**PASSER LA LIGNE AIX-LA-CHAPELLE – Règle FR – V 1.1**

## INDEX


**1. Introduction 2**

**2. Résumé de la Séquence de Jeu 2**

**3. Explication du Matériel de Jeu 3**

3.1 Carte 3

3.2 Unités de Combat 6

3.3 Quartier Général 7

3.4 Les marqueurs de Jeu 8

3.5 Tableaux d'Aide au Joueur 9

3.6 Tableaux de Configuration 10

3.7 Tableau de Renfort 10

3.8 Dès 10

**4. Séquence de jeu 11**

**5. Procédures Standard 11**

5.1 Conventions de Calcul 11

5.2 SNAFU / Schlachtenglück 11

5.3 Limite d'Empilement et Renseignement 11/12

5.4 Zone de Contrôle 13

5.5 Formation et Unités Indépendantes 15

5.6 Vérification de l'Efficacité 16

5.7 Ravitaillement 17

5.8 Portée de Commandement 18

**6. Phase d'Opérations 21**

6.1 Détermination de l'Initiative 21

6.2 Options du côté de l'Initiative 21

6.3 Activation de Formation 22

6.4 Réaction de Formation 22

**7. Actions 23**

7.1 Actions Possibles (aperçu) 24

7.2 Procédure 25

7.3 Action du Mouvement 25

7.4 Action de Relocalisation du QG 28

7.5 Action de Combat 28

7.6 Action de Réparation 36

7.7 Action de Défense Améliorée 36

7.8 Segment de Fin de Tour 36

**8.1 Phase Admin 36**

8.1 Segment de Récupération 36

8.2 Segment d'Affectation 37

8.3 Segment du Plan de Victoire (Campagne uniquement) 37

8.4 Segment de Remplacement 37

8.5 Segments de Renforts et Retraits 38

**9. Conditions de Victoire 38**

**10. Scénarios 40** (+Abréviations)

10.1 Premier Scénario: Premier Sang 41

10.2 Deuxième Scénario: le Couloir de Stolberg 42

10.3 Troisième Scénario: En Face la Wurm 43

10.4 Scénario de Campagne 44

Séquence de jeu et de Combat 45



**Credits**

Designer: **D. Blennemann.**
Developer & Art Director: **P.Gebhardt.**
Graphic Artist: **P. Bazerque.**
Rules Editor: **J. Bruncken.**

Special thanks to **Oliver Jung, Sven "Moonshine" Weiser, Peppito Spazaguti, Dirk Dahmann, Rainer Mattern, Ulrich Blennemann, Ingo Perings.**

## 1. INTRODUCTION

### La Situation

Alors que l'opération Market Garden en était à la phase finale de préparation, le lieutenant-général Hodges a dirigé les principaux éléments de la Première Armée vers la ligne fortifiée du « Westwall » au sud d'Aachen.

En cas de succès, il pourrait avoir la possibilité de traverser la ligne fortifiée, traversez la rivière Roer et peut-être atteindre le Rhin.

### Le jeu

**Crossing the Line - Aachen 1944** est une simulation au niveau opérationnel de la bataille d'Aachen, qui s'est déroulée du 12 septembre au 21 octobre 1944.

Le jeu est destiné à deux joueurs mais convient également en solitaire et au jeu en équipe.

Le but du joueur US est de frapper de plein fouet les Allemands et de s'emparer de certains lieux de victoire. Bien sûr, le joueur Allemand veut empêcher que cela se produise. Le jeu se joue de manière semi-interactive et oblige les deux joueurs à ménager la chèvre et le chou à tout moment…

### L'Echelle

• Un hexagone représente 1,2 km de terrain d'un côté à l'autre.

• Chaque tour représente une période de deux à huit jours.

• Les unités de combat sont principalement des bataillons.

## 2. RÉSUMÉ DE LA SÉQUENCE DE JEU

**Crossing the Line** se joue dans un nombre variable de tours, en fonction du scénario.
Un tour de jeu consiste généralement en une phase administrative (Phase Admin), suivie de la phase d'opérations (Phase Ops), constituée d'un nombre variable dits Cycles d'Opérations (Ops).
Le premier tour d'un scénario ignore la Phase Admin, comme indiqué sur la piste des tours. Par conséquent, la phase Ops est expliquée dans les règles avant la Phase Admin.

Les Procédures standard sont des règles générales qui s'appliquent à tout moment à chaque tour.

## 3. EXPLICATION DU MATERIEL DE JEU

**Les composants suivants sont inclus dans le jeu:**

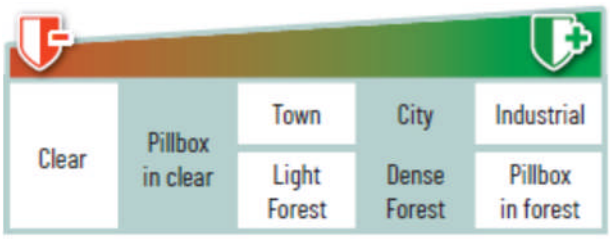
- Un livre de règles.
- Une carte.
- 431 Pions de grande taille.
- Quatre aides de jeux.
- Tableaux de Déploiements en couleur.
- Tableaux de Renforts et de Retraites en couleur.
- Deux dés à 10 faces.

### 3.1 Carte

La carte montre la région d'Europe occidentale dans laquelle s'est déroulée la bataille d'Aachen. Une grille hexagonale est superposée pour réguler le mouvement des pièces à jouer. Il y a plusieurs éléments de terrain sur la carte qui peuvent être réparties en Hex - et les caractéristiques du côté d'hex du terrain. Chaque hex a également un numéro d'identification unique pour faciliter la mise en place.

#### 3.1.1 Le Coté d'Hex du Terrain

Le côté d'hex du terrain indique les coûts de déplacement de base pour les unités à pieds et motorisées pour entrer dans un hexagone. Il précise également la colonne de la Table des Résultats de Combat utilisée pour la résolution de combat.

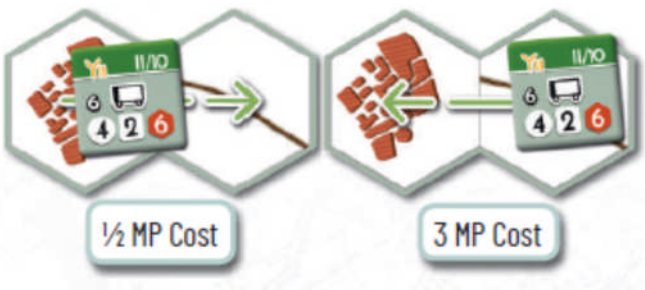



Plus le terrain est obstructif, plus le défenseur en profite

Les routes sont un type d'hex de terrain particulier, car elles n'influent que sur les coûts de déplacement, pas sur la résolution de combat.

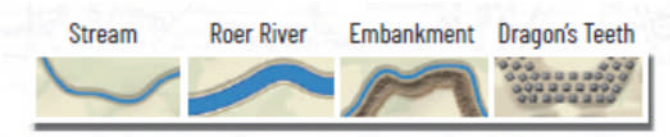
Lorsqu'ils passent d'un hex de route à un autre par la même route, les unités motorisées et les unités à pieds US peuvent utiliser les coûts de déplacement réduits de 0,5 PM.

Il n'y a pas de routes dans les Hexs de villes, villages et industriels et, par conséquent, le mouvement routier n'est pas autorisé lorsque vous y entrez. Cependant, il est permis d'utiliser le mouvement routier en sortant de tels hexs dans un hex de route.



### 3.1.2 Le Côté d'Hex du Terrain

Le côté d'hex du terrain indique des coûts de mouvement supplémentaires pour les unités à pieds et motorisées qui le traversent.




Les Cours d'Eau (Stream) peuvent être traversés sans couts de déplacement supplémentaires lors de la sortie ou de l'entrée d'un côté d'hex de village de ville ou industriel par-dessus un cours d'Eau.

Le côté d'hex du terrain a également un impact sur le combat: il **modifie les valeurs de char en attaque** et **prévoit des Modificateurs de Jet de Dé** (DRMs) pour la résolution des combats.
Le côté de l'hex du terrain avantage la défense.

### 3.1.3 Pistes

**Piste de Tour:**
Représente le passage du temps et indique quand des renforts sont admissibles pour les deux camps.

**Piste Initiative DRM:**
Indique le Modificateur de Jet de Dé d'Initiative positif actuellement appliqué au Jet de Dé d'Initiative du côté Réaction.

**Pistes de Formation:**
Comptabilise le nombre de fois où une formation peut être activée pendant la phase Ops et indique le Niveau d'Activation qu'elle recevra une fois activée.

**Piste des Points d'Action:**
Comptabilise les couts en Points d'Action pour chaque formation activée au cours d'une Activation de Formation. (Voir 7. Actions)

### 3.1.4 Zones d'Approvisionnement

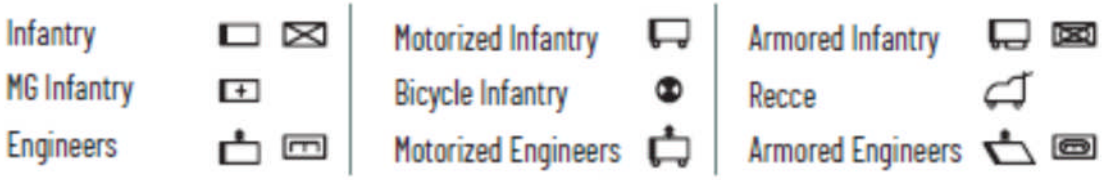
Ces zones servent de sources d'approvisionnement pour le camp indiqué. Les unités de QG doivent avoir une ligne de ravitaillement dégagée vers l'une de leurs zones d'approvisionnement pour pouvoir être ravitaillées (voir 5.7 Ravitaillement)

.

### 3.1.5 Hexs de Victoire

Il y a quatre hexs entourés d'une ligne rouge continue. Ils servent comme emplacements de Points de Victoire (PV) dans la campagne.

Il existe également une zone de PV adjacente à la Rivière Roer, délimitée par une ligne pointillée. Cela indique qu'un seul des hexs à l'intérieur de cette limite doit être contrôlé par le joueur US pour obtenir les points de victoire de la Rivière Roer dans la campagne**.**

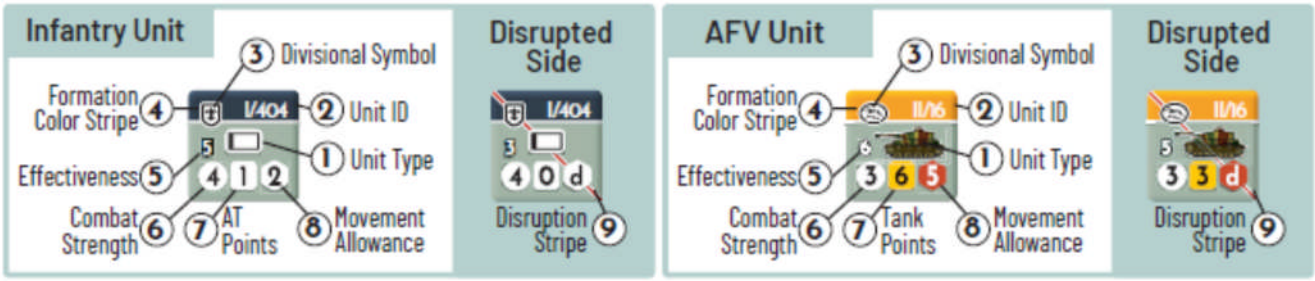


### 3.2 Unités de Combat

Les unités de combat représentent les forces militaires ayant pris part à la campagne historique.
La plupart des unités de combat sont subordonnées à une formation de division, chacune ayant sa propre bande de couleur au-dessus du pion. Les **unités Allemandes** sont grises et ont le code de couleur suivant:

**Les unités US** ont également un code couleur pour leur Division, mais leur couleur de fond varie également, en fonction du Corps auquel appartient la Division. Les **unités Indépendantes** ont une bande de formation blanche au lieu d'une couleur de formation.

**Les unités de Combat** sont généralement divisées en unités de type d'Infanterie (points AT blancs) et de type AFV (points de char jaunes). Aux fins du mouvement, les unités peuvent être divisées en unités à pied (Capacité de Mouvement blanche) et en unités motorisées (Capacité de Mouvement rouge).
**Les chiffres numériques et les symboles imprimés sur les unités de combat peuvent être lus comme suit:**




**1. Type d'Unité:** est présenté principalement pour un intérêt historique, mais est également important pour les remplacements.

**2. ID de l'Unité:** est affiché pour l'intérêt historique et est utilisé pour faciliter la configuration.

**3. Symbole de la Division:** toutes les unités d'une formation spécifique montrent le symbole historique de la Division mère.

**4. Bande de Couleur de Formation:** Utilisé comme identifiant pour toutes les unités de la même formation. Les Formations dans CtL sont des Divisions

**5. Valeur d'Efficacité:** La capacité d'une unité à mener diverses actions, à supporter la fatigue au combat et à rester en bon état. Classé de 2 (le pire) à 7 (meilleur).

**6. Force de Combat:** La valeur de base qu'une unité terrestre utilise en combat. Peut être réduit en prenant des pertes au combat.

**7. Points de Char ou Anti-Char:** Valeurs spéciales de combat utilisées au combat quand les blindés sont impliqués. Indique également si une unité est une unité de type AFV (case jaune) ou une unité de type infanterie (case blanche).

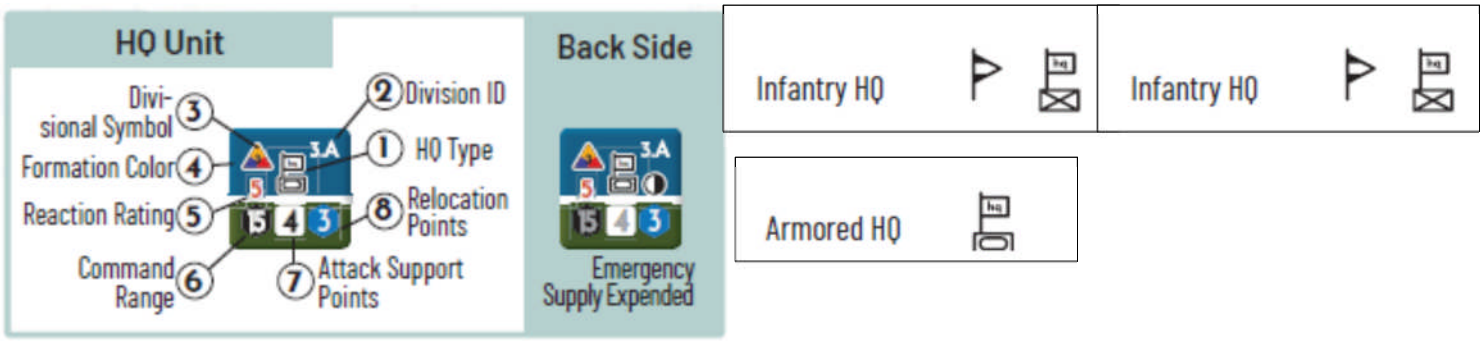
**8. Capacité de Mouvement:** Nombre maximum de Points de Mouvement qu'une unité peut dépenser pour se déplacer pendant une Action de Mouvement. Indique également le type de mouvement (numéro en blanc de l'hexagone: à pied, numéro en rouge de l'hexagone: motorisé). Si l'unité est en état désorganisée, un "d" est affiché à la place.

**9. Rayure de Désorganisation:** Cette rayure diagonale indique également qu'une unité est désorganisée.

### 3.3 Quartiers Généraux

Les QGs représentent la base logistique et organisationnelle des formations militaire qui ont pris part à la campagne historique. Les QGs sont essentiels aux formations, au contrôle du commandement et au ravitaillement, et donc à la capacité de mener des actions réussies sur le terrain. Chaque Formation à son propre QG de formation parente.

**Les valeurs numériques et les symboles imprimés sur les unités HQ peuvent être lus comme suit:**




**1. Type de QG:** est indiqué principalement pour l'intérêt historique et n'a aucun effet sur le jeu.

**2. Identifiant de Division:** identifiant unique d'une formation.

**3. Symbole Divisionnaire:** Le symbole historique d'une formation.

**4. Couleur de Formation:** Identifie toutes les unités appartenant à la même formation.

**5. Valeur de Réaction:** utilisé pour tenter d'effectuer des Actions de Réaction de Formation.

**6. Portée de Commandement:** Portée d'hexagones dans lesquels des unités d'une même formation sont sous commandement, si elles ont une Ligne de Commandement dégagé (voir 5.8 Portée de Commandement).

**7. Points de soutien aux Attaques:** représentent principalement les ressources d'artillerie d'une formation, mais également divers autres actifs, tels que du génie ou des colonnes de transport. Ils peuvent être utilisés comme un DRM dans une attaque normale (à moitié) ou préparée (complète) (voir 7.5.1.2 DRM de combat). Les points de soutien d'attaque d'une unité du QG peuvent être réduits de façon permanente en raison d'un sur empilement (voir 5.3.1 Empilement) ou d'un déplacement (voir 5.3.2 Déplacement du QG).

**8. Points de Relocalisation:** les QGs ne bougent pas en dépensant des points de mouvement. En revanche, ils peuvent être déplacés dans un autre Hex de village, ville ou industriel situé dans la Portée de Commandement en dépensant autant de Points d'Action que ceux indiqués sur le pion (voir 7.4 Action de Relocalisation du QG).

**Les QGs ont les caractéristiques suivantes:**

• Les unités de QG ne sont pas traitées comme des unités de combat.

• Une seule unité de QG ne peut occuper qu'un seul hexagone.

• Les unités de QG ne peuvent jamais être activées avec les unités de combat, bien qu'elles puissent fournir un soutien au combat du QG.

• Les unités de QG «se déplaces» en effectuant une Action de Relocalisation du QG.

• Les unités de QG doivent toujours être dans un hex de Village, Ville ou un Industriel.

