

Area Movement series 8-01

Notes du traducteur : les termes en italiques correspondent aux mots utilisés dans la règle en anglais.

1.0 introduction

Monty,s Gamble Market Garden fait partie d'une série de jeux basés sur le mouvement de zone et des impulsions (*impulses*). Quelque peu différent des autres jeux de la même série, il n'y a pas en soit de règles spécifiques ou de règles attachées à la série. L'entièreté des règles nécessaires à jouer ce jeu sont dans ce livret. De futurs jeux de la série pourront adopter ce format spécifique.

2.0 objet

Monty,s gamble Market Garden est un jeu pour 2 joueurs qui simule le parachutage Allié et les batailles en Hollande entre le 17 septembre et le 26 septembre 1944. L'un des joueurs commande les forces allemandes qui défendent la Hollande et l'autre contrôle les forces britanniques et américaines qui attaquent. Le joueur allié gagne si il arrive à réaliser une percée ou à contrôler suffisamment de zones à points de Victoire à la fin du tour du 20 septembre. Le jour allemand gagne en empêchant le jour allié de gagner.

Pendant que vous lisez ces règles, si certains termes ou abréviations vous paraissent confuses, référez-vous au glossaire et à l'index (section 24). Le système numérique de référencement des règles utilisé doit être ignoré dans un premier temps (première lecture) et ne sera utilisé plus tard que pour se rapporter à des sections particulières pour une plus grande clarté.

3.0 la carte

3.1 échelle : La carte décrit une partie de la Hollande et de la frontière allemande où l'opération Market Garden s'est déroulée. Un pouce représente 1,5 miles.

3.2 les zones : La carte est divisée en 65 zones numérotées séparées par des lignes grises ou bleues. Des zones sont adjacentes si elles partagent un bord commun.

3.21 identifiant : Chaque zone contient un identifiant (NDT :la règle anglaise fait la distinction entre « *area* »(traduit en français par zone) et « *zone* » (traduit en français par zone périphérique), soit un cercle soit un carré. Chaque cercle ou carré est séparé en deux moitiés. Le numéro dans la moitié supérieure (de 1 à 65) identifie chaque zone. Les zones avec un carré correspondent un terrain élevé. Les zones dont la circonférence est imprimée en bleu contiennent des polders.

3.22 TEM (modificateur de terrain) : Le numéro en noir dans la partie inférieure de l'identifiant (entre +1 et + 4) est le modificateur de terrain de la zone. Ce modificateur est utilisé pour résoudre les attaques contre les unités situées dans cette zone (10. 73B).

3.23 les bords des zones (*boundaries*) : Les zones peuvent être séparés par trois types de bords :

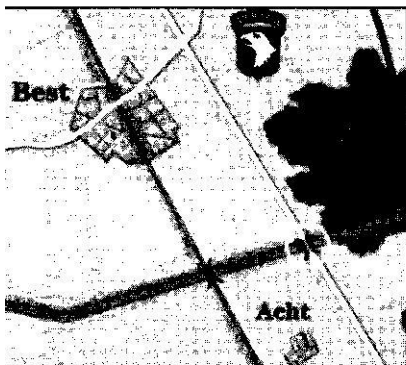
1. Une ligne grise : Correspondant à un Terrain découvert.

2. Une ligne bleue large avec des bords blancs qui correspond à une rivière (Maas, Waal, Rhin et Ijssel).
3. Une ligne bleue étroite qui correspond un canal ou à la rivière Dommel.

La rivière Dommel doit être traitée comme « canal » pour toutes les conditions de jeu. Les lignes bleues fines sans nom sont strictement décoratives (elles ne sont pas des bords de zone).

Le bord qui sépare chaque zone affecte le mouvement, le ravitaillement et le combat entre chaque zone.

3.24 Les ponts : Les symboles de ponts qui traversent les rivières ou les canaux (c'est-à-dire les bords des zones (*area*) représentent des ponts routiers ou des ponts ferroviaires reliant deux zones. Certains bords de zone portent plusieurs symboles de ponts, seuls les symboles entourés d'un cercle jaune ont une utilité dans le jeu ; les autres n'ont qu'un caractère décoratif.



3.25 Conditions de Victoire : Une zone dont le nom est imprimé en rouge joue un rôle dans la détermination des conditions de Victoire (21).

3.26 Secteurs opérationnels aéroportés : Chaque division aéroportée alliée a des secteurs opérationnels qui sont indiqués sur la carte. Les secteurs opérationnels portent un symbole (red devils, screaming eagle et all american) qui est aussi imprimé sur chaque unité de la division correspondante. Les unités aéroportées ne peuvent jamais entrer dans une zone en dehors de leur secteur opérationnel (9. 67).

3.261 Zones de largage aéroporté : Certaines zones peuvent recevoir les renforts alliés aéroportés (18. 4). Ces zones ont leur identifiant coloré afin d'indiquer les unités qui peuvent y être placées : Rouge pour la première division Britannique aéroportée, vert pour la 82^e division américaine aéroportée ainsi que pour la 101^e division américaine aéroportée.

3.262 Tête de pont de ravitaillement des unités aéroportées (*airborne supply head*): Certaines zones peuvent recevoir les dépôts alliés aéroportés (13. 63). Ces zones comportent un symbole de ravitaillement.

3.3 Zones périphériques: (Note du traducteur : La règle anglaise fait la distinction entre les zones situées sur la carte appelées *area* et les zones périphériques (rectangulaires) appelées *zones* et que nous appellerons dans cette règle zones périphériques (sur les bords, en périphérie de la carte). La règle 3.3 ne concerne que les zones périphériques) il y a 10 zones

périphériques rectangulaires en périphérie de la carte identifiées chacune par une lettre (de A à J) dans un cercle. Ces zones périphériques représentent des zones d'approche hors carte. Elles sont utilisées pour réguler les mouvements stratégiques des unités en dehors de la proximité immédiate de la zone de batailles autour des limites de la carte.

3.4 case du royaume uni (*united kingdom box*) : La case du Royaume-Uni contient les unités aéroportées alliées qui ont raté leur largage durant le tour précédent.

3.5 cases des unités aériennes (*air unit display*) : Ces cases contiennent chacune les unités aériennes de chaque camp. Les alliés ont 2 marqueurs de Bombardements aériens (*air bombardment marker*) et 1 marqueur de ravitaillement aérien (*air supply marker*), les allemands ont 2 marqueurs d'interdiction aérien (*air interdiction marker*).

3.6 échelle de tour de jeu (*turn record track*) : L'échelle de tour de jeu est utilisée pour noter la date du tour de jeu en cours, le temps et l'arrivée des renforts. Le jeu débute par le placement du marqueur de tour de jeu dans le premier espace de l'échelle de tour de jeu (17 septembre 1944). Le marqueur doit être placé sur sa face « temps clair » (*clear*), la face avec un soleil (NDT). À la fin de chaque tour, le marqueur de tour est avancé d'un espace sur l'échelle de tour de jeu.



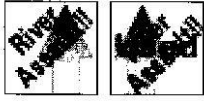
3.7 échelle des impulsions (*impulse track*) : L'échelle des impulsions est utilisée pour noter l'impulsion en cours. Le marqueur d'avantage (*advantage marker*) est placé dans l'espace qui correspond à l'impulsion en cours avec la face (allemand ou allié) correspondant au joueur qui possède l'avantage. Le marqueur d'avantage est placé dans l'espace « 0 » avec la face allié (*allied*) visible lors de l'impulsion initiale du 1^{er} tour.



3.8 échelle de ravitaillement (*supply track*) : L'échelle de ravitaillement est utilisée pour noter le ravitaillement en réserve (13. 43) pour chaque joueur en déplaçant le marqueur le long de cette échelle.



3.9 case des marqueurs de construction (*construction availability box*) : La case des marqueurs de construction est utilisée pour contenir les marqueurs de construction jusqu'à ce qu'ils soient placés sur la carte (19. 21) et aussi pour recueillir les marqueurs usés (*used*) jusqu'à ce qu'ils soient remis en état (*refit*) (6.4). Les ponts ne peuvent être réparés que si un marqueur est disponible pour être placé.



3.10 case des « bateaux d'assaut » (*boat assault box*) : Cette case est utilisée pour contenir le marqueur allié d'assaut des rivières (*allied river assault marker*). Une fois que l'allié a tenté un mouvement par bateau d'assaut (*boat assault movement*) (9. 64), le marqueur est retourné sur sa face utilisée (*used*).

3.11 case de ferry : La présence d'un ferry est noté sur la carte par une flèche bleue dans une boîte bleue.

4. Les pièces du jeu



4.1 les unités : Les unités représentent diverses formations militaires qui ont combattu durant la bataille. Les unités américaines sont en vert, les unités Britannique sont en marron, les unités Allemandes sont en gris pour la wehrmacht et la luftwaffe, en noir pour les SS. Les unités polonaises et hollandaises sont considérés comme Britanniques.

4.11 les différents types d'unités : Il y a cinq types d'unités : L'infanterie, les blindés, l'artillerie, la flak et les tours antiaériennes (*Flak towers*). Chaque unité est imprimée sur les deux côtés. La face (côté coloré) représente 1 unité fraîche alors que le côté opposé (blanc) représente 1 unité utilisée.



4.111 les unités d'infanterie : Les unités d'infanterie peuvent être de l'infanterie, de l'infanterie mécanisée, des paras ou des planeurs. Les deux dernières (para et planeurs) sont appelés des unités aéroportées.



4.112 les unités blindées : Les unités blindées comprennent les tanks britanniques ainsi que les bataillons de reconnaissance blindée ainsi que les blindés allemands et les bataillons de reconnaissance blindée allemands.



4.113 artillerie de campagne (*field artillery*) : L'artillerie de campagne comprend l'artillerie régimentaire, divisionnaire et de corps. Le facteur d'attaque des unités d'artillerie est imprimé en jaune afin d'indiquer qu'une unité d'artillerie ne peut pas servir dans une impulsion d'assaut (*assault impulse*) et ne peut pas entrer une zone contrôlée par l'ennemi sans unité d'assaut l'accompagnant.



4.114 FLAK : Les unités de la Flak sont des bataillons allemand anti aériens. Le facteur de combat des unités de la Flak est imprimé en jaune afin d'indiquer que ces unités ne peuvent pas servir d'unités de soutien durant une mission d'assaut et ne peuvent pas entrer une zone contrôlée par l'ennemi sans unité de soutien qui l'accompagne.



4.115 les tours anti aériennes (*Flak tower*) : Les tours anti aériennes représentent des unités anti aériennes fixes. Elles ne peuvent pas bouger, retraire ou attaquer. Elles interdisent le ravitaillement, l'invasion ou le renfort des unités aéroportées alliées. Leur facteur de défense représente un assortiment de diverses défenses préparées, 20 mm et/ou canon de 88 mm ainsi que de forces de sécurité de bas niveau.

4.2 informations sur les unités : Toutes les unités comportent en information sur le pion : La taille et l'organisation de l'unité, sa force, son potentiel de mouvement ainsi que le moment de son arrivée et l'endroit de son arrivée.

4.21 taille des unités et organisation : Un sigle ci-dessous apparaît au-dessus du symbole de chaque unité et permet d'identifier sa taille :

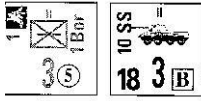
- II bataillon
- III régiment
- X brigade
- XX division
- XXX Corps

de plus, chaque unité possède un numéro d'identification à la droite de son symbole. Certaines unités possèdent aussi le nom de leur division apparentée située sur la gauche du symbole. Ceci est utilisé pour déterminer l'intégrité divisionnaire (10. 72D). Les unités aéroportées alliées possèdent un icône de division sur le coin supérieur gauche qui correspond à l'icône que l'on peut retrouver sur la carte et désigne leur secteur opérationnel (3. 26).



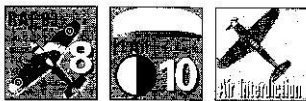
4.22 force et facteur de mouvement : Sur sa face « fraîche » (non utilisée), chaque unité possède trois nombres sous son symbole. Le premier nombre désigne le facteur d'attaque, suivi par le 2^e nombre : Le facteur de défense et enfin le 3^e nombre : Le facteur de mouvement. Sur la face « utilisée », il n'existe qu'un seul nombre : Le

facteur de défense de l'unité utilisée. 1 unité « utilisée » n'a qu'un facteur de défense car elle ne peut ni attaquer ni bouger durant une impulsion.



4.23 tour d'entrée et zone de mise en place (*set up area*) : Chaque unité possède son tour d'entrée et/ou sa zone de mise en place imprimé sur le côté utilisé (*spent side*). Le tour d'entrée correspond à la date (durant le mois de septembre) à partir de laquelle l'unité devient disponible. Elle est marquée sous la forme d'un petit nombre à gauche du facteur de défense, sur la face utilisée du pion. Une unité qui n'a pas de date d'arrivée est placée sur la carte en début de jeu.

La zone dans laquelle une unité débute le jeu est sa zone de mise en place. Le numéro de la zone de mise en place est imprimé dans un cercle à droite du facteur de défense sur la face utilisée du pion. Les unités qui débutent le jeu dans une zone périphérique (c'est-à-dire une zone rectangulaire à la périphérie de la carte et non pas une «*area*» c'est-à-dire une zone de la carte) ont une lettre qui correspond à celle de cette zone à droite du facteur de défense de la face utilisée du pion. Les unités aéroportées qui sont parachutés le 1^{er} jour (le 17 septembre) ont le numéro de la zone de parachutage (zone sur la carte) inscrit dans un cercle à droite du facteur de défense de la face utilisée du pion.



