

# **BRITAIN STANDS ALONE**

## **1.0 INTRODUCTION**

- 1.1 Composants du jeu
- 1.2 Consolidation
- 1.3 Contrôle
- 1.4 Examen des piles de pions

## **2.0 SEQUENCE DE JEU**

## **3.0 METEO**

## **4.0 EMPILEMENT ET EMBLACEMENT**

## **5.0 MOUVEMENT TERRESTRES**

- 5.1 Zones de contrôle
- 5.2 Mouvement
- 5.3 Mouvement motorisé
- 5.4 Mouvement ferroviaire
- 5.5 Mouvement sur la carte stratégique
- 5.6 Overrun

## **6.0 COMBATS TERRESTRES**

- 6.1 Procédure
- 6.2 Résultats
- 6.3 Avance après combats
- 6.4 Supériorité blindée

## **7.0 DETECTION ET INTERCEPTION**

- 7.1 Détection d'unités navales
- 7.2 Interception d'unités navales
- 7.3 Détection d'unités aériennes
- 7.4 Interception anti-aérienne

## **8.0 OPERATIONS AERIENNES**

- 8.1 Mouvements aériens
- 8.2 Missions aériennes
- 8.3 Combats aériens
- 8.4 Bombardements aériens
- 8.5 Transport aérien
- 8.6 Assaut aéroporté
- 8.7 Facteur de défense des unités aéroportées ou aérotransportées
- 8.8 Pertes en pilotes de Spitfire

## **9.0 OPERATIONS NAVALES**

- 9.1 Mouvement naval

- 9.2 Combat naval

- 9.3 Transport naval

- 9.4 Assaut amphibie

- 9.5 Règles spéciales

## **10.0 HOME-GUARD**

## **11.0 DOMMAGES ET REPARATIONS**

- 11.1 Démolition volontaire

- 11.2 Effets des dommages et HIT

- 11.3 Réparations des dommages et HIT

## **12.0 RAVITAILLEMENT**

- 12.1 Lignes de ravitaillement terrestres

- 12.2 Lignes de ravitaillement maritimes

## **13.0 REGLES SPECIALES**

- 13.1 Artillerie côtière Allemande

- 13.2 Auxiliaires Britanniques et Brandenberger Allemands

- 13.3 Dirigeants nationaux Britanniques

- 13.4 Détachements avancés

- 13.5 Garnisons Britanniques

## **14.0 RENFORTS ET REMPLACEMENT**

- 14.1 Renforts

- 14.2 Remplacement

## **15.0 CONDITIONS DE VICTOIRE**

- 15.1 Barème des pts de victoire

- 15.2 Désignation du vainqueur

## **16.0 SCENARIOS**

- Généralités

- 16.1 Opération « Lion de mer »

- 16.2 La bataille d'Angleterre

- 16.3 L'invasion de Juillet

- 16.4 Variantes historiques

## **17.0 GLOSSAIRE**

Ce jeu est un what-if édité en 1994 par la société GMT.

Traduit par Jean GALANTINI

Mai 2021

# **BRITAIN STAND ALONE**

## **1.0 INTRODUCTION :**

Jeu à l'échelle de la division, simulant l'opération « SEALION » (lion de mer), l'invasion amphibie Allemande de l'Angleterre planifiée pour septembre 1940 mais annulée du fait de la victoire de la RAF dans la bataille d'Angleterre.

Le jeu explore les hypothétiques possibilités de cette opération en considérant que la Luftwaffe ait pu obtenir la supériorité aérienne en neutralisant le système d'alerte avancé du Fighter Command pour être ainsi en capacité d'infliger à la Royal Navy de lourdes pertes, en mer comme dans ses ports.

Dans ces circonstances, l'Allemagne nazie aurait-elle pu remporter la seconde guerre mondiale dès l'automne 1940 ?

« Britain stand alone » vous permet d'étudier cette question au travers un fantastique « what if ? » de l'histoire moderne.

## **1.1 COMPOSANTS DU JEU :**


### **1.1.1 LA CARTE TACTIQUE :**

Elle représente la partie de l'Angleterre où l'opération se serait déroulée si elle avait eu lieu.

Une grille hexagonale est surimprimée pour réguler les mouvements et autres mécanismes du jeu.

L'échelle est d'environ 10 miles par hexagone.

Différents types de terrains sont représentés et ont une influence sur les mouvements et les combats (voir carte des effets du terrain).


 : Un hexagone est toujours considéré comme étant entièrement une ville, une forêt, un relief ou un marécage même s'il n'est pas entièrement rempli par ce type de terrain.


### **Zones :**

La carte tactique est divisée en 15 zones. Les frontières entre ces 15 zones sont représentées par des lignes en pointillés de couleur orange et par le trait de côte qui sépare les zones maritimes des zones terrestres.

Bien qu'elle ne soit pas surlignée, la séparation entre zones maritimes et zones terrestres est bien matérialisée par le trait de côte.

Ainsi, la zone « Pas de Calais » partage une bordure de zone avec la zone « Straits of Dover » alors que la côte Hollandaise est adjacente au « Straits of Dover » et à la zone « Southern North Sea ».

 : Si une frontière entre 2 zones maritimes court à travers un hexagone, ce dernier appartient à la zone qui couvre la majorité de sa surface.

 : Si un hexagone s'étend sur une frontière entre une zone maritime et une zone terrestre, il est considéré comme terrestre en ce qui concerne les mouvements aériens (8.1) et les détections aériennes (7.3) mais maritime en ce qui concerne les détections navales (7.1), les lignes de ravitaillement au-delà des plages (12.2.2), et les assauts amphibies (9.4).

### 1.1.2 LA CARTE STRATEGIQUE (appelée OFF-MAP DISPLAY):

Elle représente à une échelle plus grande le même secteur géographique que la carte tactique, avec, en plus les secteurs de l'océan Atlantique, de la mer du nord et de l'Europe continentale.

Elle est divisée en différentes zones dont certaines sont identiques à celles de la carte tactique.

⚠ : Les unités navales et aériennes situées dans une zone de la carte tactique sont considérées comme étant également situées sur la carte stratégique dans la même zone (et vice-versa).

Ces unités peuvent être déplacées d'une carte à l'autre sans coût en points de mouvement.

Certaines zones terrestres de la carte stratégique contiennent 2 ports ou plus, qui n'appartiennent pas forcément à la même zone maritime. Les lignes en pointillés oranges viennent clarifier la situation en définissant sur quelle côte donne le port.

Ces lignes n'ont pas d'effet sur les unités aériennes basées dans la zone.

Une unité aérienne peut toujours entrer dans une zone adjacente à la zone sur laquelle elle est basée.

De même, une unité terrestre située dans cette zone peut embarquer pour un mouvement naval ou un assaut amphibie dans n'importe quel port de la zone. Elle n'est pas censée être dans une des subdivisions de la zone.

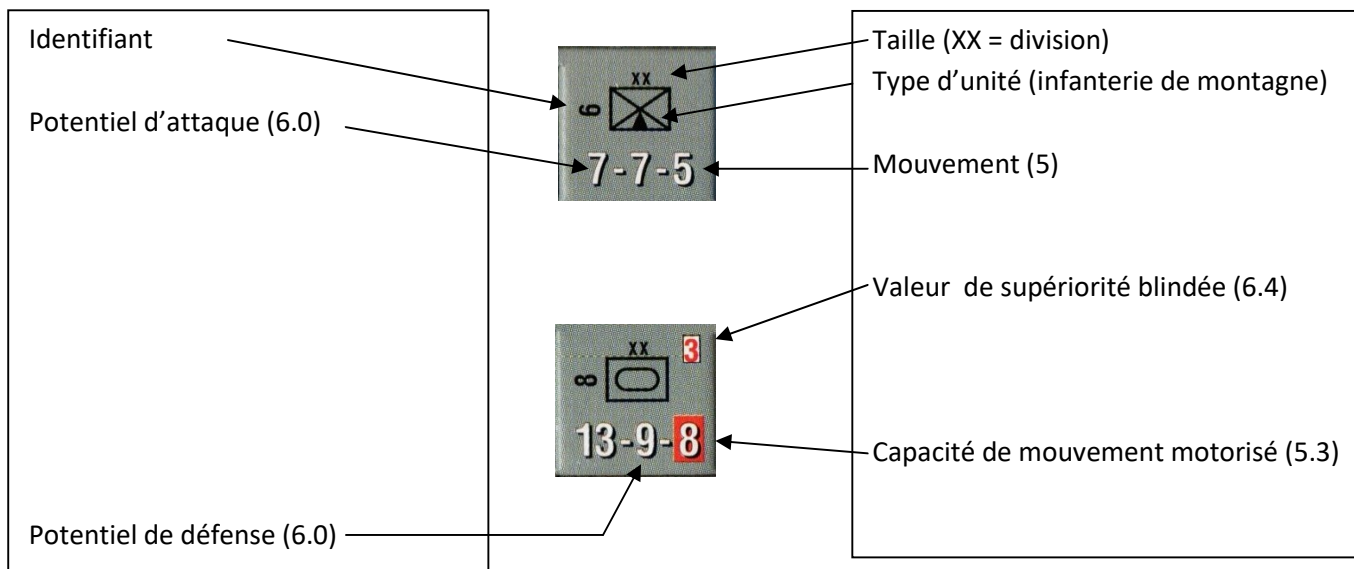
⚠ : Scapa Flow est un cas particulier. C'est une base navale considérée comme étant à la fois dans le Cape Wrath et la zone des Shetlands.

### 1.1.3 LES PIONS :

Au nombre de 480, d'un demi-pouce, ils sont de deux types :

- Les unités (terrestres, maritimes, aériennes)
- Les marqueurs (MKR)

#### 1.1.31 Unités terrestres :



Les symboles OTAN indiquent le type de troupes de l'unité.

Les unités terrestres sont soit à pied soit motorisées.

Toutes les unités d'infanterie (de montagne, aéroportée, parachutistes) sont des unités pédestres, les autres unités sont motorisées.



Infanterie



Infanterie de Montagne



Parachutistes



Infanterie Aérotransportée



Infanterie motorisée



Infanterie motorisée avec Machinegun



Cavalerie motorisée



Blindés



Blindés amphibies



Armée blindée

La taille des unités terrestres est définie par la symbologie suivante :

II Bataillon

X Brigade

III Régiment

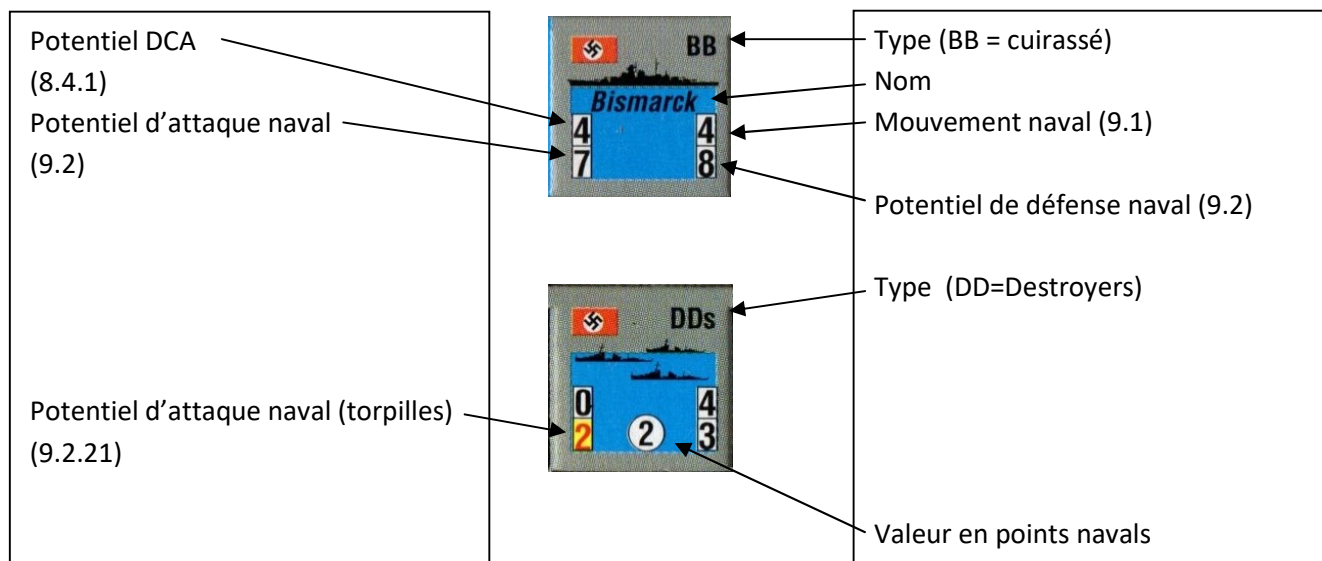
(X) Groupe (taille = brigade)

FD Détachement avancé

XX Division

Assaut amphibie <b>9.4</b>		<b>9.4.1</b> Par falaises			non	non	non	non	non	
Assaut aéroporté <b>8.6</b> (parachutage)	non	non		non	non	non	non	non	non	non
Aérotransportable <b>8.5</b>	non	Sauf 1st Mountain division			non	non	non	non	non	non
Mouvement motorisé (si Facteur MVT sur carré rouge) <b>5.3</b>	non	non	non	non		non	non		non	Si avec Unité motorisée
Overrun <b>5.6</b>	Non	non	non	non		non	non		non	non
Supériorité Blindée <b>6.4</b>	non	non	non	non	non	non	non	<b>6.4.2</b>	<b>6.4.2</b>	<b>6.4.1</b>
Par transport maritime <b>9.3</b>	Det. Avancé (13.4) par MB <b>9.5.2</b>	Det. Avancé (13.4) par MB <b>9.5.2</b>								Par MB <b>9.5.2</b>

### 1.1.32 Unités navales :



Les unités navales sont de 2 types : les bâtiments et les points navals.

Un pion « bâtiment » représente un navire.

Un point DD représente 3 destroyers.

Un point TB (torpedo boat) représente 5 torpilleurs.

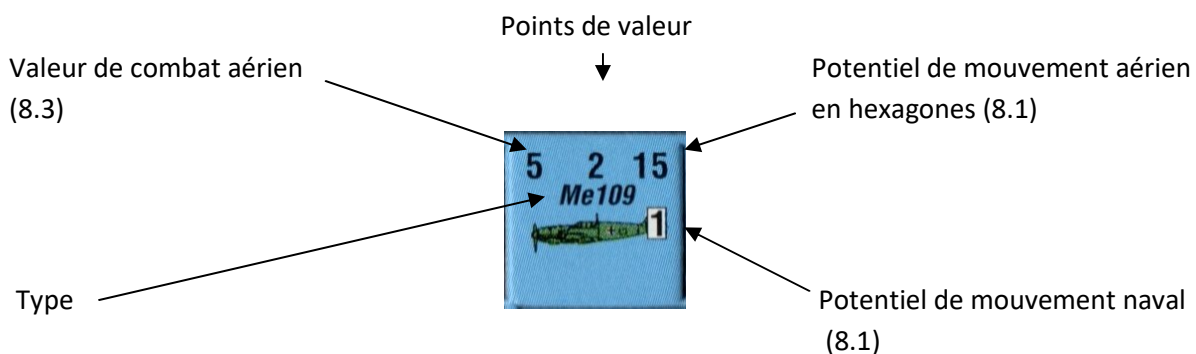
Un point AP (transport) représente environ 30 navires de transport.