• Les unités de QG ne projettent pas de ZDC.
Ils ne peuvent pas entrer dans un hex contenant des ZDCEs à moins que l'hex ne contienne déjà une unité de Combat amie (désorganisée ou non).

• Les unités de QG ne sont retirées du jeu que lorsque toutes leurs unités subordonnées ou actuellement assignées ont été éliminées.

### 3.4 Les Marqueurs de Jeu

Avec ceux-ci, vous pouvez suivre certains statuts sur la carte:

**Marqueur d'Activation de Formation:** Utilisé pour suivre le nombre d'activations possibles de chaque formation au cours d'un tour de jeu. (Pour info Class EF =6)

**Marqueur de Points d'Action:** Indique les Points d'Action actuellement disponibles d'une formation activée (un pour le côté Allemand, un pour le côté US).

**Marqueur Actuel de la Force de Combat:** (valeurs 0 à 15), le « 0 « « du marqueur n'est utilisé que pour les unités du QG dont le niveau de Soutien d'Attaques du QG a été réduit à zéro

**Marqueur de Défense Améliorée:** Indique les unités en statut de défense amélioré.

**Marqueur de Tour de Jeu:** Utilisé pour suivre le tour de jeu en cours.

**Marqueur +DRM Initiative:** Marqueur unique permettant de suivre le camp recevant un modificateur de jet de dé pendant la Détermination de l'Initiative.

**Marqueur Multiplicateur de Combat**: Utilisé pour déterminer les multiplicateurs de combat lors de la résolution du combat. L'attaquant et le défenseur tirent un marqueur aléatoire pour leur (s) unité (s).

**Marqueur du Plan de Victoire:** Utilisé uniquement dans la campagne. Le joueur US en tire un au hasard à chaque tour, en commençant au tour 2, pour trouver la valeur du Point de Victoire correspondant à chaque hex de PV.

**Marqueur de Points de Victoire:** Utilisé uniquement dans des scénarios autres que le jeu de campagne pour marquer la valeur en PV des emplacements de victoire sur la carte.

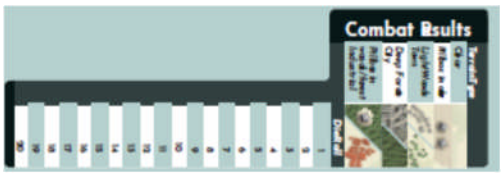
**Marqueur d'Interdiction:** Indique le niveau d'Interdiction actuel utilisé en tant que DRM initiative et pour la Récupération de l'Activation de Formation Allemande.

**Marqueur Hors Commandement:** Quand une unité se trouve Hors Commandement, elle doit être signalée avec ce marqueur pour indiquer cet état.

**Marqueur Isolé:** Utilisé pour signaler le statut des unités isolées.

**Marqueur Assigné:** Indique qu'une unité est actuellement assignée à une autre formation.

**SNAFU / Schlachtenglück:** Peut être donné à l'adversaire dans le but de relancer n'importe quel dé.




**Marqueur de Résolution de Combat:** peut être utilisé pour faciliter la résolution de combat dans le Tableau des Résultats de Combat

.

### 3.5 Tableaux d'Aide au Joueur

Vous pouvez trouver des informations pertinentes nécessaires pour jouer dans les Tableaux d'Aide au Joueur.

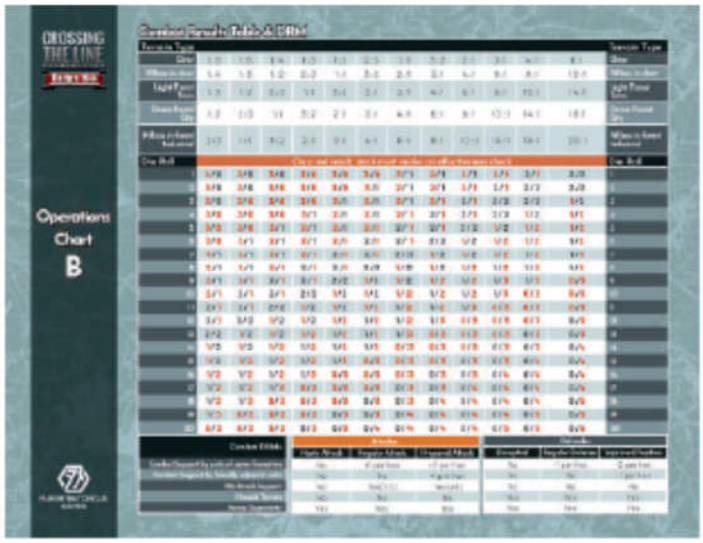
Il existe deux tableaux différents, chacun ayant un côté avec des informations générales et un côté avec les informations nécessaires pour la Phase Ops.

**3.5.1 Le Tableau Général A contient:**

- Séquence de Jeu
- Table des Points d'action
- Table de Coût des Points d'Action
- Explication des Pions

**3.5.2 Le Tableau Général B contient:**

- Réorganisation Allemande
- Table d'Interdiction
- Table des Points de Victoire
- PV de Perte de Points de Force Allemande
- Table de Récupération HQ




**3.5.3 Le Tableau Ops A contient:**

- Séquence de Combat
- Table des Effets de Terrain (TEC)

**3.5.4 Le Tableau Ops B contient:**

- Table des Résultats de Combat (CRT)
- Table DRM de Combat

### 3.6 Tableaux de Configuration

Ces graphiques facilitent la configuration des scénarios respectifs et indiquent les emplacements de configuration de toutes les unités au début de la partie.

### 3.7 Tableau des Renforts et des Retraites

Indique quelles unités entrent en jeu en tant que renforts et quelles unités sont retirées du jeu en tant que retraites à un tour donné.

### 3.8 Dés

Inclus dans le jeu ce sont deux dés à dix faces qui sont utilisés pour la résolution de combat

**Le chiffre zéro (0) est toujours traité comme un dix (10).**

## 4. SÉQUENCE DE JEU

**Crossing the Line - Aachen** 1944 (CtL) dure jusqu'à huit tours. Un tour de jeu est une séquence d'événements qui doivent se dérouler dans un certain ordre. Chaque tour de jeu consiste essentiellement en une **Phase Administrative (Admin)** et une **Phase d'Opérations (Ops)**.

**La séquence de jeu doit être strictement suivie dans l'ordre présenté ci-dessous:**

**Phase Admin:**

Se compose des segments suivants dans cet ordre:

**1. Segment de Récupération**

**3. Segment de d'Affectation**

**4. Segment de Plan de Victoire**

**5. Segment de Renfort**

**Phase Ops:**

Se compose de diverses répétitions du **Cycle Ops**, qui consiste lui-même en:

**1. Détermination de l'Initiative**

**2. Activation de Formation:**

L'activation d'une formation permet au joueur de l'initiative d'activer toutes les unités subordonnées, y compris les unités indépendantes qui lui sont actuellement affectées, afin de mener une ou plusieurs actions (voir 7. Actions)

La plupart des activités de jeu auront lieu dans cette phase. A la fin du **Cycle Ops**, le marqueur de tour sera déplacé dans la case suivante de la piste de tour.

***Note: Tous les scénarios commencent par la Phase Ops. Ignoré entièrement la première Phase Admin. C'est la raison pour laquelle la Phase Ops sera expliquée dans ces règles avant la Phase Admin.***

## 5. PROCÉDURES STANDARD

### 5.1 Conventions de Calcul

Lorsque vous effectuez un calcul pour un combat ou une autre fonction du jeu générant une fraction lors d'étapes intermédiaires, conservez cette fraction jusqu'à ce que les valeurs de toutes les unités du même camp soient additionnées**. Ensuite, arrondissez toute fraction restante jusqu'au nombre entier suivant**. Tous les modificateurs possibles sont cumulatifs.
Exception: lorsque vous calculez un rapport de cotes pour le combat, arrondissez-le toujours à l'inférieur pour qu'il corresponde à une colonne de cote du CRT.

Note: ne jamais arrondir les Points de Mouvement.

### 5.2 SNAFU / Schlachtenglück

Le joueur propriétaire peut donner ce marqueur à l'adversaire dans le but de relancer n'importe quel dé d'un de ses lancers. Le joueur Allemand possède toujours ce marqueur au début.

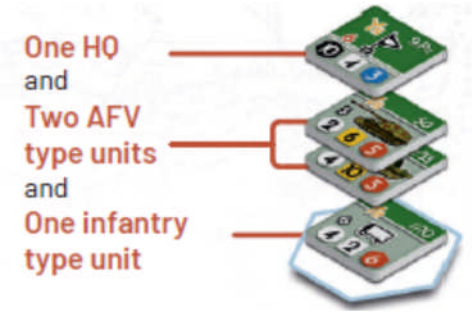
### 5.3 Limites d'Empilement et de Renseignement

#### 5.3.1 Empilement

Placer plusieurs unités dans un hexagone est appelé empilement. Chaque côté est libre d'empiler les unités dans l'ordre de leur choix. La position d'une unité dans une pile n'a aucun effet sur le jeu, bien que des unités puissent être «cachées» sous l'unité supérieure d'une pile. Un côté peut toujours regarder sous une unité de QG, s'il est actuellement placé sur une pile. Seules les unités de combat et les QGs sont soumis à des restrictions d'empilement.
Les Limites d'Empilement n'interdisent pas les mouvements et ne doivent être respectées qu'à la fin d'une Action (voir 7. Actions) ou d'une retraite (voir 7.5.2.1. coup au Combat)

**Limites d'Empilement**

Chaque camp peut placer les éléments suivants dans un seul hexagone:




**Un QG** et **Deux Types d'unités AFV** et **1 type d'unité d'Infanterie**

**Le Sur Empilement**

Toutes les unités de combat dans un hex sur empilé (à la fin d'une Action ou d'une retraite) subissent automatiquement une désorganisation.
Si un hex contient deux QGs ou plus, chaque QG perd un Point de Force de son total actuel, placez un marqueur de Point de Force correspondant sous le QG.
En outre, tout QG ou unité excédentaire doit être immédiatement déplacé, de sorte que les restrictions d'empilement des joueurs soient respectées. Le joueur ennemi peut effectuer le ou les déplacements à la place du joueur propriétaire.
Il n'existe pas d'autre option que le déplacement dans un hex qui devient sur empilé par le déplacement, de plus cet hex subit les mêmes effets. Une unité ne peut jamais «sauter» par-dessus des unités ennemies lors de son déplacement. Si le déplacement est impossible en raison de la présence d'unités ennemies et d'un terrain interdit, le côté propriétaire élimine les unités sur empilées jusqu'à ce que les limites d'empilement soient atteintes.

### 5.3.2 Déplacement du QG

Placez l'unité QG dans un hex ami de village, ville ou industriel (au choix du joueur propriétaire) en respectant les critères suivants:

**1.** Si l'hex de **destination est dans la Portée de Commandement du QG ET** qu'un chemin d'hexs contigus - sans unités ennemies et / ou ZDCs ennemies (les unités amies annulent les effets d'une ZDC ennemie dans l'hex occupé) peut être tracé entre l'hex de début et l'hex de destination:

**a.** Soustrayez un du total des points de Soutien d'Attaque actuels du QG; s'il est actuellement à zéro, il reste à zéro.

**b.** Déplacez le marqueur d'Activation de Formation correspondant d'une case vers le bas sur la piste d'Activation de Formation; s'il est actuellement dans la case zéro, il reste dans la case zéro.

**2.** Si l'hex de destination n'est pas à Portée de Commandement du QG et qu'un chemin d'hexs contigus - exempts d'unités ennemies et / ou de ZDCs ennemies (les unités amies annulent les effets d'une ZDC ennemie dans l'hex occupé) peut être tracé entre l'hex de début et l'hex de destination:

**a.** Soustrayez deux du total actuel des Points de Soutien d'Attaque du QG; s'il est actuellement à zéro, il reste à zéro.

**b.** Déplacez le marqueur d'Activation de Formation correspondant de deux cases vers le bas sur la piste d'Activation de Formation; s'il est actuellement dans la case zéro, il reste dans la case zéro.

**3.** Si l'hex de destination ne se trouve pas à Portée de Commandement du QG et qu'il est impossible de tracer un chemin d'hexs contigus exempts d'unités ennemies et / ou de ZDCs ennemies entre l'hex de départ et l'hex de destination:

**a.** Réduisez à zéro le total actuel des Points de Soutien d'Attaque du QG.

**b.** Déplacez le marqueur d'Activation de Formation correspondant dans la case zéro de la piste d'Activation de Formation.

### 5.3.3 Déplacement d'Unité

Le joueur adversaire peut déplacer les unités sur empilées de son choix, un par un, dans un ou plusieurs hex(s) adjacent (s) jusqu'à ce que la limite d'empilement soit atteinte. L'adversaire ne peut pas déplacer une unité dans un hex complètement empilé à moins qu'aucun autre hex alternatif ne soit disponible.
• Les unités déplacées qui finissent par causer un sur empilement dans l'hex de déplacement provoque les mêmes désorganisations et résultats de déplacement dans cet hex.

• Toute unité qui ne peut pas être déplacée en raison de la présence d'unités de combat ennemies est éliminée.

### 5.3.4 Limite du Renseignement

Un camp ne peut examiner le contenu d'une pile ennemie qu'après avoir déclaré une attaque terrestre contre l'hex en défense. Les marqueurs de forces réduites situés sous les unités ne peuvent jamais être inspectés. À tout autre moment, seule l'unité la plus haute d'une pile ennemie peut être vue.

Note importante: un camp peut toujours regarder sous une unité de QG s'il est actuellement placé sur une pile.

## 5.4 Zone de Contrôle

L'hex occupé par une unité de combat et les six hex qui l'entourent constituent la zone de contrôle (ZDC) de cette unité. Une ZDC d'unité ennemie s'appelle Zone de Contrôle Ennemie (ZDCE).

La capacité d'une unité à projeter une ZDC dépend du type d'unité et du terrain, tels qu'ils sont détaillés dans la colonne ZDC du TEC. Les hexs dans lesquels une unité projette une ZDC sont appelés hexs contrôlés et inhibent le mouvement des unités ennemies, le traçage d'une ligne de Portée de Commandement ennemi et d'une Ligne de Ravitaillement ennemi.

Si les ZDCs des deux côtés projettent dans le même hex, les deux coexistent et l'hex est contrôlé mutuellement par les deux camps.

**Note:** les unités de QG et les unités désorganisées ne projettent pas de ZDCs. Toutes les autres unités de combat projettent des ZDCs (en fonction du type et du terrain).

### 5.4.1 Effets de la ZDC

**Mouvement**

Une unité de combat doit immédiatement cesser d'avancer lors de son entrée dans une ZDCE, même si l'hex est déjà occupé par une unité amie. Il n'y a pas de restriction lors du passage d'une ZDCE à un hex non-ZDCE.
Le seul moyen de passer directement de la ZDCE à une autre ZDCE est de passer par un Mouvement d'Infiltration en dépensant tous les Points de Mouvement et en réussissant une Vérification d'Efficacité (voir 7.3.4 Mouvement d'Infiltration).

**Commandement et Ravitaillement**

La Portée de Commandement et les Lignes de Ravitaillement peuvent être tracés mais jamais traversés les ZDCEs. Les unités de combat amies (même désorganisées) annulent les ZDCEs dans l'hex qu'elles occupent à ces fins uniquement.

**Retraite**

Les unités en Retraite subissent des pénalités supplémentaires lorsqu'elles pénètrent dans une ZDCE (voir 7.5.2 Résultats du Combat).

**Combat**

Le Soutien au combat ne peut être utilisé que lorsque l'unité de soutien projette une ZDC sur l'hex adverse en attaque ou en défense.

**ZDC Unité d'Infanterie**

**Exemple:** Les unités de type d'infanterie peuvent projeter leur ZDC sur la plupart des types de terrain, à l'exception des hexs de Ville et Industriels.

**ZDC Unité AFV**

**Exemple:** Les unités de type AFV sont limitées à projeter leur ZDC sur des zones dégagés et des Casemates dans des hexs dégagés. Ils sont également incapables de projeter une ZDC sur des cours d'eau et d'autres terrains situés au bord de l'hex.

**ZDC d'unité Désorganisé**

**Exemple:** Les unités Désorganisées sont incapables de projeter une ZDC.

**ZDC Soutien au Combat**

**Exemple:** L'unité AFV ne peut pas fournir un soutien au combat car elle est incapable de projeter une ZDC sur l'hex de l'unité ennemie.

### 5.5 Formations et Unités Indépendantes

Les Formations (Divisions dans CtL) constituent le concept organisateur clé de **Crossing the Line.** Les joueurs doivent penser à leurs forces en termes de formations pour pouvoir les utiliser efficacement - tout comme les commandants historiques devaient le faire.

#### 5.5.1 Unités de Formation

La plupart des unités de combat sont organisées en permanence en une formation, facilement reconnaissable à leur bande de couleur. Une formation comprend une unité de QG et plusieurs unités de combat, y compris les unités indépendantes actuellement affectées à la formation.

Seules les unités appartenant à une formation **activée** peuvent effectuer une Action assignée à cette formation.

Certaines unités US peuvent être détachées de leur formation d'origine et réaffectées à certaines autres formations amies (bien qu'elles portent un code de couleur), comme indiqué ci-dessous.

**Note:** Des marqueurs Spécifiques sont Attribués pour Assigner l'Affectation des unités à une autre formation.

**VII corps**

Jusqu'à trois bataillons d'infanterie (trois pions) appartenant au même régiment d'infanterie et à une partie de la 1st Division d'Infanterie peut être réaffectés à la 3rd Division Blindée. Un maximum de deux groupes opérationnels de chars (deux pions) faisant partie de la 3rd Division Blindée peut être réaffecté à la 1st Division d'Infanterie.

**XIX Corps**

Jusqu'à trois bataillons d'infanterie appartenant au même régiment d'infanterie et à une partie de la 30th Division d'Infanterie peut être réaffectés à la 2nd Division Blindée. Un maximum de deux groupes opérationnels de chars (deux pions) faisant partie de la 2nd Division Blindée peut être réaffecté à la 30th Division d'Infanterie.

