unités entourées d'un trait pointillé). Dans ce scénario, l'ensemble des règles 28.3 doit être utilisé, et l'Axe doit de plus obligatoirement aussi réaliser les conditions données en note historique (historiquement...) dans le chapitre 28.31.

29.3 – Scénario d'entraînement 1 : Il utilise l'OdB de la campagne. C'est un exemple de début de campagne pour le joueur allié.

29.31 – Le joueur de l'Axe ne dispose que des unités dans Salerne et l'hex 2228. Il n'a pas de renfort.

29.32 – Le joueur allié dispose des 8 unités de commandos britanniques qui n'ont pas encore débarqué. Il dispose aussi de 3 DD et reçoit 2 CL US lors du tour de l'après-midi.

29.33 – Le scénario débute le 9 au matin et se termine le 9 après midi (2 tours). La victoire dépend du contrôle de la ville de Salerne. Le joueur allié l'emporte s'il contrôle un hex de Salerne. Si le joueur allié n'exerce pas de ZdC dans un hex de Salerne, le joueur de l'Axe remporte la victoire. Tout autre résultat est un nul.

29.34 – Le joueur allié peut effectuer des bombardements avec ses navires et aussi avec le support aérien (en dépensant tous les points disponibles chaque tour).

29.35 – Lors du bombardement du support aérien, le joueur de l'Axe ne peut pas effectuer de tir contre les navires.

29.4 – Scénario d'entraînement 2 : L'OdB est celui du scénario hypothétique. De plus, c'est le joueur de l'Axe qui débute la partie.

29.41 – Le joueur de l'Axe positionne ses unités au sud de la rivière Sele et toutes les unités en renfort au matin du 9 (renforts qui

débutent dans l'hex 3120) ont utilisé le mouvement par route pour arriver en 3255 et ont donc déjà dépensé 6 PM.

29.42 – Le joueur allié dispose de toutes les unités US (sauf celles qui débarquent à Maori) et peut recevoir les renforts US jusqu'au 9 après-midi.

29.43 – Le scénario se déroule du 9 au matin jusqu'au 9 après-midi (2 tours). Le contrôle de la ville de Paestum (2662 et 2762) juge de la victoire. Le joueur de l'Axe remporte la partie s'il contrôle un hex de Paestum. Si le joueur de l'Axe n'exerce pas de ZdC dans un hex de Paestum, l'allié remporte la partie. Tout autre résultat est un nul.

29.44 – Dans ce scénario, le joueur allié ne peut pas effectuer de bombardement naval. Historiquement, lors du premier jour du débarquement, les troupes US n'avaient pas reçu de support pour le débarquement.

29.45 – De son côté, l'Axe peut utiliser tous ses points de support aérien.

■ Carte



■ Ordre de bataille

10ème Armée allemande	Wehrmacht	 15ème PG div.	 16ème Pz div.	 29ème PG div.	 26ème Pz div.	 3ème PG div.	 3ème PG div.	 6-0 8 6 1 -
	Luftwaffe	 Hermann Goering Pz div.			 1ère div. parachutistes		 3ème PG div.	Italie fasciste <ul style="list-style-type: none"> 14ème Pz Armée 76ème Armée 6ème Armée américaine 10ème Armée britannique
5ème Armée alliée	Americains	 36ème div. d'inf.	 45ème div. d'inf.	 34ème div. d'inf.	 82ème div. para.	 1ère div. blindée	 179 4 1 1 10	 CL Savannah 11
	Britanniques	 56ème div. d'inf.	 46ème div. d'inf.	 7ème div. blindée	 40PT 3 2 5 4 4 10	 4TC 1 4 4 7	 M Roberts 14	

- ◆ 1180 pions.
- ◆ 2 cartes de 840mm X 594mm + 1 carte 297mm X 105mm
- ◆ 1 livret de règle
- ◆ Difficulté : 6/10
- ◆ Jeu en solitaire : 9/10

Aliied OOB No.1

Débutent sur la carte :

1327

2129

2737

2738

2739

2740

2741

2745

2746

2747

2561

2562

2563

2564

Deuxième vague :