Chaque point Prahm (barges), LC (Landing Craft) et MB (bateaux à moteur) représente environ 70 à 100 bateaux.

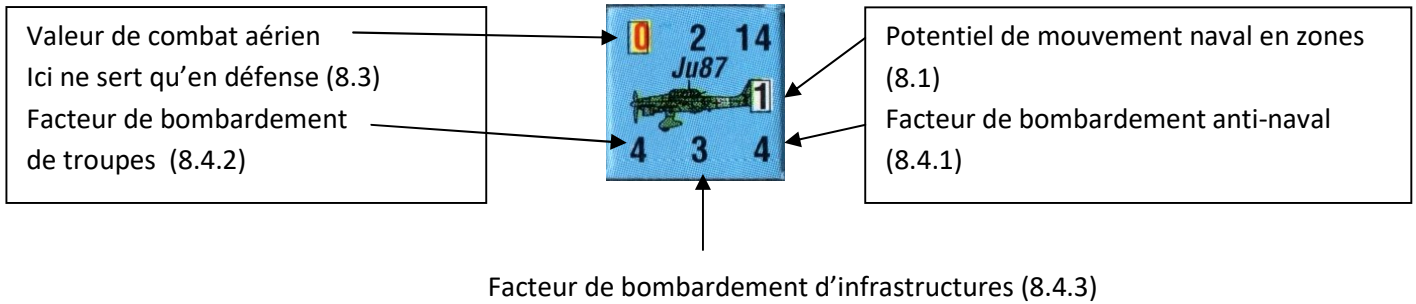
La valeur d'attaque imprimée en rouge indique que l'unité possède des torpilles (voir 9.2.21).

### 1.1.33 Unités aériennes :

Elles sont de 3 types : chasseurs, bombardiers, transport



*Note du traducteur : les potentiels de mvt des avions sont des rayons d'action, ils peuvent servir entièrement à l'aller, puis entièrement au retour.*



Avions de transport Junker-52 (Ju-52)

Rappel (8.5) :

- 1 pt Ju-52 transporte 1 pas d'unité aérotransportable (8.5.1)
- 1 pt Ju-52 transporte 1 pt de remplacement terrestre (8.5.12)
- 2 pts Ju-52 suppriment le MKR »out of supply « d'un pas d'unité pédestre (8.5.2).
- 4 pts Ju-52 suppriment le MKR »out of supply « d'un pas d'unité mécanisée (8.5.2).

Chasseurs : Spitfire, Me-110, Me-109, FIAT CR-42.

Bombardiers: He-111, Ju-88, Ju-87, BR-20, Blenheim, Wellington

Transport : Ju-52

NOTA : pour plus de simplicité, et pour faciliter la phase de consolidation (1.2), certaines unités aériennes représentent plusieurs types d'avions. Ainsi les Do-17 sont assimilés aux He-111, les Hurricanes aux Spitfire, alors que les Wellington englobent les Hampden, Whitley et Stirling.

Les chasseurs sont les seules unités aériennes pouvant tirer durant une phase de combat aérien (8.3).

Les bombardiers sont les seules unités aériennes pouvant bombarder (8.4).
















Les transports sont les seules unités aériennes pouvant transporter des troupes (8.5), du ravitaillement (8.5.2) ou mener des assauts aériens (8.6).

Les bombardiers et les transports ne peuvent pas tirer pendant la phase de combat aérien, pour le rappeler le facteur de combat aérien est de zéro, encadré et inscrit en rouge et ne sert que pour le calcul du ratio de combat lorsqu'ils sont attaqués.

### 1.1.34 Abréviations :

AIF = Australian Imperial Force ; AP = Transport ; BB = Cuirassé ; BC = Croiseurs de bataille ; CA= Croiseurs lourds ; Can = Canadiens ; CD = navire de défense côtière CL = croiseur léger  
 CLA = croiseur anti-aérien ; DD = destroyer ; FF = Français Libre ; Flgr = Fleiger  
 GD = Grossdeutschland ; Gds = Guards ; LE = Légion Etrangère ; LL = Luftlande ; Lon = London  
 LSSAH = Leibstandarte SS. MB = motor boat; MMG = motor machine gun  
 NZEF = New Zealand Expeditionary Force; PB = cuirassé de poche; PD = Predreadnought  
 S.Holstein = Schleswig Holstein; Southmpton = Southampton; TB = Torpilleurs; Tot = Totenkopf

### 1.1.35 Les marqueurs :

	Marqueur de contrôle d'un hex (1.3)		Indique que l'avion a volé (7.4.1, 2.35; 8.2.1)		Marqueur de coup au but (hit) 8.4.11, 8.4.3, 11.2
	Mines (9.5.7 et 9.5.9)		Non ravitaillé (12.0.1)		Chemin de fer coupé (5.4 ; 11.1.1, 11.2.4)
	Fin de voie ferrée (5.4)		Jonction ferroviaire (5.4)		Pt de remplacement de troupe à pieds (14.2.20)
	Pt de remplacement blindé (14.2.20)		Tenir / Retraiter (pour combat naval 9.2.4)		Sous-marins (9.5.8)
	Curseur d'ajustement d'ADV (7.3.2)		Marqueur <b>Vari</b> ant (16.4)		Marqueur de tour naval

MKR supplémentaires (rajout du traducteur)								
BB/BC Release 9.5.1	CA Release 9.5.1	CL/CLA DD Release 9.5.1	Auto. Release 9.5.11	Port Access 4.3.1.	1 Turn Supply 12.0	2 Turn Supply 12.0	Reserve 16.0	Garnison 13.5
Statut de la Royal Navy sur le tour				Marque les HEX bloquant un port	Marque les unités ravitaillées après un assaut amphibie ou aéroporté	Marque les unités ayant des restrictions de mouvement		

1.1.4 Le dé : Un dé à 10 faces et nécessaire, le 0 = zéro et pas 10.

## **1.2 CONSOLIDATION :**

Durant le jeu, les points aériens et les points navals qui sont exactement du même type et de la même nationalité (DD Allemands avec DD Allemands, DD Français avec DD Français, Ju-88 avec Ju-88...) peuvent être combinés pour former une unité de 2 points de valeur ou divisé en 2 unités d'un point de valeur chacune. Avant de résoudre un combat impliquant des unités aériennes ou navales, les joueurs doivent combiner leurs unités en un minimum de pions.

⚠ : Les MB ne peuvent pas être combinés car il n'y a que des unités de 1 point de valeur.

⚠ **Exception :** Les unités aériennes attaquant des navires peuvent se diviser pour pouvoir attaquer plus de cibles. Par exemple, 2 pts de Ju-87 peuvent se splitter pour attaquer deux cibles différentes. Néanmoins, une consolidation doit se faire si 2 pts ou plus de même type attaquent une cible navale unique. Ainsi, 3 pts de Ju-87 qui attaquent le même navire doivent se combiner et procéder à deux attaques, une à 2 pts et l'autre à 1 pt. Ils ne peuvent pas procéder à 3 attaques d'1 pt chacune.

Imaginons le joueur Allemand avec 2x1pt Me-109, 3x1 pts He-111 et 1pt Ju-88, au début de la phase de combat aérien. Il doit donc combiner en un seul MKR 2pts de Me-109, 1 MKR 2 pts He-111 et 1 MKR 1 pt He-111. Le MKR 1 pt Ju-88 reste tel quel.

## **1.3 CONTROLE:**

Chaque joueur peut baser des points aériens ou des unités navales sur ses aérodromes et ses ports, utiliser ses stations radar, les lignes de chemin de fer se trouvant dans les hexagones qu'il contrôle.

Tous les hexagones sur la carte sont considérés contrôlés par le Britannique au début du jeu, mais un hexagone change de camp quand une unité terrestre ennemie y entre et s'il n'y pas d'unité terrestre amie présente (Les facteurs Home Guard ne comptent pas, voir 10.0).

⚠ **Exception :** Le statut d'un hexagone contrôlé par le Britannique ne change pas immédiatement quand il est pénétré par une unité Allemande y effectuant un « airborne assaut ». Il sera contrôlé par le joueur Allemand seulement si le Facteur Home Guard de l'hexagone est éliminé.

⚠ Une unité n'a pas à être ravitaillée pour pouvoir contrôler un hexagone.

En règle générale il sera aisé de savoir qui contrôle tel ou tel hexagone, car il suffit de regarder la ligne de front. En cas d'ambiguïté il est possible d'utiliser les MKR avec un drapeau Allemand ou Anglais.

## **1.4 EXAMEN DES PILES DE PIONS:**

Les joueurs sont libres d'examiner les piles adverses à tout moment.

## **2.0 SÉQUENCE DE JEU :**

Le jeu se joue en tours, eux-mêmes divisés en segments.

Les segments se jouent dans l'ordre décrit ci-dessous.

Les activités de chaque segment et phases doivent être terminées avant de passer au segment suivant.

### **2.1 Segment initial**

#### **2.11 Phase météo (3.0):**

Le joueur allemand lance un dé sur la table météo et détermine la météo pour ce tour (weather table).

⚠ Rappel : Dans tous les scénarios, la météo est « Fair » (claire) les deux 1ers tours.

#### **2.12 Phase de libération de la Royal Navy (9.5.1) :**

Le joueur Britannique lance un dé sur la table de libération (release table) pour déterminer quels types d'unités navales peuvent (s'il y en a) entrer dans les zones « restricted » durant ce tour.

### **2.2 Segment de renforcement et remplacement (14.0)**

#### **2.21 Phase de renforcement allemande**

Le joueur allemand reçoit les unités navales et/ou aériennes prévues à ce tour et listées sur le calendrier de renforcement.

Il utilise ses points de remplacement pour reconstruire les GLU et GAU détruites et reconstituer les GLU et GAU réduites.

#### **2.22 Phase de renforcement Britannique**

Le joueur Britannique ajuste la valeur du MKR « Max Spitfire » (8.8)

Il reçoit les unités navales et/ou aériennes prévues à ce tour et listées sur le calendrier de renforcement.

Il utilise ses points de remplacement pour reconstruire les BLU et BAU détruites et reconstituer les BLU et BAU réduites (rappel : seul le Britannique peut stocker des pts de remplacement (pour Spitfire et unités terrestres, 14.2.1)).

### **2.3 Segment naval**

#### **2.31 Phase allemande de détection navale (7.1):**

Le joueur allemand tente de détecter les unités navales britanniques à la mer. En cas de succès, il peut immédiatement procéder à une interception anti-navale (7.2) contre ces unités.

Si le joueur allemand décide d'effectuer une interception avec des unités navales et/ou aériennes, le joueur britannique peut tenter une détection, qui, en cas de succès, lui permet de procéder à une interception aérienne contre ces unités.

#### **2.32 Phase britannique de détection navale (7.1) :**

Identique à la phase allemande précédente, en inversant les rôles.

#### **2.33 Phase allemande de mouvement naval (9.1):**

Le joueur allemand bouge ses unités navales pile par pile. Le joueur britannique tente de détecter chaque pile dans la zone où elle rentre, et, en cas de succès, peut conduire une interception anti-navale contre cette pile. Si le joueur britannique décide d'effectuer une interception avec des unités navales et/ou aériennes, le joueur allemand peut tenter une détection, qui, en cas de succès, lui permet de procéder à une interception aérienne contre ces unités.

#### **2.34 Phase britannique de mouvement naval (9.1):**

Identique à la phase allemande précédente, en inversant les rôles.

#### **2.35 Phase de transfert des unités aériennes (8.1.12):**

Le joueur allemand, en 1<sup>er</sup> : les unités aériennes qui n'ont pas bougé jusqu'à présent peuvent aller vers une base aérienne dans la limite de deux fois leur potentiel de mouvement naval.

⚠ Contrairement aux unités aériennes ayant bougé durant le segment naval, les unités aériennes bougeant pendant la phase de transfert peuvent effectuer une mission aérienne et une interception durant le segment Opérations.

Elles ne reçoivent pas de marqueur FLOWN.

## **2.4 Segment d'opération Allemand**

### **2.41 Phase de ravitaillement (12.0).**

Le joueur allemand peut convertir jusqu'à 6 hexagones de chemin de fer en Angleterre (5.4.2) et calcul le nb de pas d'unités terrestres et de pts d'unités aériennes qu'il peut ravitailler en Angleterre. Les unités ayant effectué un assaut amphibie ou aéroporté sont ravitaillées pendant le tour de l'assaut et le tour suivant (12.0).

Les unités et les pts d'unités qui ne peuvent pas tracer de ligne de ravitaillement reçoivent de facto un marqueur « out of supply ».

Si le nb de pas et de pts pouvant tracer de ligne de ravitaillement excèdent la capacité de ravitaillement Allemande en Angleterre, le joueur allemand doit placer des marqueurs « out of supply » (12.0.1) sur les unités de son choix jusqu'à concurrence de sa capacité de ravitaillement.

### **2.42 Phase de mouvement terrestre (5.0) :**

Le joueur allemand peut bouger tout ou partie de ses unités terrestres et procéder à des overrun (5.6) avec ses unités motorisées.

### **2.43 Phase allemande de missions aériennes (8.2.1) :**

Le joueur allemand peut conduire des bombardements aériens contre des infrastructures (8.4.3), des unités terrestres (8.4.2), des unités navales dans un port (8.4.1). Il peut procéder à des ravitaillements par voie aérienne (8.5.2), des transports aériens (8.5) et des assauts aéroportés (8.6).

Le britannique peut tenter de détecter (7.3) chaque mission aérienne et, en cas de succès, de conduire une interception aérienne (7.4).

### **2.44 Phase britannique de missions aériennes :**

Identique à la phase allemande précédente, en inversant les rôles.

### **2.45 Phase de combats terrestres (6.0):**

Les unités terrestres allemandes peuvent choisir d'attaquer les unités britanniques qui leur sont adjacentes. Les assauts aéroportés (8.6) et amphibies (9.4.2) sont résolus durant cette phase.

## **2.5 Segment d'opération Britannique**

Identique à la phase allemande précédente, en inversant les rôles.

### **2.51 Phase de ravitaillement**

### **2.52 Phase de mouvement terrestre :**

### **2.53 Phase britannique de missions aériennes :**

### **2.54 Phase allemande de missions aériennes :**

### **2.55 Phase de combats terrestres :**

## **2.6 Segment de retour dans les bases**

### **2.61 Phase allemande de retour :**

Toutes les unités aériennes allemandes dans une case « In Flight » (en vol) doivent se poser sur un aérodrome se trouvant dans leur rayon d'action (8.1.11).