4.3 les marqueurs aériens : Il y a trois types de marqueur aériens : Les bombardements, le ravitaillement et l'interdiction. Ce ne sont pas des unités. Ces marqueurs n'ont pas à être bougés sur la carte et ne peuvent pas contrôler une zone. Les marqueurs de bombardements sont gardés dans leurs cases respectives, au bord de la carte et retournés sur leur face utilisée (*used*) une fois qu'ils ont été utilisés. Un marqueur de bombardements (16.2) n'a qu'un facteur d'attaque qui peut être utilisé durant une impulsion de bombardement (*bombardment impulse*). La face utilisée d'un pion de bombardement indique uniquement que celui-ci a été utilisé et n'est plus disponible pour d'autres bombardements durant le tour en cours.

Le marqueur de ravitaillement aérien (*air supply marker*) (13. 64) peut être placé de manière similaire à celle d'un dépôt allié (*allied depot*). Les marqueurs d'interdiction aérienne allemand (*german air interdiction markers*) peuvent être placés chacun dans une zone de parachutage allié ou une tête de ravitaillement (*supply head*) où elle contribue à la valeur d'interdiction (16.4) dans cette zone jusqu'à la fin de la phase diurne.

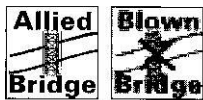


4.4 marqueurs de désorganisation (*disruption markers*) : Ces marqueurs sont utilisés pour montrer le niveau de désorganisation d'une unité (comme le résultat d'un

combat). La face utilisée montre le niveau de désorganisation de l'unité (niveau 1 ou 2).



4.5 marqueurs de contrôle : Les marqueurs de contrôle sont placés dans les zones contrôlées par les alliés. Une zone sans marqueur de contrôle est considérée comme contrôlée par l'allemand.



4.6 marqueurs de pont : Lorsqu'un pont est détruit, il faut placer sur son symbole un marqueur de pont détruit (19.4). Ce marqueur est enlevé si le pont est réparé (19.2). Il faut placer un marqueur de pont allié sur tout pont pris par l'allié (19) ou réparé par le joueur allié.



4.7 marqueurs de passage de ferry (*ferry crossing marker*) : Ces marqueurs sont placés dans les boîtes « *ferry* » pour indiquer la possibilité qu'un mouvement limité par la rivière est possible (9. 62). Si un marqueur de passage de ferry prend un point d'attrition à la suite d'un bombardement par l'artillerie (11.4), il est retourné sur sa face détruite et aucun des joueurs ne peut plus utiliser le ferry jusqu'à la fin du jeu.



4.8 marqueur de tour (*turn*): Le marqueur de tour indique le tour en cours sur l'échelle de tour de jeu. La face visible indique la qualité du temps (Clair ou couvert).



4.9 marqueur d'avantage (*advantage marker*) : Voir la section (12).



4.10 marqueur du modificateur au dé du coucher du soleil (*Sunset DRM marker*) : Voir la section (12. 23).



4.11 marqueurs de ravitaillement (*supply markers*) : Voir la section (13).

5.0 Préparation du jeu

5.1 placement des marqueurs : Placer le marqueur de tour sur l'échelle du tour de jeu au 17 septembre avec la face claire (*clear*) visible.

Placer le marqueur d'avantage dans la case 0 de l'échelle d'impulsion (*impulse track*) avec la face montrant l'étoile blanche et la cocarde visible (afin de montrer le contrôle allié de l'avantage).

Placer le marqueur de modificateur au dé du coucher du soleil (*Sunset DRM marker*) dans la case 0 de l'échelle des impulsions (*impulse track*). Placer les quatre marqueurs de ravitaillement (x1 et x10) dans la case 0 de l'échelle de ravitaillement. Placer le marqueur x1 des points de victoire (x1 VP) dans la case 1 de l'échelle de ravitaillement et le marqueur x10 des points de victoire (x10 VP) dans la case 0 de l'échelle de ravitaillement.

Placer les marqueurs de bombardements alliés dans leurs cases respectives sur la carte avec leur face colorée visible.

Placer les trois marqueurs de passage des ferrys dans les cases des ferrys sur la carte.

5.2 mise en place : Chaque joueur place ses unités initiales sur la carte dans les zones indiquées sur la fiche de mise en place (*Setup card*). Toutes les unités débutent le jeu avec leur face « fraîche » visible. Placer toutes les unités destinées au renfort dans les cases correspondantes sur la fiche de mise en place. Ignorez toutes les unités entrant après le 20 septembre à moins que l'option du jeu étendu (extended game) (22) ait été choisie.

5.3 début du jeu : Le jeu est maintenant prêt à débiter par l'assaut aéroporté du 17 septembre 1944.

6.0 séquences de jeu

6.1 vue générale : Le jeu est joué en 4 tours (à moins que l'option de jeu étendu (22) ait été choisi). Chaque tour représente 24 heures et comprend quatre phases ainsi qu'un nombre variable de « mini tours » ou impulsions (*impulses*). Après que le tour des impulsions ait cessé, les deux joueurs peuvent ravitailler et regrouper leurs unités survivantes. À la fin du tour du 20 septembre, on vérifie les conditions de victoire afin de décider du gagnant.

Chaque tour de jeu est définie par les phases suivantes :

1. La phase de l'aube (*dawn phase*) : Placer les renforts, remettre en place les bombardements, les marqueurs de construction, les marqueurs d'assaut par bateaux ; faire le jet de dé de détermination du temps.
2. Phase du jour (*daylight phase*) : Les joueurs alternent en réalisant des assauts, des bombardements, des infiltrations ou des impulsions blanches (*pass*).
3. Phase de ravitaillement : Ravitaillement et placement des dépôts.
4. Phase de regroupement : On bouge les unités dans une zone adjacente libre.

6.2 phase de l'aube : Les deux joueurs consultent l'échelle de tour de jeu et placent les renfort prévus comme spécifié dans la fiche de mise en place (*set up card*). Tous les marqueurs aériens de bombardements sont retournés pour montrer leur face « fraîche ». Tous les marqueurs de construction placés dans la

case de « disponibilité de construction » (*construction availability*) utilisés (*used*) sont déplacés sur la case disponible (*available*). Retourner le marqueur d'assaut par bateaux (*boat assault marker*) sur son côté disponible (*available*). Bouger le marqueur de tour vers l'espace suivant de l'échelle de tour de jeu avec la face visible correspondant au résultat du jet de dé pour déterminer le temps (6. 21).

6.21 jet de dé de détermination du temps : Il n'y a pas de jet de dé pour le 17 et le 18 septembre. Pour ces 2 tours, le temps est automatiquement clair. À partir du 19 septembre, durant la phase de l'aube, le joueur allié lance un dé afin de déterminer les conditions météorologiques :

Pour un jet de dé de 1 à 3 : Le temps est couvert.

Pour un jet de dé de 4 à 6 : Le temps est clair.

Le marqueur de tour doit être retourné afin de montrer la face appropriée déterminer par le jet de dé.

6.22 1^{er} tour : Durant le 1^{er} tour (17 septembre 1944), la face de l'aube est remplacée par 4 tours d'invasion : La phase de bombardements aériens, la phase de bombardements par artillerie, la phase d'atterrissage aéroporté, la phase d'assaut terrestre du XXX Corps (voir jour-J ; 20).

6.3 phase du jour (*daylight phase*) : Les joueurs alternent les impulsions, en commençant par le joueur allemand. Le premier jet de dés fait par le joueur allié pour n'importe quelle raison durant une impulsion allié sert aussi de **jet de dés** (deux dés) **pour le coucher du soleil (*Sunset DR*)**. Si le jet de ces deux dés est inférieur au nombre d'impulsion (*impulse number*), la phase du jour cesse immédiatement. Si le jet de ces deux dés est égal au nombre d'impulsion en cours, le temps change. Si le jet de ces 2 dés est supérieur au nombre d'impulsion, le marqueur d'avantage est avancé jusqu'à la case suivante de l'échelle des impulsions (*impulse track*). Si le marqueur d'avantage doit être avancé hors de l'échelle des impulsions, la phase du jour cesse immédiatement. **Le jet de dés pour le coucher du soleil (*Sunset DR*)** peut être modifié par la position du marqueur de modifications du jet de dés du coucher du soleil (*Sunset DRM marker*) située sur l'échelle d'impulsion (en plus ou en moins selon la face visible du marqueur ; 12. 23).

6.4 phase de remise en état (*refit phase*) : Placer le marqueur d'avantage sur la case 0 de l'échelle d'impulsion et remettre le marqueur de modification du jet de dés du coucher du soleil (*Sunset DRM marker*) sur la case 0 de l'échelle impulsion (12. 23). Le joueur allemand ravitaille les unités qu'il choisit de ravitailler et peut dépenser éventuellement les réserves disponibles (si il en a) afin d'avancer ou de reculer le marqueur d'avantage d'une impulsion pour 10 points de réserve dépensés (les fractions sont arrondies vers le bas) sur l'échelle impulsion au début du prochain tour. Le joueur allié peut ravitailler toutes les unités qu'il choisit de ravitailler. Le joueur allié peut alors dépenser toutes ces réserves

disponibles (si il en a) afin d'avancer ou de reculer le marqueur d'avantage d'une impulsion pour 10 points de réserve (comme pour le joueur allemand). Chaque unité allemande isolée ou unité aéroportée isolée fait un jet de reddition (*surrender dr*) (13. 7). Tout essai de construction du soir (*evening construction*) (19. 23) peut être fait.

6.5 phase de regroupement : Chaque joueur peut regrouper n'importe quelle ou toutes ces unités (sauf les tour antiaériennes : *FLAK towers*) en les bougeant d'une zone vers une zone adjacente libre. Le joueur allemand regroupe en premier puis le joueur allié.

7.0 empilement et contrôle

7.1 empilement dans les zones (*area*) de la carte : Chaque camp peut avoir au maximum 10 unités dans chaque zone. Une unité ne peut pas entrer, faire un assaut, se regrouper ou terminer volontairement une retraite dans une zone qui contient déjà 10 unités.

7.2 empilement dans les zones périphériques (*zones*): Il n'y a pas de limites au nombre d'unités qui peuvent occuper une zone périphérique.



7.3 contrôle : Chaque zone est toujours contrôlée soit par l'allemand, les troupes alliées aéroportées ou le XXX Corps. Initialement, toutes les zones sont contrôlées par l'allemand. Le contrôle ne change que quand l'un des deux camps possède une unité dans une zone vacante contrôlée auparavant par l'ennemi. Le contrôle d'une zone peut être gagné durant le mouvement sans que les unités ne doivent s'arrêter dans la zone. Cependant, le cout pour entrer dans une zone laissée vacante mais contrôlée par l'ennemi est de 2 points de mouvements durant toute la phase d'impulsion même si la 1^{re} unité amie qui y entre gagne le contrôle de cette zone. Le contrôle d'une zone est montré en plaçant ou en enlevant les marqueurs de contrôle allié (troupes aéroportées ou XXX corps). Une zone contrôlée par les troupes aéroportées devient immédiatement contrôlée par le XXX corps quand n'importe quelle unité du XXX corps entre dans cette zone (même si la zone est occupée par des unités aéroportées). Si deux types d'unités alliées (aéroportées ou XXX corps) occupent une même zone dont elles gagnent le contrôle, cette zone est considérée comme contrôlée par le XXX corps.

7.4 zones contestées : Une zone est contestée si elle contient des unités des 2 camps. Le fait qu'une zone soit contestée n'altère en rien son contrôle par l'un des deux camps.

7.5 zones vacantes : Une zone est vacante si elle ne contient aucune unité ennemie, sans tenir compte de la présence d'unités amies ou de qui contrôle la zone.

7.6 zones libres : Une zone est libre si elle est vacante et sous contrôle ami. Les unités qui se regroupent ne peuvent entrer que dans des zones libres.

7.7 empilement : Bien que la plupart des zones soit assez large pour y étaler toutes les unités. Il est recommandé de faire des tas d'unités de la même division ou d'unités « dépensées » (*spent*) ou désorganisées. Il est autorisé d'inspecter les « tas » de l'ennemi.

8.0 impulsions (*impulses*) :

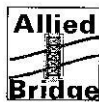
8.1 vue générale : La plupart du temps de jeu est joué durant la phase de jour sous forme de « mini tours » alternés appelés impulsions. Le joueur allemand a la première impulsion et le joueur allié a la dernière impulsion de chaque tour. Durant son impulsion, le joueur allemand active n'importe quelle zone où zone périphérique pour bouger et/ou faire un assaut avec n'importe quelles de ces unités « fraîches » (*fresh*) qui débutent l'impulsion dans cette zone où zone périphérique activée. Après, Le joueur allié a alors la possibilité de faire la même chose durant son impulsion et aussi l'option d'activer la case du royaume uni (*united kingdom box*). Le joueur allié peut toujours activer la zone périphérique F pour un bombardement ou une impulsion d'assaut en plus de l'activation d'une autre zone, zone périphérique, ou case du Royaume-Uni pour un assaut d'impulsion (14.5). Un joueur peut prendre deux impulsions consécutives seulement en perdant l'avantage de déclaré une double impulsion (12.4). Le joueur actif durant une impulsion est l'attaquant ; son opposant est le défenseur.