**Unités de Formation Allemandes**

Les unités de formation Allemande ne peuvent être temporairement attachées à une formation différente que dans la Portée de Commandement et uniquement si elle est isolée. Elle doit être réaffectée à sa formation régulière dans le prochain Segment d'Affectation de la Phase Admin si elle peut tracer une ligne de Commandement de longueur quelconque jusqu'à sa formation parente.

#### 5.5.2 Unités Indépendantes

Les unités Indépendantes n'appartiennent pas à une formation spécifique et peuvent être affectées à certains QGs amis.

L'Affectation et la Réaffectation ne peuvent être effectuées que dans le Segment d'Affectation de la Phase Admin.

**Affectation**

Pour être affectée, une unité indépendante doit être non désorganisée et à Portée de Commandement du QG de la formation à laquelle elle souhaite être affectée.

Les joueurs doivent enregistrer secrètement toute Assignation sur une note. Une assignation n'a pas besoin d'être montrée au joueur adverse à moins qu'elle ne soit contestée par le joueur adverse. Une fois assignée, l'unité est traitée exactement comme n'importe quelle autre unité de la formation.

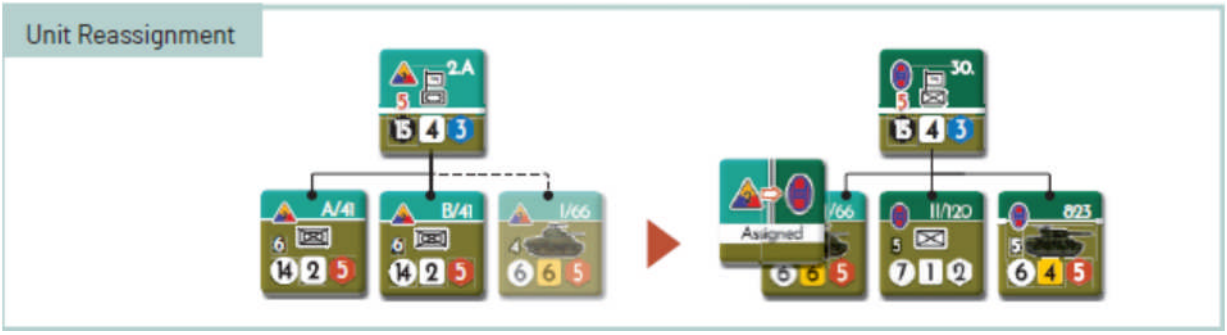
Des renforts indépendants doivent être affectés à une formation avant d'entrer sur la carte.

**Réaffectation**

Une fois assignées, les unités indépendantes restent subordonnées à la formation jusqu'à ce que le joueur décide de la réaffecter à une autre formation pendant la Phase d'Organisation. Elle doit être à Portée de Commandement des deux QGs de ses formations actuelles et nouvelles.

**Restrictions d'Affectations**

Les unités indépendantes Allemandes peuvent être rattachées à n'importe quelle formation Allemande. Les unités indépendantes US ne peuvent être rattachées qu'à des formations de leur propre Corps.




### 5.6 Vérification de l'Efficacité

Les situations suivantes nécessitent une Vérification d'Efficacité (VE) pour une unité:

- Tout résultat de combat rouge
- Action de Réparation
- Unités Isolées tentant de mener une Action
- Mouvement d'Infiltration

Les QGs ne sont pas soumis aux VEs et ne sont jamais désorganisés.

#### 5.6.1 Effectuer une VE

Lancez un dé pour chaque unité et comparez le résultat avec sa Valeur d'Efficacité de chaque unité affectée.

- Une unité réussit si le résultat est égal ou inférieur à sa Valeur d'Efficacité.
- Une unité échoue si le résultat est supérieur à sa Valeur d'Efficacité.

#### 5.6.2 Échec d'une VE

Toute unité de combat échouant à une VE est Désorganisée.
(Exception: Action de Remise en état).

- Une unité actuellement désorganisée qui échoue une autre VE reste désorganisée et subit une perte de Points de Force supplémentaire si cette désorganisation supplémentaire résulte d'un combat ou d'un sur empilement.
- Si une désorganisation survient pendant le combat, une retraite forcée annule le second coup de combat (si plus d'un coup).

Note: Les unités effectuant une opération de Remise en Etat ne perdent pas de Points de Force si elles échouent à leur VE.

#### 5.6.3 Effets de le Désorganisation

Les unités Désorganisées sont retournées sur leur côté désorganisé.
Notez qu'une unité désorganisée possède une Valeur d'Efficacité imprimé inférieur et moins de points de Char ou d'Anti-Char.

**Unités Désorganisées:**

- Impossible de mener une Action de Mouvement.
- Ne projette pas une ZDC.
- Impossible de déclencher une éventuelle Réaction de Formation.
- Ne peut pas être dans une Défense Améliorée.
- Utilisez la colonne de gauche du Jeton de Combat (rouge) si vous êtes en défense (voir 7.5.1.1 Détermination de la Force de Combat)

Note: la seule Action qu'une unité désorganisée puisse effectuer est l'Action de Remise en Etat permettant de récupérer d'une Désorganisation.

### 5.6.4 Récupération de Désorganisation

Au cours de la Phase de Récupération de chaque tour de jeu, une unité désorganisée récupère automatiquement si elle se trouve actuellement à Portée de Commandement de son QG parent.

Les unités qui récupèrent d'une désorganisation sont retournées sur leur côté non désorganisé.

Note: Les unités peuvent également se remettre d'une désorganisation en procédant à une Action de Remise en Etat.

## 5.7 Ravitaillement

Seuls les QGs doivent vérifier le Ravitaillement, les unités de combat vérifient la portée de commandement.

Un QG non ravitaillé peut être en mesure de rester ravitaillé en utilisant les couts de Réserve d'Urgence (voir 5.7.3 Effets de ne pas être ravitaillé).

Note: Seul le QG contrôle qu'il doit être ravitaillé au moment de son activation ; les unités de combat doivent uniquement vérifier leur Portée de Commandement (voir 5.8 Portée de Commandement) lorsqu'elles souhaitent effectuer une Action.

### 5.7.1 Quand Vérifier le Ravitaillement

Les QGs doivent vérifier le Ravitaillement dans les situations suivantes:

• QG effectuant l'Action de Récupération de Formation (voir 8.1 Segment de Récupération).

• Au début d'une Activation d'une Formation (voir 6.2 Segment d'Activation de Formation).

• Avant de tenter une Réaction de Formation (voir 6.4 Réaction de Formation).

### 5.7.2 Traçage d'une Ligne de Ravitaillement

Pour être ravitaillé, un QG doit être raccordée à un hexagone de bord de carte amie adjacent à une zone d'approvisionnement par une chaîne ininterrompue d'hexs de toute longueur.

**Ligne de Ravitaillement Interrompus**

Une Ligne de Ravitaillement est interrompu s'il entre dans un hex:

• contenant une unité ennemie de tout type (y compris les QGs et les unités désorganisées)

• contenant une ZDCE, sauf si au moins une unité ami de tout type est également présente (même si elle est désorganisée).

### 5.7.3 Effets du Non Ravitaillement / Réserve d'Urgence

Si le QG montre sa face avant, vous pouvez l'activer en utilisant une Réserve d'Urgence. Cela se fait simplement en retournant le QG sur sa face arrière.

• Si une unité du QG a déjà utilisé une Réserve d'Urgence, elle peut toujours être activée en déplaçant son marqueur d'Activation de Formation sur la piste d'Activation de Formation à zéro (quelle que soit sa position précédente).

Le QG récupère et retourne sur sa face avant lors de la Phase de Récupération (voir 8.1 Segment de Récupération), si la Ligne de Ravitaillement est restaurée d'ici-là.

Les unités de combat ne sont pas affectées lorsque leur QG n'est pas ravitaillé. (Elles peuvent toutefois subir des pénalités s'ils sont Hors de Commandement ou Isolés. Voir 5.8 Portée de Commandement).

### 5.8 Portée de Commandement

Chaque unité de combat doit vérifier si elle se trouve à Portée de Commandement de son unité de QG parent et si elle peut tracer un Ligne de Commandement dégagé avant d'entreprendre une Action (voir 7. Actions).

Une unité est à **Portée de Commandement** quand elle se trouve à une distance d'hexs égale ou inférieure à la valeur de Portée de Commandement de son QG parent. **Comptez l'hex du QG, mais pas celui de l'unité**, pour déterminer si elle est à Portée de Commandement. De plus, la ligne de Commandement entre l'unité de combat et le QG ne doit pas être rompue. Sinon, il est hors de Commandement. Si une unité est incapable de tracer une Ligne de Commandement d'une longueur quelconque vers son QG, elle est isolée (voir 5.8.3 Isolation).

Note: La Portée de Commandement est comptée en hexs et non en PMs

#### 5.8.1 Quand Vérifier la Portée de Commandement

Les unités de combat doivent vérifier la Portée de Commandement dans:

**Phase de Récupération:**

• Unité en train de se remettre d'une Désorganisation.

**Phase d'Organisation:**

• Attribuer / Réaffecter des unités Indépendantes.

**Phase de Remplacement:**

• Unité US souhaitant recevoir des Remplaçants.

• Unité Allemande souhaitant se Réorganiser.

**Activation de Formation:**

• Unité souhaitant entreprendre une Action.

• Unité sous son QG parent essayant d'entreprendre une tentative de Réaction de Formation.

• Bénéficier d'un Soutien d'Attaque du QG.

• Bénéficier d'un Soutien au Combat.

• Admissible pour recevoir un Bonus de Points d'Action de Victoire au Combat.

#### 5.8.2. Lignes de Commandement Brisées

Une ligne de Commandement est considérée comme brisée si elle ne peut pas tracer une Ligne de Commandement sans entrer dans un hex qui est:

• Contenant une unité ennemie de tout type.

• Contenant une ZDCE, sauf si au moins une unité amie de tout type (même si elle est Désorganisée) est également présente.

• Contenant un terrain interdit (pour entrer ou traverser) à l'unité de traçage.

Note: Une Ligne de Commandement peut être tracée au-dessus des cours d'eau et les dents de dragon.

#### 5.8.3 Effets Hors Commandement

Unités Hors Commandement:

• Repéré par un marqueur Hors Commandement, qui est retiré dès que les unités se retrouvent à nouveau à Portée de Commandement.

• Peut seulement prendre part à des Actions de Mouvement et d'Attaques Rapides et dépenser deux Points d'Action au lieu d'un PA normal.

• Ne peut pas être utilisé pour déclencher une Réaction de Formation.

• Ne pas récupérer de la désorganisation pendant la Phase de Récupération.

### 5.8.4 Isolement

Une unité est considérée isolée si elle ne peut pas tracer une Ligne de Commandement d'une longueur quelconque jusqu'à son QG de formation.

**Effets d'Isolement**

Les unités isolées subissent les mêmes effets que ceux Hors Commandement, plus :

• Repérer les par un marqueur Isolé au lieu d'un marqueur Hors de Commandement. Le marqueur Isolé est supprimé dès que l'unité n'est plus en statut d'Isolation.

• Doit passer une VE pour mener une Action. Chaque unité isolée qui échoue la vérification est désorganisée et ne peut pas participer à une Action. Les Points d'Action sont toujours dépensés même si aucune unité n'y participe ou si le côté propriétaire décide d'annuler l'action.

• Doit effectuer une Vérification de l'Attrition si elle est isolée et désorganisée pendant la Phase de Récupération.

**Vérification d'Attrition**

Lancez un dé pour chaque unité affectée et soustrayez la Valeur d'Efficacité de l'unité au résultat du dé. Si le résultat est un nombre positif, l'unité subit une Perte de Points de Force égale à ce nombre.
Une unité peut être éliminée à la suite d'une Vérification d'Attrition.

*(Attrition : Lors d'une guerre, une stratégie d'attrition est une stratégie dans laquelle l'objectif est d'user les forces combattantes et les réserves ennemies, plutôt que la progression en terrain ennemi ou la destruction/occupation d'objectifs ennemis.)*

**5.8 Exemples de Portée de Commandement**

L'unité d'infanterie Allemande motorisée ne parvient pas à se frayer un chemin ininterrompu vers son QG en raison du blocage de la ZDC des unités ennemies à proximité.

L'unité d'infanterie blindée US, quant à elle, peut tracer un chemin menant à son QG sans traverser une ZDCE ou des hexs infranchissables, en étant à Portée de Commandement.

## 6. LA PHASE D'OPÉRATIONS

Cela consiste en:
**a. Détermination de l'Initiative.**
**b. Activation de Formation.**

Une répétition des segments de **Détermination d'Initiative** et **d'Activation de Formation** est appelée **cycle Ops**. Le **Cycle Ops sera répété jusqu'à ce que:**

**Les deux camps choisissent de passer** **OU** **Aucun camps ne peut plus Activer des Formations.**

### 6.1 Détermination de l'Initiative

Chaque cycle Ops commence par la Détermination de l'Initiative. Les deux joueurs lancent un dé et la valeur Initiative **«+ DRM »** actuelle est ajoutée au résultat du jet du joueur, dont le côté est indiqué sur le marqueur. Ajoutez également au résultat du joueur US le Niveau d'Interdiction actuel (0-2) du tour de jeu.

Le camp avec le résultat modifié le plus élevé gagne l'Initiative. En cas d'égalité, le camp US gagne l'Initiative.

**Le joueur gagnant** est appelé **joueur d'Initiative**, tandis que **l'autre joueur** est appelé **joueur de Réaction**.

**Initiative « + DRM »:**
Le mécanisme d'Initiative + DRM accroît les chances du joueur de Réaction de remporter le prochain Segment d'Initiative. Le **marqueur Initiative + DRM est sur la zone 0 au début de la phase Ops**.
Cela signifie qu'aucun camp ne bénéficie d'une Initiative + DRM lors du premier Cycle Ops. Lorsque l'Initiative et la Réaction des joueurs sont déterminés, déplacez le marqueur Initiative + DRM comme suit:

**1.** Mettre le côté tourné en haut du joueur de Réaction et déplacez-le au numéro 2.

**2.** Si le symbole du joueur de Réaction est déjà affiché vers le haut, déplacez-le sur le chiffre immédiatement supérieur sans le retourner.

Note: une fois que le marqueur Initiative + DRM est retiré de l'espace 0, il ne sera pas replacé dans cette case pendant toute la Phase Ops.

### 6.2 Options du côté de l'Initiative

Le joueur qui à l'Initiative doit choisir l'une des trois options suivantes:

**Acte**
Le côté Initiative peut décider de mener une Activation de Formation. Une fois que toutes les Actes d'Activation de Formation sont terminées, passez au Cycle d'Opérations suivant.

**Transfert de l'Initiative**
Le joueur ayant l'Initiative peut donner l'Initiative à l'adversaire, à moins que ce joueur n'ait déjà décidé de passer pour le tour en cours.
Le joueur recevant l'Initiative doit soit agir, soit passé. Il ne peut pas transférer l'Initiative au joueur d'origine de l'Initiative. Le transfert de l'Initiative ne modifie en aucune façon le marqueur Initiative + DRM.

**Passer**
Si le joueur de l'Initiative décide de passer, aucune Activation de Formation supplémentaire ne pourra être effectuée par ce camp pour le reste de la Phase Ops.

Note: Le passeur peut toujours mener des Réactions de Formation.

Procéder au prochain Cycle Ops. Puisque le coté qui passe a perdu le droit d'entreprendre toute opération ultérieure, à l'exception de la Réaction au cours de la Phase en cours, la Détermination de l'Initiative n'est plus nécessaire. Le joueur qui ne passe pas gagne l'Initiative automatiquement à partir de maintenant et il doit Agir ou Passer. Il ne peut pas renvoyer l'Initiative du côté passant. Une fois que les deux côtés ont passés, la Phase des Opérations se termine immédiatement.

### 6.3 Activation de Formation

Activer une formation permet au joueur de l'Initiative d'activer toutes les unités subordonnées, y compris les unités Indépendantes qui lui sont actuellement affectées, pour mener une ou plusieurs Actions (voir 7. Actions). L'Activation de Formation permet d'activer des unités d'une formation en dépensant autant de Points d'Activation que coûte l'action choisie. Dans certaines circonstances, le joueur de réaction peut entreprendre des Réactions de Formation lors d'une activation du Joueur d'Initiative.

#### 6.3.1 Niveaux d'Activation de Formation

Chaque formation a un marqueur d'Activation de Formation situé sur la Piste d'Activation de Formation. Chaque fois qu'une formation est activée, déplacez le marqueur d'Activation de Formation d'une case vers le bas sur la Piste d'Activation. Le Niveau d'Activation peut également être réduit en raison d'un déplacement (voir 5.3.2 Déplacement). Une Formation avec le Niveau d'Activation à « 0 » ne peut pas être activée. Le Niveau d'Activation peut augmenter à nouveau au cours de la Phase Admin (voir 8.1 Segment de Récupération).

#### 6.3.2 Détermination des Points d'Action

Une fois qu'un joueur a décidé quelle formation doit être activée, il doit déterminer le nombre de Points d'Action pouvant être dépensés par les unités lors de cette activation en lançant un dé et en consultant le Tableau des Points d'Action pour obtenir le résultat.

Le Niveau d'Activation actuel de la formation activée définit la colonne du Tableau des Points d'Action permettant de déterminer le nombre de Points d'Action disponibles pour la formation. Le résultat du jet de dé détermine la ligne et la case se croisant indique le nombre de Points d'Action disponibles en noir (max.7). En règle générale, plus le Niveau d'Activation de Formation est élevé, plus les chances d'avoir plus de Points d'Action disponibles sont élevées.

Placez le marqueur PA dans l'espace correspondant de la piste Points d'Action. Si le QG d'une Formation est Hors Ravitaillement et a déjà utilisé sa Réserve d'Urgence, le marqueur de Niveau d'Activation de Formation sera alors ajusté sur l'espace «0» de la piste d'Activation de la Formation.