Toutes les unités navales allemandes à la mer, n'ayant pas de marqueur « no return to base » peuvent bouger dans la limite de leur de potentiel de mouvement naval (9.1.1).

Il n'y a pas de détections possibles pendant cette phase.

### **2.62 Phase britannique de retour :**

Identique à la phase allemande précédente, en inversant les rôles.

## **2.7 Segment de réparation (simultanée) 11.3 :**

Les joueurs lancent un dé pour chacun de leurs navires endommagés situés dans une base navale amie.

Si le résultat est « 0 », le pion navire est retourné du côté « undamaged » (11.3.2).

Chaque joueur peut retirer 1 HIT sur chaque installation qu'il contrôle (11.3.1) et sur chaque LU.

Retirer les MKR « Flown » (et les MKR optionnels Royal Navy « Release » si vous les utilisez)

### 3.0 MÉTÉO :

Elle est déterminée à chaque tour par l'allemand, sur la « weather table » par un dé, modifié par la météo du tour précédent durant le segment initial.

**⚠ Important : La météo est toujours « FAIR » lors des 2 premiers tours des 3 scénarios (voir 16.0).**

#### Effet de la météo :

Fair (claire): pas d'effet

Cloudy (nuageuse): bombardements +1 au dé, combats aériens +1 au dé

Foul (mauvais temps):

Bombardements (8.4) : +2 au dé, combats aériens +2 au dé

Détection (7.0): +1 au dé

“Over the beach supply” (12.2.2) et assauts aériens interdits (8.6).

Transports aériens (8.5.1) et ravitaillements par air (8.5.2) peuvent être effectués.

Stormy (tempête):

Détection anti-navale et combat naval : +2 au dé

Les unités aériennes ne peuvent ni bouger ni combattre

Sont interdits :

- Transports navals (9.3)

- Assauts amphibies (9.4)

- Ravitaillement par la mer (12.2)

- Over the beach supply (12.2.2)

Les marqueurs « U-BOATS » n'ont pas d'effet durant une tempête.

### 4.0 EMPILEMENT ET EMBLACEMENT :

#### 4.1 LIMITE D'EMPILEMENT DES UNITES TERRESTRES.

Unités terrestres :

3 divisions max par hexagone

Un détachement avancé, un régiment ou une brigade comptent comme 1/3 de division.

Un bataillon ne compte pas.

Il n'y a pas de limite d'empilement pour les unités terrestres dans une zone terrestre de la carte stratégique (Off-map, 1.1.2).

Des unités peuvent dépasser les limites d'empilement lors de la phase de mouvement en passant par un hexagone occupé par des unités amies, mais elles ne doivent pas y arrêter leur mouvement.

Si à la fin d'une phase de mouvement, de combat ou de mouvement motorisé, les limites d'empilement sont dépassées, le joueur concerné doit faire retraiter d'un hex autant d'unités que nécessaire. Si ce n'est pas possible, il doit en éliminer autant que nécessaire.

Unités aériennes : 8pts max par mission, dont 4 max de bombardiers

Unités navales : 6 unités par pile (ici, 1 unité = 1 navire ou un pion de 2pts)

#### 4.2 BASES DES UNITES AERIENNES.

Wellington, Ju88 et He-111 ne peuvent être basés que sur les aéroports bleus de la carte tactique (jamais sur les rouges).

Ces types de pts aériens peuvent être basés dans toute zone de la carte stratégique.

En plus de ces restrictions, 4 pts aériens au maximum peuvent être empilés sur une base aérienne (rouge ou bleue) imprimée sur la carte tactique.

Chaque zone de la carte stratégique a une capacité d'empilement max de pts aériens imprimée sur elle.

Certaines autres zones de la carte stratégique ont une capacité illimitée (Ex : Germany).

Si la capacité d'une base est diminuée par des dégâts (11.2) les pts aériens qui y sont basés peuvent encore en décoller.

SCAPA FLOW est un cas particulier, c'est une base aérienne située à la fois dans le Cape Wrath et la zone Shetland.

Si une unité terrestre ennemie rentre dans un hex de base aérienne amie contenant des pts aériens amis, lancez un dé pour chaque point aérien s'y trouvant.

De 0 à 3 : le pt est détruit

De 4 à 6 : le pt peut décoller vers une base amie, dans son rayon d'action même s'il a un marqueur « FLOWN ». Immédiatement après l'atterrissage, le pt aérien reçoit un marqueur « FLOWN » s'il n'en avait pas déjà un.

Ce mouvement aérien ne peut pas être intercepté.

⚠ Les Spitfire ainsi perdus n'incrémentent pas les points de pertes « Spitfire ».

#### 4.3 **BASES DES UNITES NAVALES.**

Chaque port a une capacité qui est le nombre de navires et/ou de pts navals pouvant y être basés (chaque point DD, TB, AP, LC, MB et Prahm pts équivalent à un navire).

La capacité d'un port peut être réduite par des dommages (11.2).

Si au début de la phase amie de mouvement naval, un port a accumulé suffisamment de dégâts pour réduire sa capacité en deçà du nb de pts qu'il abrite, l'excès d'unités doit bouger ailleurs durant la phase de mouvement naval.

Les coups portés à un port sont comptabilisés en plaçant un « HIT MKR » sur le symbole de ce port.

Les navires basés dans un port sont placés dans ce port, pas dans l'hex contenant le symbole de ce port.

Par exemple, un navire basé à Yarmouth sera placé dans l'hex 4313 et non pas sur le symbole situé en 4413.

⚠ Toutes les unités navales, excepté AP, ne peuvent être basées que dans des ports étant également des bases navales (Ex : Dover, hex 4223).

Si une unité terrestre ennemie rentre dans un port ami ou sont basées des unités navales amies, ces dernières doivent immédiatement partir en mer.

Ce mouvement ne peut pas être intercepté mais le joueur doit tester pour un éventuel champ de mines ou un sous-marin se trouvant dans la zone ou il se rend.

##### 4.3.1 **Ports en arrière pays :**

Certains ports, situés en arrière pays et listés ci-dessous, ne peuvent pas être utilisés pour quelque activité que ce soit si une unité terrestre ennemie occupe un des hex d'accès à la mer (y compris le ravitaillement par mer).

De plus, si dans ce cas il se trouve des unités navales dans ce port ces dernières doivent immédiatement partir en mer.

Ce mouvement ne peut pas être intercepté même si le joueur doit tester pour un éventuel champ de mines ou un sous-marin dans la zone ou il se rend.

Voici la liste des ports concernés ainsi que les N° d'hexagones donnant accès à la mer.

Preston	2005, 2006	Liverpool	2007, 2008
Milford Haven	0819, 0920	Pembroke	0819, 0919, 0920, 1019
Barnstaple	1324, 1325	Padstow	0928, 1027
Plymouth	1330	Exeter	1728, 1827
Weymouth	2228	Bournemouth	2528
Southampton	2826, 2926, 2927	Portsmouth	2926, 3127
Colchester	4019	Ipswich	4119
King's Lynn	3612, 3712	Hull	3206, 3306, 3307, 3406, 3407, 3507

**NOTE DU TRADUCTEUR:** Vous pouvez utiliser les MKR optionnels « Port Access » lorsque des unités Allemandes occupent des HEX proches de ports Britanniques en arrière pays afin d'éviter toute ambiguïté.

## 5.0 MOUVEMENTS TERRESTRES:

### 5.1 ZONES DE CONTROLE :

Toutes les unités terrestres, à l'exception des 4 bataillons blindés amphibies allemands exercent une zone de contrôle dans les 6 hex qui leur sont adjacents.

2 unités ennemies peuvent exercer une ZDC dans un même hex.

Les unités navales et aériennes n'exercent pas de ZDC et ne les subissent pas.

**⚠ Les ZDC ne s'exercent pas au travers d'un hex de mer ni par les flèches de traversées (5.2).**

Effets des ZDC :

Une unité terrestre doit s'arrêter dès qu'elle rentre dans une ZDC et ne pourra plus bouger durant cette phase de mouvement.

**⚠ Exception: Une unité effectuant un Overrun (5.6) peut continuer son mouvement après être rentré dans une ZDC.**

Une unité peut quitter une ZDC ennemie au début de son mouvement à condition que le 1<sup>er</sup> hex dans lequel elle rentre ne contienne pas de ZDC ennemie.

Une unité ne peut pas retraiter dans une ZDC ennemie (6.2) à moins qu'une unité amie se trouve dans cette ZDC.

**⚠ Exception: les unités effectuant un overrun ou un assaut aéroporté peuvent retraiter dans une ZDC ennemie sous certaines conditions (5.6 et 8.6).**

Une ligne de ravitaillement (12.1) ne peut pas passer à travers une ZDC ennemie, sauf si une unité amie se trouve sur cette ZDC.

### 5.2 PROCEDURE DE MOUVEMENT TERRESTRE

Durant sa phase de mouvement terrestre, le joueur déplace ses unités terrestres dans la limite de leurs pts de mouvement, d'hex en hex. Une unité paie le coût de l'hex dans lequel elle rentre et le coût du côté d'hexagone qu'elle traverse.

Exemple : passer de 2523 à 2522 a un surcoût de 1 pt, donc, au total, l'unité pédestre payera 2 pts.

Voir la « Terrain Effect Chart ».

Tous les coûts de terrain sont cumulatifs.

Certains coûts de terrain sont différents pour les unités motorisées.

#### 5.2.1 Restrictions :

Contrairement à beaucoup d'autres jeux, il n'y a pas de mouvements minimum, si une unité n'a pas assez de pts pour rentrer dans un hex, elle ne bouge pas.

**Exemple :** Une unité pédestre entre dans un hex de forêt 2307 (1PM) en traversant une rivière (+1PM) depuis 2207. Coût total : 2PM

Une unité terrestre ne peut pas entrer dans un hex de mer, sauf en cas de transport naval (9.3) ou de d'assaut amphibie (9.4).

Une unité terrestre ne peut pas entrer dans un hex contenant une unité ennemie, à moins d'y conduire un overrun.

**⚠** L'avance après combat n'est pas considérée comme un mouvement, les unités peuvent passer d'une ZDC à une autre.

**⚠** Une unité aéroportée effectuant un assaut aéroporté (8.6) peut être déposée dans un hex occupé par une unité ennemie, mais ce n'est pas considéré comme un mouvement terrestre.

#### 5.2.2 Flèches de traversées

Certains côtés d'hex de la carte (par exemple : 3922-3923) ont des flèches rouges de traversées imprimées.

Les unités terrestres peuvent bouger et attaquer par ces flèches comme s'il s'agissait de côté d'hex.

Néanmoins, une ZDC ne s'étend pas à travers une flèche de traversée.

Une unité ne peut pas retraiter par une flèche de traversée.

### 5.3 MOUVEMENT MOTORISÉ

Les unités motorisées dont le potentiel de mouvement est imprimé dans un carré rouge peuvent bouger durant leur phase de mouvement ET durant leur phase de mouvement motorisé.

#### 5.3.1 Restrictions

- Les unités motorisées « out off supply » ne peuvent pas bouger durant leur phase de mouvement motorisé.
- Un bataillon blindé amphibie allemand ne peut bouger durant la phase de mouvement motorisé que s'il est empilé avec une autre unité motorisée (qui n'est bien sûr pas une autre unité amphibie).

### 5.4 MOUVEMENT FERROVIAIRE

C'est un mouvement spécial pouvant être effectué par toute unité terrestre qui commence sa phase de mouvement dans un hex ou une zone contenant un chemin de fer et qui n'est pas dans une ZDC ennemie.

Une telle unité a 30 pts de mouvement par rail :

1 pt par hex de rail

10 pt si le chemin de fer est marqué par un pion « chemin de fer coupé » (11.1 ; 11.2.4)

Ce mouvement ne peut pas passer par une ZDC ennemie ni par une ville ou une base contrôlée par l'adversaire, même s'il n'y a pas d'unité ennemie dans ces hexagones de ville ou bases.

Les zones de la carte stratégique sont considérées comme étant reliées entre elles par des voies ferrées, le coût est de 10 pts pour passer d'une zone à une autre.

#### 5.4.1 Restrictions

- Au début de sa phase de mouvement, le britannique lance un dé pour déterminer le nb de pas (pas de perte) d'unités pouvant se déplacer par rail durant ce tour.
- L'allemand ne peut pas effectuer de mouvement par rail en Angleterre.
- Un nb illimité d'unités allemandes peut effectuer de mouvement par rail sur la carte stratégique
- Une unité ne peut pas combiner mouvement par rail et mouvement normal durant la même phase de mouvement.
- Il ne peut pas y avoir de mouvement par rail pendant la phase de mouvement motorisée.

#### 5.4.2 Conversion au profit des Allemands

Le joueur allemand ne peut pas déplacer ses unités par rail en Angleterre mais il peut utiliser les lignes ferroviaires pour étendre ses lignes de ravitaillement (12.1).

Il doit pour cela convertir ces lignes de chemin de fer.

Il peut convertir au maximum 6 hex par tour, qui doivent être adjacents aux hex déjà convertis (sauf bien sûr s'il s'agit d'un port Britannique contrôlé par l'allemand et qui contient un chemin de fer, ce dernier peut toujours être converti, c'est le point de départ !).

**⚠ Dans les faits, une ligne de chemin de fer exploitable par l'Allemand doit avoir son origine dans un port contrôlé par l'allemand.**

Les hex contenant des unités terrestres britanniques, des cités ou des bases sous contrôle Britannique ne peuvent pas être convertis.

Un hex sous ZDC britannique ne peut être converti que si une unité allemande se trouve dans cette ZDC.

Utiliser les marqueurs « railhead » pour déterminer quels hex ont été convertis et le marqueur « rail junction » pour indiquer la direction prise depuis une intersection.

Le britannique ne peut plus utiliser des chemins de fer convertis pour ses mouvements ferroviaires ou ses lignes de ravitaillement.

Un hex est « déconverti » dès qu'une unité terrestre britannique en reprend le contrôle (en occupant l'hex libre de toute unité allemande).

#### 5.4.3 Coups sur lignes ferroviaires converties :

Tout coup sur une ligne convertie diminue d'un hexagone la longueur de cette ligne.

Si 2 coups ou plus sont portés à égale distance d'un port d'origine de voie ferrée, le joueur allemand choisit quels hex sont « éliminés ».

Peu importe l'hex qui subit le ou les coups au but, c'est toujours l'hex le plus éloigné du port de départ de la voie ferrée.

En d'autres termes, les coups au but ne coupent pas la voie ferrée mais la raccourcissent.

Si les dégâts sont infligés sur une ligne convertie mais interrompue par une unité britannique, le joueur allemand devra raccourcir sa ligne de ravitaillement depuis l'hex « déconverti » vers le port d'origine.