1327

2129

2737

2737, 2738

2738

2739

2740

2740, 2741

2741

2745

2746

2747

2745, 2746, 2747

2561

2561, 2562

2562

2563

2563, 2564

2564

2561, 2562, 2563, 2564

Le 9 au matin :

Le 9 après-midi :

Le 9 à la nuit :

Aliied OOB No.2

Le 10 au matin :

179 HQ 2 3 11	4 179 4 1 1 10	4-2 4 2 179 4 (1) 14	1 179 1 4 4 6	4 179 1 4 4 10	6-2 5 1 27 6 (2) 11	2 HQ 160 2 2 11	4-2 4 2 160 4 4 10	3 2 5 753 4 4 10	5-2 6 4 1 9
× 3	× 3	× 9	× 3	× 3	× 3	× 3	× 3	× 3	× 3

Le 10 après-midi :

157 HQ 2 3 11	4 157 1 1 10	4-2 4 2 157 4 (1) 14	1 157 1 4 4 6	4 157 1 4 4 10	2 HQ 158 2 2 11	4-2 4 2 158 4 4 10
× 3	× 3	× 6	× 2	× 3	× 3	× 3

Le 10 à la nuit :

2 HQ 189 2 2 11	6-2 5 1 189 6 2 8
× 3	× 3

Le 11 au matin :

2 36 4 6 5
× 6

Le 12 au matin :

6-3 1 6 4 9
× 3

Le 12 après-midi :

6-3 1 6 4 9
× 3

Le 13 après-midi :

1 328 1 1 11	3 3 7 636 4 (3) 12
× 3	× 6

Le 13 à la nuit :

504 2 3 6	307 4 5 5
× 3	× 3

CL 11
× 2

Par parachutages

1 504 3 5 6	2 504 3 4 5
× 6	× 2

Le 14 au matin :

7-1 8 1 1 7	8-1 8 1 1 7
× 2	× 2

Le 14 à la nuit :

180 HQ 2 3 11	4 180 1 1 10	4-2 4 2 180 4 (1) 14	1 180 1 4 4 6	4 180 1 4 4 10	2 HQ 171 2 2 11	4-2 4 2 171 4 4 10
× 3	× 3	× 9	× 3	× 3	× 3	× 3

BB 14
× 2

Par parachutages

505 HQ 2 3 6	1 1 6	2 3 4 5
× 12	× 4	× 4

Le 15 au matin :

2 120 4 6 5	2 45 2 (2) 14	3 15 7 2 9	2 11 4 6 11
× 3	× 3	× 3	× 3

Le 15 après-midi :

1 157 4 4 6	4 157 1 4 4 10	325 HQ 2 3 6	1 325 1 1 11	1 325 1 4 4 6	4 325 4 4 5	1 504 3 5 6	2 504 3 4 5	2 15 4 6 11
× 3	× 3	× 3	× 3	× 3	× 3	× 3	× 3	× 3

Le 15 à la nuit :

22 HQ 2 3 11	3 22 5 5RT 4 4 10	2 2 4 4 10	131 HQ 2 3 11	1 131 3 3 11	2 131 3 3 10
× 9	× 9	× 3	× 12	× 3	× 3

Le 16 au matin :

5-2 3 4 3PH-A 5 4 8
× 3

Le 16 après-midi :

3 11H 5 (3) 11	6-2 5 1 5PH-A 6 (2) 11
× 3	× 3

Le 16 à la nuit :

3 22 5 1RT 4 4 10	3 22 4 (4) 13	4 65 1 1 10	7 65 1 1 8	5-2 6 4 1 9
× 9	× 4	× 6	× 3	× 3

Le 17 après-midi :

3 22 5 4GLY 4 4 10
× 9

German OOB No.1

0513 (Castellammare)

1	3	2
7	8	11
5	6	10

× 3

3120 (Sanseverino Rota)

1	215	4	215	3-1	2	3	2				
6	3	9	3	3	10	4	3	10	4	5	10

× 2

3	2	
6	215	
4	4	10

× 3

OU

3	2	4	4		
6	215	7	215		
4	4	10	5	6	9

× 5

× 4

2228

CP		
2	2	6

2530 (Salerno)