#### 6.3.3 Activer des formations non Ravitaillées

Le ravitaillement est déterminé pour le QG d'une formation au moment de son activation. La pénalité pour l'activation d'une formation avec un QG non ravitaillé dépend du fait que l'unité du QG a déjà utilisé ou non sa Réserve d'Urgence.

Si une unité HQ est non ravitaillée au moment où sa formation est activée et qu'elle est toujours à pleine puissance, elle peut s'activer normalement si elle utilise une Réserve d'Urgence. Par conséquent, retournez le QG sur sa face arrière contenant le symbole de ravitaillement spécial.

Le QG reste retourné jusqu'à la Phase de Récupération. Si un QG Non Ravitaillé se trouve déjà du côté Réserve d'Urgence, déplacez le marqueur d'Activation de la Formation vers l'espace zéro, quelle que soit sa position précédente, afin de mener une Activation de Formation.

#### 6.3.4 Dépenser des Points d'Action

Chaque fois qu'une formation effectue une Action, ajustez le marqueur de Point d'Action (PA) sur la piste correspondante en fonction du coût de l'action sélectionnée (voir 7 actions).

### 6.4 Réaction de Formation

Contrairement à de nombreux autres jeux, les deux camps sont activement impliqués dans le processus de jeu dans Crossing the Line à chaque fois. Le camp de la Réaction ne reste pas simplement inactif pendant que l'adversaire tourne en rond autour des troupes amies! Au lieu de cela, le camp de Réaction peut faire ce que cela implique: il peut réagir à certaines menaces de l'ennemi.

### 6.4.1 Déclencher des Tentatives de Réaction

Lorsqu'une unité ou une pile d'unités effectue une Action de Mouvement dans laquelle elle entre ou tente de sortir d'un hex adjacent à une unité de combat ennemie (indépendant de toute ZDCs), le camp de Réaction peut annoncer une tentative de Réaction de Formation.

Une tentative de Réaction ne peut être déclarée que si au moins une des unités de combat du joueur à réagir est adjacente à l'unité ou à la pile en mouvement:

**a. N'est pas Désorganisée.**

**b. Est à Portée de Commandement de son QG parent.**

Note: Une seule tentative de Réaction peut être faite par Action de Mouvement de la formation d'Initiative. Le côté de la Réaction devra donc peser avec soin lorsqu'une tentative de Réaction doit être faite!

### 6.4.2 Résolution des Tentatives de Réaction

Le QG de la formation sélectionnée pour faire une tentative de Réaction doit réussir une Vérification de Réaction. Lancer un dé; si le résultat est égal ou inférieur à la Valeur de Réaction imprimé par le QG, la tentative de Réaction de Formation réussit; sinon cela échoue.

Une formation qui réagit avec succès reçoit un nombre de Points d'Action égal au nombre rouge sur le Tableau des Points d'Action. Placez le marqueur PA sur la piste des Points d'Action correspondant au numéro. Le marqueur de Niveau d'Activation de Formation qui réagit descend d'une case.

Si le QG d'une formation qui réagit est non ravitaillé au moment de la Réaction, toutes les pénalités pour l'activation d'une formation non ravitaillée sont appliquées.

Note: Si une tentative de Réaction échoue, la formation ne subit aucun résultat indésirable. Son marqueur de Niveau d'Activation de Formation reste où il se trouve. Si une Formation entreprend une autre Action de Mouvement dans le même Segment d'Activation de Formation, une autre tentative de Réaction de Formation peut être effectuée.

### 6.4.3 Effets d'une Réaction Réussie

L'unité ou la pile effectuant un mouvement doit s'arrêter dans l'hex où elle vient d'entrer ou a tenté de sortir. L'Action de Formation d'Initiative prend fin immédiatement.

Toute unité sur empilée en raison de la tentative de Réaction doit immédiatement subir les effets indésirables correspondants (voir 5.3.1 Empilement).

Une fois que le camp de Réaction a terminé la Réaction de Formation en dépensant le nombre de PAs déterminé, le camp Initiative reprend l'Activation de Formation en cours avec la formation précédemment activée. La formation doit sélectionner et commencer une nouvelle Action. Il peut dépenser les Points d'Action restants, mais chaque Action de Mouvement entrepris peut être soumise à une nouvelle tentative de Réaction de Formation.

Si une éventuelle tentative de Réaction de l'ennemi n'aboutit pas: L'unité en mouvement peut continuer son mouvement normalement.

Note: pendant une Réaction de Formation, aucune contre-réaction du côté de l'initiative n'est possible

## 7. ACTIONS

Une formation activée peut entreprendre des Actions. Une formation reçoit le nombre de Points d'Action indiqué dans le tableau des Points d'Action (Réaction: valeurs en rouge).

**Action Costs per Unit/Stack**

| | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| **Mouvement** | 1 | **Action Remise en Etat** | 1 | **Attaque Rapide** | 1 | **Attaque Préparée** | 3 |
| **Relocalisation QG** | 1/2/3 | **Déf. Améliorée** | 1 | **Attaque Normale** | 2 | | |

**Effets de la Portée de Commandement et de la Désorganisation:** Les unités qui ne se trouvent pas dans la Portée de Commandement du QG parent peuvent uniquement effectuer des Actions de Mouvement ou d'Attaque Rapide et les coûts de PA de ses Actions sont doublés.

Note : Les unités Désorganisées sont strictement limitées à une Action de Remise en Etat. Les unités Isolées ne peuvent effectuer aucune Action.

### 7.1 Actions Possibles (aperçu)

Action de Mouvement (voir 7.3)
**(1 PA par pile)**
Une unité de combat (ou une pile d'unités de combat appartenant à la même formation) peut effectuer des mouvements.
Utilisez la Capacité de Mouvement imprimée de l'unité la plus lente de la pile. Les unités ne peuvent pas être ramassées ou débarquées d'une pile en mouvement. (Voir les règles pour le Mouvement, les Zones de Contrôle et d'Empilement pour plus de détails).

**Action de Relocalisation du QG (voir 7.4)**
**(En fonction de la valeur de Relocalisation du QG)**
Un QG ne peut jamais entreprendre une Action de Mouvement.
Il «se déplace» toujours en effectuant une Relocalisation du QG. Une pile d'unités comprenant un QG ne peut donc pas se déplacer en pile.

**Action de Combat (voir 7.5)**
**(Attaque Rapide: 1 PA, Attaque Normale: 2 PA, Attaque Préparée: 3 PA)**
Le camp exécutant l'Action doit déclarer une Attaque Rapide, une Attaque Normale ou une Attaque Préparée avec une seule unité ou une pile d'unités contre un hexa adjacent occupé par l'ennemi. L'attaquant décide quelles unités de l'hex attaquant participeront; toutes les unités en défense doivent participer.

Note: le combat multi-hex n'est pas autorisé.

• **Attaque Rapide:** aucun Soutien au Combat ni de Soutien d'Attaque du QG ne peuvent être utilisés.

• **Attaque Normale:** le Soutien au Combat de l'Attaquant et le Soutien d'Attaque du QG (moitié de la force) peuvent être utilisé.

• **Attaque Préparée: Le** Soutien au Combat de l'Attaquant et le Soutien du QG (pleine force) peuvent être utilisés.

**Action de Remise en Etat (voir 7.6)**
**(1 PA par unité)**
Une unité appartenant actuellement à la même formation et située dans la Portée de Commandement du QG parent peut tenter de supprimer la Désorganisation.

**Action de Défense Améliorée (voir 7.7)**
**(1 PA par pile)**
Une unité de combat (ou une pile d'unités de combat appartenant à la même formation) peut mener une Action de Défense Améliorée afin de renforcer sa position ; une unité / pile en défense dans une Défense Améliorée utilise la colonne améliorée du jeton de combat tiré si elle est attaquée.

**Pistes de Point d'Action**
Chaque camp possède une piste de Point d'Action, utilisée pour enregistrer le nombre de Points d'Action disponibles pour une formation activée au cours d'une Activation de Formation (ou de Réaction).

• Chaque Action choisie coûte un certain nombre de Points d'action. Toute Action peut être choisie si la formation activée a le nombre requis de Points d'Action sur sa piste.

• Lorsque les Points d'Action sont utilisés, ajustez le marqueur PA pour enregistrer le nombre de Points d'Action restants. Un camp n'a pas besoin de dépenser tous les Points d'Action disponibles dans une Activation de Formation

donnée. Tous les points PAs inutilisés sont simplement perdus lorsque leur propriétaire décide de mettre fin à l'Activation de  Formation.

### 7.2 Procédure

Suivez ces étapes lors de l'exécution d'Actions:

**a. Sélectionner les unités éligibles:** Toutes les unités subordonnées ou affectées à une formation activée sont éligibles pour mener des actions.

**b. Sélectionnez une Action et vérifiez la Portée de Commandement**

**c. Ajustez le marqueur PA correspondant aux Points d'Action dépensés**.

**d. Vérifiez si l'unité est à Portée de Commandement** (voir 5.8 Portée de commandement)

**e. Effectuer l'Action:** l'action est maintenant exécutée par une ou plusieurs unités activées capables de le faire. Rappelez-vous qu'une Activation de Formation peut être interrompue temporairement en raison d'une tentative de Réaction de Formation réussie.

**f. Effectuer une autre Action:** s'il reste suffisamment de Points d'Action, le joueur peut effectuer une autre Action. Sinon, l'Activation de formation est terminée.

Note: une unité peut effectuer plus d'une Action dans l'Activation d'une seule Formation. Il peut même se déplacer et / ou mener un combat plusieurs fois.

### 7.3 Action du Mouvement

Les unités sont déplacées en dépensant des Points de Mouvement (PMs) jusqu'à concurrence de leur capacité de mouvement (CM).

Les mouvements peuvent être affectés ou totalement empêchés par la présence d'unités de combat ennemies et de ZDCEs, du terrain, des restrictions d'empilement, etc.

Consultez le Tableau des Effets de Terrain en croisant le type d'unité en référence avec le terrain ou elle entre. Il n'y a pas de limite au nombre d'unités amies pouvant passer par un seul hex au cours d'une Action de Mouvement, les limites d'empilement n'étant appliquées qu'à la fin d'une Action.

#### 7.3.1 Déplacement des Piles

Les unités appartenant actuellement à la même formation qui commencent une Action de Mouvement dans le même hex peuvent se déplacer ensemble en une pile, sans coût supplémentaire en Points d'Action.

• Dépensez le coût du Mouvement PM pour déplacer l'ensemble de la pile.

• Les PMs de la pile sont limités par le PM de l'unité la plus lente de la pile.

• Une pile en mouvement ne peut jamais baisser ou ramasser des unités pendant son mouvement.

• Toutes les unités qui commencent à se déplacer en pile doivent terminer leur mouvement dans le même hex, à moins qu'elles ne soient forcées de se déplacer pour cause de sur empilement pour une raison quelconque.

• Un QG ne peut pas se déplacer avec une pile ; un QG est toujours «déplacé» en menant une Action de Relocalisation du QG.

#### 7.3.2 Mouvement Maximum

Une unité ne peut jamais dépasser sa CM (ou sa pile) au cours d'une seule Action de Mouvement.

**EXCEPTION:** Une unité peut toujours se déplacer d'un hex, tant que ce n'est pas:

• Entrez dans un hex occupé par l'ennemi.

• Entrer ou traverser un terrain interdit.

• Passer directement d'un ZDCE à un autre (exception: Mouvement d'Infiltration, voir 7.3.4 Mouvement d'Infiltration)

• Déclenchez une Réaction de Formation ennemie réussie avant de sortir de son hex d'origine.

Les unités ne sont pas obligées de dépenser la totalité de leur CM, mais les PMs inutilisés ne peuvent être ni accumulés ni transférés.

• Une unité ou une pile peut être engagées dans un nombre quelconque d'Actions de Mouvement pendant l'Activation d'une Formation, à condition que les Points d'Action soient disponibles pour lui permettre d'y participer.

• Une unité amie ne peut jamais entrer dans un hex contenant une unité de combat ennemie. Lorsqu'elle se déplace à proximité d'un hex exclusivement occupé par un QG ennemi, le QG est immédiatement déplacé (voir 5.3.2 Déplacement du QG).

### 7.3.3 Mouvement sur Route

Une unité qui est déplacée directement d'un hex de route dans un hex de route adjacent par un côté d'hex traversé par la route dépense les PMs en fonction du type de route et ignore tous les autres terrains de l'hex entré et du côté d'hex traversé (ceci inclut les hexs de Casemates). Les unités ne peuvent pas utiliser le coût de mouvement routier lors de l'entrée ou de la sortie d'une ZDCE.

Note: les hexs de village, de ville et industriels ne sont pas des hexs de route. Mais les unités sortant de tels hexagones sur une route, connectée à celle-ci, peuvent utiliser les coûts réduits!

Les unités US classées comme types de mouvements à pied ne paient que 1/2 PM si vous utilisez une route. Ceci est même possible si la CM augmentée est utilisée (voir 7.3.5 Augmenter la CM des unités à pied).

### 7.3.4 Mouvement d'Infiltration

Toute unité ou pile amie qui commence une action de mouvement dans une ZDCE peut essayer de passer directement à une autre ZDCE en dépensant toute sa CM. Elle (ou dans le cas d'une pile: chaque unité) doit passer une VE (voir 5.6 Vérification d'Efficacité) pour réussir et être placée dans le nouvel hex. En cas d'échec de la VE, elle est désorganisée et ne se déplace pas. Les Points d'Action correspondants sont dépensés, quel que soit le résultat.

Note: le Mouvement d'Infiltration peut déclencher une tentative de Réaction de Formation

### 7.3.5 Augmentation de la CM des unités à Pied

Les unités de combat classées comme unités à pied voient leur CM augmentée de deux si elles ne se déplacent pas à proximité d'une unité ennemie pendant toute leur Action de Mouvement (y compris à la fois l'hex de départ et l'hex final).

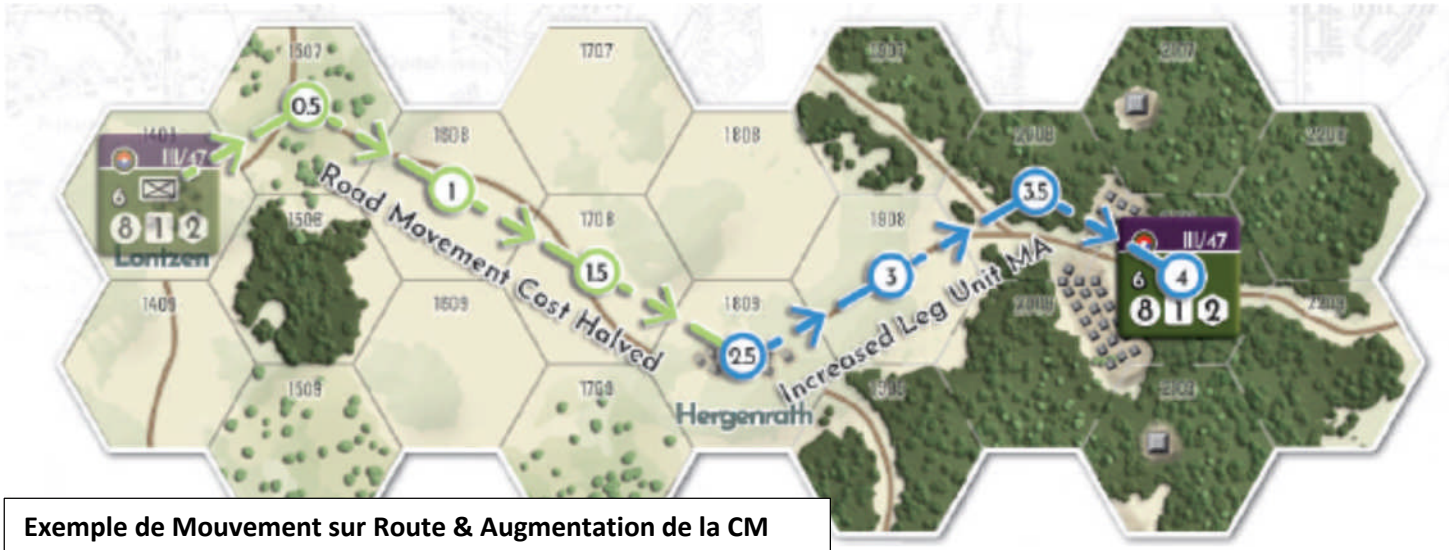
### 7.3.6 Mouvement et QGs ennemis

Lorsqu'une unité ou une pile effectuant une Action de Mouvement se déplace à proximité d'un QG ennemi situé seul dans un hex:

• L'unité du QG est immédiatement déplacée (voir 5.3.2 Déplacement du QG).

• Aucune autre unité de combat adjacente appartenant actuellement à la formation du QG déplacé ne peut tenter une Réaction de Formation dans cette Action de Mouvement.

Note: les unités appartenant à une autre formation qui ne subissent pas de déplacement du QG peuvent toujours Tenter une Réaction.




**Exemple de Mouvement sur Route & Augmentation de la CM**

### 7.3.7 Les Cours d'Eau et la Rivière Roer

Les unités à pied paient un PM supplémentaire pour traverser un côté d'hex de cours d'eau. Les unités motorisées doivent dépenser la totalité de leur CM pour traverser un cours d'eau. En d'autres termes, ils doivent commencer une Action de Mouvement adjacente à un côté d'hex de cours d'eau pour le traverser et cesser le mouvement immédiatement après le franchissement.

Ces coûts PMs supplémentaires ne s'appliquent pas si l'unité en question suit le chemin d'une route ou si la traversée commence et ou se termine dans un hex de village ou industriel (voir 3.1.2 Côté de l'hex du Terrain).

• Les unités US ne peuvent pas traverser la Rivière Roer.

• Les unités Allemandes ne peuvent traverser la Rivière Roer que par des routes (5518-5519 et 5420-5520).

### 7.3.8 Restrictions de Mouvement Allemands

Pendant les tours de 1 à 3, les unités Allemandes ne sont pas autorisées à pénétrer dans les hexs situés au nord-ouest de la ligne extérieure de casemates, de l'hex 2106 à l'hex 5605.