8.2 différents types d'impulsions : Il y a quatre types d'impulsions : L'assaut, l'infiltration (pour le jour allemand uniquement), le bombardement et le forfait (pass).

8.21 impulsion d'assaut : L'attaquant choisie une zone ou une zone périphérique (ou, pour le joueur allié, la case du Royaume-Uni) de son choix comme zone où zone périphérique active. En plus, le joueur allié peut activer la zone F. Si la zone activée est sous contrôle ami, le joueur attaquant peut essayer de réparer les ponts situés sur les bords de cette zone. L'attaquant peut alors essayer de prendre le contrôle de tous les ponts sur les bords de la zone activée, de bouger, et/ou de faire un assaut avec ses unités fraîches de cette zone. Enfin, après que toutes les tentatives de prise de contrôle de ponts, tous les mouvements, et/ou tous les assauts de cette zone aient été réalisés, l'attaquant peut alors essayer de détruire n'importe quel ou tous les ponts sur les bords de la zone activée à condition que l'attaquant contrôle la zone.

8.211 réparation de pont : Au début de chaque impulsion d'assaut, l'attaquant peut essayer de réparer n'importe quel pont détruit sur les bords de la zone activée pourvu que cette zone soit sous son contrôle.

8.212 mouvement/combat : L'attaquant peut bouger toute, quelques ou aucune de ses unités fraîches dans la zone activée. À n'importe quel moment de l'impulsion, les unités fraîches qui ont débuté l'impulsion dans la zone activée peuvent faire un assaut sur les unités ennemies dans cette même zone. Chaque zone peut subir un seul assaut par impulsion. Si le résultat de l'assaut est un *overrun* (débordement) (10.5), les unités responsables de l'assaut qui possèdent encore des points de mouvements peuvent continuer à bouger. Une fois qu'une unité a terminé son action pour l'impulsion, elle est retournée sur sa face utilisée (*spent*). Les autres unités fraîches dans cette zone activée peuvent continuer à bouger et/ou faire des assauts. Ceci continue jusqu'à ce qu'il n'y ait plus d'unités fraîches dans la zone activée avec lesquelles l'attaquant puisse faire des actions.



8.2121 prise de pont : Toutes unités fraîches blindée/infanterie qui débute l'impulsion dans la zone activée peut essayer de prendre un pont tenu par l'ennemi sur un bord de cette zone libre qu'elle occupe en dépensant un point de mouvements et en faisant un jet de dé supérieur ou = 4. L'unité qui tente la prise du pont n'a pas besoin d'attaquer au travers du pont dans la zone adjacente. Voir le point de règles 19.3 pour les modificateurs au dé. Seule une tentative de prise de pont peut être faite par pont et par impulsion ou lors de l'atterrissage aéroportées du 1^{er} jour. Toutes les autres unités qui passent un pont qui vient d'être pris lors de la même impulsion doivent payer un point de mouvement pour la prise de ce pont. Les ponts détruits et les bords représentant des canaux ne peuvent pas être pris ; ils doivent être traversés pour en prendre le contrôle.



8.2122 démolition de pont : À la fin d'une impulsion d'assaut, l'attaquant peut essayer de détruire n'importe quel des ponts qu'il contrôle sur les bords de la zone activée à condition qu'au moins une des zones reliées par le pont soit contrôlée par l'ennemi ou contestée. Voir 19.4. L'attaquant ne doit pas contrôler ou même occuper la zone activée pour essayer de faire une démolition de pont sur les bords de cette zone.

8.22 impulsion d'infiltration : Le joueur allemand (seulement lui) peut activer une zone contenant des unités fraîches d'infanterie ou blindée adjacente d'une zone alliée contrôlée non contestée avec l'intention de bouger une ou plusieurs unités d'infanterie ou blindée fraîches dans cette zone contrôlée par l'allié sans

conduire un assaut obligatoire (10.2) une infiltration peut seulement être tenté au travers d'un bord de zone clair et la zone infiltrée ne doit pas contenir de terrain élevé ou de polder. Une tentative d'infiltration ne peut pas être tenté en violation des restrictions normales de mouvements (9.6). Chaque unité qui tente une infiltration doit effectuer un jet de dé inférieur au modificateur de terrain de la zone infiltrée (*TEM's area*) en temps clair et inférieure ou égal au modificateurs de terrain de la zone infiltrée en temps couvert. Les unités qui manquent leur jet de dé d'infiltration doivent faire un assaut combiné obligatoire à la fin de l'impulsion. Les unités qui réussissent l'origine jet de dé d'infiltration ne sont affectés par aucun résultat de combat conséquence d'un jet non réussi. Les tentatives d'infiltration n'ont pas à être préprogrammées (le joueur allemand peut attendre le résultat de chaque infiltration avant d'en tenter une autre).

8.23 impulsion de bombardement : L'attaquant peut activer n'importe quelle zone pour la bombarder avec de l'artillerie ou un bombardement aérien (11). En plus, le joueur allié peut aussi activer la zone F.

8.24 impulsion de forfait : L'Attaquant peut choisir de ne rien faire durant son impulsion (cependant le joueur allié peut toujours faire un jet de dés du coucher du soleil pour déterminer sur la phase de jour s'arrête ou si le temps change). Si les deux joueurs déclarent chacun une impulsion de forfait consécutive, la phase de jour s'arrête immédiatement.

8.3 épuisement : Seules les unités fraîches peuvent être utilisées lors d'une impulsion. Lorsqu'une unité dépense des points de mouvements et/ou attaque (y compris les bombardements pour les unités d'artillerie) et finit son impulsion, elle est retournée pour montrer sa face utilisée (*spent*). En conséquence, une unité ne peut bouger et/ou attaquer que durant une impulsion pendant la phase de jour.

8.4 nationalités : L'allié peut utiliser les Britanniques et les américains durant la même impulsion sans aucune pénalité.

8.5 unités ennemies : Aucune unité ne peut bouger durant une impulsion ennemie sauf comme résultat d'un combat.

8.6 erreurs : Un joueur ne peut pas modifier son mouvement une fois qu'un jet de dés a été fait ou si son adversaire a déclaré une action (y compris une impulsion de forfait). Un mouvement ou une attaque légale est considéré comme valide si le joueur adverse ne le conteste pas avant d'avoir joué sa prochaine impulsion.

9.0 mouvement

l'attaquant peut bouger n'importe quelle nombre d'unités fraîches qui débute son impulsion dans la zone activée. Le fait de bouger certaines unités dans une zone activée n'empêche pas le mouvement d'autres unités dans cette zone activée plus tard dans la même impulsion

9.1 mouvements vers différentes zones : Des unités qui débutent dans une zone activée peuvent bouger et/ou faire des assauts dans différentes zones, durant la même impulsion. Les assauts dans différentes zones n'ont pas à être préprogrammés. L'attaquant peut attendre le résultat d'un mouvement ou d'un assaut avant d'annoncer un autre mouvement ou assaut dans une autre zone durant la même impulsion par d'autres unités fraîches qui débute dans la zone activée. Une fois qu'un assaut est fait dans une zone, d'autres unités ne peuvent pas bouger dans cette zone durant la même impulsion. Une unité qui vient de faire un assaut et a « overruné » (voir débordements :10.5) la zone dans laquelle elle vient de faire cette assaut peut continuer à bouger si elle a suffisamment de points de mouvement restants.

9.2 mécanismes du mouvement : une unité ne peut bouger que dans une zone adjacente le long des flèches entre une zone périphérique et une autre zone périphérique ou une zone. Un déplacement requiert la dépense de points de mouvement durant une impulsion. Une unité peut continuer de bouger entre zones adjacentes jusqu'à ce qu'elle n'ait plus de points de mouvement pour continuer ou parce qu'elle entre dans une zone occupée par une unité ennemie. Les unités qui débutent leur mouvement dans la même zone ne doivent pas obligatoirement terminer leur mouvement dans la même zone. Toutes les unités qui bougent durant une impulsion ne sont pas tenues de le faire simultanément. Ainsi, une unité qui manque un jet d'interdiction (18.41) pourrait bloquer le mouvement d'autres unités dans cette impulsion si cela engendre un empilement maximal dans cette zone.

9.3 couts en points de mouvement (MF): Ci-dessous le cout en points de mouvement (MF) pour entrer dans une zone :

- | | |
|-------------|---|
| 1 MF | entrer dans une zone libre |
| 2 MF | entrer dans une zone vacante contrôlée par l'ennemi |
| 3 MF | entrer dans une zone contenant seulement des unités ennemies utilisées ou désorganisées. |
| 4 MF | entrer dans une zone contenant une unité ennemie fraîche. |
| TOUS les MF | traverser un canal sans passer par un pont (uniquement pour l'infanterie), traverser une rivière en utilisant le marqueur d'assaut par bateau (uniquement l'infanterie), traverser une rivière en utilisant un ferry. |
| Tous les MF | sortie d'une zone contestée (pour l'infanterie) ou une zone contestée contenant 1 unité blindée ennemie (pour les unités blindées) tant que la zone destinataire est une zone libre ou une zone périphérique libre |

note : Les unités blindées dans une zone contestée ne contenant aucune unité blindée ennemie peuvent sortir de cette zone avec un coût normal.

Tous ces cas ne sont pas cumulatifs c'est-à-dire que le coût qui s'applique est le plus onéreux.

9.4 réseau routier : Le réseau routier est défini comme un réseau de zones qui partagent les mêmes bords qui sont eux-mêmes traversées par une route.

9.41 restrictions concernant le réseau routier : Les unités qui ne sont pas de l'infanterie ne peuvent entrer ou sortir d'une zone qu'en effectuant leur mouvement le long d'une route.

9.5 entrée dans une zone occupée par l'ennemi : Si elles ont suffisamment de points de mouvement, les unités d'infanterie ainsi que les unités blindées peuvent entrer une zone occupée/contrôlée par l'ennemi depuis une zone vacante. Les unités de FLAK (anti aériennes) et l'artillerie ne peuvent entrer une zone occupée par l'ennemi que si celle-ci est contestée ou si il y a 1 unité d'infanterie ou blindée amie qui l'occupe.

9.6 restrictions de mouvement : Les sept situations suivantes restreignent le mouvement.

9.61 traverser les bords de zone : Un maximum de 5 unités peut utiliser un pont pour traverser un canal ou une rivière durant une impulsion ou une phase de regroupement. La limite de 5 unités par pont s'applique quelque soit la direction traversée. une unité ne peut traverser une rivière qu'en utilisant un pont ou un ferry (9.62).

9.62 traversée par ferry : L'existence d'un ferry est marqué sur la carte par une flèche bleue dans une case bleue. Un maximum de 1 unité peut utiliser un ferry pour traverser une rivière durant une phase de jour ou une phase de regroupement. Comme la traversée par ferry coûte tous les points de mouvement, une unité ne peut pas à la fois bouger puis utiliser un ferry dans la même impulsion. Les unités blindées allemandes ne peuvent pas utiliser les ferrys avant le 19 septembre. La limite de 1 unité pouvant utiliser le ferry s'impose qu'elle que soit la direction de traversée.



9.63 canaux, ferrys et ponts contrôlés par l'ennemi : 1 unité peut traverser un pont, canal, ou utiliser un ferry sans déclencher un assaut obligatoire (10.2) seulement si elle utilise un pont ami contrôlé ou si l'unité retraite du fait du résultat d'un combat à la suite d'un assaut obligatoire échoué.

9.64 assaut par bateaux : Une fois par tour, si le marqueur d'assaut de rivière (river assault marker) est disponible, le joueur allié peut bouger n'importe

quelle unité d'infanterie (Non mécanisée) au travers d'une rivière sans pont. L'unité doit être capable de tracer une ligne de ravitaillement (13.4) jusqu'à la zone F. Si la zone dans laquelle l'unité rentre est contrôlée par l'ennemi ou contestée, l'unité doit faire un assaut obligatoire (10.2) ce qui lui coûte tous ses points de mouvement. Une fois que le joueur allié a déclaré un mouvement d'assaut par bateaux, le marqueur d'assaut de rivière est retourné pour montrer sa face utilisée.



9.65 tours anti aériennes (FLAK towers) : Les tours antiaériennes ne peuvent jamais bouger, retraiter ou se regrouper.

9.66 unités de pointe (point units) : une unité de pointe est une unité fraîche qui entre une zone non contestée contrôlée par l'ennemi. Seules les unités d'infanterie ou les unités blindées peuvent servir d'unité de pointe. Seules les unités de pointe peuvent entrer dans une zone (vacante ou non) contrôlée par l'ennemi et non contestée. Une fois qu'une unité de pointe est entrée dans une zone durant une impulsion, n'importe quelle autre type d'unité peut entrer dans cette zone durant la durée de cette impulsion. L'artillerie et les unités anti aériennes ne peuvent pas entrer une zone contestée durant un assaut obligatoire (du fait du passage du bord de la zone) à moins qu'elles soient précédées par une unité de pointe.

9.67 secteurs opérationnels aéroportés : Les unités aéroportées ne peuvent entrer que dans des zones contenant leur propre symbole de division aéroportée. L'artillerie aéroportée peut bombarder des zones en dehors de son secteur opérationnel.

9.7 mouvement minimum : Si unité n'a pas encore dépensé de point de mouvement durant une impulsion et n'a pas assez de points de mouvement pour entrer dans une zone adjacente qui ne lui serait pas par ailleurs interdit d'entrer, cette unité peut rentrer dans cette zone en dépensant tous ces points de mouvement.