4-1	6	
7	274	
5	1	7
7	2	9

× 2

2630 (Salerno)

3	2	
6	2	
4	4	10

OU

3	2	
6	2	
4	4	10

× 3

3	2	
8	2	
4	6	12

× 6

2531 (Salerno)

2	10	13	
9	6	7	11

× 2

3235

6-2	5	9-1	4		
2	16	1	16		
6	(2)	10	9	(3)	10

× 3

3036

1	64	4
5	6	11
6	7	10

× 3

2837

CP		
2	2	6

2839

CP		
2	2	6

3042

3	2	
6	2	
4	4	10
5	6	11

× 3

2944

CP		
2	2	6

3745 (Battipaglia)

2	16A	2	16A		
7	4	13	10	10	14
7	7	14	8	8	13

× 2

3	2	
6	2	
4	5	10

OU

3	2	
6	2	
4	5	10

× 3

3048

1	79	
5	6	11

+

3-1	2	3	2		
2	2	6	2		
4	3	11	4	4	10

× 2

→

3	2	
6	2	
4	5	10

× 3

4447 (Eboli)

3	64	3	3		
2	3	11	5	1	11
4	(2)	12	9	10	13
6	64	6	7	12	

× 3

+

3	2	
6	2	
4	5	10

× 2

→

3	2	
6	2	
4	5	10

× 3

2851

CP		
2	2	6

2853

1	79	4	79		
5	6	11	6	7	10

3	2	
6	2	
4	4	10

OU

3-1	2	3	2		
2	2	6	2		
4	3	11	4	4	10

× 2

2758

CP		
2	2	6

3058

3	79	3	3	6-2	5
1	2	11	5	1	11
4	(2)	12	6	2	8
6	2	8			

× 2

2760

3	2	
6	2	
4	4	10

OU

3	2	
6	2	
4	4	10

× 3

2662

CP		
2	2	6

3262

4-2	4	
3	16	
4	2	9

× 2

2665

3	2	
6	2	
4	4	10

→

3	2	
6	2	
4	4	10

× 3

2466

CP		
2	2	6

3265 (Capaccio)

1	79	4	79		
5	6	11	6	7	10

3	2	
6	2	
4	5	10

OU

3	2	
6	2	
4	5	10

× 3

2368

6-0	8	
6	1	—

Renforts : A partir de 0308

Le 9 au matin

2	HG-A	2	HG-A	7	
7	4	13	10	10	14
8	8	13			

× 3

Le 9 après-midi

5-2	4	4			
2	1	2	1	2	
6	5	10	6	7	11
6	7	10			

× 3

Le 9 à la nuit

1	1	2			
7	8	11	5	6	10

× 3

Le 10 à la nuit

2	HG-P	2	HG-P	3	3			
9	10	13	6	7	11			
4	1	9	2	Schnell	2-1	4		
6	7	11	2	1	Schnell	2	1	9

× 2

× 2

Le 11 après-midi

7-0	2	9-0	2		
1	71	1	71		
7	2	9	9	2	8

× 4

× 2

Le 11 à la nuit

4	3	10	3	2	3	2	4	2	6	2	5	9-1	4	4-1	6					
2	2	6	2	2	6	2	2	2	5	5	2	1	1	7	7					
3	3	10	4	3	10	4	4	10	6	7	11	6	(2)	10	9	(3)	10	5	1	7

× 2

× 3

× 2

× 2

× 3

Le 12 au matin

3-1	2	3	2	3	2	2	HQ	5-2	4	4	4	4-2	4	6-2	5	5-1	8	4-1	6	7-0	2	3	115	2	129							
2	2	6	2	6	2	4	5	11	2	2	6	7	11	6	7	10	3	HG-K	2	HG-K	3	HG-K	7	HG-F	1	1						
4	3	11	4	4	10	4	4	10	6	5	10	4	2	9	6	2	8	5	1	7	5	1	7	7	2	9	6	7	11	5	6	11