EXCEPTION: le Renflement de Kerkrade

(3803; 3804; 3903; 3904; 3704; 3805; 4004; 4103).

**Restrictions du Mouvement Allemand**

### 7.4 Action de Relocalisation du QG

Le nombre de PAs nécessaires pour entreprendre une Action de Relocalisation du QG est égal au nombre de Points de Relocation du QG sur le marqueur. Une Action de Relocalisation du QG est la seule Action qu'un QG peut entreprendre. Une unité de QG doit toujours être située dans un hex de village, ville ou Industriel.

• Prenez l'unité du QG et placez-la dans son hex de destination. L'hex de destination doit être sous contrôle ami et à Portée de Commandement de ce QG. Pour "déplacer" le QG, il doit être possible d'établir un chemin d'hexs contigus sans unités ennemies et / ou ZDCE - entre l'hex de départ et l'hex de destination. Les unités amies annulent les effets de la ZDCE dans l'hex qu'elles occupent, y compris l'hex de départ et de destination.

• Un QG qui ne respecte pas les limites ci-dessus est passible des sanctions du Déplacement du QG (voir 5.3.2 Déplacement du QG).

### 7.5 Action de Combat

Le combat se produit entre des unités adverses dans des hexs adjacents en déclarant une Action de Combat. Le combat est toujours volontaire : une unité n'est jamais obligée d'attaquer. Si un camp inflige plus de pertes à l'adversaire qu'il n'en subit, la Victoire du Combat est obtenue.

**Unités de QG en Combat**

Les unités de QG ne sont jamais affectées par le combat et ne subissent pas non plus de coups au combat; leur présence dans une pile est simplement ignorée. Les QGs ne peuvent pas retraités; un QG est immédiatement déplacé s'il se retrouve soudainement seul dans un hex à la suite d'un combat.

#### 7.5.1 Résolution du Combat

**Étape A: Déclaration d'Attaque**

Le camp qui effectue l'Action déclare un type d'Action de Combat (Attaque Rapide, Normale ou Préparée) avec une unité amie ou une pile d'unités amies adjacentes à un seul hex occupé par l'ennemi.

Note: les combats sur plusieurs hexs ne sont pas autorisés, bien que les unités adjacentes puissent fournir un Soutien (voir 7.5.1.2 DRMs de Combat).

**Étape B: jetons de combat**

Chaque joueur tire un Jeton de Combat pour déterminer les multiplicateurs de combat.

**Étape C: Détermination de la Force**

Les deux camps constituent leur force de combat finale (voir 7.5.1.1 Détermination de la Force de Combat).

**Étape D: Tableau des Résultats du Combat et DRMs**

1. Comparez la force de combat finale de l'attaquant à celle du défenseur et exprimez la comparaison sous la forme d'un rapport simplifié. Arrondissez ce rapport de cotes à l'inférieur pour correspondre à l'une des colonnes du CRT.

2. Croiser le rapport en référence avec le type de terrain de l'hex occupé par le(s) défenseur(s).

• Si le rapport est supérieur à celui indiqué dans la colonne la plus à droite pour le type de terrain indiqué, utilisez la colonne la plus à droite.

• Si le rapport est inférieur à celui indiqué dans la colonne la plus à gauche pour le type de terrain indiqué, l'attaque est traitée comme un résultat de «5/0» (les PAs sont toujours considérés comme ayant été dépensés).

3. L'attaquant lance un dé en appliquant tous les DRMs correspondant (voir 7.5.1.2 DRMs de Combat):

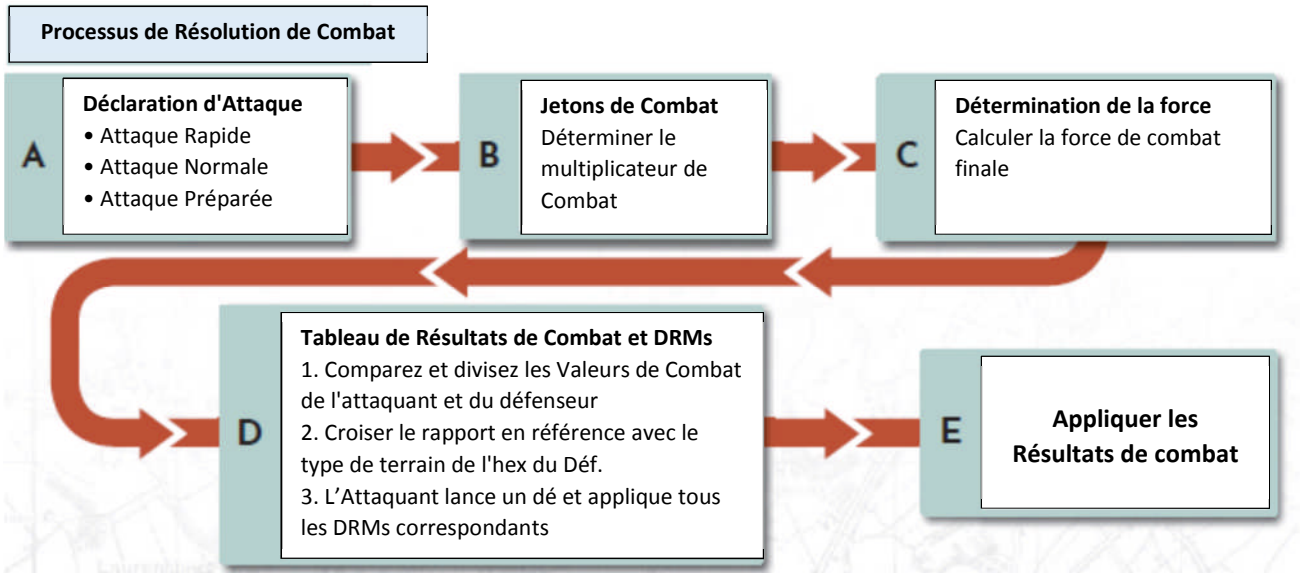
• Côté d'Hex du Terrain

• Soutien des Attaquants / Défenseurs

• Soutien du QG

• Supériorité Blindé

Croiser le résultat modifié en référence avec le rapport situé sur la ligne de Terrain appropriée pour obtenir le résultat du combat. Appliquez les résultats du combat immédiatement (voir 7.5.2 Résultats du Combat).

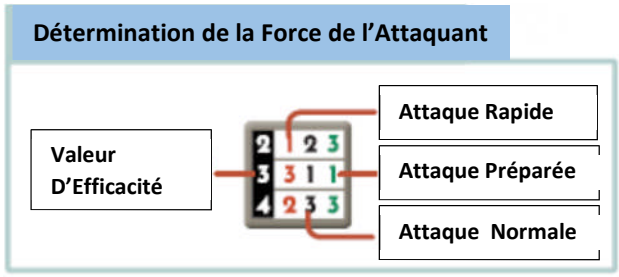



### 7.5.1.1 Détermination de la Force de Combat

La force d'une unité en attaque ou en défense est calculée avant chaque bataille comme suit:

**Détermination de la Force**

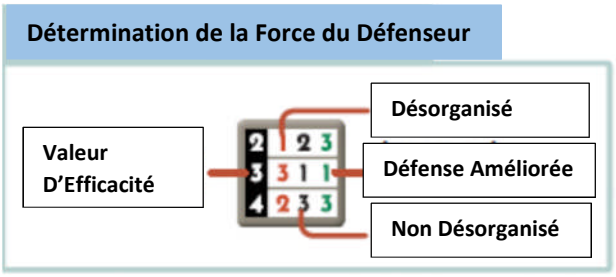
L'attaquant tire au hasard un Jeton de Combat pour trouver le Multiplicateur de combat (1-3) de cette Action de Combat en croisant la référence de la Valeur d'Efficacité de l'unité avec la colonne appropriée du Jeton de Combat:




Le Multiplicateur de Combat ainsi trouvé est ensuite utilisé pour multiplier la Force de Combat actuelle de l'unité afin d'obtenir la Force de Combat finale de cette unité.

S'il y a plus d'une unité attaquant (de la même pile), la procédure est répétée séparément pour chaque unité impliquée, mais le même Jeton est utilisé pour toutes les unités de la même pile.

**Détermination de la Force du Défenseur**
Le défenseur tire un autre Jeton de Combat et répète la procédure décrite ci-dessus pour que la Force de Combat de sa ou ses unités qui sont engagés dans le combat.
Les colonnes des Jetons de Combat sont utilisées comme suit:




Note: il n'y a qu'un seul Jeton de Combat tiré par l'attaquant et le défenseur ; peu importe si une, deux ou trois unités attaquent / défendent!

Une fois qu'une Action de Combat est résolue, les deux joueurs replacent les Jetons de Combat tirés dans le conteneur.

Note: Statistiquement, une unité a plus de chances d'obtenir un modificateur élevé, lorsqu'elle a une meilleure Valeur d'Efficacité si elle mène une Attaque Préparée ou à une Défense Améliorée.

### 7.5.1.2 DRMs de Combat

Il existe quatre types de DRMs de Combat applicables aux combats basés sur : les Effets du côté d'Hex de Terrain, le Soutien au Combat, le Soutien du QG et la Supériorité Blindé.

**1.** Ajoutez tous les modificateurs positifs, puis soustrayez tous les modificateurs négatifs.

**2.** Modifiez le jet de dés réel en fonction du DRM final. Les résultats inférieurs à un sont traités comme un; les résultats supérieurs à 20 sont traités comme 20.

**A. DRM  Effets du Côté d'Hex du Terrain**
Seul le défenseur est éligible pour le DRM d'Effets du Côté de l'Hex de Terrain. C'est le cas si l'attaquant attaque à travers un côté d'hex du terrain, comme indiqué sur le TEC. Comme l'attaquant attaque toujours d'un côté de l'hexagone, le défenseur ne peut obtenir plus d'un DRM d'Effet du Côté de l'Hex du Terrain au cours d'une même Action de Combat.
Tous les DRMs CRT d'Effets du Côté de l'Hex du Terrain sont répertoriés dans le TEC sur: Tableau A des Opérations.

Notes: les hexs de Routes de Villages ou Industriels n'annulent pas les DRMs du côté de l'hex.

**B. DRMs de Soutien au Combat**
Les unités de combat amies **adjacentes à l'unité ennemie Attaquante / Défendant** peuvent être éligibles pour fournir un soutien au combat. Les unités fournissant un soutien au combat sont à l'abri de tout résultat de combat adverse et ne peuvent pas être utilisées pour subir des pertes.

**Conditions Requises pour le Soutien au Combat:**

1. L'unité de combat amie appartient à la **même formation** que celle de la pile attaquante / défendant.

2. L'unité amie **projette une ZDC** dans l'hex ennemie défendant / attaquante.

3. L'unité amie est à **Portée de Commandement** de son QG parent.

Le soutien au combat n'est **pas** disponible pour **l'attaquant** s'il mène une Action d'Attaque Rapide.

Le soutien au combat n'est **pas** possible pour le **défenseur** si une ou plusieurs unités en défense sont désorganisées.

• Pour une **Action d'Attaque Normale**, l'attaquant peut fournir un **DRM de +1** pour chaque hexagone adjacent à l'hex en défense contenant au moins une unité de combat amie (de la même formation) lorsque toutes les conditions mentionnées sont remplies.

• Pour une **Défense Normale (**toutes les unités en défense non désorganisées, mais pas en Défense Améliorée), le défenseur peut fournir un **DRM de -1** pour chaque hex adjacent à l'hex attaquant contenant au moins une unité de combat amie (de la même formation) lorsque toutes les conditions sont remplies.

• Pour une **Action d'Attaque Préparée**, l'attaquant peut fournir un **DRM de +2** pour chaque hexagone adjacent à l'hex en défense contenant au moins une unité de combat amie (de la même formation) lorsque toutes les conditions mentionnées sont remplies.

Note: Dans une Action d'Attaque Préparée, l'attaquant peut également fournir un **DRM de +1** pour chaque hexagone adjacent à l'hexagone en défense contenant au moins une unité de combat amie, même si cette unité appartient à une formation différente tant que toutes les autres conditions sont remplies.

• Pour une **Défense Améliorée**, le défenseur peut fournir un **DRM de -2** pour chaque hexagone adjacent à l'hexagone attaquant contenant au moins une unité de combat amie (de la même formation) lorsque toutes les conditions sont remplies.

Note: pour une **Défense Améliorée**, le défenseur peut également fournir un **DRM de -1** pour chaque hexagone adjacent à l'attaquant contenant au moins une unité de combat amie, même à partir d'une formation différente lorsque toutes les autres conditions sont remplies.

**C. DRM de Soutien d'Attaque du QG**
Pour pouvoir bénéficier du Soutien d'Attaque du QG, l'unité ou la pile attaquante doit être:

**1.** A Portée de Commandement de son QG parent

**2.** Effectuer une Action d'Attaque Normale ou Préparée.

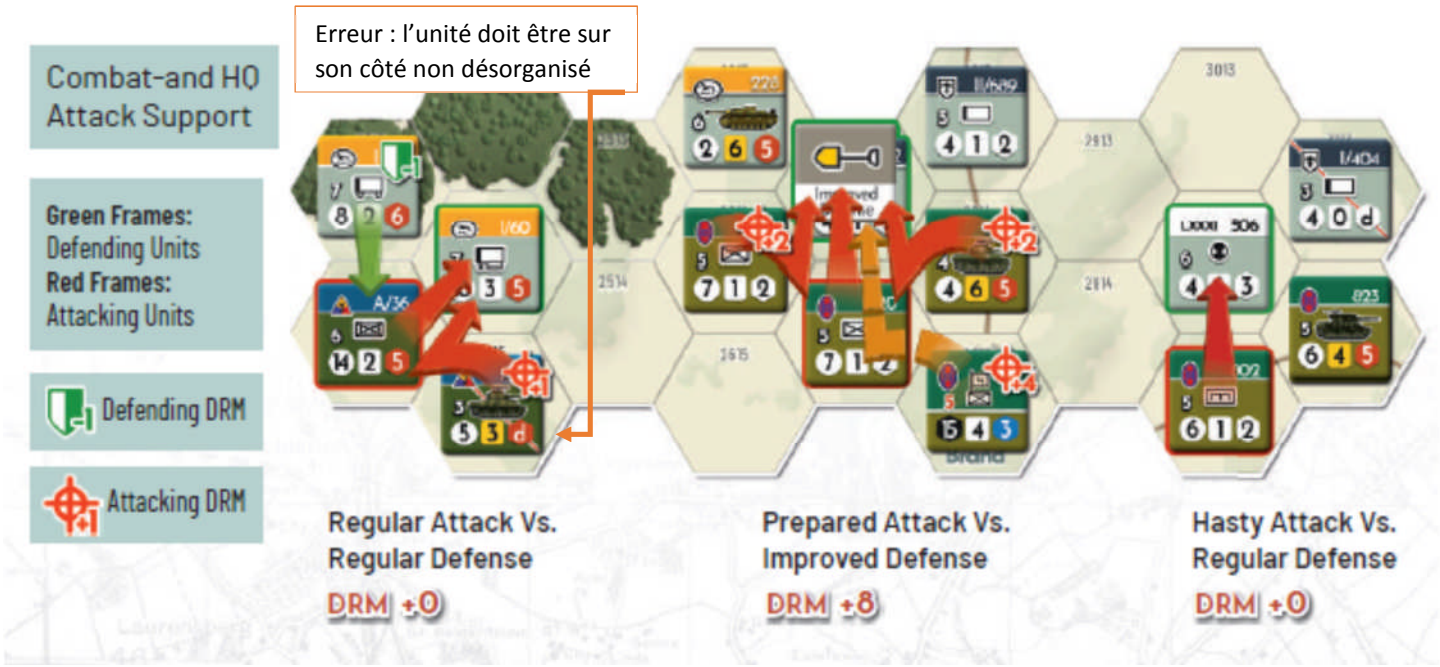
Il n'y a pas de limite au nombre de fois où le Soutien du QG peut être reçue au cours d'une Activation d'une seule Formation. Les défenseurs ne sont jamais éligibles au Soutien d'Attaque du QG. Le nombre de Points de Soutien d'Attaque reçu est déterminé comme suit:

• **Attaque Normale:** l'attaquant reçoit la moitié des Points de Soutien actuels du QG parent (arrondir les fractions à la valeur supérieure).

• **Attaque Préparée:** l'attaquant reçoit tous les Points de Soutien actuels du QG parent.

**D. DRM de Supériorité Blindé**
Pour déterminer si l'attaquant ou le défenseur a la Supériorité Blindé et a droit à un DRM en sa faveur, la valeur du Point de Char de l'attaquant **doit être comparée** à la valeur du Point de Char ou Anti-Char du défenseur.

**Si le défenseur a des Points de Char et des Points Anti-Char disponibles dans l'hex en défense, il doit toujours utiliser les Points de Char.**
Aucun joueur ne peut retenir une unité; les deux camps doivent toujours utiliser leur unité avec les Points de Char / Anti-Char les plus élevés pour déterminer la Supériorité Blindé. Choisissez l'unité contenant la plus grande force de combat actuelle et si les valeurs de deux unités sont égales ; choix du joueur si la force de combat actuelle de deux unités est égale




**Si ni l'Attaquant ni le Défenseur n'ont de Points de Chars disponibles:**
Aucun joueur ne peut établir la Supériorité Blindé et aucun joueur ne recevra un DRM favorable.

**L'Attaquant à des Points de Char et le Défenseur a des Points Anti-Char disponibles:**

**1.** Sélectionnez l'unité attaquante avec le plus grand nombre de Points de Char. Vérifiez si le terrain du défenseur présente des modificateurs possibles et arrondissez-le si nécessaire pour obtenir la valeur finale en Points de Char de l'attaquant.

**2.** Sélectionnez l'unité en défense (même si elle est désorganisée) avec le plus grand nombre de Points Anti-char. Ajoutez à ce nombre le Bonus de Terrain défensif (le cas échéant), qui augmente les Points Anti-Char de l'unité en défense, pour obtenir la valeur Anti-Char finale du défenseur.