10.0 assauts :

10.1 résolution des assauts : Seules les unités fraîches qui débutent leur impulsion dans la zone activée peuvent pratiquer un assaut. Un assaut ne dépense pas de points de mouvement supplémentaire au-delà du cout pour entrer dans la zone occupée par l'ennemi à moins que la zone activée soit contestée. Dans ce dernier cas, l'assaut coûte un point de mouvement supplémentaire si la zone qui fait l'objet de l'assaut ne contient que des unités utilisées ou désorganisées, où deux points de mouvement dans tout autre cas. Les unités de l'attaquant qui ne participe pas à l'assaut ne sont pas affectées par cet assaut. Toutes les unités en défense dans une zone qui fait l'objet d'un

assaut peuvent potentiellement être affectées par cet assaut. Un assaut n'est résolu qu'après que toutes les unités soient entrées dans la zone de l'assaut pendant cette impulsion. D'autres unités fraîches qui débutent dans la zone activée mais non impliquées dans cet assaut peuvent bouger, mais aucune autre unité ne peut entrer dans la zone qui fait l'objet de l'assaut durant cette impulsion une fois que l'assaut a été résolu.

10.2 assauts obligatoires : une unité amie doit faire un assaut obligatoire lorsqu'elle entre dans une zone occupée par l'ennemi qui n'était pas contesté au début de l'impulsion en cours (à moins qu'elle réussisse un jet de dé d'infiltration ;8.22) ou si elle entre une zone contestée au travers d'un canal, de flèches croisant la rivière ou d'un pont contrôlé par l'ennemi. Après qu'un assaut obligatoire soit résolu, il faut retourner toutes les unités qui ont bougé pour montrer leur face utilisée. Si un assaut obligatoire est un échec, toutes les unités y participant doivent retraiter (10.91) vers la zone active (8.1). Si un assaut fait participer des unités qui conduisent un assaut obligatoire avec d'autres qui conduisent un assaut optionnel (10.3), seules celles qui conduisent l'assaut obligatoire doivent reculer si l'assaut est un échec.

10.3 assauts optionnels : À moins qu'elles ne soient obligées de conduire un assaut obligatoire, un attaquant peut conduire un assaut avec n'importe lesquelles ou toutes les unités qui sont entrés dans la zone. Les unités non activées qui débutent dans la zone en défense ne peuvent pas participer à l'assaut et ne sont pas affectées par les résultats de cet assaut. Les unités qui entrent dans la zone sans participer à l'assaut deviennent « utilisées » (*spent*) quand elles ont terminé de bouger. Les unités qui participent à l'assaut deviennent « utilisées » après que l'assaut ait été résolu. Les unités qui font un assaut optionnel en entrant dans une zone peuvent retraiter ou rester dans cette zone après l'échec de l'assaut.



10.4 assaut par une rivière : Des unités peuvent seulement faire un assaut au travers d'une rivière sans pont par un ferry ou en réalisant un assaut par bateaux (uniquement pour les alliés) (9.64). Toute unité qui traverse un canal ou qui utilise un ferry afin d'entrer dans une zone occupée par l'ennemi doit faire un assaut obligatoire. Si l'assaut obligatoire est un succès (ou si il se termine par un nul ;10.742), le canal ou la rivière devient contrôlée et marquée par un marqueur « tenu » (*held*) de la même manière que pour la prise d'un pont. Tous les canaux et les ferrys sont tenus par les allemand à moins qu'ils ne se situent entre deux zones contrôlées par l'allié.

10.5 débordements (*overruns*) : Si un assaut requiert que le défenseur prenne plus de points de dégât (10.8) que ne peuvent en absorber les unités en défense dans la zone prise d'assaut, l'attaquant peut continuer à bouger les

unités qui ont réalisé l'assaut en utilisant leurs points de mouvement restants (et n'importe quelle unité d'artillerie peut continuer à soutenir d'autres assauts). Les unités en terrain élevé ou dans un polder, celles qui ont traversé un canal sans pont ou utilisé un ferry durant cet impulsion ou qui ont pratiqué un assaut par bateaux, ne peuvent pas faire de débordements et doivent s'arrêter après la résolution de l'assaut. Si les débordements ne sont pas autorisés, l'impulsion des unités attaquantes s'arrête après l'attaque ; elles ne peuvent pas utiliser leurs points de mouvement restants pour prendre des ponts ou bouger ailleurs. Les débordements ne sont pas non plus utilisés durant la phase d'atterrissage des unités aéroportées (20.4).

10.6 zone active contestée : Si la zone active est contestée au début de l'impulsion, toutes, quelques ou aucune des unités fraîches qui débute dans cette zone peuvent faire un assaut avant de bouger. Si les défenseurs sont débordés (10.5), les unités qui ont pratiqué l'assaut peuvent continuer à bouger. Si aucune unité en défense ne reste dans la zone mais si ces unités n'ont pas été débordés, les unités qui ont pratiqué l'assaut sont « utilisées » mais d'autres unités fraîches de cette zone peuvent bouger sans souffrir des restrictions de sortie d'une zone contestée (9.3). Si n'importe quelle unité en défense reste dans la zone après la résolution de l'assaut, les unités qui ont réalisé l'assaut deviennent « utilisées », et les restrictions de sortie d'une zone contestée s'applique à toutes les unités fraîches qui bougeront durant cette impulsion. Si l'attaquant perd l'assaut, les unités qui ont pratiqué l'assaut ne retraitent pas et doivent rester dans la zone. Toutes les unités dans la zone active (quelquesoit leur participation à l'assaut) qui bougent après l'assaut doivent dépenser un point de mouvement si il n'y avait que des défenseurs « utilisés » dans la zone avant l'assaut, ou deux points de mouvement si il y avait au moins une unité en défense fraîche avant l'assaut.

10.7 résolution de l'assaut : Un assaut est résolu en comparant la valeur d'attaque de la/des unité(s) attaquante(s) ajouté à un jet dés (2 dés) (DR) ce qui détermine un total d'attaque (*attack total : AT*) contre la valeur de défense de la/des unité(s) en défense ajouté à un jet de 2 dés ce qui détermine le total de défense (*defense total : DT*). Lors d'un assaut, l'attaquant sélectionne l'unité de pointe (9.66 ;10.72A) ainsi que toutes les autres unités qui participent à l'assaut, et le défenseur sélectionne l'unité en avant (*forward unit*) (10.73A).

10.71 les dés : Afin de résoudre un combat, chaque joueur lance simultanément les dés. Le joueur allemand lance les dés blancs ; le joueur allié lance les dés colorés.

10.72 valeur d'attaque (AV) : La valeur d'attaque est égal à :

A) +x facteur d'attaque de n'importe quelle unité d'assaut (l'unité de pointe ; blindée ou infanterie), au choix de l'attaquant

- B) +1 chaque unité additionnelle en assaut
- C) +1 chaque unité d'artillerie en soutien (15.2)
- D) +1 bonus d'intégrité de division pour chaque division qui contribue à l'attaque par 3 unités ou plus (unités d'artillerie comprises)
- E) -1 quand les unités de la SS et de la Wehrmacht attaquent ensemble

10.73 valeur de défense (DV) : La valeur de défense est égale à :

- A) +x facteur de défense d'une unité en défense (l'unité en avant) au choix du défenseur dans la zone qui est attaquée. (Il faut réduire le facteur de défense de cette unité par son niveau de dispersion).
- B) +y modificateur de terrain de la zone attaquée.
+1 les unités en assaut ont traversé un pont et déclenché un assaut obligatoire ; un modificateur additionnel de +1 si ce pont est contrôlé par le défenseur ; un modificateur additionnel de +1 si ce pont enjambe une rivière.
- C) +2 les unités en assaut ont traversé un canal sans utiliser un pont ; les unités en assaut ont traversé une rivière en utilisant un ferry ou un assaut par bateaux (9.64). Si une autre unité utilise un pont, il faut utiliser le modificateur le plus haut entre les cas C et D, mais pas les deux.
- D) +1 chaque unité additionnelle fraîche en défense (exception : Les unités aéroportées qui n'ont pas une ligne de ravitaillement valide vers la zone F au moment de l'attaque ne compte pas dans le calcul de ce modificateur)

10.74 calculs des résultats : Le résultat de l'assaut dépend de la différence entre le total de l'attaque et le total de la défense.

10.741 échec de l'attaque : Si le total de l'attaque est inférieur au total de la défense ($AT < DT$), l'attaquant a été repoussé et il n'y a aucun effet sur les unités en défense. Toutes les unités qui ont participé à l'assaut en dehors de l'artillerie en soutien deviennent « désorganisé 1 » (*disrupt 1*). Les unités en assaut durant un assaut obligatoire doivent retraiter (exception : Des unités aéroportées nouvellement atterries qui prennent en assaut une zone d'atterrissage contrôlée par l'allemand et non contestée (18.4)). Les unités en assaut durant un assaut optionnel peuvent retraiter à moins qu'elles aient débuté l'impulsion dans la zone où a eu lieu l'assaut ou qu'elles soient entrées dans la zone de l'assaut depuis la case du Royaume-Uni. Les unités alliées en assaut dans la zone F ne retraitent pas durant la phase d'assaut du XXX Corps

du D Day ou durant n'importe quelle impulsion suivante. Les unités en assaut qui retraitent doivent le faire vers la zone/zone périphérique depuis laquelle elles sont entrées dans la zone en assaut.

10.742 résultat nul : Si le total de l'attaque est égal au total de la défense (AT=DT) les unités en assaut et toutes les unités d'artillerie en soutien deviennent « utilisées » (*spent*) et peuvent retraiter selon la volonté du joueur qui les contrôle. L'unité en pointe devient « désorganisée 1 ». Il n'y a pas d'effet sur les unités en défense.

10.743 succès de l'assaut : Si le total en attaque est supérieur au total en défense (AT > DT), le défenseur doit retirer des points de dégât (*casualty points*) (10.8) égal à la différence entre le total en attaque (AT) et le total en défense (DT). Toutes les unités en assaut ainsi que les unités d'artillerie en soutien deviennent « utilisées » à la fin de l'impulsion (à moins qu'un débordement s'applique ;10.5).



10.8 points de dégât : Afin de prendre les pertes, le défenseur retire des points de dégât (*casualty points-CP*) de ses unités en défense dans la zone. Les points de dégât peuvent être appliqués aux unités en défense selon n'importe quelle combinaison mais le premier point de dégât doit être appliqué à l'unité en avant (*forward unit*). Les points de dégât peuvent être retirés comme suit :

- Chaque unité fraîche devenant utilisée absorbe un point de dégât.
- Chaque unité utilisée devenant « désorganisée 1 » absorbe un point de dégât.
- Chaque unité « désorganisée 1 » qui accroît sa désorganisation pour devenir « désorganisée 2 » absorbe un point de dégât.
- Chaque unité « désorganisée 2 » qui est éliminée absorbe un point de dégât.
- Chaque unité en défense utilisée/désorganisée qui retraite (10.91) absorbe un point de dégât.

Une unité peut absorber plus d'un point de dégât lors d'un assaut, jusqu'à ce qu'elle soit éliminée mais une unité ne peut pas absorber des points de dégât à la fois par retrait et par élimination. Si une unité doit absorber plus de points de dégât qu'elle ne peut le faire en devenant « désorganisée 2 » et en retraitant, elle doit être alors éliminée sans retraiter. Si le résultat d'une attaque nécessite que le défenseur prenne plus de points de dégât que ses unités dans la zone puissent en absorber, les points de dégât en excès sont ignorés, mais un débordement peut être appliqué.

10.81 terrain en défense : Des unités en défense dans un terrain élevé prennent toujours un point de dégât de moins que la différence entre le total en attaque et le total en défense.

10.9 retraits : L'attaquant ou le défenseur peuvent être obligés de retraiter du fait du résultat d'un combat. Les unités en attaque ne peuvent retraiter que dans la zone/zone périphérique de laquelle elles sont venues pour entrer dans la zone attaquée (exception : Zone à empilement complet : Voir la règle 10.91). Les unités en défense doivent appliquer une liste de priorité pour les retraits (10.92) afin de déterminer dans quelle zone/zone périphérique elles doivent retraiter.

10.91 procédure de retraite : Les unités doivent retraiter l'une après l'autre afin de pouvoir déterminer si l'empilement d'une zone de retraite devient maximale. Si l'empilement d'une zone de retraite devient maximale, les unités suivantes doivent retraiter vers une autre zone dont l'empilement n'a pas atteint son maximum. Dans cette éventualité, l'attaquant comme le défenseur doivent suivre les règles de priorité de retraite (10.92) afin de déterminer la ou les zones éligibles à la retraite. Une unité aéroportée qui est forcée de retraiter hors de son secteur opérationnel (9.67) est éliminée.

10.92 règles de priorité de retraite : S'il existe plus d'une zone dans laquelle les unités en défense peuvent retraiter, le défenseur doit retraiter selon les priorités suivantes :

1. La zone libre adjacente du moins de zones ennemies contrôlées possibles.
2. Une zone contestée contrôlée par son camp.
3. Une zone contestée contrôlée par l'ennemi.
4. Une zone dont l'empilement maximal a été atteint (10.91).
5. Une zone adjacente

des unités différentes en défense peuvent retraiter dans différentes zones tant qu'elles respectent les priorités ci-dessus. Si deux zones partagent le même niveau de priorité, le défenseur choisit celle qui lui convient.