× 2

× 4

× 2

× 4

× 2

× 3














× 2

× 3













4	115	4	129		
6	7	10	6	7	10

German OOB No.2

Le 12 après-midi

 115 2 3 11	3-1 2 2  115 4 4 10	 115 4  115 3 1 10	3 115 3 6  115 4 1 9	3  115 6 7 11	2  129 5 6 11	4  129 6 7 10	4-2 4 3  129 4 2 9	7-0 12 2  33 7 1 6	1  315 5 1 11	1  315 5 4 10	Le 12 à la nuit 1  29 6 7 11
			× 3	× 2	× 2	× 2	× 2	× 3	× 2	× 2	× 4





Le 13 au matin

3 2 6  103 4 5 10	3-1 2 2  103 4 2 10	 103 2 3 11	5-2 4 2  8 6 5 10	3-1 2 2  129 4 4 10	4  129 3 1 10	3 3 6  8 4 1 9	1  8 6 7 11	2  129 5 6 11	4  129 6 7 10	6-2 5 2  3 6 (2) 10	6-2 5 2  33 6 2 8
× 4	× 2	× 2		× 2	× 2	× 12	× 2	× 2			

Le 13 au matin (suite)






9-1 4 1  33 9 1 7	5-0 10 2  33 5 1 6	 33 2  33 6 7 11	2  103A 7 4 13	2  103A 10 10 14	7 6  103A 8 (8) 13
				× 2	× 2

Le 13 après-midi





 29 2 3 11	5-2 4 2  29 6 5 10	3 3 6  29 4 1 9	1  29 6 7 11
			× 4

Renforts : A partir de 5859








Le 10 au matin

 15 2 3 11	3 3 6  15 4 1 9	5-2 4 2  15 6 5 10	1  15 6 8 11	2  20A 6 7 11
			× 7	× 3









Le 10 à la nuit

1  15 6 8 11	2  20A 7 4 13	2  20A 10 10 14	7 6  20A 8 (8) 13
			× 3



Le 11 après-midi

1  71 6 8 11	2  129A 7 4 13	2  129A 10 10 14	1  129A 7 (7) 14	7 6  129A 8 (8) 13	4-1 6 7  315 5 1 7	1  315 9 1 9
× 3		× 2	× 2	× 2		












Le 11 à la nuit

4  129 3 3 10	3-1 2 2  129 4 3 10	3 2 6  129 4 5 10	 71 2 3 11	5-2 4 2  71 6 5 10	3 3 6  71 4 1 9	1  71 6 8 11	6-2 5 2  29 6 (2) 10
× 2		× 6		× 6			





Le 12 au matin

4-2 4 3  29 4 2 9	6-2 5 2  29 6 2 8
--	--


Le 12 après-midi

 9 2 3 11	8-2 2 1  9 9 (2) 11	2  9 9 (10) 13	1  9 5 6 11	5 9 4  9 6 (7) 12	1 9 2  9 2 3 10	4-2 4 3  23 4 2 9	1 2 2  315 2 1 11	3 3 6  315 4 1 9	3 2 6  315 4 5 10	OU 4 6 10  93 5 (3) 10
	× 3	× 3		× 3	× 3	× 3	× 3	× 3	× 3	× 3









Le 12 à la nuit

3-1 2 2  202 4 3 10	3-1 2 2  202 4 3 11	3 2 6  202 4 4 10	3 3 6  93 4 (2) 10
× 3	× 3	× 6	× 2

Le 13 au matin

3 2 6  202 4 5 10
× 6

Le 17 au matin

 67 2 3 11	8-2 2 1  67 9 (2) 11	1  67 5 6 11	1  67 2 3 10	6-2 5 2  23 6 (2) 10	5-1 8 3  23 5 1 7	2  50 9 (10) 13	2  50 6 7 11
	× 6	× 2				× 2	× 2