**3.** Soustrayez la valeur du Point Anti-Char du défenseur de la valeur du Point du Char de l'attaquant pour déterminer la Supériorité Blindé.

4. Si le résultat final est un nombre positif, l'attaquant peut établir la Supériorité Blindé et si le résultat final est un nombre négatif ou zéro, aucun joueur ne peut établir la Supériorité de Blindé et aucun joueur ne recevra un DRM favorable car les Points Anti-Char ne peuvent jamais établir la supériorité Blindé.

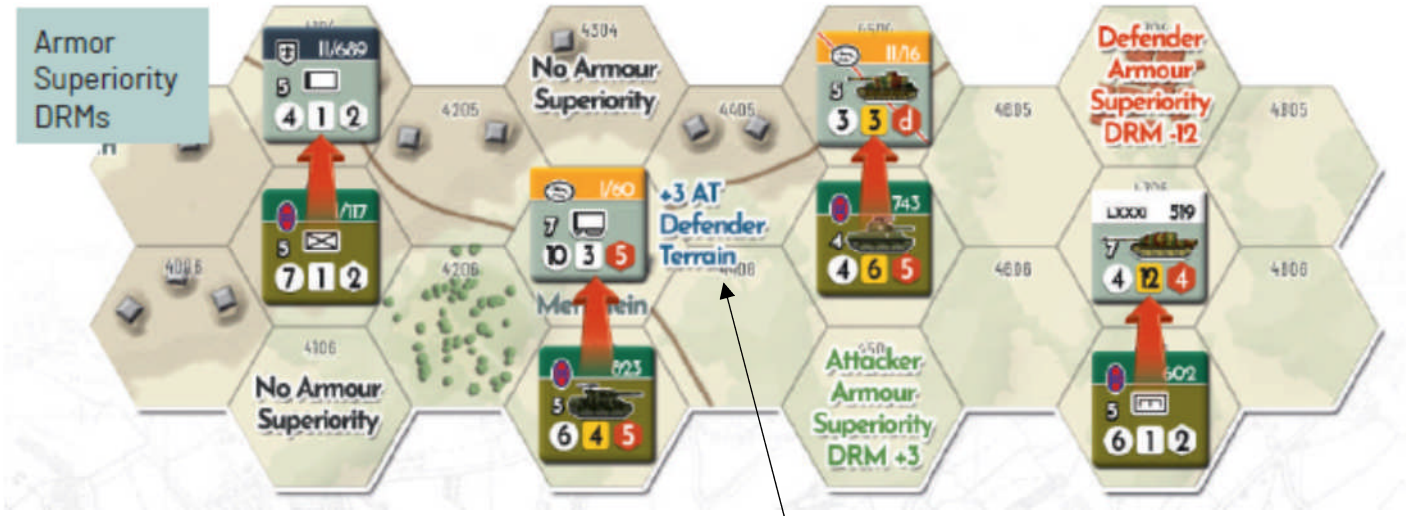
Note: même si une unité ne dispose pas de Points Anti-Char, elle est toujours éligible pour recevoir un bonus de Terrain Défensif.

**L'Attaquant et le Défenseur disposent de Points de Char:**
1. Sélectionnez une unité attaquante avec le plus grand nombre de Points de Char. Vérifiez si le terrain (le côté de l'hex) du défenseur présente des modificateurs possibles et arrondissez-le si nécessaire pour obtenir la valeur finale en Points de Char de l'attaquant.

**2.** Sélectionnez une unité en défense (même si elle est désorganisée) avec le plus grand nombre de points de char. Les points de char sont les derniers points de char du défenseur, car les points de char en défense ne sont jamais modifiés en raison du terrain.

**3.** Soustrayez la valeur en Points du Char du défenseur de celle de l'attaquant pour déterminer la Supériorité Blindée. Le résultat final est le DRM de la Supériorité Blindée (positive ou négative) de l'Action de Combat.

**L'Attaquant a des Points Anti-Char et le Défenseur a des Points de Char disponibles:**
Le défenseur reçoit automatiquement la Supériorité Blindé et la valeur totale en Points de Char de l'unité du défenseur avec le plus grand nombre de Points de Char est utilisée comme un DRM de Supériorité Blindé (négatif) favorable. Les Points de Chars du défenseur ne sont jamais modifiés en raison du terrain et l'attaquant ne peut pas utiliser de Points Anti-char contre les Points de Char du défenseur.




Erreur : + 1AT (et non + 3AT)
Défenseur dans un village

### 7.5.2 Résultats de Combat

Les résultats de combat se composent de deux chiffres séparés par une barre oblique: le nombre à gauche s'applique à la pile en attaque et le nombre à droite au défenseur. Les chiffres eux-mêmes indiquent le nombre de coups reçus au combat par un camp.

Les coups imprimées en rouge exigent que toutes les unités de l'hex d'attaque / défense correspondant fassent une VE. (Voir 5.6.1 Vérification de l'Efficacité)

Note: les résultats contre le défenseur sont toujours totalement appliqués avant ceux de l'attaquant.

**Distribuer des coups du Combat**
La procédure suivante doit être strictement suivie lors de l'application des résultats de combat. Le défenseur doit toujours suivre complètement la procédure avant l'attaquant:

**1.** Si le résultat de combat correspondant est d'au moins 1, il faut perdre un pas. La perte du premier point de force obligatoire doit être une unité qui défendait avec des points de Char ou Anti-Char ou l'attaquant avec des points de Char.

**2. Si le résultat de l'attaquant/défenseur est imprimé en rouge**, il doit effectuer une VE avec chacune de ses unités dans la pile en attaque/défense. Toutes les unités qui échouent au VE sont désorganisées.

**3.** La deuxième coup de combat (si le résultat de l'attaquant/défenseur est égal ou supérieur à 2) est variable:

• Si l'unité échoue à une VE en raison d'un résultat rouge, le second coup doit être converti en retraite forcée. (Voir aussi 5.6.2, si l'unité déjà désorganisée échoue une VE)

• Si l'unité réussit la VE ou si le résultat n'est pas imprimé en rouge, le joueur a la possibilité d'effectuer une retraite volontaire au lieu de prendre le second coup.

Note 1: Ni l'attaquant ni le défenseur ne peuvent battre en retraite de plus d'un hex.

Note 2: Toutes les unités doivent faire une retraite pour convertir le second coup. Si seules certaines unités d'une pile échouent au VE et font une retraite forcée, les autres qui ont passé la VE ont toujours leur deuxième coup au combat! Il n'est pas possible d'annuler la perte du deuxième coup en retraitant au moins toutes les unités.

**4.** Tous les autres coups de combat doivent être considérés comme des pertes de pas. Toutes les Pertes en Points de Force doivent être équitablement réparties entre toutes les unités impliquées; aucune unité ne peut absorber deux Pertes de Points de Force avant que toutes les autres unités n'aient absorbé chacune une Perte de Point de Force.

**Pertes de Pas**

Chaque Perte de Point de Force est appliquée à une seule unité et entraîne une réduction de un de la force de combat actuelle de l'unité. Les Pertes en Points de Force sont réparties comme le souhaite le propriétaire entre les unités de combat, en tenant compte des directives susmentionnées.

Noter simplement la nouvelle force de l'unité en plaçant le marqueur de Force de Combat Actuel correspondant en-dessous. Le marqueur est pivoté de telle sorte que le numéro correct soit toujours affiché en haut.

Si une unité a actuellement une force de un et subit une autre Perte de Points de Force, elle est éliminée. Retirez le pion de l'unité du jeu.

La Capacité de Mouvement, les points de Char ou Anti-Char et la Valeur de l'Efficacité d'une unité ne sont jamais affectés négativement en raison de Pertes de Points de Force.

**Retraite**

Les unités en Retraite dans une pile ne peuvent pas se séparer. Une unité ou une pile doit retraiter en direction de l'hex le plus proche adjacent à une zone d'approvisionnement amie, sous réserve des restrictions suivantes:

**Les hexs et les côtés d'hexs interdits d'entrée en retraite sont:**

• Hexs occupés par l'ennemi
(Y compris ceux occupés uniquement par des QGs).

• ZDCE **(Exception: Retraite Forcée).**

• Les côtés d'hexs de la Rivière Roer.

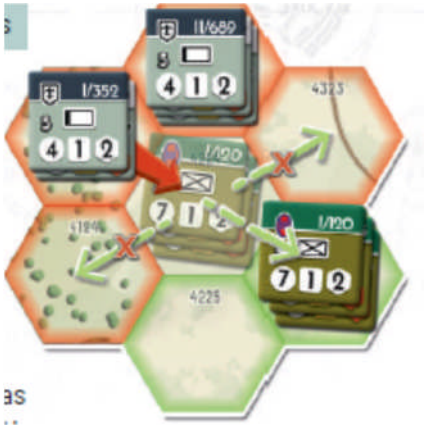
• Hors de la carte.

Un hex contenant une ZDCE doit être entré si une unité est forcée de faire une retraite et qu'aucun autre hex n'est disponible. Chaque unité en retraite subit une Perte de Points de Force supplémentaire qui ne compte pas comme une satisfaction pour les coups restants au combat.

Chaque unité qui doit, mais ne peut pas faire une retraite forcée, subit deux Pertes de Points de Force supplémentaires qui ne comptent pas comme une satisfaction pour les coups restants au combat.

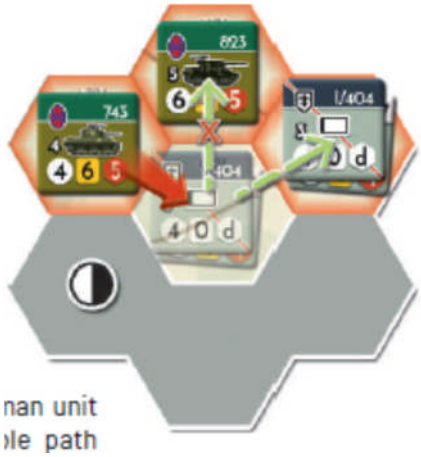
IMPORTANT Remarque: Si seules certaines unités d'une pile doivent effectuer une retraite forcée, alors que d'autres sont choisies pour la retraite volontaire (pour convertir le deuxième coup au combat), la retraite forcée doit être exécutée en premier.

(Ceci est important si l'hex de retraite est déjà occupé par des unités amies et que la retraite provoque un sur empilement).



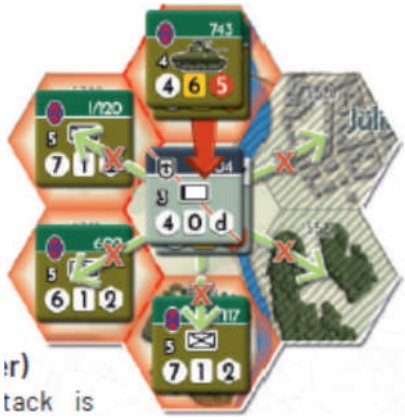
**Retraite Réussie**

La pile d'unités US a un chemin de retrait dégagé vers une zone de ravitaillement amie, ce qui permet un retrait.



**Retraite Forcée Réussie**

Le seul chemin possible de la pile d'unités Allemandes en retraite consiste à se déplacer dans l'hex contenant une ZDCE. Ce faisant, chaque unité de la pile subit une perte de points de force supplémentaire.



**Echec de la Retraite Forcée (Rivière Ruhr)**

Cette pile Allemande est encerclée contre la Rivière Ruhr, ce qui empêche ses unités de mener à bien leur mouvement de retraite forcé, leur faisant perdre 2 Points de Force supplémentaires.

### 7.5.3 Victoire au Combat

Le camp qui reçoit le plus petit nombre de coup au combat dans un combat remporte la bataille, à moins que toutes les unités des camps impliquées dans le combat ne soient éliminées. Dans ce cas, ou en cas d'égalité, aucun camps ne remporte la victoire.

L'unité ou la pile gagnante reçoit immédiatement **un point d'Action Bonus**, limité comme suit:

**1.** Seules les unités impliquées dans le combat peuvent utiliser le PA bonus.

**2.** La ou les unités doivent être à Portée de Commandement du QG parent.

Une ou plusieurs unités de la pile doivent immédiatement utiliser le bonus PA, sinon il est perdu. Aucune autre unité, y compris celles qui soutiennent le combat, ne peut utiliser le point ou être impliquée dans l'action choisie.

Si l'attaquant gagne le bonus PA, il peut l'ajouter avec des Points d'Action restants sur la Piste PA amie.

### 7.6 Action de Remise en Etat

Chaque unité désorganisée doit effectuer individuellement une Action de Remise en Etat: Une unité peut effectuer toute une série d'Actions de Remise en Etat, à condition que des Points d'Actions soient disponibles pendant l'Activation de Formation.

• Effectuer une Vérification d'Efficacité de l'unité désorganisée; si l'unité passe, retournez-la sur son coté normal (non désorganisé). Si elle échoue, elle reste désorganisée mais ne subit aucun autre effet indésirable.

Note: une Action de Remise en Etat est la seule action qu'une unité désorganisée puisse entreprendre.

### 7.7 Action de Défense Améliorée

Pour mener une Action de Défense Améliorée, placez simplement le marqueur correspondant au-dessus de la pile. Il obtient tous les avantages s'il est attaqué tant que le marqueur est en place.

**Le marqueur de Défense Améliorée est immédiatement supprimé:**

• Si au moins une unité dans l'hex est désorganisée.

• Si au moins une unité dans un hex est éliminée, la ou les unités restantes perdent leur Défense Améliorée.

• Si au moins une unité quitte l'hex pour une raison quelconque.

• Si au moins une unité dans l'hex conduit n'importe quelle Action.

• Si une autre unité termine une Action de Mouvement ou retraite dans l'hex.

Il n'est pas possible que seules des parties des unités d'un hex soient en Défense Améliorée, c'est une affaire du «tout ou rien».

EXCEPTION: le marqueur Défense Améliorée n'est PAS retiré si des renforts sont placés dans l'hex, si une unité US reçoit des remplaçants ou si une unité Allemande se réorganise.

### 7.8 Segment de Fin de Tour

Avancez le marqueur de tour de jeu d'une case pour indiquer le début d'un nouveau tour. Si le dernier tour est terminé, la partie se termine et la victoire est déterminée.

## 8. PHASE ADMIN

Placez le marqueur Initiative + DRM dans la case zéro de la piste Initiative. Peu importe à ce stade, de quel côté il est placé. C'est la seule fois pendant un tour que le marqueur est placé dans la case zéro.

### 8.1 Segment de Récupération

Le Niveau d'Activation de Formation récupère selon les règles suivantes, différentes pour chaque côté.

La Récupération signifie que le marqueur d'Activation de Formation obtient un nombre d'espaces avancés sur la piste correspondante.

• Un QG déterminé à être en Hors ravitaillement au cours de la Phase de Récupération ne peut pas récupérer.

• Un marqueur d'Activation de Formation donné ne peut jamais être ajusté au-dessus de son Niveau Maximum d'Activation, indiqué par le marqueur d'Activation de Formation ainsi que sur la piste d'Activation de Formation sur la carte.

• Un QG qui est actuellement retourné à cause d'une Réserve d'Urgence récupère maintenant s'il est avéré qu'il est ravitaillé (retournez l'unité QG sur sa face avant).

#### 8.1.1 Récupération du Niveau d'Activation de Formation US

Tous les Niveaux d'Activation de Formation US récupèrent autant d'espaces vers le haut sur la piste, comme l'indique leur Valeur de Récupération d'Activation de Formation indiqué dans le tableau de Récupération QG de la Carte Générale B.

**8.1.2 Ajustement du Niveau d'Interdiction** (Interdiction : Bombardement Ininterrompu)
Le joueur US lance un dé et consulte la Table d'Interdiction du Tableau Général B pour déterminer le Niveau d'Interdiction (0, 1 ou 2) du tour de jeu en cours.

**Effets d'Interdiction:**

• Le joueur US applique le Niveau d'Interdiction en tant que DRM d'Initiative supplémentaire.

• Le joueur Allemand utilise le Niveau d'Interdiction pour déterminer les niveaux de Récupération de l'Activation de Formation Allemande.

**8.1.3 Récupération du Niveau d'Activation de Formation Allemande**
Le Niveau d'Activation de Formation de Récupération des Formations Allemandes n'est pas fixe, mais basé sur le Niveau de Récupération d'Activation de Formation individuelle et influencé par le Niveau d'Interdiction du tour de jeu en cours.

• Le joueur Allemand vérifie le Score de Récupération d'Activation de Formation de sa formation à récupérer et croise ce score au Niveau d'Interdiction du Tableau de Récupération du QG pour obtenir le résultat.

Cela signifie que le joueur Allemand ne connaît pas les valeurs exactes du Niveau d'Interdiction et de Récupération pour un Segment de Récupération donné au cours de la Phase Ops précédente!

**8.1.4 Récupération Automatique des unités de Combat**
Chaque unité désorganisée déterminée à se trouver à Portée de Commandement de son QG parente ou du QG auquel elle est actuellement affectée, quitte automatiquement la désorganisation, quel que soit le statut de ravitaillement du QG.

**8.1.5 Attrition d'unités Isolées**
Chaque unité encore désorganisée est considérée comme isolée effectue une Vérification de l'Attrition (voir 5.8.4, Isolement).

**8.2 Segment d'Affectation**
Des unités Indépendantes peuvent être assignées et réaffectées (voir 5.5.1, Formations). Tous les renforts indépendants et éligibles doivent être affectés à une formation éligible (voir 5.5.2, Unités indépendantes).

**8.3 Segment du Plan de Victoire (Campagne seulement)**
À partir du tour 2 du jeu, le joueur US tire un marqueur de Plan de Victoire à chaque tour. Il les range cachés dans l'ordre du tirage. Le premier jeton non factice (dummy) tiré au sort constitue son Plan de Victoire et les valeurs de Points de Victoire correspondantes, comme indiqué sur la carte générale B.
Le joueur Allemand lance ensuite un dé. Sur un résultat de 9 ou 10, le joueur Allemand peut inspecter n'importe quel marqueur de Plan de Victoire tiré, actuellement détenu par le joueur US.