11.0 bombardement :



11.1 impulsion de bombardement : Durant une impulsion de bombardement, l'attaquant active une zone qui sera la zone cible. Contrairement à une impulsion d'assaut, aucun mouvement ni réparation/démolition de ponts n'est autorisé.

11.11 déclaration de bombardement : Le joueur allié peut bombarder avec de l'artillerie ou par un bombardement aérien. Le joueur allemand peut bombarder avec de l'artillerie. Les marqueurs de bombardement aérien sont retournés dans leur case appropriée avec la face « utilisée » apparente afin de montrer qu'ils ne peuvent plus être utilisés. Les unités d'artillerie qui attaquent en bombardement restent « fraîches » après un bombardement à moins qu'un barrage (11.111) ait été déclaré.

11.111 barrage : Seule l'artillerie de corps (15.13) peut effectuer un barrage. Lors d'un barrage, la valeur d'assaut de l'artillerie en pointe (11.2) est doublée. Après qu'un bombardement avec barrage ait été résolu, l'artillerie en pointe ainsi que toutes les unités d'artillerie en soutien sont retournées vers leur face « utilisée ».

11.12 cible principale (*primary target*) : L'attaquant choisit une unité dans la zone cible comme étant la cible principale. La cible principale doit prendre le premier point d'attrition infligé, si il y en a un. Une unité d'artillerie ne peut pas être sélectionnée comme cible principale si il y a d'autres types d'unité en défense dans la zone cible. Un marqueur de construction ou un marqueur de ferry peuvent être choisis comme cibles principales durant un bombardement seulement si le pont ou le ferry occupe un bord de zone contenant l'unité d'artillerie en pointe (11.2).

11.2 valeur d'attaque (AV): Lors d'un bombardement aérien la valeur d'attaque est le facteur d'attaque du marqueur de bombardement aérien attaquant utilisé. Durant un bombardement par artillerie, la valeur d'attaque est le facteur d'attaque d'une unité d'artillerie au choix de l'attaquant (l'unité d'artillerie en pointe) (*Lead artillery unit*) +1 pour chaque unité d'artillerie additionnelle qui soutient le bombardement et qui est située dans ou adjacente à la zone cible. Si l'artillerie de corps est l'unité en pointe dans un barrage (11.111), le facteur d'attaque de cette unité d'artillerie est doublé. Les unités d'artillerie britannique ne peuvent pas venir en soutien de l'artillerie Américaine et vice versa.

11.3 valeur de défense (DV) : La valeur de défense est la somme de :

- A) +x double du modificateur de terrain de la zone cible.
- B) +1 chaque unité fraîche de FLAK ou tour de FLAK dans la zone cible (uniquement contre le bombardement aérien).
- C) +1 chaque unité d'artillerie fraîche dans la zone cible (uniquement contre le bombardement par artillerie).

Note : Le facteur de défense des unités en défense n'intervient pas dans la résolution des bombardements.

11.4 résolution du bombardement : Afin de résoudre un bombardement, l'attaquant lance deux dés auxquels il ajoute sa valeur d'attaque pour former le total d'attaque (*AT*), et le défenseur lance 2 dés auxquels il ajoute sa valeur de défense pour former le total en défense (*DT*). Si le total en attaque est supérieure au total en défense, le défenseur doit retirer des points d'attrition (*AP*) égal à la différence entre le total en attaque et le total en défense. Les unités d'artillerie qui bombardent ne subissent aucune retraite ni désorganisation.

11.41 Points d'attrition : Le défenseur retire des points d'attrition comme suit :

3 AP une unité blindée fraîche devient « utilisée »

2AP 1 unité blindée utilisée devient « désorganisée 1 »

2AP 1 unité blindée « désorganisée 1 » devient « désorganisée 2 »

2AP 1 unité non blindée fraîche devient « utilisée »

1AP 1 unité non blindée « utilisée » devient « désorganisée 1 »

1AP 1 unité non blindée « désorganisée 1 » devient « désorganisée 2 »

1AP réduction d'un marqueur de construction d'un niveau (19.22) ou un ferry détruit a été désigné comme principale cible (11.12)

1 unité fraîche absorbe des points d'attrition en devenant « utilisée », 1 unité déjà utilisée/désorganisée absorbe des points d'attrition en aggravant son niveau de désorganisation. La cible principale doit prendre le premier point d'attrition. Le défenseur distribue les autres points d'attrition entre les autres unités en défense dans la zone comme il le souhaite, mais doit répartir les pertes entre les différentes unités en défense. une unité ne peut pas prendre plus de points d'attrition que requis afin de prévenir une autre unité de prendre une perte. Contrairement à un assaut chaque unité en défense dans un bombardement ne peut être réduite que d'un niveau par impulsion. Les points d'attrition en excès sont ignorés.

11.5 retraite : Les unités ne sont pas autorisés à retraiter comme résultat d'un bombardement.

12.0 le jeton d'avantage (*advantage chit*)



12.1 vue générale : L'avantage représente de manière abstraite une supériorité temporaire, d'un des deux camps, basée sur le temps, le moral, la position, la surprise, le commandement, l'interception de communications ou

le destin. L'un des deux joueurs a toujours l'avantage ce qui est représenté par le jeton d'avantage montrant la face du joueur ayant l'avantage sur l'échelle des impulsions (5.1). Le joueur allié débute le jeu avec l'avantage.

12.2 changement de l'avantage : Quand le joueur qui contrôle l'avantage utilise celui-ci, l'avantage change de main pour se retrouver en possession de l'adversaire à la fin de l'impulsion en cours (ou de la phase durant la phase préliminaire du tour initial (*D Day preliminary phase*)). Il faut retourner le marqueur d'avantage sur l'autre face, sur l'échelle des impulsions, quand la possession de l'avantage change.

12.21 pertes alliées : C'est seulement lors de circonstances extrêmes que l'allié pourrait perdre des formations entières en masse. Ainsi, la perte d'une unité alliée peut avoir des conséquences significatives. Lorsqu'une unité alliée est éliminée durant la phase de jour (*Daylight phase*), le joueur allemand gagne l'avantage. Si plus d'une unité alliée est éliminée durant une impulsion, le joueur allemand gagne l'avantage et peut immédiatement bouger le marqueur du coucher du soleil d'un espace dans n'importe quelle direction le long de l'échelle des impulsions (un espace pour chaque unité éliminée en sus de la première). Si l'allié n'a pas l'avantage, il faut avancer ou reculer le marqueur de coucher du soleil immédiatement d'un espace sur l'échelle impulsion au choix de l'allemand pour chaque unité éliminée.

12.22 pertes allemandes : Quand 3 unités allemandes sont éliminées dans la même impulsion (y compris durant une impulsion double mais pas durant la phase d'invasion), le joueur allié gagne l'avantage. Si plus de 3 unités allemandes sont éliminés durant une impulsion, le joueur allié gagne l'avantage et peut immédiatement bouger le marqueur de coucher du soleil d'un espace dans n'importe quelle direction le long de l'échelle d'impulsion pour chaque unité éliminée au-delà de la 3^e. Si le joueur allemand ne possède pas l'avantage, il faut avancer ou reculer le marqueur du coucher du soleil immédiatement d'un espace sur l'échelle impulsion pour chaque unité allemande éliminée au-delà de la 2^e, au choix du joueur allié.

12.23 le marqueur de coucher du soleil (*sunset DRM*): Chaque fois que le marqueur de coucher du soleil est bougé le long de l'échelle d'impulsion, cela modifie tous les jets de dés (2 dés) suivant du joueur allié (uniquement pour ce qui concerne le coucher du soleil) par un montant qui correspond au nombre d'espace qu'il occupe. La face du marqueur de coucher du soleil jaune (comprenant l'inscription : *sunset DRM+* avec soleil) est montrée quand le marqueur est placé au-delà de zéro ce qui fait que le montant indiqué sera ajouté au jet de dés du coucher du soleil. La face comportant une lune (avec l'inscription *Sunset DRM-*) est placée face visible quand le marqueur a été placé en-dessous de zéro et le montant sera retiré du jet de dés du coucher de soleil. Le modificateur du coucher du soleil n'affecte en rien le changement du temps.

12.24 limites des modificateurs : Le marqueur du coucher du soleil ne peut jamais être bouger de plus de trois espaces par impulsion quelque soit le nombre d'unités ennemies éliminées durant cette impulsion. À la fin de la phase de jour, il faut replacer le marqueur sur la case 0.

12.3 combat : Le joueur qui possède l'avantage peut l'utiliser une fois par impulsion/phase d'obliger à rejeter les dés lors d'un jet de dés (DR), avant qu'une quelconque autre action ne soit engagé. Les deux joueurs relancent les dés. Il n'y a aucune garantie que le nouveau lancé soit meilleur ; il peut être pire. Quelque soit le nouveau résultat, l'avantage est rendu à l'ennemi à la fin de l'impulsion/phase.

12.4 double impulsion : L'avantage peut-être dépensé par l'attaquant afin de déclaré deux zones actives au lieu d'une seule durant son impulsion, ou bien pour activer la même zone à deux reprises. Toutes les règles normales s'appliquent (l'attaquant ne peut toujours pas entrer dans une zone qui a déjà été attaquée durant la même impulsion). Une double impulsion ne compte que comme une seule impulsion sur l'échelle d'impulsion. Un joueur peut attendre le résultat de sa première impulsion avant de décider d'une double impulsion (c'est-à-dire d'une 2^e impulsion en utilisant l'avantage) ou bien il peut le déclarer simultanément afin de combiner des forces de deux zones actives pendant le même assaut.



12.5 jet de dés du coucher du soleil (Sunset DR) : Si l'avantage est utilisé pour relancer un jet de dés (2 dés : DR) qui a servi comme jet de dés allié du coucher du soleil, le nouveau jet de dés devient le jet de dés effectif de coucher de soleil. La 2^e impulsion d'une double impulsion n'a pas de jet de dés de coucher de soleil.

12.6 autres utilisations : L'avantage peut être utilisé afin de relancer n'importe quel jet de dé(s) (Dr ou dr). Ceci cause la perte de l'avantage au profit de l'adversaire à la fin de l'impulsion/phase. Comme l'avantage n'est pas perdu avant la fin de l'impulsion/phase durant laquelle il a été utilisé, il ne peut pas être utilisé afin de relancer un jet de dé(s) qui a déjà été relancé. La perte de l'avantage ne peut pas non plus être causé par perte d'unités du fait de l'utilisation par l'adversaire de l'avantage (comme par exemple la déclaration d'une double impulsion), parce que le défenseur n'aurait pas déjà l'avantage et donc ne pourrait pas le perdre.

13.0 désorganisation et ravitaillement (disruption and supply) :



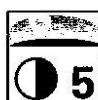
13.1 vue générale : Seules les unités qui débutent l'impulsion avec leur face fraîche visible peuvent bouger, faire un assaut, bombarder ou fournir un soutien d'artillerie. Les unités qui participent à ce type d'action sont retournées afin de montrer leur face « utilisée » à la fin de l'impulsion. Les unités peuvent devenir désorganisées du fait du résultat d'un combat. Elles sont retournées vers leur face « utilisée » et marquées avec le marqueur de désorganisation (*disrupt marker*) approprié (1 ou 2).



13.2 devenir utilisé/désorganisé : Les unités fraîches qui bougent deviennent « utilisées ». Les unités qui font un assaut deviennent « utilisées » si le total d'attaque est supérieur au total de défense ($AT > DT$), ou « désorganisé 1 » (*disrupt 1*) si $AT < DT$. Si durant un assaut, $AT = DT$, l'unité de pointe (seulement elle) devient « désorganisé 1 » et le reste des unités qui participent à l'assaut devient « utilisé ». Les unités qui font un bombardement deviennent « utilisées » à la fin du bombardement uniquement s'il s'agit d'un barrage. Une unité en défense qui prend des points de dégât devient « utilisée » pour son premier point de dégât. une unité peut absorber des points de dégât ou des points d'attrition en devenant « utilisée » et/ou en augmentant son niveau de désorganisation.

13.3 remise en état (*refit*) : Les unités sont remises en état durant la phase de remise en état (*refit phase*). Le joueur allemand fait sa phase de remise en état d'abord, puis le joueur allié. Les joueurs manqueront souvent de suffisamment de ravitaillement afin de remettre toutes leurs unités en état. Quelque soit le ravitaillement disponible une unité désorganisé ne peut pas se réorganiser de plus d'un niveau par Tour (par exemple « désorganisation 2 » ne peut que devenir « désorganisation 1 » par une remise en état ; une remise en état d'une « désorganisation 1 » ne peut donner qu'une unité « utilisée ».).

13.4 lignes de ravitaillement (*supply lines*): Les lignes de ravitaillement sont tracées depuis la zone d'une unité jusqu'à une source de ravitaillement. Une ligne de ravitaillement valable est une voie continue de n'importe quel longueur au travers de zones contrôlées amies (libres ou contestées). Une ligne de ravitaillement ne peut pas franchir un canal sans pont sauf pour entrer dans la zone qui est ravitaillée. Une ligne de ravitaillement ne peut pas traverser une Rivière sans pont ami ou ferry. Si une rivière (un bord de zone comme Rivière) possède un ferry ami, la ligne de ravitaillement peut la franchir, mais un dépôt ne peut pas. Les unités qui n'ont pas de ligne de ravitaillement valable sont isolées (13.7).