Une ligne de chemin de fer convertie partant du port de Yarmouth (4313) sur 5 hex jusqu'à Thetford (3815). Si 2 coups sont portés sur l'hex 4213, la ligne sera raccourcie par les hex 3815 et 3915.

Le marqueur « Railroad » est reculé en 4014.

### 5.5 MOUVEMENTS SUR LA CARTE STRATEGIQUE

#### 5.5.1 Entrer sur la carte stratégique

Les unités terrestres britanniques peuvent bouger ou retraire depuis la carte tactique vers la zone « Northern England » de la carte stratégique en passant par le bord nord de la carte.

Une unité terrestre britannique située sur la dernière ligne d'hex adjacente au bord Nord de la carte tactique doit dépenser 1 PM supplémentaire pour pouvoir sortir de la carte tactique.

Une unité effectuant un mouvement ferroviaire (5.4) peut entrer sur la carte stratégique par le nord de la carte tactique, via un hex ferroviaire, en dépensant 10 pts de mvt ferroviaire.

Une unité quittant la carte tactique ne peut y retourner durant le même tour.

De même, une unité britannique retraitant dans la carte stratégique durant le segment de combat terrestre allemand ne peut pas revenir avant le segment Opération britannique du tour suivant.

#### 5.5.2 Sortir de la carte stratégique

Une unité terrestre britannique située sur la zone « Northern England » de la carte stratégique peut entrer dans un hex du nord de la carte en dépensant la moitié de ses PM.

10 PM si elle sort par mouvement ferroviaire.

#### 5.5.3 Mouvements sur la carte stratégique

Une unité terrestre située dans une zone de la carte stratégique peut se déplacer vers une zone adjacente (terrestre) de la carte stratégique en dépensant la totalité de ses PM.

Une unité terrestre ne peut entrer dans une zone maritime ou transiter par une zone maritime de la carte stratégique que par le biais d'un transport maritime (9.4).

Toutes les zones de la carte stratégique sont considérées comme étant reliées entre elles par des lignes de chemin de fer que les unités peuvent utiliser pour 10RMP par zone pénétrée.

### 5.6 OVERRUN (débordements) :

C'est un type de combat particulier, qui peut avoir lieu durant la phase de mouvement ou de mouvement motorisé. Il ne peut être fait que par des unités motorisées.

Plusieurs unités motorisées peuvent effectuer un Overrun ensemble si elles commencent leur phase de mouvement déjà empilées dans le même hex. On ne peut pas récupérer des unités au passage pour effectuer un Overrun.

**△ Exception :** Les seules unités Britanniques pouvant conduire un Overrun sont celles possédant le symbole « ARMOR » ou « ARMY TANK UNIT ». Cependant, les unités « ARMY TANK UNIT » ne peuvent faire d'Overrun durant la phase de mouvement motorisé puisqu'elles ne peuvent pas bouger durant cette phase.

Les overrun sont interdits dans les hex « cité majeure » et « marais ».

### 5.6.1 Procédure d'Overrun:

- Unité(s) motorisée(s) dans un hex adjacent à la cible
- Avoir assez de PM pour payer le coût d'entrée dans l'hex + 2 PM
- Résoudre immédiatement le combat terrestre avec les particularités suivantes :
  - Si la pile attaquante doit retraiter, son 1<sup>er</sup> hex de repli est obligatoirement son hex depuis lequel elle est entrée dans l'hex cible.

Si l'hex est dans la ZDC d'une unité ennemie (en dehors de la ZDC des unités qu'elle vient d'attaquer) et qu'il ne contient pas d'unité amie, les unités en retraite perdent un pas de perte (6.2).

- Si toutes les unités attaquées ne sont ni éliminées, ni forcées à la retraite, l'attaquant doit revenir dans son hex de départ, quelque soit le résultat du combat.
- Si l'attaquant, suite au combat, choisit l'option « retraite », pour tout ou partie de ses unités, plus aucune d'entre elles ne peut bouger, et donc conduire un autre Overrun.

**Note de l'auteur :** On estime que l'unité ayant mené l'overrun s'étale en colonne sur l'hex attaqué et l'hex précédent, qui n'est pas considéré comme vide, autorisant ainsi d'y battre en retraite.

Il n'y a pas de limite au nb d'overrun qu'une unité peut effectuer, si ce n'est son potentiel de mouvement.

Il n'y a pas non-plus de limite au nb d'overrun qu'une même unité peut subir, qu'ils soient le fait de différentes unités ou d'une même pile !

### 5.6.2 Règles spéciales :

- Une unité conduisant un overrun peut entrer dans un hex occupé par une unité ennemie, en violation des règles classiques de mouvement.
- Une unité conduisant un overrun peut passer directement d'une ZDC ennemie à une autre, en violation des règles classiques de mouvement.
- Il n'y a pas d'avance après combat suite à un overrun, ni pour l'attaquant ni pour le défenseur (6.3).

**NOTE :** Les unités qui en ont la capacité peuvent mixer mvt normal et overrun, cependant, durant le mvt normal, toutes les restrictions s'appliquent (impossibilité d'entrer dans hex occupé ou de passer directement d'une ZDC ennemie à une autre).

**Exemple :** c'est la phase de mvt terrestre du segment d'opération Allemand, la 8<sup>th</sup> Panzer-Division (réduite d'un pas) se trouve en 3823.

Côté Britannique, la 24th Guards se trouve à Tonbridge (3623) et la 20<sup>ème</sup> Guards en 3624.

L'Allemand passe en 3724 (1PM) et déclare un overrun contre la 24<sup>ème</sup> Guards en 3623, soit 2 PM pour l'overrun et 1PM pour entrer dans Tonbridge.

Attaque 7, défense 3 (2pt de la 24th Guards et 1pt de home guard) soit 2/1.

L'Allemand engage l'Armor Superiority de sa 8<sup>th</sup> Panzer Division, on passe donc à 5/1, le terrain ne change rien au ratio.

Le dé donne 4, soit **D2** (gras+italique), le Britannique doit donc éliminer la 24th Guards pour satisfaire aux règles de perte de pas obligatoire. Cette élimination entraîne de facto celle de l'unité de Home Guard. Bien que toutes les unités ennemies soient éliminées, la 8th Panzer ne peut pas faire d'avance après combat car il s'agit d'un overrun.

Elle investit donc Tonbridge.

Il reste à la 8th Panzer encore 4 PM, elle déclare un 2<sup>ème</sup> overrun en 3724 (1PM) contre la 20<sup>ème</sup> Guards en 3624, soit 2 PM pour l'overrun et 1PM pour entrer en 3624 le long de la voie de chemin de fer.

Le ratio initial est de 3/1 (attaque 7 contre défense 2), le ratio final étant 5/1 (+1 car la 8th Panzer engage son Armor Superiority, -1 pour la forêt).

Le dé donne 9, soit A1/D1. Le Britannique choisit de reculer en 3625.

L'Allemand choisit également de reculer (s'il avait choisit de perdre un pas de perte, la 8th Panzer, déjà réduite, aurait été éliminée).

Mais comme elle avait effectué un overrun, la 8th Panzer revient dans son hex de départ, c'est-à-dire Tonbridge.

Bien qu'il lui reste 1PM, elle ne peut plus bouger puisqu'elle vient de battre en retraite.

## **6.0 COMBATS TERRESTRES :**

### **Principes généraux :**

Durant la phase de combat terrestre.

Contre des unités situées dans un hex adjacent accessible (on peut attaquer via une flèche de traversée, mais attention, on ne peut retraire par cette une flèche de traversée, voir 5.2.2).

Jamais obligatoire

Toutes les unités situées dans l'hex attaqué doivent être attaquées ensemble et simultanément.

Inversement, toutes les unités d'une pile ne sont obligées d'attaquer la ou les mêmes unités adverses.

Les unités d'une même pile peuvent attaquer des hex différents.

Aucune unité ne peut attaquer ou être attaquée plus d'une fois dans une même phase de combat terrestre (sauf après retraite, voir 6.2.2).

### **Combat multi-hexagones :**

Plusieurs unités amies, situées dans des hex différents mais tous adjacentes à l'unité ennemie peuvent l'attaquer dans un seul et même combat.

Inversement, une pile/une unité peut attaquer, dans un seul et même combat, jusqu'aux six hex qui lui sont adjacents.

### **6.1 PROCÉDURE DE COMBATS TERRESTRES :**

Le joueur actif résout les combats dans l'ordre qui lui convient en suivant à chaque fois la procédure suivante :

**1 :** Désigner les unités attaquantes et le(s) hex cible(s)

**2 :** Faire la somme des facteurs d'attaque et les diviser par la somme des facteurs de défense (et des éventuels points de Home Guards) pour obtenir le ratio, toujours arrondi à l'inférieur (en faveur du défenseur), c'est le ratio initial.

**Exemple :** 26 contre 7 équivaut à 3/1.

**△ Les unités attaquants à travers une rivière ou par une flèche de traversé voit leur potentiel d'attaque divisé par deux.**

**3 :** L'attaquant ou le défenseur peuvent chacun désigner une unité blindée, si de telles unités participent au combat, pour engager son Armor Superiority (6.4).

**4 :** Déterminer le ratio final modifié dans les cas suivants (tous cumulatifs) :

**-1 :** Si au moins un défenseur est en forêt, en montagne ou dans une ville mineure.

**-2 :** Si au moins un défenseur est dans une ville majeure ou Londres.

**+/- :** Valeur de modification due à l'Armor Superiority (6.4).

**-2 :** Si UNE unité effectuant un assaut amphibie (9.4) a été transporté par Prahm ou MB.

**-1 :** Si TOUTES les unités effectuant un assaut amphibie ont été transportées par LC.

**-1 :** Si les unités effectuant un assaut amphibie attaquent un hex se trouvant en ZDC d'une division ennemie ayant tous ses pas de perte et sans « HIT » sur elle.

**5 :** Lancer le dé et consulter la table de combat. Appliquer le résultat qui se divise en 2 parties :

**A gauche du slash :** concerne l'attaquant / **A droite du slash :** concerne le défenseur

**6 :** Procéder aux avances après combat.

## 6.2 APPLICATION DES RÉSULTATS :

Les résultats sont d'abord appliqués au défenseur, puis à l'attaquant.

### 6.2.1 Les 6 résultats possibles :

**D# :** Le défenseur doit soit reculer du nb d'hex égal à « # », soit éliminer autant de pas perte que « # », soit faire une combinaison des deux possibilités.

⚠ Si le résultat est imprimé en italique et en gras, il faut au moins éliminer un pas de perte.

⚠ **Exception : voir les pertes Britanniques Blindées (6.4).**

**D#R :** Idem que précédemment, mais le défenseur doit au moins reculer d'un hex. Si ce n'est pas possible, éliminer un pas de perte à la place.

⚠ **Exception : S'il n'y a aucune possibilité de retraite, appliquer le résultat comme élimination de pas de perte.**

**A# :** L'attaquant doit soit reculer du nb d'hex « # », soit éliminer autant de pas perte que « # », soit faire une combinaison des deux possibilités.

Si le résultat est imprimé en italique et en gras, il faut au moins éliminer un pas de perte.

⚠ **Exception : voir les pertes Britanniques Blindées (6.4).**

**A#R :** Idem que précédemment, mais l'attaquant doit au moins reculer d'un hex. Si ce n'est pas possible, éliminer un pas de perte à la place.

**De :** Défenseur éliminé.

**Ae :** Attaquant éliminé.

### 6.2.2 Les pas de perte des unités terrestres:

Chaque division a 2 pas de perte. Le verso du pion représente la division « réduite » à un pas de perte.

A la 2<sup>ème</sup> réduction, elle est éliminée.

Les brigades, régiments, détachements et bataillons n'ont qu'un pas de perte, ils sont donc directement éliminés en cas de réduction.

⚠ **Les Home Guards ne peuvent pas être éliminés pour compenser des pas de perte.**

### 6.2.3 RETRAITE :

Si un joueur choisit (ou doit) de battre en retraite, toutes les unités ayant participé au combat doivent retraiter. Elles peuvent le faire par des chemins différents et finir dans des hex différents.

Si une unité finit sa retraite empilée avec une unité qui est ensuite attaquée, elle ne lui apporte pas de points de défense mais subit le résultat.

#### 6.2.31 Restrictions liées aux retraites :

A la fin de la retraite, l'unité ayant retraité doit être à une distance de l'unité ennemie égale au nb d'hex de retraite prévu.

Une unité ne peut pas retraiter dans un hex de mer ou à travers un coté d'hex de mer, même s'il y a une flèche de traversée.

Une unité ne peut retraiter par une ZDC ennemie sauf si elle contient une unité amie.

⚠ **Une unité aéroportée qui retraite ignore la ZDC des unités ennemies situées dans l'hex qui a subit l'assaut (c'est-à-dire la ZDC des unités qu'elle vient d'attaquer).**

⚠ **Une unité retraitant après avoir tenté un overrun ignore la ZDC de l'unité qu'elle vient d'attaquer, et peut donc revenir dans son hex d'origine, même s'il est dans la ZDC d'une autre unité ennemie.**

⚠ **Une unité devant retraiter suite à un résultat Ar ou Dr mais ne pouvant pas le faire du fait des restrictions précédentes subit un pas de perte.**

#### 6.2.32 Extension de retraite :

On peut retraiter en passant par un hex contenant des unités amies et en dépassant ainsi ponctuellement les limites d'empilement (4.0).

Si le seul hex disponible pour finir sa retraite fait que l'on dépasse les limites d'empilement, l'unité peut retraiter d'un hex supplémentaire, et ce processus peut se répéter plusieurs fois si nécessaire pour une même retraite.

### 6.3 AVANCE APRÈS COMBATS :

**Ces règles sont différentes de celles classiquement utilisées dans d'autres wargames, il faut les lire attentivement ! Elles se rapprochent de la notion de « percée ».**

Si toutes les unités ennemies sont détruites et/ou ont quitté l'hex, les unités attaquantes qui n'ont pas été éliminées et qui n'ont pas battu en retraite peuvent faire une avance après combat.

L'avance après combat n'est pas un mouvement et ne consomme donc pas de MP.

L'avance après combat n'est jamais obligatoire.

L'avance après combat ne concerne pas les overrun tout comme il n'est pas possible de procéder à un Overrun lors d'une avance après combat.

⚠ L'unité peut avancer d'autant d'hex que l'ennemi a reculé.

⚠ Le 1<sup>er</sup> hex d'avance doit être celui précédemment occupé par les unités ennemies.

⚠ Si toutes les unités ennemies ont été éliminées, on peut avancer de 2 hex. L'unité n'est pas obligé d'avancer de 2 hex, et de même, une pile peut se splitter et avancer du nb d'hex qui lui convient dans la direction qu'elle choisit

⚠ Une unité ayant conduit un assaut amphibie (9.4) ne peut qu'avancer dans l'hex côtier (mi-terre mi-mer) qu'elle vient d'attaquer, pas plus.