Renforts : A partir de 5216

Le 11 après-midi

 4 2 3 11	1  4 7 8 11	2 4 1  4 5 6 10
	× 5	× 2

3.1 – Tour du matin / après-midi

A. Phases préliminaires

- a)** Phase de détermination de la **météo** (règle optionnelle)
- b)** Phase du **support aérien allié** : Le joueur allié dépense des points de support aérien et choisit ses marqueurs « support aérien » en conséquence. Les points de support sont alors dépensés sur des cibles choisies par le joueur allié et les bombardements aériens sont résolus.
- c)** Phase du **support aérien de l'Axe**
- d)** **Attaque de l'Axe contre les navires alliés** : Cette attaque ne peut avoir lieu qu'une seule fois, le matin ou l'après-midi.
- e)** Phase de **bombardement naval** : Le joueur allié peut choisir une cible par navire et résoudre le bombardement naval

B. Phases du premier joueur

- a)** Phase **combat** : A l'exception des unités sur lesquelles est positionné un marqueur « withdraw », les unités du joueur actif dans une ZdC ennemie doivent effectuer une attaque.
A la fin de cette phase, les marqueurs « **Assault** » et « **opportunity Fire** » sont retirés de la carte.
- b)** Phase **d'avance après combat** : Les unités adjacentes à un marqueur RMF peuvent faire mouvement. Le joueur actif effectue d'abord ses avances après combats et ensuite le joueur inactif effectue les siens.
- c)** Phase de **mouvement** : Le joueur actif peut faire mouvement avec ses unités qui ne sont pas dans une ZdC ennemie.
- d)** Phase des **renforts**
- e)** Phase de **retraite** : Les unités du joueur actif marquées « withdraw » peuvent effectuer un mouvement de retraite.
A la fin de cette phase, tous les marqueurs **RMF** sont retirés de la carte.
- f)** Phase de **travaux** : Les troupes du génie du joueur actif peuvent tester pour la destruction / construction des ponts et la construction de positions défensives. De plus, le joueur actif peut **modifier l'ordre d'empilement** de ses unités (6.12).

C. Phases du second joueur

3.3 – Tour de nuit

Un joueur peut décider de lancer une contre attaque (10.0).

A. Phases préliminaires

- a)** Phase de détermination de la **météo** (règle optionnelle)
- b)** Phase de **parachutage allié**
- c)** Phase de **mouvement des navires alliés**
- d)** Phase des **plages de débarquement alliées** : Le joueur allié ajoute des marqueurs « plage de débarquement » ou construit des plages achevées.

B. Phases du premier joueur

- a)** Phase des **renforts**
- b)** Phase de **récupération**
- c)** Phase de **travaux** : Le joueur actif teste pour savoir si les actions de construction / destruction, débutées les tours du matin et de l'après-midi, arrivent à leur terme.
De plus, les unités « **tow only** » **peuvent tester pour passer en mode mouvement**.

C. Phases du second joueur

Table des combats

Attaquant						Odds	Défenseur							
2	3-5	6-7	8-9	10-12		7 : 1						2-3	4-12	
	2-4	5-6	7-8	9-11	12	6 : 1					2	3-4	5-12	
	2-3	4-5	6-7	8-10	11-12	5 : 1					2-3	4-5	6-12	
	2	3-4	5-6	7-9	10-12	4 : 1					2-4	5-6	7-12	
		2	3-4	5-8	9-10	11-12	3 : 1			2	3-5	6-7	8-12	
			2-3	4-6	7-9	10-12	2 : 1			2-3	4-7	8-9	10-12	
			2	3-5	6-8	9-12	1 : 1			2-4	5-8	9-10	11-12	
				2-4	5-7	8-12	1 : 2			2-5	6-9	10-11	12	
				2-3	4-5	6-12	1 : 3		2	3-6	7-10	11-12		
				2	3-4	5-12	1 : 4		2	3	4-7	8-11	12	
					2-3	4-12	1 : 5	2	3	4	5-8	9-12		
6	5	4	3	2	1	0	Att / Déf	6	5	4	3	2	1	0
Nb de pas de perte causés au défenseur.						Nb de pas de perte causés à l'attaquant.								