13.41 dépôts de ravitaillement (*supply depots*) : Les dépôts de ravitaillement sont placés durant la phase de ravitaillement de chaque joueur et ils sont enlevés de la carte à la fin de cette phase. Pour être ravitaillée, une unité doit pouvoir tracer son ravitaillement jusqu'à un dépôt. Un ravitaillement nécessite le nombre suivant de points de ravitaillement :

+1 point par unité remise en état dans la même zone que le dépôt

+1 point en plus par unité désorganisée

+1 point en plus par bord de zone traversé par la ligne de ravitaillement entre l'unité ravitaillée et le dépôt.

+1 point en plus par zone contrôlée amicale mais contestée entre l'unité ravitaillée et le dépôt

le possesseur du dépôt choisit la ligne de ravitaillement la plus avantageuse. Des unités dans une zone contrôlée par l'ennemi peuvent tracer leur ravitaillement sans aucun cout supplémentaire. Une unité qui trace son ravitaillement depuis plus d'un dépôt doit payer le cout total de ravitaillement égal au dépôt le plus distant. Il n'y a aucune limite au nombre de dépôts permis dans une zone.

13.42 ravitaillement contestée (*contested supply*) : Un dépôt placé dans une zone contestée ne peut pas être utilisé pour ravitailler des unités en dehors de cette zone ou pour donner son ravitaillement en excès à la réserve sur l'échelle du ravitaillement. Tout ravitaillement en surplus de ce dépôt est perdu.



13.43 réserves : Tous les points non utilisés d'un dépôt dans une zone libre sont rajoutés aux réserves du joueur concerné en bougeant le marqueur de ravitaillement sur l'échelle de ravitaillement. Chaque case de l'échelle de ravitaillement occupé par le «x10 » marqueurs de réserve vaut 10 fois plus de points de ravitaillement la valeur de la case. Chaque case sur l'échelle de ravitaillement occupé par le marqueur de réserve «x1 » vaut autant que la valeur de la case. Chaque joueur peut dépenser son ravitaillement en réserve pour acheter des avancées du marqueur d'impulsion ou des retraits de ce marqueur au prix de 10 points pour chaque case avancée ou retraitée pour le prochain tour, à la fin de sa phase de ravitaillement. Chaque joueur peut faire avancer ou reculer le marqueur d'au maximum trois case par tour. Ainsi, si le joueur allemand achète de quoi faire avancer le marqueur à la case «1 », le plus que l'allié pourrait faire serait « d'acheter » de quoi faire trois retraits du marqueur d'impulsion et de remettre le marqueur davantage à la case «B ».

Aucun joueur ne peut utiliser ses réserves pour augmenter la valeur de ses propres dépôts sur la carte (exception :23.4).

13.5 sources de ravitaillement allemandes : Les zones périphériques (*zone*) contrôlées par l'allemand sont les sources de ravitaillement allemandes.

13.51 capacité allemande de ravitaillement : Le joueur allemand peut placer jusqu'à cinq dépôts durant sa phase de ravitaillement dans n'importe quelle zone (*area*) libre qui peut tracer une ligne de ravitaillement jusqu'à une zone périphérique (*zone*) contrôlée par l'allemand. Chaque dépôt allemand vaut six points de ravitaillement par temps couvert et cinq points de ravitaillement par temps clair (17.2). Pour ce qui concerne le temps, pour la capacité de ravitaillement, celui-ci est déterminé au début du tour et n'est pas affecté par les changements qui peuvent survenir tout au long du tour de jeu.

13.511 ravitaillement allemand dans la zone I : Les unités allemandes dans la zone I (Oss) sont automatiquement ravitaillées sans utiliser un dépôt sur la carte, tant que la zone I est contrôlée par l'allemand.

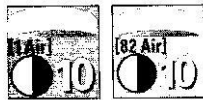
13.6 sources de ravitaillement alliées : Les unités alliées sont ravitaillées depuis cinq dépôts placés lors de la phase de ravitaillement en zone F, trois dépôts aéroportés et un marqueur de ravitaillement aérien. Les dépôts américains ne peuvent ravitailler que les unités américaines. Les dépôts britanniques ne peuvent ravitailler que les unités Britanniques. (Exception : Le marqueur américain de ravitaillement aérien peut-être utilisé pour ravitailler n'importe quelles unités alliées quelques soient leur nationalité ; les dépôts britanniques en zone F ne peuvent pas être utilisée pour ravitailler les unités aéroportées).



13.61 zone F : La zone F ravitaille les unités alliées. Cinq dépôts alliés marqués «zone F » proviennent de cette zone et valent chacun cinq points de ravitaillement par tour. Si la zone F est contestée (quelque soit le joueur qui la contrôle), elle ne peut ravitailler que des unités alliées dans cette zone. Si la zone F est contrôlée par le joueur allié et non contestée, ses dépôts peuvent être bougé dans n'importe quelle zone libre contrôlée par l'allié qui peut tracer une ligne de ravitaillement valide jusqu'à la zone F. Une ligne de ravitaillement jusqu'à la zone F ne peut pas traverser un bord de canal/Rivière sans utiliser un pont ami.



13.62 zone I, ravitaillement allié : Les unités alliées dans la zone I (Oss) sont automatiquement ravitaillées sans avoir à utiliser un dépôt sur la carte, même si la zone I est contrôlée par le joueur allemand. Si la zone I est contrôlée par l'allié et non contestée, un dépôt Allié marqué « zone I » est placé dans cette zone et vaut 10 points de ravitaillement par jour. La ligne de ravitaillement vers la zone I ne peut pas traverser un bord de canal/Rivière sans utiliser un pont ami.



13.63 dépôts aéroportés : Les alliés possèdent trois dépôts aéroportés. Chaque dépôt est marqué d'un insigne divisionnaire afin d'indiquer les têtes de pont aéroportées (3.262) dans lesquelles ils doivent être placés. Un dépôt aéroporté ne peut être placé que dans une tête de pont contrôlée par l'allié ou contestée de la division appropriée. Si aucune tête de pont appropriée n'est disponible, le dépôt est perdu pour ce jour. Chaque dépôt aéroporté vaut 10 points de ravitaillement par temps Clair et cinq points par temps couvert. Le temps, afin de déterminer les capacités de ravitaillement, est fixé au début du tour et ne sera plus affecté par les changements de temps qui pourraient survenir tout au long de jeu. La FLAK et l'interdiction aérienne (13.641) modifient ces valeurs.

13.64 ravitaillement aérien : Le joueur allié possède un seul marqueur de ravitaillement aérien (*air supply marker*). Ce marqueur peut être placé dans n'importe quelle zone/zone périphérique contrôlée par l'allié avec un modificateur de terrain (TEM) de plus +1 ou +2. Le marqueur de ravitaillement aérien vaut cinq points de ravitaillement. Si le temps au début du tour est clair, le marqueur de ravitaillement aérien est disponible durant la phase de ravitaillement ; dans tout autre cas, il n'est pas disponible ce jour. La valeur du marqueur de ravitaillement aérien est modifiée par la FLAK et l'interdiction aérienne (13.641).



13.641 interdiction : La valeur de ravitaillement d'un dépôt aéroporté ou d'un ravitaillement aérien allié est réduit de un pour chaque unité fraîche de Flak ou chaque tour antiaérienne (flak tower) dans ou adjacent à la tête de pont aéroportée dans laquelle le marqueur de dépôt a été placé. Comme les allemands se remettent en état (refit) en premier, ils doivent restaurer les unités flak ou les tours antiaériennes « utilisées » à temps afin d'interdire le ravitaillement allié avant que les dépôts aéroportés alliés ne soient placés. La valeur de ravitaillement et, de plus, réduite de un pour chaque marqueur

d'interdiction aérienne allemand dans ou adjacent à la tête de pont aérienne où le marqueur de dépôt a été placé.

13.7 isolement/reddition : Les unités qui ne possèdent pas une ligne de ravitaillement valide sont isolées. Il y a quatre niveaux d'isolement : Les unités fraîches sont à un niveau d'isolement de 1 ; les unités « utilisées » sont à un niveau d'isolement de 2 ; les unités « désorganisées 1 » sont à un niveau d'isolement de 3 ; les unités « désorganisées 2 » sont à un niveau d'isolement de 4. Les unités isolées doivent faire un jet de dé (1 dé :dr) de reddition à la fin des phases de remise en état (refit phase) appropriées. Si le jet de dé est inférieur au niveau d'isolement de l'unité, cette unité est éliminée. Si le jet de dé est égal au niveau d'isolement de l'unité, le niveau d'isolement de cette unité est aggravé de un (ou bien l'unité est éliminée si elle est « désorganisée 2 »). Si le jet de dé est plus grand que le niveau d'isolement, l'unité n'est pas affectée.

13.71 isolement des unités allemandes : L'isolement n'affecte en aucun cas le pouvoir des unités flak ou des tours antiaériennes à interdire le ravitaillement ou le renforcement allié. À la fin de la phase allemande de remise en état, chaque unité allemande isolée doit faire un jet de reddition.

13.72 isolement des unités alliées : Les unités alliées ne sont pas considérées comme isolées, quelque soit leur position sur la carte, durant les tours de jeu du 17 et du 18 septembre. À partir de la fin de la phase de remise en état du 19 septembre, chaque unité alliée isolée doit faire un jet de reddition.

14.0 zones périphériques (zones)

14.1 vue générale : Une zone périphérique représente bien plus de terrain qu'une zone (*area*). Toutes les règles pour les zones s'appliquent aux zones périphériques sauf spécifications particulières.

14.2 impulsions de mouvement d'assaut : Une zone périphérique ne peut être entrée que par une unité qui débute son impulsion dans une zone périphérique ou une zone adjacente, et cette unité doit terminer son mouvement après être entrée dans cette zone périphérique. Une unité qui débute son impulsion dans une zone périphérique peut bouger dans une zone (*area*) adjacente en payant le coût d'entrée de cette zone et peut continuer son mouvement normalement vers d'autres zones en utilisant ses points de mouvement disponibles. Il n'y a aucune restriction de mouvement à débiter son impulsion dans une zone périphérique contestée (9.3).

14.3 limites d'occupation (limites d'empilement) : Un nombre illimité d'unités des 2 camps peut occuper une zone périphérique.

14.4 combat : Les unités d'artillerie qui occupent une zone périphérique ne peuvent attaquer que les unités ennemies dans cette zone périphérique. Une zone périphérique ne peut pas être attaquée par de l'artillerie hors de cette

zone. Ceci s'applique à la pratique d'un bombardement ou au soutien d'un assaut. Autrement, un assaut peut-être conduit dans une zone périphérique de manière normale. Les marqueurs de bombardement alliés peuvent attaquer n'importe quelle zone périphérique adjacente d'unités alliées ou adjacente d'une zone (*area*) contrôlée par l'allié.

14.5 zone F : La zone F peut-être activée à chaque impulsion alliée en plus de n'importe quelle autre zone, zone périphérique ou case du royaume uni, comme si c'était la 2^e zone choisie lors d'une double impulsion (12.4). L'avantage ne doit pas forcément être dépensé, ni même possédé, afin d'activer cette zone périphérique. Si la zone F est activée de cette manière durant une impulsion, le joueur allié ne peut pas utiliser l'avantage pour activer une 3^e zone. Les unités ne peuvent entrer la zone F qu'en cas de retraite (10.9).

15.0 artillerie



15.1 artillerie de campagne (*field artillery*) : L'artillerie de campagne peut faire ou soutenir un bombardement ou soutenir un assaut. Les unités d'artillerie dans une zone attaquée absorbent les pertes comme n'importe quelle autre unité à la seule exception qu'elles ne peuvent pas être désignées comme la cible principale ou l'unité en avant (10.7) dans une zone où il y a d'autres types d'unité en défense.

15.11 bombardement : L'artillerie de campagne peut bombarder des unités ennemies dans sa zone ou une zone adjacente en tant que seule action de cette impulsion. Les unités d'artillerie de campagne dans une zone contestée ne peut faire de bombardement ou soutenir un assaut que dans leur propre zone. Les unités d'artillerie de campagne dans une zone libre peuvent bombarder ou soutenir un assaut contre une zone adjacente. Comme il est écrit à la règle 11.2, il y a 1 unité d'artillerie en pointe à laquelle s'additionne d'autres unités d'artillerie qui donnent chacune additionne +1 à la valeur d'attaque. Chaque unité d'artillerie de campagne fraîche en défense ajoute +1 à la valeur de défense (11.3)

15.12 soutien d'assaut : Chaque unité fraîche d'artillerie de campagne peut additionner +1 à la valeur d'attaque d'un assaut qu'elle soutient (10.72C). Les unités d'artillerie de campagne dans une zone contestée ne peuvent soutenir qu'un assaut dans leur propre zone. Les unités d'artillerie de campagne dans une zone libre peuvent soutenir un assaut dans n'importe quelle zone adjacente. L'artillerie de Corps dans une zone libre peut soutenir un assaut jusqu'à une distance de deux zones. L'artillerie divisionnaire peut soutenir un

assaut seulement si cette assaut comprend au moins une unité (non artillerie) de sa propre division.

15.13 artillerie de corps : Afin de permettre sa reconnaissance, l'identification du Corps est marquée sur le pion dans un symbole ovale. L'artillerie de corps qui occupe une zone libre peut bombarder jusqu'à une distance de deux zones et peut soutenir un assaut jusqu'à une distance de deux zones. L'artillerie de corps peut aussi conduire un barrage.