⚠ Les éventuels 2<sup>èmes</sup> et 3<sup>èmes</sup> hex peuvent être choisis librement (sauf occupé par l'ennemi, inaccessibles ou par un coté d'hex de mer).

⚠ Les ZDC sont totalement ignorées, on peut passer d'une ZDC à une autre sans restriction.

⚠ **Exception :** Une unité allemande doit arrêter son avance si elle entre dans hex contenant des points de Home Guard.

### 6.4 SUPÉRIORITE BLINDÉE :

**Note de l'auteur :** Cette règle reflète la supériorité tactique des Allemands dans l'emploi de leurs blindés.

Chaque fois qu'une unité blindée (panzer, panzer amphibie, army tank, armor) participe à un combat, il y a possibilité de modifier le ratio de combat, dans un sens ou dans l'autre.

⚠ **Exception :** Il ne peut y avoir de bonus de supériorité blindée si une des unités attaquées se trouve en ville majeure ou en marécages, sauf lors d'un assaut amphibie effectué par une unité blindée amphibie Allemande.

Dans le cas où un joueur a des unités blindées participant à un combat, il peut en choisir UNE pour tenter d'obtenir le bonus de supériorité blindée.

Il n'est jamais obligé de le faire.

⚠ **Exception :** Une unité blindée attaquant se trouvant dans des marécages ne peut pas tenter l'Armor Sup.

Pour obtenir l'Armor Superiority Factor, soustraire l'ASV (Armor Superiority Factor) de l'unité désignée par le défenseur à celui de l'unité désignée par l'attaquant.

Ce modificateur est ajouté/retiré du ratio obtenu lors de la phase 4 de la phase de combats terrestres (6.1).

⚠ **Exception :** L'ASV d'une unité est réduit de 1 (jusqu'à un minimum de zéro) pour chaque coup encaissé (HIT) qu'elle a accumulé. Ainsi, une « panzer division » ayant accumulé 2 HIT aura un ASV de 1.

*NOTE : Une unité terrestre peut accumuler un maximum de 2 HIT.*

Exemple :

Une pile Britannique contenant une brigade blindée désignée pour le calcul de l'AS attaque une force Allemande incluant une « panzer division », elle aussi désignée pour déterminer l'AS.

Aucune de ces unités n'a accumulée de HIT.

Le ratio initial est de 3/1.

L'ASV de 3 de la PZD est soustraite de l'ASV de 2 de la brigade blindée, ce qui donne -1.

Le ratio passe donc à 2/1.

#### 6.4.1 **BLINDES AMPHIBIES ALLEMANDS (PzKpfw III H):**

Si une unité blindée amphibie Allemande, n'ayant pas accumulé de HIT, participe à un assaut amphibie, elle **doit** être désignée pour assumer un ASV et comptera systématiquement pour le calcul de l'ASV même si la partie terrestre de l'hexagone côtier attaqué contient un marais ou une cité majeure.

#### 6.4.2 **PERTES BRITANNIQUES EN BLINDES :**

Si le Britannique désigne une unité blindée pour le calcul de l'ASV, et subit des effets négatifs dus au résultat d'un combat, il doit appliquer la perte d'au moins 1 pas de perte à cette unité blindée si :

- il choisit de subir des pas de perte
- le résultat du combat lui impose des pas de perte
- Si, lorsqu'il est attaquant, le résultat du combat comporte un astérisque \*

**Note de l'auteur :** Cette règle reflète le manque de coordination interarmes des Britanniques en ce début de conflit.



### Exemple :

Les allemands attaquent avec les unités suivantes :

17<sup>ème</sup> division d'infanterie, 35<sup>ème</sup> division d'infanterie (réduite) et le bataillon blindé amphibie A, en 4023.

1<sup>ère</sup> division d'infanterie de montagne (Ramsgate, hex 4221)

Les Britanniques défendent avec les unités suivantes :

35<sup>ème</sup> brigade d'infanterie, et 1<sup>ère</sup> brigade blindée, situées à Canterbury (4022), pour rappel, chacune de ces unités n'ont qu'un pas de perte.

Les allemands ont 20 pts, les Britanniques 5 (2 pour chaque unité et 1pt d'home guard).

Ratio initial : 4/1

Chaque camp décide de prétendre à l'ASV, avec la même valeur (1 pour les amphibies, 1 pour la brigade), le ratio reste donc inchangé.

La présence de forêt en 4022 réduit de 1 le ratio en faveur du défenseur, donc :

Ratio final : 3/1

L'Allemand fait 2 au dé, ce qui donne ***D2***.

Comme ce résultat est en italique et en gras, le Britannique doit donc perdre au minimum un pas de perte et soit reculer d'un hex, soit perdre un 2<sup>ème</sup> pas.

La 1<sup>ère</sup> brigade blindée ayant prétendue à l'ASV, c'est elle qui subit ce pas de perte obligatoire, elle est donc éliminée.

Le Britannique voudrait faire retraiter la 35<sup>ème</sup> brigade d'infanterie d'un hex pour le 2<sup>ème</sup> pt, mais la ZDC Allemande l'en empêche (il aurait pu retraiter par 3923, 4122 ou 4123 si une unité terrestre amie s'y trouvait).

Il doit donc consommer un autre pas de perte, éliminant ainsi la malheureuse 35<sup>ème</sup> brigade.

Tous les défenseurs ayant été éliminés, les unités Allemandes ont la possibilité d'effectuer une avance après combat de 2 hex, dont le 1<sup>er</sup> doit obligatoirement être l'hex 4022.

Dès qu'une unité Allemande entre dans l'hex 4022, le pt de Home Guard y est éliminé et l'hex passe sous contrôle Allemand.

## **7.0 DÉTECTION ET INTERCEPTION :**

Ce sont des éléments cruciaux dans le système de jeu. A chaque fois que des unités navales ennemies se déplacent ou que des unités ennemies conduisent des missions aériennes, les unités amies, aériennes et/ou navales peuvent intercepter les forces ennemies si elles ont été détectées.

Les unités aériennes et/ou navales conduisant une interception se déplacent sur la carte jusqu'à rejoindre la zone ou l'hex ou se trouvent les unités ennemies interceptées pour y résoudre des bombardements ou des combats navals contre elles.

Dans certains cas, les unités menant des interceptions peuvent également être détectées et interceptées dans le tour par d'autres unités ennemies !

### **7.1 DÉTECTIONS D'UNITES NAVALES :**

Chaque zone de la carte tactique et de la carte stratégique ont une valeur de détection Navale Allemande et Britannique (Naval Detection Value NDV).

Ces valeurs restent les mêmes pendant tout le jeu.

#### **7.1.01 Procédure de détection navale :**

Les détections navales peuvent se produire dans 3 situations :

- Les unités navales ennemies en mouvement peuvent être détectées dans chaque zone dans laquelle elles entrent.

**⚠ Exception : les unités en retraite (9.2.4) ne peuvent pas être détectées ni interceptées.**

- Les piles d'unités navales ennemies à la mer, non en mouvement, peuvent être détectées lors de la « Naval Detection Phase » du segment naval.

- Les unités navales ennemies participants à un combat durant la phase de combat naval peuvent être détectées après chaque action de combat durant cette phase, et ce tant qu'aucun camp ne batte en retraite (lors de la phase « INTERCEPTION SPECIALE PENDANT UN COMBAT NAVAL » décrite en 9.2.5).

Pour résoudre une tentative de détection navale, lancez un dé, ajoutez, s'il en a, le modificateur météo. Si le résultat est  $\leq$  à votre NDV de la zone, les unités ennemies sont détectées.

### **7.2 INTERCEPTIONS D'UNITES NAVALES :**

Si la détection a réussi, déduisez le résultat du dé modifié à votre NDV. Pour chaque pt de différence, vous pourrez intercepter avec :

- 2 pts aériens OU

- 2 unités navales OU (soit un bâtiment, soit un pion comme par exemple un pion de 2pts de DD)

- 1 pt d'artillerie côtière. Cette dernière option n'est possible que pour le joueur Allemand dans la zone « Straits of Dover ».

**⚠ Exception : Si la différence est de zéro, le joueur a tout de même le choix de mener une interception avec une de ces 3 options.**

Exemple :

Une pile navale Allemande entre dans la zone « Southern North Sea » et y subit une tentative de détection.

La NDV Britannique est de 8, le dé donne 6, la différence est donc de 2.

La flotte Allemande est détectée, elle peut être interceptée par 4 pts aériens ou 4 unités navales ou 2 pts aériens + 2 navales...

#### **7.2.1 Interception avec des unités aériennes :**

Organiser et résoudre une mission aérienne (8.2) avec les pts d'interception. Les pts participant à l'interception des unités navales ennemies sont ceux se trouvant à portée de la zone maritime ou se trouvent les unités ennemies interceptées.

Cette mission aérienne est sujette aux détections et interceptions aériennes ennemies pouvant être menées par des chasseurs **dans la zone navale cible.**

Les bombardements contre les unités navales ennemies ne seront résolus après que les éventuelles interceptions aériennes par les chasseurs « de couverture » (8.3) n'aient été elles-mêmes résolues et après les tirs de DCA (8.4.1).

**Note :** Un maximum de 8 pts aériens peut participer à une mission aérienne, pas plus de 4 ne peuvent être des bombardiers.

Seule une mission aérienne peut conduire une interception quand une pile navale ennemie est détectée.

#### 7.2.2 **Interception avec des unités navales:**

Organiser les unités navales en un groupe, le bouger (si nécessaire) vers la zone où les unités navales ennemies ont été détectées.

Résoudre le combat naval qui s'en suit (9.2).

Toutes les règles concernant le mouvement naval (9.1) s'appliquent normalement, **si ce n'est que les unités navales menant une interception ne peuvent utiliser que 2 pts de mouvement naval.**

**Une force navale menant une interception est elle-même sujette à Détection et Interception** dans chaque zone où elle entre, mais **seulement par des unités aériennes.**

Si c'est le cas, les attaques aériennes contre cette flotte sont résolues avant les combats navals contre les navires ennemis que cette flotte intercepte.

**NOTE :** 6 unités navales au maximum peuvent faire partie d'une même pile se déplaçant, donc, pas plus de 6 unités navales peuvent mener une interception navale. Lorsqu'une flotte ennemie est détectée seule une pile (c.à.d une flotte) peut mener une interception contre elle.

Pour mémoire, une unité est un pion (navire, 1 ou 2 pts de quelque type que ce soit).

#### 7.2.3 **Interception avec l'artillerie côtière Allemande :** voir 13.1

#### 7.2.4 **Interception multiple:**

Lorsqu'une flotte ennemie est détectée, elle peut être interceptée par :

L'aviation et l'artillerie côtière

Ou

L'aviation et la marine,

Mais pas les 3.

L'interception par l'aviation est toujours résolue avant les autres types d'interception.

**NOTE :** L'artillerie côtière peut soutenir des unités navales amies lorsqu'elles subissent une interception.

#### 7.2.5 **Restrictions concernant les interceptions navales :**

- Pendant les phases (Allemandes et Britanniques) de détection anti-navale, une seule tentative par flotte ennemie à la mer ne bougeant pas peut être faite pour la détecter et l'intercepter.

- Une unité (navale ou aérienne) ne peut effectuer qu'une interception anti-navale par segment naval.

**△ Exception :** Les pts aériens peuvent mener plusieurs pendant, pendant un même segment naval, dans le cadre de la « Special Naval Interception During Naval Combat » (voir 9.2).

- Les unités navales se déplaçant pour intercepter des unités navales ennemies détectées ne peuvent pas être elles-mêmes interceptées par d'autres unités navales.

- Les unités navales ne peuvent pas mener d'interception suite à un round pair de combat naval, contre des unités qui ont participé à ce combat, seules les unités aériennes peuvent le faire (voir 9.2 « multi-round naval combat » et « special naval interception during naval combat »).

- Une unité navale qui a déjà bougé ne peut pas mener d'interception durant le même segment naval, et vice versa.

### 7.3 DÉTECTIONS ANTI-AÉRIENNES :

Chaque zone de chacune des cartes a deux ADV « Air Detection Valu », une Britannique et une Allemande, elles sont notées sur la carte stratégique (exemple : **B5G4**). Elles servent à déterminer si une mission aérienne ennemie est détectée ou pas.

Les ADV Allemandes des zones maritimes et sur la Grande-Bretagne ont toutes la même valeur : 4

#### 7.3.1 **ADV Britannique variable (notée « Bvar », en bleu, sur la carte stratégique):**

Il y a 12 zones Britanniques avec une Bvar.

La valeur de la Bvar est suivie grâce au MKR ajusté sur une table imprimée sur chaque zone concernée.

Cette valeur concerne toujours deux zones adjacentes, une maritime et une terrestre comme précisé ci-dessous:

- |  |  |
|--|--|
| - Humber + Central North Sea                 | - East Anglia + Southern North Sea           |
| - SE England + Straits of Dover              | - Bristol Channel + Western Approach         |
| - Southern England + Eastern English Channel | - Devon / Cornwall + Western English Channel |

Les MKR sont placés au début de la partie.

Les Bvar Britanniques commencent le jeu toujours au maximum (sauf si précisé différemment dans un scénario).

La valeur diminue avec les dégâts infligés aux bases aériennes et/ou aux stations radars de la zone terrestre concernée (11.2 : Effets des dommages) et augmente avec les réparations (11.3).

Cette valeur s'applique ensuite immédiatement à sa zone maritime « sœur ».

Elle ne peut jamais passer en dessous de la valeur mini et au dessus de la valeur maxi imprimée sur la table de suivi.

#### 7.3.2 **Effets d'une Bvar sur les Bvar de zones adjacentes :**

Lorsque la valeur d'une Bvar tombe à 3, appliquer un malus de +1 à toutes les Bvar des zones adjacentes.

Pour indiquer ce malus, retourner le MKR de suivi de valeur ADV pour avoir son côté +1 visible.

Ce malus s'applique dès que la Bvar tombe à 3 et disparaît dès qu'elle repasse à 4 ou plus.

**Exemple :** Si l'ADV variable de la « southeast England Zone » (voir carte stratégique) a une valeur actuelle de 3, le Britannique doit ajouter +1 à toutes ses tentatives de détection anti-aériennes dans les zones adjacentes (Southern North Sea, Eastern English Channel, Straits of Dover, East Anglia et Southern England Zones)

#### 7.3.3 **Procédure de détection antiaérienne :**

##### 7.3.3.1 Quand a lieu une détection antiaérienne ?

- Quand une mission aérienne arrive sur son hex cible ou sa zone cible, l'adversaire **PEUT** tenter de la détecter et de l'intercepter. Si la détection échoue, il n'y a pas d'interception.
- Quand une mission aérienne est détectée et interceptée, son possesseur **DOIT** tenter de détecter la force aérienne qui l'intercepte.