Table des bombardements

Valeur du support	13-16	17-21	22-27	28-34	35-44	45-59	60-79	80-104	105+
DR	4	7	5-6	4-6	5-7	4-7	2-7	5-9	4-9

Table de la météo

DR	Effet
2-5	Nuageux
6-10	Clair
11-12	Pluie

Table des parachutages

DR sur le saut			
d r	2-4	5-7	8-12
1	—	—	—
2	1	—	—
3	2	—	—
4	3	1	—
5	4	2	—
6	4	3	1

Nb d'hexes de dérive

Mvt des unités mécanisées

Niveau	P	M	Niveau	P	M	Niveau	P	M
6			5&6			4-6		6
5		3	4&5	3		3-5		5
4			3&4			2-4		4
3		2	2&3	2		1-3		3
2		1	1&2	1				
1								

Mvt sur route

Type	Mécanisé	A pieds
Route niveau 1	∞	1
Route niveau 2	10	1
Route niveau 3	4	1

Nb d'hexes / PM

Diagramme de dérive



Table des attaques contre les navires

DR	Tour	Résultat
2	Matin	1 hit pour 1 D + 1 hit pour 1 navire (hors BB)
3	Matin	1 hit pour 1 navire (au choix)
4	Matin	1 hit pour 1 navire (hors BB)
5-9	—	Pas d'effet
10	Ap.-midi	1 hit pour 1 navire (hors BB)
11	Ap.-midi	1 hit pour 1 navire (au choix)
12	Ap.-midi	1 hit pour 1 D + 1 hit pour 1 navire (hors BB)

Effet du terrain

Terrain (niveau)	valeur de déf.	Bomb
1	2	ne
2-3	3	-1c
4-6	5	-2c
Ville	5	-2c
Fabrique de tabac	5	ne
Précipice	+4	-
Position défensive	5	-2c

D : DD ou DE.

Valeur de support 4-1 6 Distance de tir
 Attaque contre blindé 7 7
 Attaque contre non blindé 5 1 7 Valeur de mouvement
 Valeur de défense

Véhicules		A canon fixe		A canon rotatif	
Non blindé	AA			Sdkfz 10/5	
"Open top"	HOW or MTR	Grille Wespe Hummel	T 30 GMC M 7 M4MC		M 8 HMC
	AT	Marder 2 Marder 3 Nashorn	M 3 GMC		M 10
blindé		SIG III Ausf Ff/8/G		Panzer III Ausf J/L/M Panzer IV Ausf F2/G/H Panther Tiger I	M 4
Non "Open top"	ART	SIG III Ausf 42 Semovente M42 75/18	Bishop	Panzer III Ausf N Panzer IV Ausf E/F1 Sdkfz 232	Daimler M 8
	Blindé sur roues				

Note : Le Sdkfz 232 représentée en fait un mélange de Sdkfz 222, 223 et 232. Le staghound représente un mélange de Brent-carrier et de Staghound.

Unités d'infanterie		Unités d'artillerie	
A pieds	Mécanisée	Art sur rails *1	Non *3 "low only"
Cible non blindée	Cible blindée	Cible blindée et non blindée	

* 1 Traitee comme une unité "low only", sauf pour le mouvement.
 * 2 Les fameux AA 88mm allemands.
 * 3 Y compris les Sdkfz 10/5 équipés de canons (voir 15.24).

Allemands :

- A Aufklarungs
- F Flak
- HG Herman Goring
- K Kanone
- NW Nebelwerfer
- P Pionier

Britanniques :

- Ch Cheshire
- CLY City of London Yeomanry
- CG Coldstream Guards
- C Commando
- DLI Durham Light Infantry
- GG Grenadier Guards
- G Guards
- HP Hampshires
- H Hussars
- KY King's Own Yorkshire Light Infantry
- Lc Leicesters
- Ln Lincolns
- OB Oxfordshire Bucks
- QO Queen's Own
- RB Rifle Brigade
- RF Royal Fusiliers
- RHA Royal Horse Artillery
- RNF Royal Navy Force
- RT Royal Tank
- Gr Scots Greys
- SG Scots Guards
- SF Sherwood Foresters
- YL York and Lancaster

Américains :

- R Ranger
- S Shore Engineer