**8.4 Segment de Remplacement**
Le camp US reçoit des Points de remplacement (PRs) à utiliser. Le camp Allemand peut alors cannibaliser et réorganiser certaines unités.

• Les PRs ne peuvent être utilisés que pour des types d'unité spécifiés qui ne sont pas désorganisés et qui se trouvent à Portée de Commandement du QG parent, qui doit lui-même être ravitaillé.

• Les unités dans les ZDCEs peuvent (!) recevoir des remplaçants tant que toutes les autres restrictions sont respectées.

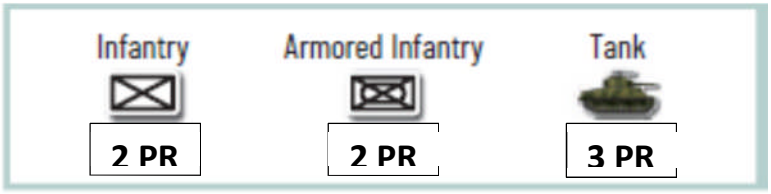
• les PRs doivent être utilisés immédiatement; les points non utilisés sont perdus.

• Un PR récupère un Point de Force. Il n'y a pas de limite au nombre de points qu'une unité peut recevoir par segment, mais les unités éliminées ne peuvent pas être reconstruites et aucune unité ne peut être augmentée au-dessus de sa force de combat d'origine imprimée.

**Des restrictions spéciales supplémentaires sont énumérées ci-dessous:**

### 8.4.1 Remplacements US

Le joueur US reçoit deux PRs d'Infanterie, deux PRs d'Infanterie blindés et trois PRs de chars par tour qui doivent être dépensés pour reconstruire le type d'unité correspondant.




### 8.4.2 Réorganisations Allemandes

Le camp Allemand peut cannibaliser les unités de combat pour recevoir des PRs, quelle que soit leur force actuelle, si elles répondent aux exigences suivantes:

**1.** Elles doivent être non désorganisés.

**2.** À Portée de Commandement de son QG parent, qui doit être Ravitaillé.

**Cannibalisation:** le joueur Allemand supprime simplement une unité de type infanterie du jeu. Chaque Point de Force retiré devient un PR comme indiqué dans le Tableau de Réorganisation des Unités Allemandes du Tableau Général B et doit être dépensé immédiatement ou est perdu. Chaque point ne peut être utilisé que pour récupérer un Point de Force précédemment perdu d'une unité de même type de la même Formation.

*Note : Cannibaliser : Récupérer les pièces détachées en bon état d'un objet, d'un appareil hors d'usage afin de les utiliser sur un autre*.

**German Reorganizations**

| Cannibalized Unit | Reinforced Unit |
|---|---|
| Non Motorized Infantry<br>Bicycle Infantry<br>Machine Gun<br>Non Motorized Engineers | Non Motorized Infantry |
| Motorized Infantry<br>Motorized Engineers | Motorized Infantry |
| Armored Infantry<br>Armored Engineers | Armored Infantry |

| Cannibalized Unit | Reinforced Unit |
|---|---|
| Bicycle Infantry | Bicycle Infantry |
| Machine Gun | Machine Gun |
| Non Motorized Engineers | Non Motorized Engineers |
| Motorized Engineers | Motorized Engineers |
| Armored Engineers | Armored Engineers |
| Recce | Recce |

**QG et les unités de Type Soutien ne sont jamais réorganisées**.

### 8.5 Segment Renforts et Retraits

Dès le début du jeu, tour 2, les deux camps reçoivent des renforts conformément au Tableau des Renforts. L'entrée des renforts peut être retardée au tour suivant à la discrétion du propriétaire, y compris ceux précédemment retardés.

Le joueur Allemand place les renforts éligibles avant le joueur US. Tous les renforts d'un côté sont considérés comme placés simultanément.

### 8.5.1 Placement des Renforts

Les renforts éligibles entrent dans un ou plusieurs hex(s) d'entrée(s) spécifiques selon le Tableau des Renforts et des Retraits.

Si aucun hex d'entrée ami n'est disponible, les Renforts peuvent entrer dans un hex le plus proche du (des) hex(s) d'entrée, tout en restant à Portée de Commandement et non adjacente à une unité ennemie.

Les renforts indépendants doivent être affectés à une formation éligible avant d'être placés sur la carte.

Le marqueur d'Activation de Formation d'une formation de renfort est placé sur la valeur maximale de la Division, sauf indication contraire.

### 8.5.2 Retraits des Divisions Allemandes

Les retraits des Divisions Allemandes ont lieu aux tours 3 et 4 du jeu en raison d'événements historiques. Ils sont indiqués dans le Tableau des Renforts et Retraits.

Note: Les unités assignées à une formation qui se retire, ne le sont pas et peuvent être affectées à une formation différente.

**Tour de jeu 3:**

Retirer la 353rd Division d'Infanterie
(Retiré définitivement).

**Tour de jeu 4:**

Supprimez la 9th Division Panzer (définitivement) et la 116th Division Panzer (retourne au jeu comme renfort au tour de jeu 6 et 7 à pleine force, même si les unités avaient été éliminées ou réduites auparavant).

Une unité qui se voit ordonner de se retirer doit remplir toutes les conditions suivantes pour réussir:

**1.** Dans la Portée de Commandement

**2.** QG parent Ravitaillé

**3.** Non Désorganisé

Sinon, l'unité qui se retire sera complètement éliminée et comptera pour les Points de Victoire (voir 9 Conditions de victoire). Pour l'exécution, prenez simplement toutes les unités qui font partie de ces formations et retirez-les du jeu.

## 9. CONDITIONS DE VICTOIRE

La victoire est déterminée par le nombre de PVs que le joueur US peut gagner pendant le jeu.

Vous pouvez gagner des PVs en contrôlant certains emplacements de victoire et par le nombre de points de force perdus des unités Allemandes. Vous trouverez plus de détails dans les informations sur les scénarios (voir 10 Scénarios).

### Contrôle des Hexs de PVs

Selon le scénario, certains hexagones donnent au joueur US un nombre de PVs. Au début du jeu, tous les hexs de PV sont contrôlés par le camp Allemand.

Pour changer le contrôle d'un hex de PV, un joueur doit soit y entrer, soit y projeter une ZDC, tant que l'autre camp ne contient pas d'unités. De plus, il doit être capable de tracer une ligne depuis sa source d'approvisionnement jusqu'à l'hex de PV qui ne contient aucune unités ennemie ni de ZDCEs.

Si les unités US et Allemandes projettent une ZDC dans un hex vide, ce dernier est contrôlé mutuellement par les deux joueurs. Le changement de contrôle est immédiat et peut survenir et se reproduire autant de fois que nécessaire.

### PVs par Pertes de Points de Force

Les pas de pertes Allemandes sont déterminés à la fin de la partie. Les valeurs PV de perte de force des types d'unités Allemandes figurent dans le tableau général B.

Pour la détermination de la victoire, les pertes en points de force des unités Allemandes retirées sont calculées comme les autres pertes en points de force Allemands. Ils doivent être notés au moment du retrait.

## 10. SCÉNARIOS

**Crossing the Line** comporte trois scénarios plus petits et une campagne. Le déploiement initial, les renforts et les retraits figurent dans les Tableaux de Configuration, de Renfort et de Retrait.

Vous trouverez des détails concernant les conditions spéciales et les conditions de victoire dans la section de chaque scénario.

Veuillez noter que les règles spéciales du scénario incluses remplacent toutes les règles générales du jeu.

Note: **Chaque scénario commence par la phase Ops**. La première Phase Admin est ignorée.

• Sauf dans le Premier Scénario «Premier sang», le joueur US est automatiquement considéré comme ayant gagné la Détermination d'Initiative pour la première Activation de Formation du tour de jeu 1.

• En conséquence, le marqueur Initiative DRM est automatiquement déplacé vers le premier espace (+2), indiquant le côté Allemand.

• Les deux joueurs configurent leurs unités simultanément car toutes les unités ont des emplacements de départ fixes.

• Lorsque vous jouez le Scénario 2: «Le Couloir de Stolberg» ou du scénario 3: «En face la Wurm», seules des parties des renforts sont disponibles et seules des parties des retraits sont effectives (comme indiqué dans les instructions du scénario). Les emplacements des renforts figurent sur le Tableau des Renforts et des Retraits.

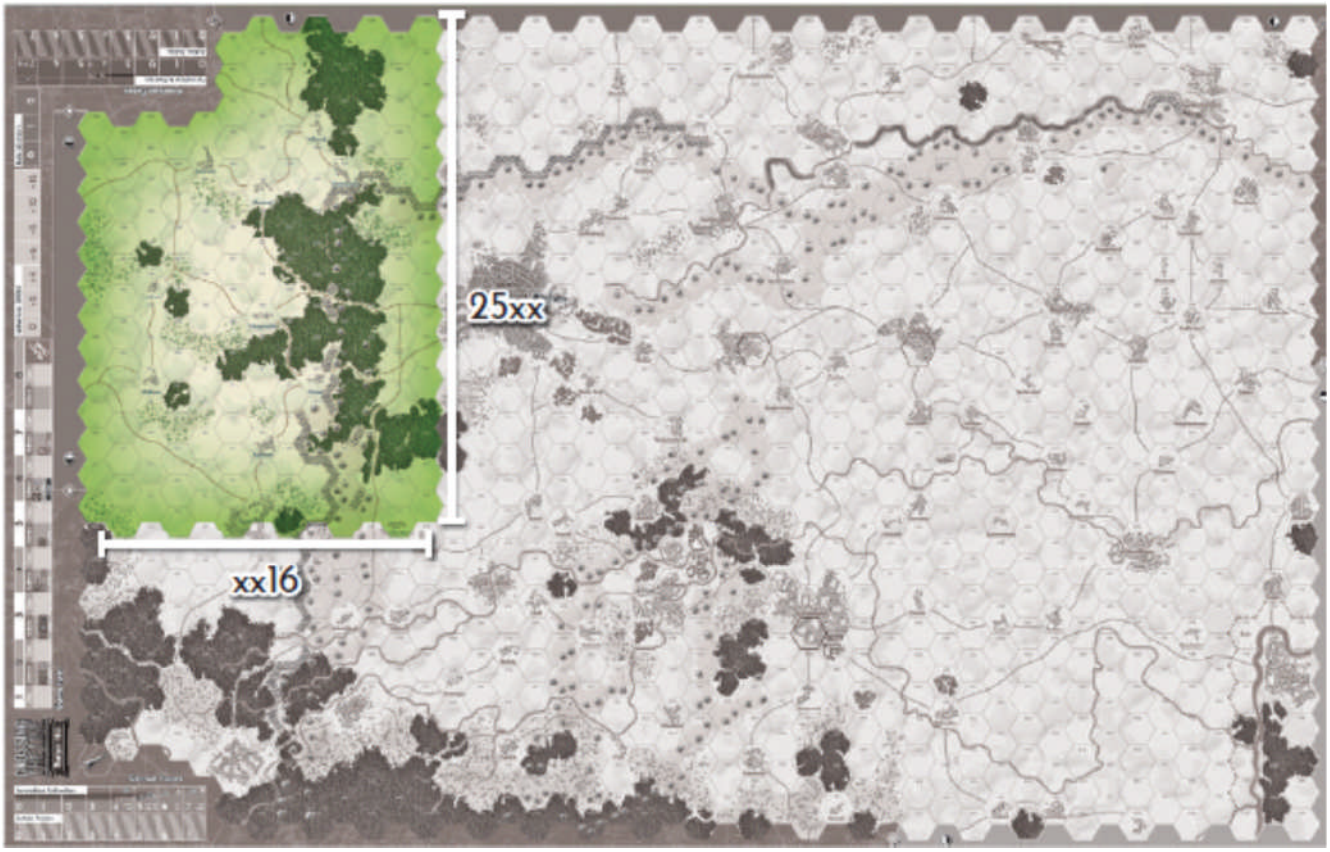
• Les unités ne démarrent jamais dans une Défense Améliorée.

### ABREVIATIONS

**Admin** Administratif
**AFV** Véhicule Blindé de Combat
**PA** Point d'Action
**Points AT** Points Anti-Char
**CRT** Tableau de Résultats de Combat
**CtL** Crossing the Line
**DRM** Modificateur au Jet de Dé
**VE** Vérification de l'Efficacité
**ZDCE** Zone de Contrôle Ennemie
**QG** Quartier Général
**CM** Capacité de Mouvement
**PM** Point de Mouvement
**Ops** Opérations
**PR** Point de Remplacement
**TEC** Carte d'Effets du Terrain
**PV** Point de Victoire
**ZDC** Zone de Contrôle

### 10.1 Premier Scénario: Premier Sang

Ceci est un scénario d'entraînement spécialement conçu pour les joueurs débutants en solitaire. Les premiers coups de la 1st Division d'Infanterie US «Big Red One» contre la 526th Division d'Infanterie Allemande au sud-est d'Aachen. Ce scénario peut être terminé bien en moins d'une heure, permettant aux joueurs de se familiariser avec le système de jeu. Les joueurs expérimentés préféreront peut-être ignorer ce scénario.




**Durée du Jeu:** Cinq Activations de Formation.

**Zone de la Carte:** Seule une partie de la carte est utilisée:
Au sud de 25XX, à l'ouest de XX16.

**Conditions de victoire:** Le joueur US doit dégager les hexs 2107, 2108 et 2109.

**Règles Spéciales:**
Il n'y a pas de séquence de jeu à suivre. Autrement dit, il vous suffit d'activer la formation de la 1st Division d'Infanterie jusqu'à ce que la victoire soit atteinte ou que la 1st Division d'Infanterie ait été activée cinq fois.
Les forces Allemandes sont considérées comme des unités statiques ; elles ne peuvent pas être activées, réagir, gagner des Victoires au Combat, récupérer de la désorganisation, etc.
Ils siègent simplement et absorbent tous les coups de combat sous forme de points de force, sauf s'ils sont forcés de procéder à une retraite forcée.
Les renforts ne sont pas disponibles et les retraits ne sont pas en vigueur.

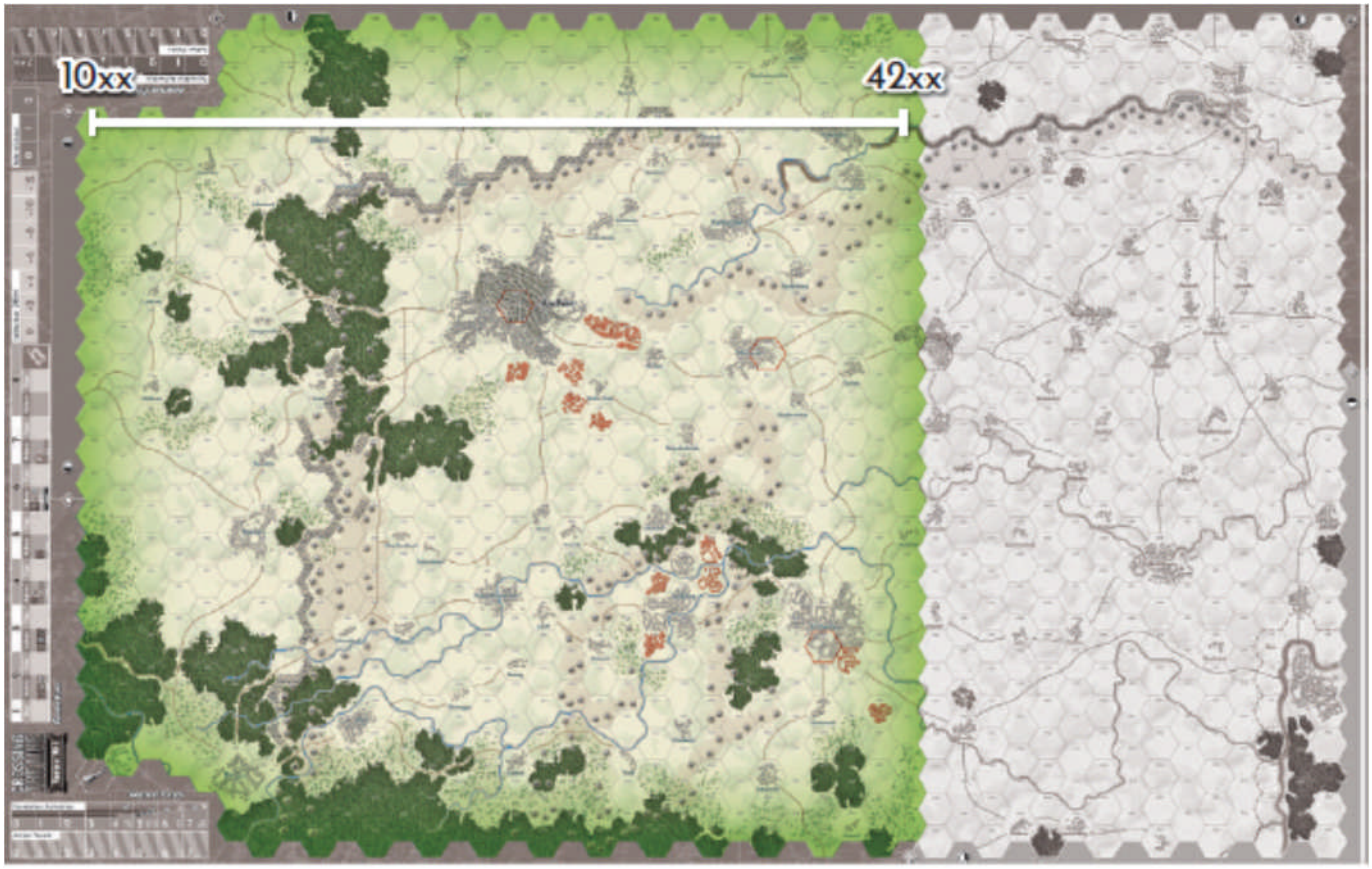
**Niveau de Performance:**
Votre performance est basée sur le nombre d'Activations de Formation qu'il vous faut pour remporter la victoire.

| ★ US | | | |
|---|---|---|---|
| Decisive victory | Substantial victory | Satisfactory victory | 5 Activations |
| 2 Activations | 3 Activations | 4 Activations | Poor performance; try again. |

2A = victoire Décisive – 3A = victoire Importante – 4A = victoire satisfaisante – 5A = Mauvaise performance; réessayer.