NOTE : Une mission aérienne ne peut pas subir de détection pendant qu'elle transite vers ou de son hex/zone cible. Elle ne peut l'être que dans son hex/zone cible.

##### 7.3.3.2 Comment se résoud une détection antiaérienne ?

Lancer un dé et ajouter éventuellement les modificateurs suivants :

+1 : Si la météo est « Foul ».

+1 : Pour le Britannique si la zone a une ADV variable qui est adjacente à une zone dont la Bvar est égale à 3.

**⚠ Exception : Ne pas appliquer ce modificateur si la zone concernée a une ADV variable elle-même égale à 3.**

Si le jet de dé est  $\leq$  à l'ADV, la mission aérienne est détectée.

## 7.4 INTERCEPTIONS ANTI-AÉRIENNE :

### **⚠ IMPORTANT !**

**Suite à une détection réussie, soustraire le dé modifié à l'ADV.**

**Pour chaque point de différence, 2 pts de chasseurs peuvent intercepter, dans la limite de 8 max, une formation ennemie.**

**Si la différence = 0, 2 pts de chasseurs peuvent malgré tout intervenir.**

### **⚠ Exemple :**

**L'ADV Britannique est de 8, il tente de détecter une escadrille Allemande qui mène une interception sur une de ses flottes.**

**Il obtient 5 au dé : 8 - = 3**

**Il peut donc engager jusqu'à 6 pts d'aviation (3 x 2).**

#### 7.4.1 Durant un segment d'opération :

Si une mission aérienne ennemie est détectée durant une phase de mission aérienne du segment d'opération, les intercepteurs amis utilisent (tout) leur potentiel de mouvement aérien pour se rendre dans l'hex cible. Ils ne sont pas obligés de déplacer en pile, ils peuvent le faire indépendamment.

Si la cible d'une mission aérienne se trouve dans une zone de la carte stratégique, les chasseurs basés sur la carte tactique peuvent l'attaquer en passant sur la carte stratégique.

De même, si la cible d'une mission aérienne se trouve sur la carte stratégique, les chasseurs se trouvant également sur la carte stratégique peuvent utiliser la totalité de leur potentiel de mvt naval pour intercepter une formation ennemie.

- Après avoir exécuté une interception durant un segment d'opération, un pt aérien doit atterrir sur un aéroport ami, dans son rayon d'action, et reçoit un MKR « Flown ». Dès lors, il ne peut plus conduire d'autres interceptions ou de missions aériennes pour le reste du tour.

#### 7.4.2 Durant un segment naval :

Si une mission aérienne est détectée durant un segment naval, tous les chasseurs à portée de la zone peuvent mener une interception. Ils peuvent utiliser la totalité de leur potentiel de mouvement naval et n'ont pas à se déplacer en pile.

- Un chasseur ne peut effectuer qu'une interception par segment naval, ce faisant, il est placé dans la case « In flight » et ne pourra plus conduire d'autre interception ou de mission aérienne durant le reste du tour.

**⚠ Exception : Un pt de chasseur se trouvant dans la « in flight » d'une zone peut escorter des bombardiers ou mener des interceptions un nb de fois théoriquement illimité durant le même segment naval dans le cadre d'une « special interception during naval segment » (9.2).**

## **8.0 OPERATIONS AERIENNES :**

### **8.1 MOUVEMENTS AÉRIENS**

Ils peuvent avoir lieu à la fois durant un segment naval ou un segment d'opérations, mais utilisent alors des procédures différentes.

#### **8.1.1 MOUVEMENT AERIEN DURANT UN SEGMENT NAVAL :**

Les unités aériennes utilisent leur potentiel de mouvement naval, dépensant 1pt pour entrer dans une zone adjacente par un côté (pas par un angle, on ne peut pas passer de « France » à « Straits of Dover » par exemple). Pendant un segment naval, elles peuvent passer de la carte tactique à des zones de la carte stratégique sans restriction et inversement.

Elles seront dans certains cas représentées sur les deux cartes à la fois.

##### **8.1.11 Retour à la base :**

Les unités ayant volé durant un segment naval sont placées dans la case « In Flight » de la zone et ne peuvent plus mener de missions aériennes ou d'interception durant les segments d'opérations (7.2) de ce tour.

C'est pour cela qu'elles sont placées dans la case « In Flight » de la zone ou elles ont effectué leur mission et ce jusqu'au segment « retour à la base ».

Durant ce segment, les unités **doivent** se déplacer vers une base aérienne amie pour s'y poser en utilisant leur potentiel de mouvement naval.

Celles qui ne le peuvent pas sont **éliminées**.

##### **8.1.12 Phase de transfert des unités aériennes (Air Ferry).**

Durant cette phase, les unités aériennes peuvent bouger du double de leur potentiel de mouvement naval, mais doivent se poser immédiatement sur une base amie dans la dernière zone dans laquelle elles entrent.

Elles ne peuvent pas être interceptées durant cette phase.

L'Allemand procède en 1<sup>er</sup>, l'Anglais en 2<sup>ème</sup>.

Contrairement aux unités aériennes ayant bougé pendant un segment naval (« In Flight »), celles qui ont bougé durant la phase Air Ferry peuvent mener des missions / interceptions (7.2) durant un segment d'opérations.

**NOTE :** Les unités qui ont bougé durant la phase Air Ferry ne reçoivent pas de MKR Flown.

#### **8.1.2 MOUVEMENT AERIEN DURANT UN SEGMENT D'OPERATIONS :**

Les unités aériennes utilisent alors leur potentiel de mouvement aérien, soit 1pt/ hex. Il n'y a pas de restrictions particulières pour les hex contenant des ZDC ou des unités ennemies.

**△ Exception :** Si toutes les unités aériennes menant une mission durant un segment d'opération se trouvent sur la carte stratégique et que leur cible se trouve elle-même sur la carte stratégique, elles utilisent leur potentiel de mouvement naval.

##### **8.1.21 Mouvements aériens de et vers la carte stratégique :**

Les unités aériennes peuvent passer de ou vers la carte stratégique durant le segment d'opérations.

Le long de la carte tactique se trouvent des hex « de transfert » contenant un nb et un nom.

Par exemple « Germany 10 »

Le nom correspond à une zone spécifique de la carte stratégique et le nb correspond aux pts de mouvements aériens à dépenser pour entrer dans un de ces hex depuis la carte stratégique pour ensuite dépenser 1pt/hex.

Et inversement, il faut entrer dans un hex de transfert et ensuite y dépenser le coût qui y est inscrit pour pouvoir passer dans la zone idoine de la carte stratégique.

## 8.2 MISSIONS AÉRIENNES

Les missions aériennes sont conduites durant le segment naval et durant les phases de missions aériennes Allemandes et Britanniques des segments d'opérations.

### 8.2.1 MISSIONS AÉRIENNES DURANT UN SEGMENT D'OPÉRATIONS :

- 1) Le joueur bouge une pile pouvant compter jusqu'à 8pts aériens vers son hex cible (carte tactique) ou sa zone cible (carte stratégique).  
Chaque pt aérien **peut dépenser jusqu'à la totalité de ses pts de mouvement aérien**.  
Il ne peut y avoir au max que 4pts de bombardiers par pile.  
Seules les unités se trouvant sur une base aérienne (quelque soit la carte) et n'ayant pas de MKR Flown peuvent effectuer une mission aérienne durant un segment d'opérations.
- 2) A la fin de son mouvement, une fois arrivé dans l'hex/zone ou se situe sa cible, l'adversaire peut tenter une détection anti-aérienne par pile ennemie ayant bougé (7.3).  
En cas de succès, il peut mener une interception.  
Seuls les chasseurs se trouvant sur une base aérienne (quelque soit la carte) et n'ayant pas de MKR Flown peuvent effectuer une interception durant un segment d'opérations.
- 3) Si une interception est déclenchée, le joueur intercepté peut à son tour tenter de détecter et d'intercepter ces chasseurs! Que cette détection soit alors un succès ou pas, on résout immédiatement le combat aérien entre le joueur effectuant la mission aérienne et les unités qui l'interceptent (voir exemple dans le livret de jeu et 8.3).
- 4) Les unités ennemies ayant mené une interception contre la mission aérienne bougent une 2<sup>ème</sup> fois dans la limite de leur pot de mvt aérien. A la fin de ce mvt, elles doivent avoir atterri sur un terrain ami, sinon, elles sont éliminées.
- 5) Si des bombardiers de la mission aérienne ont survécu aux combats aériens, son propriétaire leur attribue des cibles dans l'hex/zone.  
NOTE : Dans ce cadre, une pile d'unités navales ennemies située dans un port est considérée comme une cible indépendante. Les bombardiers ne sont pas obligés d'attaquer les mêmes unités navales mais celles qui sont attaquées par une même mission aérienne doivent faire partie de la même pile (flotte).
- 6) Résolution des bombardements.
- 7) Les unités ayant participé à une mission aérienne **bougent une 2<sup>ème</sup> fois avec la totalité de leur potentiel de mvt aérien** pour rejoindre un aérodrome ami. Celles qui ne le peuvent pas sont éliminées.
- 8) **Placer un MKR Flown** sur les unités ayant effectué une mission aérienne et celles qui les ont intercepté.

### 8.2.2 MISSION AÉRIENNES EFFECTUÉES DURANT UN SEGMENT NAVAL :

La procédure est la même que celle exposée précédemment à ceci près :

- Elles utilisent leur pot de mvt naval au lieu de leur potentiel de mouvement aérien.
- Le nb de pts aériens participant à la mission est variable (voir détection anti-navale: 7.2).
- Les pts aériens menant une mission aérienne ou une interception anti-aérienne durant un segment naval n'ont pas à se poser sur un aérodrome ami après leur mission mais sont placés dans la case « In Flight » de la zone dans laquelle ils se trouvent. De là, ils peuvent mener des « special naval interception » (9.2.5).

Note du traducteur : Les règles originales stipulent que ces avions sont placés dans la case « In Flight » de la zone de laquelle ils ont décollé, mais une telle case n'existe pas, donc, en conformité avec les points de règle 7.4.2 et 9.2.5, j'ai traduit ce passage en précisant que ces unités sont placées dans la case « In Flight » de la zone où a eu lieu la mission aérienne.

#### 8.2.21 **Augmenter la taille d'une mission aérienne pendant son mouvement :**

Une pile d'unités aériennes en mouvement vers sa cible pour une mission aérienne peut récupérer au passage d'autres unités, en passant par l'hex ou la zone où elles se trouvent.

Chaque pile finale ne peut dépasser la limite des 8pts aériens et aucune unité ne peut excéder son potentiel de mouvement naval ou aérien.

### 8.3 COMBATS AÉRIENS

Ils ont lieu quand un raid aérien est intercepté pendant un segment naval ou un segment d'opération.  
Un maximum de 16 pts peut participer à un combat aérien (8 par camp).

#### 8.3.1 ORGANISATION DES « MATCHES »:

Il y a deux procédures possibles, l'une si un seul joueur a détecté l'autre et 1 si les deux joueurs se sont mutuellement détectés.

##### 8.3.11 Détection unique:

Si un joueur détecte les unités de son adversaire sans que les siennes le soient, il est considéré comme « attaquant ».

Après la phase de consolidation (1.2), chaque joueur place ses unités aériennes participant au combat sur la « Air-Naval combat display ».

- 1) L'attaquant place alors une unité du défenseur dans la **case N°1** « défenseur » de la table et lui affecte un de ses pions de chasseurs pour l'attaquer en plaçant ce dernier, en face, dans la **case N°1** « attaquant » de la table.
- 2) Le défenseur place ensuite une de ses unités dans la **case N°2** « défenseur » puis l'attaquant place un de ses chasseurs en regard dans la **case N°2** « attaquant ».
- 3) L'attaquant place alors une unité du défenseur dans la **case N°3** « défenseur » de la table et lui affecte un de ses pions de chasseurs pour l'attaquer en plaçant ce dernier, en face, dans la **case N°3** « attaquant » de la table.
- 4) Le défenseur place ensuite une de ses unités dans la **case N°4** « défenseur » puis l'attaquant place un de ses chasseurs en regard dans la **case N°4** « attaquant ».



**On comprend que dans ce cas, l'attaquant a l'avantage de choisir sa cible dans les matchs impairs.**

Ce processus se poursuit avec les joueurs choisissant alternativement les unités en défense, et ce jusqu'à qu'il n'y ait plus d'unité n'ayant pas été attaquées ou plus d'attaquant.

- Si l'attaquant a plus de chasseurs que de cibles, il peut en affecter au maximum 2 unités aériennes à une même cible. S'il lui reste malgré tout d'autres chasseurs, ceux-ci n'interviennent pas dans le combat (voir plus bas, exemple N°1).
- S'il reste au défenseur des chasseurs n'ayant pas été attaqués, après que l'attaquant ait assigné leurs cibles à tous ses propres chasseurs, le défenseur peut utiliser ses chasseurs en excédent également en les cumulant avec d'autres de ses unités pour les renforcer (là aussi, 2 unités max par match).  
Donc, si un chasseur attaquant se voit assigner un bombardier comme cible, le défenseur ne peut, s'il en dispose, le renforcer qu'avec un seul pion chasseur (voir plus bas, exemple N°2).

##### 8.3.12 Détection mutuelle:

Si les deux joueurs se sont mutuellement détectés, soustraire l'ADV Allemande de la zone à l'ADV Britannique de la zone et ajouter cette valeur (qui peut être négative) à un jet de dé :

#### **British ADV - German ADV :**

- Si le résultat final est  $\leq$  à 4, l'Allemand est l'attaquant.
- Si le résultat final est  $\geq$  à 5, l'ANGLAIS est l'attaquant.

NOTE : Si un joueur n'a pas de chasseur, il ne peut pas être attaquant, donc en cas de double détection, le joueur étant le seul à avoir des chasseurs sera automatiquement l'attaquant.

*Traduction mot pour mot de la règle est incompréhensible !*

*Les matches sont organisés comme dans le cas de la détection unique, à ceci près que l'attaquant organise les matches impairs, en commençant par le 3<sup>ème</sup>.*

*Ainsi, la principale différence est que le défenseur a à choisir laquelle de ses unités sera la cible de la 1<sup>ère</sup> attaque.*

### **⚠ Ce que j'en déduis au vue des exemples du Play Book :**

A] Si le défenseur a au moins 3 unités et l'attaquant également :

- 1) **CASE N°1** : Le défenseur choisit une de ses unités et la place dans le case N°1 « défenseur », puis l'attaquant choisit laquelle des ses unités il va lui opposer et la place dans la case N°1 « attaquant ».
- 2) **CASE N°2** : Le défenseur choisit une de ses unités et la place dans le case N°2 « défenseur » puis l'attaquant choisit laquelle des ses unités il va lui opposer et la place dans la case N°2 « attaquant ».
- 3) **CASE N°3** : L'attaquant choisit une unité du défenseur et la place dans le case N°3 « défenseur » et ensuite il choisit laquelle des ses unités il va lui opposer et la place dans la case N°3 « attaquant ».
- 4) On résout les combats en commençant par la case N°1 et ainsi de suite.