15.2 FLAK : une unité Flak peut être l'unité en avant d'une défense. Chaque unité flak fraîche dans ou adjacente à une zone de largage aéroporté ajoute +1 à l'interdiction du renforcement allié aéroporté, des dépôts aéroportés, du ravitaillement aérien (13.641 ;18.41), ainsi qu'à la valeur de défense de sa zone en cas de bombardement aérien (11.3B ;16.2).



15.3 tours antiaériennes (Flak Towers) : Chaque tour antiaérienne fraîche ajoute +1 à la valeur de défense de sa zone contre un bombardement aérien (11.3B ;16.2). Les tours antiaériennes ne peuvent jamais bouger, se regrouper, retraiter ou attaquer. Chaque tour anti aérienne fraîche adjacente à une zone de largage allié ajoute +1 à l'interdiction du renforcement allié aéroporté, des dépôts alliés aéroportés, du ravitaillement aérien (13.64 ;18.41).

16.0 puissance aérienne (airpower) :



16.1 vue générale : Les alliés possèdent deux marqueurs de bombardement aérien : Groupe RAF 2 et groupe RAF 83. Chaque marqueur de bombardement est retourné quand il est utilisé et redevient automatiquement frais lors de la phase de l'aube (*dawn phase*). L'allié possède aussi un marqueur de ravitaillement aérien (*US 8th Air*). L'allemand possède deux marqueurs d'interdiction aérienne.

16.2 bombardement aérien : Chaque marqueur de bombardement aérien peut faire un bombardement aérien par temps clair contre n'importe quelle zone qui contient des unités ennemies comme seule activité pour cette impulsion allié. D'autres formes de bombardement aérien/bombardement d'artillerie ne peuvent pas soutenir un bombardement aérien. Contrairement à d'autres actions durant une impulsion, les bombardements aériens n'avancent pas le marqueur d'impulsion, cependant, le jet de dés (DR) de résolution reste toujours un jet de dés de coucher du soleil (sunset DR) pour déterminer si la phase de jour se termine ou si le temps change. Les

bombardements aériens se résolvent de la même manière que les bombardements d'artillerie de campagne à l'exception que les tours antiaériennes (Flak towers) fraîches ou les unités antiaériennes (Flak) dans la zone cible rajoute un à la valeur des défense (à la place de chaque unité fraîche d'artillerie de campagne).

16.21 méprise (*mistaken attack*) : Si la zone cible d'un bombardement aérien est contestée, des dommages alliés surviennent si les jets de dés (DR) originaux (non modifiés) de l'Attaquant et du défenseur sont égaux. Les points d'attrition du joueur allié sont la moitié (fraction arrondie vers le haut) du jet de dés d'attaque originel. L'allemand peut sélectionner l'unité alliée cible première non intentionnelle après que l'attaque ait été résolue. Les pertes allemandes sont prises normalement.

16.3 ravitaillement aérien : Le marqueur de ravitaillement aérien allié peut placer son dépôt dans n'importe quelle zone/zone périphérique dont le modificateur de terrain (TEM) est de +1 ou +2 et qui est contrôlée par l'allié (13.64).

16.4 interdiction aérienne : Le placement d'un seul marqueur d'interdiction aérienne peut-être fait en tant que seule action d'une impulsion allemande. Un marqueur d'interdiction aérienne allemand peut être placé dans n'importe quelle zone de largage aéroporté allié ou tête de pont de ravitaillement aéroporté. La valeur d'interdiction (18.41) de la zone est élevée de 1 si un marqueur d'interdiction aérienne y est présent. Une fois placé, le marqueur d'interdiction aérienne reste dans la zone jusqu'à la fin de la phase de remise en état (*refit phase*), moment à partir duquel le marqueur est placé dans la case allemande de disponibilités aériennes. Si les deux marqueurs d'interdiction aérienne sont disponibles, deux impulsions différentes sont nécessaires afin de placer chacun. Il ne peut jamais y avoir plus d'un marqueur d'interdiction dans la même zone dans le même tour.

17.0 le temps :

17.1 l'aube (*dawn*) : À partir du tour du 19 septembre, puis à chaque tour suivant, il faut déterminer le temps (6.21) et retourner le marqueur de temps vers la face appropriée. Pour les 17 et 18 septembre, chaque tour débute toujours par un temps clair.

17.2 le temps clair : Le jeu se déroule normalement. Les bombardements aériens et les renforts aéroportés sont disponibles uniquement pendant les impulsions de temps clair. Le marqueur aérien allié de ravitaillement est disponible uniquement si le tour débute avec un temps clair.

17.3 temps couvert (*overcast*) : Les unités allemandes voient leur facteur de mouvement accru de 1 point durant les impulsions avec temps couvert. Les

bombardements aériens et les renforts aéroportés ne sont pas disponibles durant les impulsions par temps couvert.

17.4 changements de temps : Si le jet de dés allié de coucher du soleil (*allied's player sunset DR*) (6.3) est égal au numéro d'impulsion en cours, le temps change (de clair à couvert ou vice versa) durant la prochaine impulsion allemande. Il faut retourner le marqueur de tour sur l'échelle de tour de jeu afin de montrer la face adéquate. Le nouveau temps reste effectif jusqu'à la phase de l'aube du prochain tour, ou jusqu'à ce que le jet de dés de coucher du soleil devienne à nouveau égal au numéro d'impulsion en cours. Dans ce dernier cas, il faut retourner le marqueur de tour pour montrer le nouveau temps en cours. Si un changement de temps survient durant l'impulsion d'un bombardement aérien, le changement de temps est pris en compte sur l'échelle de tour de jeu même si le marqueur d'avantage n'a pas été encore avancé sur l'échelle d'impulsion.

17.41 conséquences sur le ravitaillement : Voir 13.51 et 13.63-13.64

18.0 renforts



18.1 vue générale : Les renforts sont placés durant la phase de l'aube.

18.2 renforts allemands : Les renforts allemands sont placés dans les zones périphériques spécifiées, montrant la face fraîche des unités.

18.3 unités alliées terrestres : Les unités du XXX corps britannique sont placés en zone F montrant la face fraîche de chaque unité.

18.4 unités alliées aéroportées : Les renforts aéroportés alliés sont initialement placés dans la case du royaume uni. Les unités aéroportées atterrissent dans la zone de largage indiquée à la face utilisée de chaque unité (18.5). Durant chaque impulsion de largage, le nombre d'unités de renforts et d'unités alliées dans la zone de largage ne peut pas excéder 10. Un maximum de 3 unités par impulsion peut bouger de la case du royaume uni jusqu'à des zones sur la carte. Les unités peuvent atterrir dans une seule zone de largage ou différentes zones de largage tant que la limite de 3 unités n'est pas dépassée et que les unités atterrissent dans les zones de largage spécifiés par la carte de placement allié (*allied set up card*). Les renforts nouvellement atterrissés sont placés en position fraîche et peuvent bouger/attaquer normalement. Une impulsion utilisée pour un atterrissage aéroporté requiert l'activation de la case du Royaume-Uni et n'active aucune unité déjà placée dans la zone d'atterrissage. Une impulsion d'atterrissage aéroporté est traitée comme une impulsion d'assaut normale à l'exception que aucune réparation ou démolition de pont n'est possible car aucune zone n'a été activée. Les

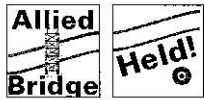
renforts payent le cout en point de mouvement normal pour entrer dans la zone d'atterrissage et peuvent continuer à bouger si la zone est contrôlée par l'allié et non contestée ou si les unités ont réussi un débordement (*overrun*). Les renforts aéroportés qui atterrissent dans une zone contrôlée par l'allemand et non contestée doivent faire un assaut obligatoire (10.2). Si l'assaut est un échec, ces unités ne retraitent pas (10.741). À la place, elles sont considérées comme ayant débuté l'impulsion dans la zone prise en assaut (10.6). Les unités d'artillerie alliées ne peuvent pas atterrir dans une zone contrôlée par l'allemand et non contestée à moins qu'elle soit accompagnée par au moins une unité alliée en pointe.



18.41 interdiction : Les tours antiaériennes fraîches, les unités antiaériennes (flak) et les marqueurs d'interdiction peuvent interdire les renforts aéroportés alliés, le ravitaillement aéroporté et les unités d'invasion. La valeur d'interdiction d'une zone d'atterrissage est égal au nombre de tours antiaériennes allemandes fraîches, d'unités antiaériennes (flak) et de marqueurs d'interdiction dans ou bien adjacents à la zone de largage. Chaque unité aéroportée alliée larguée dans une zone de largage doit être déclaré avant que toute interdiction soit résolue. Le joueur allemand lance alors jet de dé (dr) d'interdiction pour chaque unité larguée (qui atterrit). Si le jet de dé (dr) est égal à la valeur d'interdiction de la zone, l'unité devient « utilisée » dans la zone de largage dans laquelle elle a atterrit et elle ne peut plus attaquer ou bouger plus loin durant ce tour. Si le jet de dé (dr) d'interdiction est inférieur à la valeur d'interdiction de la zone de largage, l'unité devient « utilisée » et « désorganisée 1 ». Si le jet d'interdiction est supérieur à la valeur d'interdiction de la zone, l'unité n'est pas affectée. Si la zone de largage devient pleinement empilée, aucune autre unité ne peut y être larguée durant cette impulsion. Les tours aériennes et les unités antiaériennes ne deviennent pas « utilisées » du fait d'une interdiction, elle peuvent interdire toute les zones de largage adjacente durant la même impulsion. De la même manière, les marqueurs d'interdiction aérienne ne sont pas affectés par une interdiction.

18.5 renforts du 18 et du 19 septembre : Les renforts aéroportés alliés qui bouge de la case du Royaume-Uni jusqu'à la carte le 18 août le 19 septembre doivent être placés dans les zones d'atterrissage marquées sur la face utilisée de chaque unité. Les unités de renforts qui entrent en jeu après le 19 septembre, même si elles étaient initialement programmées pour le 18 ou le 19 septembre, peuvent atterrir dans n'importe quelle zone affectée à leur division (3.261).

19.0 les ponts :



19.1 vue générale : Les ponts sont toujours dans l'un de ces trois états : Contrôlé par l'allemand, contrôlé par l'allié (ils sont alors marqués par un marqueur «*held*») ou détruit (ils sont alors marqués par un marqueur «*destroyed bridge*»). Au début du jeu, tous les ponts sont contrôlés par l'allemand. Les ponts peuvent changer de main de quatre manières différentes :

- Réparation d'un pont détruit (19. 2)
- tentative de prise réussie durant un mouvement (8.2121)
- le pont est traversé durant un assaut obligatoire réussi ou nul (10. 4)
- les deux zones connectées par le pont deviennent contrôlées par le même camp (10.4)

un maximum de 5 unités peut utiliser un pont durant la même impulsion où la même phase (une unité peut traverser un pont durant une impulsion et retraire au travers du même pont durant cette même impulsion) quelque soit la direction du mouvement.

19.2 réparation : Les ponts détruits peuvent être réparés. Un pont ne peut pas être construit au travers d'un bord de zone qui ne présentait pas initialement un pont. Si la zone active est contrôlée (par la zone tentant la réparation) et non isolée (et, pour les alliés, maintenant une ligne de ravitaillement jusqu'à la zone F) une tentative de réparation peut être tentée au début d'une impulsion d'assaut pour tous les ponts situés sur les bords de cette zone. Un maximum de deux tentatives de réparation peut être fait par impulsion (ou phase de remise en état (*refit phase*)). L'attaquant fait un jet de dé (dr) et applique le modificateur de dé approprié (19.5) pour chaque tentative de réparation. Si le jet de dé modifié est supérieur ou = 7, le pont est réparé et le marqueur « pont détruit » (*destroyed bridge*) est retiré ou retourné en position « tenue » (*held*).



19.21 construction : Pour chaque tentative de réparation de pont, un marqueur de construction (*construct marker*) appartenant au camp qui fait la tentative doit être disponible dans la case de construction. Si un joueur ne possède pas de marqueur de construction disponible, une tentative de réparation ne peut pas être faite. Si la tentative initiale de réparation est manquée, il faut placer un marqueur «*construct+1*» sur le pont détruit, sinon il faut transféré un marqueur de construction de la case disponible (*available*)

à la case utilisée (*used*) sur la carte. Les deux camps peuvent tenter de réparer le même pont, mais si l'un des deux camps réussit, le marqueur de construction de l'autre joueur est enlevé et placé dans la case utilisée sur la carte.

19.22 cible principale : Si un marqueur de construction est choisi comme cible principale (11.12) d'un bombardement, il absorbera un point d'attrition et sera réduit d'un niveau (un marqueur de construction +2 sera retourné sur la face marqueur de construction +1 ; un marqueur de construction +1 sera retiré de la carte et placé dans la case utilisée sur la carte). Tout point d'attrition supplémentaire infligée n'affectera que d'autres unités de la zone cible.

19.23 construction tardive : un joueur peut essayer de réparer un pont durant la phase de remise en état en utilisant du ravitaillement comme si le site du pont était une unité « utilisée ». Le ravitaillement doit provenir d'un dépôt de la zone F, pas d'un marqueur de ravitaillement aérien ni d'un dépôt aéroporté. Si la réparation est un succès, d'autres dépôts peuvent tracer leurs lignes de ravitaillement au travers de ce pont jusqu'à leur source de ravitaillement durant la même phase de remise en état.