### 10.2 Deuxième scénario: le Couloir de Stolberg

Ce scénario recrée les actions qui ont eu lieu au cours des premières étapes de la bataille d'Aachen. C'est le point de départ idéal pour les joueurs expérimentés, en particulier pour ceux dont le temps de jeu est limité.




**Durée du Jeu:** Tours de Jeu de 1 à 3.

**Zone de Carte:** Des hexs 10XX à 42XX.

**Renforts US:**
**Tour 2:** 1st Division d'Infanterie: 238th et 257th Génies.
**Tour 3:** 1st Division d'Infanterie: 745th Char, 634th Chasseur de Char et 4th Génie.

**Renforts Allemands: Tour 2:** 12th Division d'Infanterie (9 unités), 1012 Canon d'Assaut (indépendant).
**Retraits Allemands: Tour 3:** 353rd division d'Infanterie (6 unités).
**Conditions de Victoire:**
Le joueur US obtient les PVs à la fin du jeu, au tour 3, comme suit:

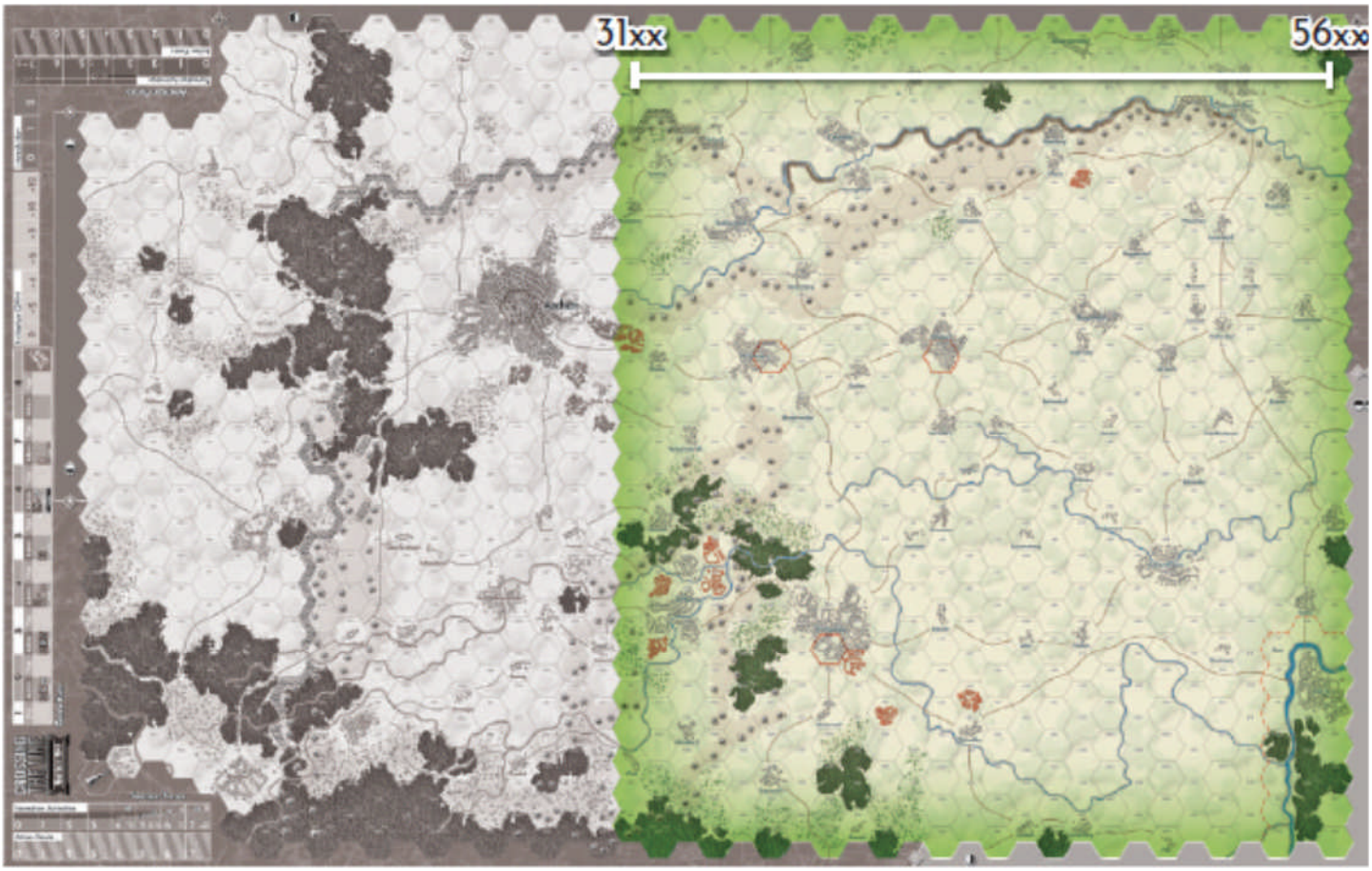
| **15 PVs:** | **10 PVs:** | **5 PVs:** |
|---|---|---|
| 2915, 3217, 3218, 3219, 3316, 3317, 3318, 3416, 3417 | 2315, 2717, 3019 | 2108, 2121, 2211, 2212, 2221, 2318, 2505, 2520, 2617, 2618, 3122 |

Ces hex peuvent être marqués avec des marqueurs de Points de Victoire pour une reconnaissance facile. De plus, le joueur US remporte une victoire décisive si au moins une de ses unités occupe un hex de la ville d'Aachen à la fin du scénario.
Tous les PVs du joueur US sont résumés et comparés au Tableau des Victoires suivant:

| ★ US | | | | GERMAN | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| Decisive victory | Substantial victory | Marginal victory | Draw: | Marginal victory | Substantial victory | Decisive victory |
| Occupying an Aachen City hex, 71 or more VPs | 61-70 VPs | 51-60 VPs | 40-50 VPs | 30-39 VPs | 16-29 VPs | 0-14 VPs |

### 10.3 Troisième scénario: En Face la Wurm

Ce scénario recrée les actions du XIXe Corps d'armée à traverser le Cours d'Eau Wurm, qui s'est déroulé au cours des dernières étapes de la bataille pour Aachen. Ce scénario est recommandé aux joueurs dont le temps de jeu est limité.




**Durée du jeu:** Tours de Jeu 5-8.

**Zone de la Carte:** Lignes d'Hexs de 31XX à 56XX.

**Renfort Us:**

**Tour 6:** 29th Division d'Infanterie (4 unités)

**Tour 7:** 1128th, 1129th Génies, 99th Infanterie (XIXe Corps Indépendant).

**Renforts Allemands: Tour 7:** 3rd Division Panzergrenadier (11 unités).

**Conditions de victoire:** Le joueur US obtient les PVs à la fin du jeu, au tour 8, comme suit:

**10 PVs:** 3109, 3111

**5 PVs:** 3509, 3510, 3610, 3708, 4109, 4209, 4210, 4305, 4309, 4708, 5303

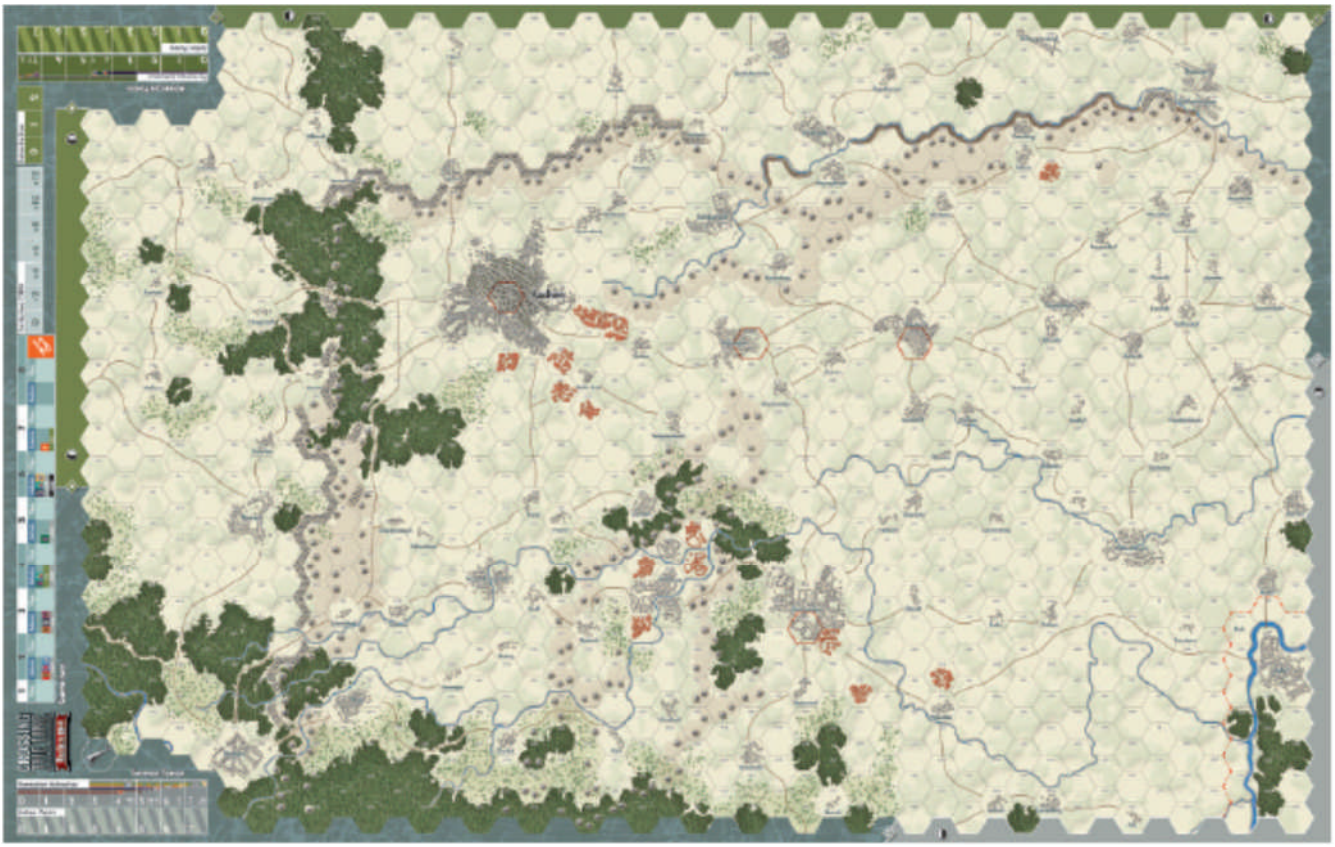
Ces hexs peuvent être marqués avec des marqueurs de Points de Victoire pour une reconnaissance facile.

Tous les PVs du joueur US sont résumés et comparés au tableau des victoires suivant:

| ★ US | | | GERMAN | |
|---|---|---|---|---|
| Decisive victory | Marginal victory | Draw: | Marginal victory | Decisive victory |
| 60 or more VPs | 40-59 VPs | 30-39 VPs | 15-29 VPs | 0-14 VPs |

### 10.4 Scénario de Campagne

Le jeu de campagne recrée tout le conflit, qui s'est étalé sur cinq semaines de combats acharnés. Ce scénario est la pièce maîtresse du jeu, ce qui permet aux joueurs de recréer la Bataille Aachen dans son intégralité**.**



**Durée du jeu:** Tours de Jeu 1 à 8.

**Zone de la Carte:** La carte entière est utilisée.

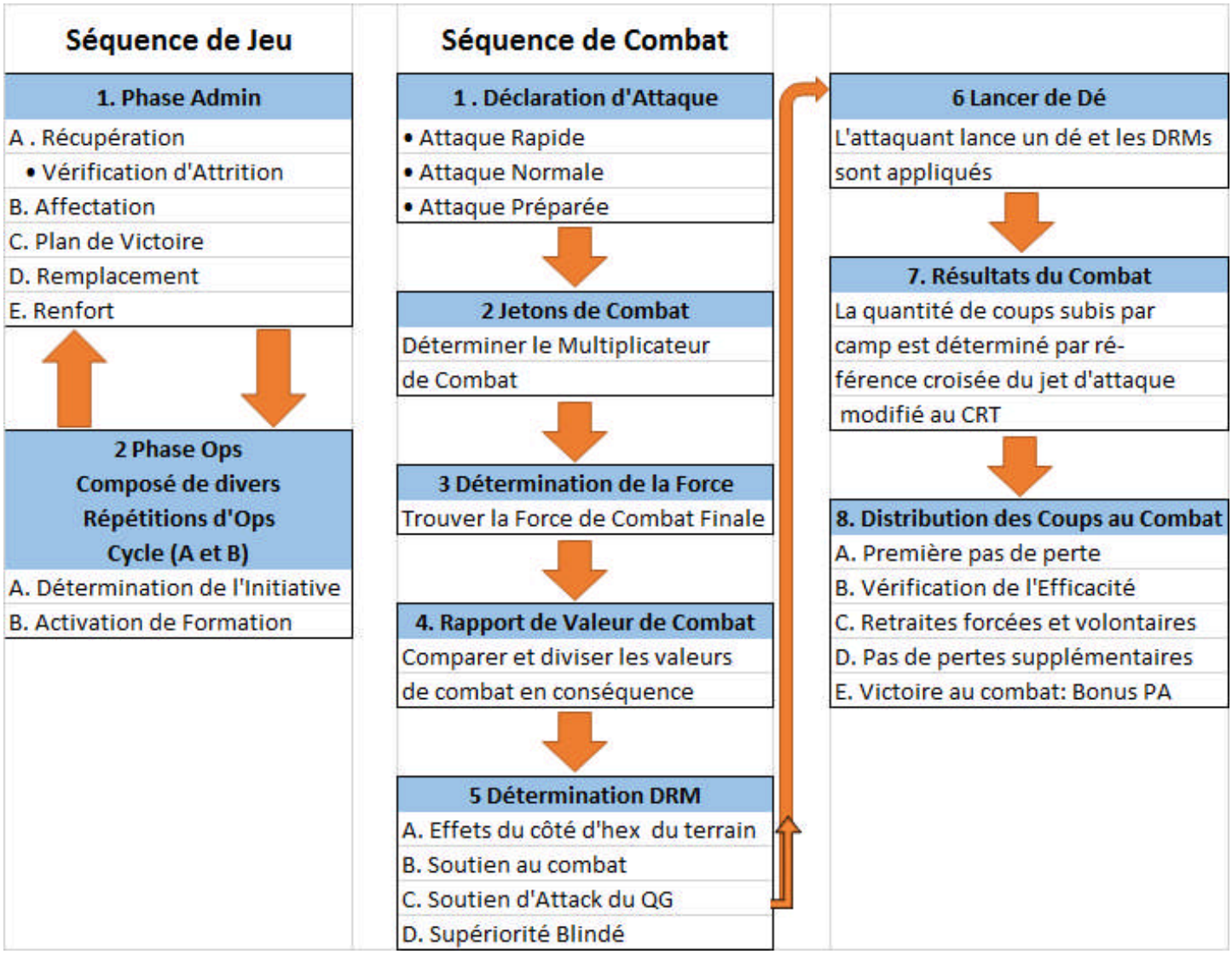
**Renforts:** selon le Tableau des Renforts et Retraits.

Note : "Pol", "Gen" et "394 Assault Gun" débutent la campagne attachée à la 526th Volksgrenadier Division.

**Conditions de victoire:**
Le joueur US obtient des PVs à la fin du jeu. Le tour 8 indique les points de force perdus par les unités Allemandes (voir 9 Conditions de Victoire) et pour le contrôle des PV d'hexs en fonction de son Plan de Victoire (voir 8.3 Segment du Plan de Victoire (Campagne uniquement)). Les détails se trouvent sur le Tableau Général B.
Tous les PVs du joueur US sont résumés et comparés au tableau des victoires suivant:

| ★US | | | | GERMAN | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| Decisive victory | Substantial victory | Marginal victory | Draw: | Marginal victory | Substantial victory | Decisive victory |
| 49 or more VPs | 43-48 VPs | 36-42 VPs | 29-35 VPs | 22-28 VPs | 16-21 VPs | 0-15 VPs |

Victoire automatique Allemande: le joueur Allemand remporte une victoire décisive instantanée au moment où une unité de combat Allemande atteint un hexagone adjacent à la source d'approvisionnement US située au sud du bord de la carte.
L'unité doit être à Portée de Commandement pour pouvoir prétendre cela.


Séquence de Jeu
1. Phase Admin
A . Récupération
• Vérification d'Attrition
B. Affectation
C. Plan de Victoire
D. Remplacement
E. Renfort
2 Phase Ops
Composé de divers
Répétitions d'Ops
Cycle (A et B)
A. Détermination de l'Initiative
B. Activation de Formation
Séquence de Combat
1 . Déclaration d'Attaque
• Attaque Rapide
• Attaque Normale
• Attaque Préparée
2 Jetons de Combat
Déterminer le Multiplicateur de Combat
3 Détermination de la Force
Trouver la Force de Combat Finale
4. Rapport de Valeur de Combat
Comparer et diviser les valeurs de combat en conséquence
5 Détermination DRM
A. Effets du côté d'hex du terrain
B. Soutien au combat
C. Soutien d'Attack du QG
D. Supériorité Blindé
6 Lancer de Dé
L'attaquant lance un dé et les DRMs sont appliqués
7. Résultats du Combat
La quantité de coups subis par camp est déterminé par référence croisée du jet d'attaque modifié au CRT
8. Distribution des Coups au Combat
A. Première pas de perte
B. Vérification de l'Efficacité
C. Retraites forcées et volontaires
D. Pas de pertes supplémentaires
E. Victoire au combat: Bonus PA