B] Si le défenseur ou l'attaquant a moins de 3 unités:

- 1) **CASE N°1** : Le défenseur choisit une de ses unités et la place dans la case N°1 « défenseur », puis l'attaquant choisit laquelle des ses unités il va lui opposer et la place dans la case N°1 « attaquant ».
- 2) **CASE N°2** : Le défenseur choisit une de ses unités et la place dans la case N°2 « défenseur », puis l'attaquant choisit laquelle des ses unités il va lui opposer et la place dans la case N°2 « attaquant ».
- 3) **CASE N°3** : On résout les combats en commençant par la case N°1 et ainsi de suite.

N'oubliez pas que les chasseurs restants peuvent se joindre à un combat.

**⚠ On comprend que dans ce cas, l'attaquant ne choisit sa cible qu'arrivé à l'organisation du match N°3, s'il y a un.**

### **8.3.2 RESOLUTION DES COMBATS :**

Une fois que les matches sont organisés, les chasseurs des 2 partis attaquent les unités ennemies qui leur ont été assignées (pour rappel, les bombardiers et transport ne peuvent pas combattre).

L'attaquant tire toujours en 1<sup>er</sup>, mais comme tous les **combats** sont considérés comme **simultanés**, les dommages infligés aux chasseurs ennemis ne s'appliquent pas avant qu'ils aient riposté.

Pour résoudre un tir, utiliser la « Air Combat Table » en croisant le pot de combat de l'unité (pion) du tireur et celui de la cible. Vous obtenez un « to hit number ».

Lancez le dé et ajoutez l'éventuel modificateur « météo ».

Si le résultat modifié est  $\leq$  au « to hit number », **1pt aérien est éliminé** au détriment de la cible.

Si 2 chasseurs attaquent une même unité aérienne, ils le font simultanément, avec le ratio de combat initial. Cela veut dire que si la dite unité qui passe de 2 pts aériens à 1pt dès la 1<sup>ère</sup> attaque, la 2<sup>ème</sup> attaque se fait malgré tout contre l'intégralité des facteurs de combat de départ de la cible.

Si la 1<sup>ère</sup> attaque élimine totalement la cible, l'attaque du 2<sup>ème</sup> chasseur est perdue.

**Exemple N°1** : 2 pions de 2 pts Spitfire interceptent un pion (2pts) de Ju-87, les 2 combats seront résolus avec un ratio de 5/0, les résultats seront ensuite cumulatifs.

**Exemple N°2** : 1 pion de 2pts Spitfire intercepte 2 pts Ju-87 et 2 pts Me-109. L'Allemand a la possibilité de renforcer son Ju-87 en attaquant le Spitfire avec son Me-109. Dans ce cas (comme expliqué dans le Play Book) le Spitfire attaque le Stuka (ratio 5/0), puis, il y a combat entre le Me-109 et le Spitfire (ratio 5/5 puisque dans le combat précédent, le Spitfire ne peut pas subir de perte).

Dans l'absolu, le Spitfire peut infliger des pertes au Stuka comme au Me-109 sans forcément en subir lui-même !

## 8.4 BOMBARDEMENTS AÉRIENS

Ils interviennent lorsque :

- Des bombardiers interceptent des unités navales ennemies pendant un segment naval.
- Des bombardiers atteignent sur leur hex/zone cible durant un segment d'opérations (et après avoir résolu les éventuelles interceptions dont ils auraient été victimes).

NOTE : Les unités navales se trouvant en mer (ainsi que celles marquées par un MKR « Return to base ») ne peuvent pas être attaquées pendant une phase de mission aérienne d'un segment d'opération.

Par contre, les unités navales se trouvant dans un port peuvent être bombardées durant ces phases.

### 8.4.1 Bombardement aérien contre des unités navales :

On utilise la même procédure que les unités navales soient en mer ou dans un port.

Le défenseur dispose ses unités en ligne sur la « Air-Naval Combat Display ».

L'attaquant dispose ses bombardiers en regard des unités qu'il désire attaquer. Il n'y a pas de limite au nb de bombardiers attaquant la même unité navale.

Règle spéciale : Quand des bombardiers attaquent des unités navales, ils n'ont pas à être « consolidés » (voir 1.2). Ainsi, l'attaquant peut splitter une unité de 2pts en deux unités d'un pt chacune pour pouvoir attaquer 2 unités différentes.

Cependant, deux unités d'1 pt de bombardiers chacune, du même type, attaquant la même unité navale doivent être consolidées en une seule unité de 2pts.

Une fois que chaque bombardier s'est vu attribuer sa cible, on effectue les tirs de DCA puis les attaques aérienne sur une même cible sont résolues les unes après les autres, dans l'ordre choisi par l'attaquant.

Toutes les attaques contre une cible sont résolues avant de passer aux attaques à l'encontre d'une autre cible.

Les bombardiers utilisent leur potentiel de bombardement naval.

NOTE : Si 2 bombardiers ou plus attaquent la même unité et que celle-ci est coulée avant que certains bombardiers aient attaqué, ces attaques ne peuvent pas être reportées sur une autre cible, elles sont perdues.

Avant le bombardement, il faut effectuer les **tirs de DCA**.

Pour cela, additionner les facteurs AA de la cible et des unités qui lui sont adjacentes dans la file (l'unité la plus à gauche est considérée comme adjacente à l'unité la plus à droite et vice versa).

Lancer un dé pour chaque unité de bombardiers attaquante, si le résultat est  $\leq$  au potentiel AA total, l'attaque de cette unité subi **un malus de +1 au dé**.

Ces tirs AA sont effectués contre les bombardiers attaquant cette unité avant qu'aucun d'entre eux ne commence son bombardement.

Les effets du bombardement sont appliqués immédiatement, provoquant ainsi une réduction du facteur AA d'une unité qui sera donc prise en compte pour la prochaine attaque sur une autre unité adjacente.

De plus, si une unité est coulée, on ne peut pas prendre en compte le facteur AA de l'unité située après elle dans la ligne (il y a un trou dans la défense AA).

Chaque bombardier procède à un jet de dé séparé, éventuellement modifié par la météo et/ou la DCA.

Si le dé modifié est  $\leq$  au facteur d'attaque naval du bombardier, l'unité subit un coup au but (HIT).

De plus, si ce dé modifié est égal au facteur d'attaque naval du bombardier **-2**, l'unité navale subit un coup critique (voir 11.2).


Règle spéciale : Le bombardement d'une unité navale située dans un port subit un malus de **+1**.

### 8.4.2 Bombardement contre des unités terrestres :

Lorsque des unités terrestres sont les cibles d'une attaque aérienne, chaque bombardier attaque 2 pas d'unité dans l'hex cible (par exemple, soit une division non réduite ayant ses deux pas, soit 2 unités d'un pas chacune).

Lancer le dé éventuellement modifié comme suit :

- météo

 Cible dans une forêt ou une ville majeure : +1

Si le résultat modifié est  $\leq$  au pot d'attaque terrestre du bombardier, l'unité terrestre subit un HIT.

**Les unités ou installations situées sur la carte stratégique ne peuvent pas être bombardées.**

NOTE : La météo peut parfois rendre impossible un bombardement, et ce quelque soit le type de cible.

#### 8.4.3 **Bombardement d'infrastructures :**

Si un aéroport, un chemin de fer, un port ou une station radar est la cible d'un raid aérien, chaque bombardier attaque séparément.

Si le dé modifié de la météo est  $\leq$  au pot d'attaque d'infrastructures, la cible subit un coup au but (HIT).

**⚠ Exception : Si la cible est une station radar, un port, une base navale, ajouter DRM+1 au dé.**

NOTE : Un coup au but sur un aéroport peut détruire des avions qui y sont basés (11.2).

#### 8.4.4 **Bombardements stratégiques :**

Les bombardiers Britanniques peuvent attaquer des cibles stratégiques (usines, raffineries, centrales électriques...) situées en Allemagne en menant une mission de bombardement dans la zone Germany.

Chaque bombardier attaque séparément.

Si le dé modifié par la météo est  $\leq$  au facteur d'attaque d'infrastructures du bombardier, l'Allemand perd un point de ses « German player's Other Victory Point » (voir 15.1).

NOTE : Les bombardements stratégiques ne peuvent avoir lieu que la nuit.

#### 8.4.5 **Bombardements nocturnes :**

Les Wellington, BR20, Ju88 et He111 peuvent bombarder des chemins de fer et des objectifs stratégiques la nuit.

Pour effectuer un bombardement de nuit, il suffit de le déclarer (il n'y a pas de tour de nuit).

Il est résolu de la même manière que de jour à ceci près :

- Les bombardiers ne peuvent pas être interceptés.
- Les bombardiers ont leur facteur d'attaque d'infrastructure diminué de 1pt.

### **8.5 TRANSPORT AÉRIEN**

Les avions de transport peuvent emmener **troupes aéroportées (parachutistes, ou planeurs du 7<sup>ème</sup> Fliegerkorps), des troupes aérotransportables (22<sup>ème</sup> LL) ou des troupes de montagne** d'une zone de la carte tactique à une autre, ou entre la carte tactique et la carte stratégique.

Chaque pt de transport peut emmener un pas d'unité.

**⚠ Exception : La 1<sup>ère</sup> division Allemande de montagne n'est pas aérotransportable en raison du matériel lourd dont elle est équipée.**

Le pt de transport et l'unité transportée doivent être sur le même aéroport au début de la Phase de mission aérienne.

Une unité terrestre ayant bougé durant la phase de mvt terrestre ne peut pas être aérotransportée durant la phase suivante de mission aérienne du même tour.

#### 8.5.1 **PROCEDURE DE TRANSPORT AERIEN :**

C'est une mission aérienne qui se déroule entre deux bases aériennes amies.

Elle peut être détectée et interceptée avant son atterrissage.

Après les éventuels combats, les transports peuvent se poser sur une base aérienne amie et y débarquer leurs troupes.

Ils peuvent ensuite rester là ou rejoindre un autre aéroport ami.

NOTE : Les bases d'arrivée et/ou de départ peuvent se trouver dans une ZDC ennemie si elles contiennent une unité terrestre amie qui n'a pas été ou ne sera pas aérotransportée.

Les unités aérotransportées peuvent attaquer dans la phase de combat suivante sans restrictions.

#### 8.5.11 **Unités de transport abattues :**

Un pt de transport éliminé dans un combat aérien entraîne l'élimination du pas d'unité qu'elle transporte.

### 8.5.12 **Aérotransport de points de remplacements (terrestres).**

Il faut 2 Ju52 pour un pt de remplacement terrestre. Ce dernier est perdu si un seul des deux Ju52 est abattu. Le joueur Allemand ne peut transporter qu'un pt de remplacement par tour. Si le ou les Ju52 transportant ce pt de remplacement sont abattu, et donc le pt perdu, il ne peut pas utiliser 2 autres Ju52 pour transporter un 2<sup>ème</sup> pt de remplacement.

## 8.5.2 **TRANSPORT DE RAVITAILLEMENT :**

### 8.5.21 **De base à base :**

Les avions de transport situés sur la carte stratégique peuvent emmener du ravitaillement vers l'Angleterre. C'est une mission de transport classique mais sans unités terrestres à son bord.

Chaque pt de transport réalisant une mission de ravitaillement permet de retirer le MKR « Out off Supply » d'un pas d'unité terrestre ou d'un point d'unité aérienne pouvant tracer une ligne de ravitaillement (12.1) de 2 hex ou moins de l'aérodrome d'atterrissage du pt de ravitaillement.

**⚠ Exception : Chaque pas d'unité motorisée ou point de bombardier comptent pour 2 pas en termes de ravitaillement.**

### 8.5.22 **Par parachutage :**

Cela permet de ravitailler directement une unité se trouvant trop éloignée d'un aérodrome.

Il faut 2pts de transports pour retirer le MKR « Out off Supply » d'un pas d'unité terrestre lors d'une mission de ravitaillement par parachutage.

**NOTE :** En concordance avec l'exception précédente, il faut 4pts de transport pour retirer le MKR « Out off Supply » d'1 pas d'unité motorisée.

## **8.6 ASSAUT AÉROPORTÉ**

Seules les unités de parachutiste ont cette capacité spéciale. Un assaut aéroporté se déroule comme une mission de transport aérien classique, à ceci près :

- Cela ne concerne que les unités parachutistes (7<sup>ème</sup> Flieger Division).
- Les unités ne sont pas déposées sur un aérodrome mais directement dans leur hex cible qui ne peut être que : Clear, Minor City ou Reference City.
- Les avions de transport ne peuvent pas se poser dans l'hex cible.

### 8.6.1 **TEST D'INTEGRITE :**

Quand une unité parachutiste est larguée dans un hexagone, lancer un dé et comparer le résultat au total des pts de défenses des unités ennemies se trouvant dans l'hex (y compris les pts de Home Guard).

Si l'hex ne contient pas d'unités ennemies mais se trouve dans la ZDC d'une division ou d'une unité motorisée ennemie, retrancher 2 au jet de dé (un résultat négatif est possible).

- Si le résultat du dé est plus faible que les pts de défenses des unités ennemies, avec une marge de 2 ou plus, l'unité parachutiste est éliminée.
- Si le résultat du dé est plus faible que les pts de défenses des unités ennemies, mais avec une marge de moins de 2, l'unité parachutiste souffre d'un HIT (11.2).

### 8.6.11 **Le régiment d'assaut (Sturm Regiment de la 7<sup>ème</sup> flieger division).**

Du fait qu'il utilise des planeurs, il est moins vulnérable à l'atterrissage : ajouter +2 au jet de dé d'intégrité.

**Exemple :** Les 4 régiments de la 7<sup>ème</sup> Flieger Division conduisent un assaut aéroporté contre l'aérodrome de North Weald (hex 3619).

Il n'y a aucune unité terrestre dans cet hex mais la First Motorized Recon Brigad se trouve à coté, dans Chelmsford (hex3720).

Un hex ne contenant pas d'unité terrestre Britannique et ne devant normalement pas avoir de pt de Home Guard se défend systématiquement avec 1pt de Home Guard Defense Factor contre un assaut aéroporté (10.0).

L'Allemand doit donc lancer un dé pour chacun de ses 4 régiments et le comparer au seul pt de défense Britannique (en l'occurrence celui du Home Guard).

Si le résultat final est -1 ou moins, le régiment concerné est éliminé.

Si le résultat final est 0 ou 1, le régiment concerné subit un HIT.

Le joueur Allemand doit soustraire 2 à chacun de ses jets de dés car il se trouve dans la ZDC d'une unité motorisée (la First Motorized Recon Brigad) mais il ajoutera +2 au dé concernant le « Sturm Regiment ».