19.3 prise d'un pont : une unité blindée ou d'infanterie en mouvement dans une zone libre peut essayer de prendre un pont tenu par l'ennemi sur un bord de cette zone à n'importe quel moment de son mouvement. La tentative coûte un point de mouvement et est un succès si le jet de dé (dr) est supérieur ou = 4. Le jet de dé est sujet aux modifications suivantes :

- +1 la zone adjacente est vacante.
- 1 par unité ennemie fraîche dans la zone adjacente
- 1 le pont franchi une rivière

Chaque pont peut faire l'objet d'une seule tentative de prise par impulsion ou pendant la phase d'atterrissage aéroporté du D-Day. En cas de succès, toutes les autres unités doivent payer un point de mouvement additionnel pour traverser le pont pris durant l'impulsion pendant laquelle celui-ci a été pris.



19.4 démolition de pont : Une démolition peut être tentée pour chaque pont de n'importe quel des bords de la zone active, à la fin d'une impulsion d'assaut par le camp qui contrôle ces ponts si l'ennemi conteste ou contrôle une des deux zones reliée par chaque pont. Le fait de contester

temporairement une zone durant un assaut obligatoire manqué n'est pas suffisant pour permettre une tentative de démolition de pont. La tentative est un succès sur un jet de dé (dr) supérieur ou = 7 ; le jet de dé est sujet aux modificateur de démolition/réparation de pont (19.5). Si la tentative est un succès, le pont est marqué d'un marqueur « pont détruit » (*destroyed bridge*). Une tentative de démolition de pont peut être faite qu'il y ait ou non des unités amies dans la zone active.

19.5 modificateurs de démolition/réparation de pont : Les jet de dé de démolition/réparation dépendent du statut des deux zones de chaque côté du pont. Il faut faire un total des modificateurs ci-après pour les deux zones :

- +3 libre
- +2 amie et contestée
- +1 ennemie et contestée
- 1 toute tentative de réparation
- 1 bord de rivière
- +x modificateur de construction à une tentative de réparation

20.0 D-Day :

20.1 vue générale : La séquence de jeu du 1^{er} tour est modifiée par rapport à une séquence normale par le remplacement de la phase d'aube par quatre phases temporaires comme suit :

- 1) phase de bombardement aérien
- 2) phase de bombardement par artillerie
- 3) phase de largage aéroporté
- 4) phase d'assaut terrestre du XXX corps.

20.2 phase de bombardement aérien : Le joueur allié effectue un bombardement aérien contre toute zone sur la carte contenant une tour aérienne. Ces bombardements sont résolus normalement en utilisant une pleine force d'attaque (16.2) puis, le marqueur aérien américain de la 8^e air (8th Air) est retourné pour devenir le marqueur de ravitaillement allié aéroporté pour le reste du jeu. Les marqueurs aériens Britanniques du 2nd et 83rd TAC ne sont pas retournés.

20.3 phase de bombardement par artillerie : Le pion britannique d'artillerie du XXX corps conduit un barrage (11.111) dans la zone F puis est retourné sur son côté « utilisé ».



20.4 phase de largage (atterrissage) aéroporté : Tout d'abord, le joueur allié place toutes les unités aéroportées alliées indiquées sur la fiche de placement alliée (*allied set up card*) dans leurs zones de largage, face fraîche visible. Ensuite, le joueur allemand résout ses interdictions aériennes (18.41). Enfin, le joueur allié peut activer chaque zone de largage qui contient au moins une unité alliée fraîche et faire une des actions suivantes :

a) assaut : La zone de largage doit être contestée. Une ou plusieurs unités aéroportées alliées peut/peuvent faire un assaut commun dans la zone de largage. Il n'y a pas de retraite en cas d'échec de l'assaut. Les débordements sont interdits.

b) prise de ponts : La zone de largage ne doit pas être contestée. une unité peut être activée afin de faire des tentatives de prise de pont.

c) mouvement : La zone de largage ne doit pas être contestée. Les unités peuvent dépenser tous leurs points de mouvement pour entrer dans une ou plusieurs zones adjacentes.

d) ne rien faire : La ou les unités restent fraîches et sont disponibles pour activation lors de futures impulsions.

Toute unité qui pratique l'option a,b ou c devient « utilisée » quelque soit le résultat de son action (ou « désorganisée 1 » en cas d'échec d'un assaut)

20.5 phase d'assaut terrestre du XXX Corps : Au moins une unité blindée de division de la garde placée en zone F doit effectuer un assaut contre les unités allemande dans cette zone.

20.6 impulsions du jour : un tour normal débute alors avec une impulsion allemande à 0.

20.61 restriction sur les mouvements pendant le D-Day : Durant l'impulsion allemande 0 du 17 septembre, les unités allemandes ne peuvent pas bouger ou attaquer, mais des démolitions de ponts peuvent être tentées. Ensuite, les unités allemandes ne possèdent qu'un point de mouvement durant les impulsions par temps clair du 17 septembre.

20.7 phases de regroupement et de remise en état : Ces phases sont pratiquées de la même manière que durant un tour normal.

21.0 conditions de victoire :

21.1 percée : Les alliés gagnent immédiatement en réalisant une percée qui consiste à avoir une unité fraîche ravitaillée à Apeldoorn (zone A) à la fin de la phase de jour de n'importe quel tour de jeu.

21.2 victoire au 20 septembre : Les alliés gagnent si ils possèdent 10 points de victoire ou plus à la fin du tour du 20 septembre. Les allemands gagnent en empêchant les alliés de gagner.

21.3 points de victoire : Les allemands ne reçoivent aucun point de victoire. La victoire dépend uniquement du total de points de victoire alliés à moins qu'une percée (21.1) advienne. Les alliés reçoivent des points de victoire pour toutes les zones contrôlées par les unités du XXX corps qui possèdent une ligne de ravitaillement valide vers la zone F quand bien même des unités allemandes contestent la zone (exception :Arnhem). Les alliés reçoivent 2 points de victoire s'ils contrôlent la zone de Arnhem isolée et 4 points de victoire si il existe une ligne de ravitaillement valide de la zone F jusqu'à Arnhem. Les alliés reçoivent un point de victoire s'ils possèdent l'avantage (12).

21.31 bonus de point de victoire : Les alliés reçoivent un point de victoire additionnelle s'ils contestent ou contrôlent Eindhoven à la fin du 17 septembre.

21.4 pénalités en point de victoire pour des zones contestées par les allemands : Les alliés perdent un point de victoire si le joueur allemand conteste (mais ne contrôle pas) des zones alliées contrôlées qui valent au moins six points de victoire à la fin du jeu. Arnhem compte pour quatre points de victoire pour calculer ce total quelque soit le nombre de points de victoire qu'il vaut pour les alliés.

22.0 jeu étendu

les règles suivantes sont une extension optionnelle du jeu normal à 4 tours. Elles sont faites pour qui désire prolonger leur jeu au-delà du 20 septembre. En cas d'accord des deux joueurs, faire les modifications et les éditions suivantes.

22.1 continuer le décompte des points de victoire : Il faut continuer à calculer les points de victoire à la fin de chacun de ces tours : 20 septembre (10VP), 24 septembre (15VP), 26 septembre (21VP). Si les alliés excèdent le nombre de point de victoire requis à cette date, ils gagnent. Si ils ont moins de point de victoire à cette date, ils perdent. Si ils ont exactement le nombre de points de victoire requis, le jeu continue jusqu'à la prochaine date. Le nombre de points de victoire requis est imprimé à droite de l'échelle du tour de jeu, à chaque date. Le fait de réaliser une percée (21.1) arrête immédiatement le jeu par une victoire alliée.

22.2 aéroport de Deleen : La 52^e division légère Britannique (portable par les airs) devient disponible en tant que renfort aéroporté durant n'importe quelle phase de l'aube, à partir du 21 septembre tant que Deleen (zone 9) est contrôlée par l'allié, non contestée et occupée par au moins 1 unité alliée fraîche. Contrairement à d'autres unités aéroportées, la 52^e division légère doit atterrir à Deleen. Autrement, elle ne peut pas entrer en jeu. De la même manière, le bataillon allemand de pionnier Lehr doit apparaître à Deleen, et ne peut le faire que si cette zone est contrôlée par l'allemand et non contestée. Autrement, cette unité ne peut pas entrer en jeu.

23.0 règles optionnelles

23.1 vue générale : Ces règles ne peuvent être appliquées qu'avec le consentement des deux joueurs.

23.2 atterrissages optionnels du D-day : au lieu d'atterrir dans les zones indiquées par la carte alliée de placement, les unités alliées peuvent atterrir dans n'importe quelle zone de leur division, avec les restrictions suivantes :

*La zone doit avoir un modificateur de terrain (TEM) de +1 ou +2, ou être une zone de ravitaillement aéroporté

*la zone doit être capable de tracer une ligne de ravitaillement jusqu'à une zone alliée de ravitaillement aéroporté (la zone 24 ne suffit pas).

*Un maximum de 4 unités peut être largué par zone à l'exception de la zone 54 où un maximum de 6 unités peut être largué.

*La valeur d'interdiction (18. 41) des zones contenant des polders est accrue de 1, ou de 2 pour les planeurs et les troupes acheminées par planeurs (voir début de la zone 5) et artillerie de campagne.

23.3 modifications des renforts : Au lieu d'être disponible comme indiqué sur la carte alliée de placement (*allied set up card*), les renforts alliés placés dans la case de Royaume-Uni sont disponibles comme suit :

*Les renforts disponibles au 18 septembre devient disponible lors de l'impulsion numéro sept du D-day.

*Les renforts disponibles le 19 septembre deviennent disponibles lors de la l'impulsion numéro sept du 18 septembre.

23.4 augmentation de la capacité des dépôts : Durant les phases de remise en état (*refit phase*) lorsque les dépôts aéroportés alliés ont tous une valeur < 10, le joueur alliée peut dépenser des réserves (13.43) pour augmenter la valeur de chacun de ces dépôts aéroportés d'un montant équivalent (sans pouvoir excéder 10 par dépôt). La réserve disponible doit être divisée de manière égale entre chaque dépôt. Chaque point de ravitaillement non dépensé est retourné à la réserve.

23.5 détermination du côté : Si chaque joueur souhaite jouer le même camp, cette règle est utilisée pour déterminer le côté que chaque joueur commandera et pour compenser la perception que chaque joueur a des chances relatives de chaque camp.

23.51 paris : Chaque joueur présente simultanément un pari secret écrit pour ses préférences. Le pari le plus haut (gagnant) choisit son camp et le pari le plus bas prend l'autre camp avec un nombre de points de ravitaillement en réserve égal au pari du gagnant. Un pari négatif vaut pour les alliés ; un pari positif pour les allemands. Si les deux paris sont égaux, il faut déterminer le camp choisi de manière aléatoire en utilisant la valeur du pari comme le nombre de points de ravitaillement en réserve alloués au perdant. Les points de ravitaillement en réserve marquée sur l'échelle du ravitaillement peuvent être dépensés afin d'obtenir des impulsions en avance ou en retrait pour le 17 septembre selon la règle de la réserve (13. 43).

23.6 réorganisation : Seules les unités d'infanterie, blindées et artillerie peuvent se réorganiser. Afin de pouvoir se réorganiser, 2 unités du même type (infanterie, blindé, artillerie) doivent occuper la même zone (même si elles sont isolées). La réorganisation s'effectue à la fin de la phase de remise en état, après que toutes les remise en état et les jets de reddition aient été faits. 1 unité « utilisée » ou « désorganisée 1 » peut être réorganiser d'un niveau en éliminant une autre unité « désorganisée 1 » ou « désorganisée 2 » du même type dans la même zone. 1 unité peut se remettre en état et se réorganiser dans la même phase de remise en état. 1 unité peut donc retrouver 2 niveaux dans la même phase de remise en état mais seulement du fait de l'élimination d'1 unité « désorganisée 1 » ou « désorganisée 2 ».

23.7 résolution alternée de combat : Les joueurs qui pensent que la chance prend trop de place peuvent substituer des cartes à jouer aux dés afin de résoudre les combats. Même si cela ne réduit pas totalement le hasard, cela le réduit et assure que les deux joueurs auront une moyenne de jet de dés (Dr) de sept pour 36 résolutions de combat. Les dés doivent toujours être utilisés pour des résolutions autres que le combat.

23.71 les cartes : Quatre jeux de cartes ordinaires sont nécessaires, deux ayant le même verso. 2 paquets de cartes de 36 cartes sont constitués à partir des jeux avec chacun contenant un 2, deux 3, trois 4, quatre 5, cinq 6, six 7, cinq 8, quatre 9, trois 10, deux valets et une reine. Les valets sont considérés comme valant 11 ; la reine est considérée comme valant 12. Au lieu de lancer les dés, chaque joueur retourne une carte de son paquet de cartes afin de résoudre le combat. Une fois que les 36 cartes ont été utilisées, le paquet est à nouveau battu. Les cartes tirées qui ont été annulées par l'utilisation de l'avantage ne sont pas retournées dans leur parquet respectif jusqu'à ce que chaque paquet ait été totalement utilisé et rebattu. Les joueurs peuvent

souhaiter rajouter d'autres paquets de cartes afin de rendre plus difficile le compte des cartes.