### 8.6.2 ASSAUT AÉROPORTE ET COMBAT TERRESTRE :

Les unités conduisant un assaut aéroporté ne peuvent pas attaquer une unité ennemie se trouvant dans un hex adjacent au leur lors de la phase de combat terrestre qui suit leur atterrissage.

Inversement, si une unité aéroportée atterrit dans un hex occupé par une unité terrestre ennemie et/ou un Home Guard Factor elle DOIT l'attaquer pendant la prochaine de combat terrestre.

Elle peut le faire de concert avec d'autres unités amies (qui peuvent être des unités menant un assaut amphibie), et qui sont elles-mêmes adjacentes à l'hex ou a lieu l'assaut aéroporté.

Si l'attaquant subit un quelconque résultat de combat négatif à son encontre, 1 pas de perte minimum d'une unité aéroportée sera systématiquement éliminé. Si, de plus, toutes les unités en défense (y compris les Home Guard, 10.0) ne sont ni éliminées ni forcées à battre en retraite, l'unité aéroportée doit battre en retraite, quelque soit le résultat du combat !

Si elle ne le peut pas, elle est éliminée.

Les unités menant un assaut aéroporté battent en retraite normalement mais ne font pas d'avance après combat.

**⚠ Exception : Une unité aéroportée battant en retraite ignore la ZDC des unités ennemies situées dans l'hex ayant subi l'assaut aéroporté.**

### **8.7 FACTEUR DE DÉFENSE DES UNITÉS AÉROPORTÉES OU AERO-TRANSPORTÉES**

Lorsqu'une unité parachutiste ou aérotransportable mène un assaut aéroporté (voir 8.6) ou qu'une unité est aérotransportée (parachutiste, régiment aérotransportable voir 8.5), elle arrive toujours avec son côté le plus faible apparent (2-1-4).

Elle retrouvera sa force normale dès le 1<sup>er</sup> segment Allemand de renforcement ou elle sera dans la ZDC ou dans le même hex qu'une division Allemande non-réduite.

Dès que cette condition est remplie, retourner le pion du côté 2-2-4.

**⚠ Attention : Ces unités n'ont qu'un pas de perte, quelque soit la face apparente (2-1-4 ou 2-2-4).**

**NOTE :** Cela reflète le fait que pour pouvoir être transportée par avion, ces unités devaient se défaire de leur matériel lourd. Opérer leur jonction des unités terrestres amies leur permet de revenir à leur dotation initiale.

### **8.8 PERTE DE PILOTES DE SPITFIRE**

Le Britannique ne peut jamais avoir plus de 30 pts de Spitfire en jeu en même temps.

S'il est éligible à recevoir des pts de remplacement qui l'amène au-delà de cette limite, il ne reçoit pas ces pts.

Ces pts ne sont pas perdus, il les accumule et peut si possible les utiliser plus tard.

Le MKR « Spitfire Replacement » sur la table « Spitfire track » permet de comptabiliser les pts accumulés par le Britannique.

Chaque perte de Spitfire est reportée sur la « Spitfire Track » avec le MKR « Spitfire Losses ».

Au fur et à mesure que les pertes s'accumulent, le nb maximum de pts de Spitfire que le Britannique peut avoir en jeu risque de tomber sous la barre des 30.

**⚠ Exception : Si un pt Spitfire éliminé au sol (bombardement ou capture d'aérodrome) le MKR « Spitfire Losses » n'est pas déplacé.**

**⚠ Attention, le nb max de pts Spitfire ne peut que diminuer durant le cours du jeu, jamais augmenter.**

Quand le MKR « Spitfire Losses » est :

- Entre 0 et 10, le « Pilot Loss Multiplier (PLM) » est de 3. Cela signifie que tous les 3 pts de Spitfire perdus, le **nb MAX** de Spitfire pouvant être en jeu est réduit de 1.
- Entre 11 et 20, le PLM est de 2.
- Entre 21 et 30, le PLM est de 1.

Quand un point de Spitfire est éliminé, il est placé dans le cartouche « Spitfire Losses » de la carte tactique.

A chaque tour, **au début la phase de renforcement Britannique**, diviser le nb de points de Spitfire présent dans ce cartouche par le PLM.

Ce nombre est déduit du nb max de Spitfire que le Britannique peut avoir en jeu.

Décrémentez d'autant la valeur max avec le MKR « Max Spitfire » sur la « Spitfire Track ». Il ne peut jamais ré-augmenter.

Le résultat de la division doit donner un chiffre entier, le reliquat « reste » dans le cartouche (voir exemple).

**⚠ Exception : Si un pt Spitfire éliminé au sol (bombardement ou capture d'aérodrome) n'est pas placé dans le cartouche «Spitfire Losses».**

Le MKR « Spitfire Losses » indique 7.

Le « Pilot Loss Multiplier » est de 3.

Il y a 4 pts de Spitfire dans le cartouche « Eliminated Spitfire ».

$4/3=1 (+1)$

Le nombre maximum de Spitfire est diminué de 1.

3 Spitfire sont retirés du cartouche «Spitfire Losses» ou il n'en reste donc plus qu'un.

NOTE : Cette règle a pour but de simuler le manque de pilotes entraînés sur Spitfire, pas la pénurie d'avion.

Il n'y a pas de pions « Hurricane » car pendant la consolidation 3 Spitfire et 1 Hurricane formeraient 3 unités et donc procéderaient à 3 attaques séparées au lieu de 2.

## 9.0 OPÉRATIONS NAVALES :

### 9.1 MOUVEMENT NAVAL

Il a lieu pendant les phases de mvt naval du Segment Naval, et pendant le segment « retour à la base ». Les unités navales bougent de la même manière que les unités aériennes durant le segment naval (8.1), à ceci près :

- Une unité située dans un port ne peut se déplacer que vers la zone maritime qui donne accès à ce port (Plymouth se trouve dans le Devon / Cornwall, mais les unités qui en sortent ne peuvent aller que dans la zone « Western English Channel », pas « Western Approach »).
- Une unité navale ne peut bouger qu'une fois par segment naval, une interception est considérée comme un mouvement.
- Si un **bâtiment** est endommagé pendant son mouvement il doit s'arrêter dans la zone où il a été endommagé. Cette règle ne s'applique qu'aux bateaux, pas aux pions multiples représentant des unités navales (points de DD, TB, AP, LC, MB ou de Prahm).
- Il ne peut y avoir plus de **6 unités par pile**. Des unités ayant commencé à bouger durant la phase de mouvement amie depuis des ports différents d'une même zone peuvent se combiner en une pile. Les unités commençant leur mouvement depuis des zones différentes (quelle que soit la carte) ne peuvent se combiner en pile entre elles.

Des unités peuvent quitter une pile pendant le mouvement mais pas l'inverse.

Des unités en mer pouvant appartenir à différentes piles ne peuvent pas être recombinaées entre elles même si elles se trouvent dans la même zone maritime.

**⚠ Exception : Des unités en mer, pouvant appartenir à différentes piles, peuvent être recombinaées pendant la phase « retour à la base » si elles se trouvent dans la même zone maritime.**

- Les piles se trouvant en mer au début d'une phase de mvt navale (amie ou ennemie) peuvent se splitter en différentes piles et bouger et intercepter séparément.
- Une unité entrée dans un port durant une phase de mouvement naval ou durant la phase de retour à la base ne peut pas le quitter durant la même phase.
- En dehors des AP, toutes les unités navales Britanniques ne peuvent entrer que dans les ports qui sont des bases navales.
- Une unité navale en mouvement (pas en retraite) peut être détectée et interceptée dans toutes les zones dans lesquelles elle entre.

#### 9.1.1 **Retour à la base :**

Durant sa phase de « retour à la base » un joueur peut faire bouger ses unités qui sont en mer dans la limite de leur pot de mvt naval.

Ce mvt ne peut pas être détecté ni intercepté, mais les attaques de U-Boat et/ou mines sont résolues normalement.

Les unités navales ne sont pas obligées de retourner au port de la phase « return to base », elles peuvent rester en mer.

NOTE : Les unités navales situées dans un port ne peuvent pas bouger durant la phase « return to base ».

**⚠ Exception : Les pts LC et prahm qui ont un MKR « no return to base » ne peuvent pas bouger pendant la phase « return to base ». Ce MKR est placé sur les unités navales qui débarquent des troupes dans un hex côtier lors d'un assaut amphibie (9.4) ou d'un transport naval (9.3).**

## 9.2 COMBAT NAVAL

Il intervient lorsque des unités navales interceptent des unités ennemies pendant un segment naval.

### NOTE IMPORTANTE :

Les unités navales ne peuvent pas déclencher de combat naval durant leur propre phase de mouvement. Elles ne peuvent attaquer des unités ennemies que suite à une interception durant la phase de Mouvement Naval ennemie (Naval Movement Phase, règle 9.1, séquences 2.34 et 2.35) ou lors de la phase de Detection navale amie (Naval Detection Phase, règle 7.1, séquences 2.31 et 2.32).

### 9.2.1 **ORGANISER LE COMBAT NAVAL :**

Après la phase de consolidation (1.2), les deux joueurs placent toutes les unités navales participant au combat sur la « ANCD TABLE ».

Si seul un adversaire a détecté l'autre, il est « attaquant ».

Si la détection est mutuelle, soustraire la NDV Allemande à la NDV Britannique et ajouter le nb obtenu (qui peut être négatif) à un jet de dé.

Si le résultat final est  $\leq 4$ , l'Allemand est « l'attaquant », sinon, c'est le Britannique.

**⚠ Exception : Si un camp bat en retraite et pas l'autre, ce dernier est « l'attaquant ». Si les 2 camps battent en retraite, déterminer l'attaquant suivant la méthode exposée ci-dessus.**

Le combat naval se déroule comme le combat aérien.

Les AP, LC, MB et Prahm sont traités comme des bombardiers (ils subissent), les autres unités sont traitées comme les chasseurs.

Si un camp a plus d'unités (ne pas inclure les pts AP, LC, MB et Prahm) que son adversaire, il peut leur assigner les cibles qu'il désire.

Il n'y a pas de limite aux nb d'unités pouvant attaquer une même cible.

NOTE : c'est la différence majeure avec le combat aérien où 2 unités max peuvent attaquer la même cible.

### 9.2.2 **RESOUDRE LE COMBAT NAVAL :**

Il est comparable au combat aérien, les tirs sont simultanés mais on croise le facteur naval d'attaque de au facteur naval de défense sur la table de combat naval pour déterminer le « HIT NUMBER ».

**⚠ Exception : Un DRM+2 est appliqué à tous les jets de dé si l'un des deux camps bat en retraite.**

#### 9.2.21 **Les torpilles :**

Une unité navale ayant son facteur d'attaque imprimé en rouge possède des torpilles.

Ce sont les seules unités qui peuvent tirer si le chiffre obtenu en croisant leur facteur d'attaque au facteur de défense de leur cible est un HIT NUMBER en *gras italique*.

#### **Exemple :**

Le CL Nürnberg (attaque 2) combat le BB Barham (défense 5). Le HIT NUMBER est de **0**.

Comme le CL Nürnberg possède des torpilles, il peut tirer.

Si l'attaquant avait été le PD Schlesien (endommagé) avec également 2 en attaque, il n'aurait pas pu tirer car il n'a pas de torpilles.

### 9.2.3 **COMBAT NAVAL MULTI- ROUND :**

Un combat naval dure un nb de round illimité.

Les combats lors de ces rounds sont résolus comme indiqué précédemment.

Après le 1<sup>er</sup> round, les adversaires sont considérés comme se détectant mutuellement à chaque round suivant.

Vous devrez donc lancer le dé pour définir qui est l'attaquant (9.2.1).

Le combat s'arrête seulement si :

- Toutes les unités d'un joueur sont éliminées.

Ou

- Si au moins un des joueurs décide de battre en retraite.

#### 9.2.4 RETRAITE :

A chaque round de combat naval, même le 1<sup>er</sup>, un joueur peut déclarer qu'il choisit de battre en retraite.

Au début de chaque round, les joueurs prennent un des deux pions « STAY/ WITHDRAW » (reste ou retraite), choisit son option, et pose le pion sur la table en le cachant avec sa main.

Les joueurs révèlent ensuite leur choix simultanément (la face apparente du pion étant l'option choisie par le joueur).

Si au moins un des joueurs retraite, le combat est résolu normalement avec cependant un malus +2 à tous les jets de dé du combat.

Une fois ce round achevé, les unités battant en retraite bougent vers :

- Un port ami de la carte tactique, accessible depuis la zone maritime où a lieu le combat (ex : *Plymouth depuis Western English Channel*) ou un port ami de la carte stratégique situé dans une zone terrestre bordant la zone de combat (ex : *DEVON-CORNWALL depuis Western English Channel*).

**△ Exception : Les unités navales Allemandes battant en retraite ne peuvent pas entrer dans un port situé en Angleterre même si celui-ci est contrôlé par le joueur Allemand.**

**OU**

- Une zone maritime bordant la zone de combat (adjacente par un côté, pas par un angle).

Certaines unités peuvent retraiter dans un port tandis que d'autres retraitent dans une zone maritime contiguë mais ces unités doivent alors toutes retraiter dans la même zone.

Les unités navales qui retraitent ne peuvent être ni détectées ni interceptées, néanmoins, si elles entrent dans une zone contenant des mines et/ou des U-Boat (9.5.7 / 9.5.8 / 9.5.9) elles en subissent normalement les effets.

#### 9.2.5 INTERCEPTION SPECIALE PENDANT UN COMBAT NAVAL :

Après chaque round pair de combat naval, chaque camp peut tenter de détecter les unités ennemies ayant participé au combat. En cas de succès, des unités aériennes peuvent mener une interception (les unités navales et l'artillerie côtière ne le peuvent pas à ce stade).

Le joueur Allemand résout toujours en 1<sup>er</sup> ce type d'interception.

En outre (de plus) les pts de chasseurs et de bombardiers ayant déjà effectué une mission aérienne durant le segment naval, et se trouvant dans la case « In Flight » de la zone maritime où se déroule le combat naval peuvent intercepter « gratuitement » les unités navales ennemies si la détection a été réussie.

De la même manière, les chasseurs ennemis « In Flight » dans la même zone peuvent intercepter « gratuitement » ces avions s'ils parviennent à les détecter.

Les mêmes pts d'aviation (amis / ennemis) peuvent mener plusieurs interceptions durant un même segment de combat naval (ce qui veut dire que ce combat naval dure au moins 4 round et qu'aucun camp n'a décidé de battre en retraite) et/ou, de la même manière, mener un nb illimité d'interceptions dans d'autres combats navals se déroulant dans la même zone maritime.

Cependant, 1 pt de chasseur ne peut à la fois escorter des bombardiers amis et intercepter des bombardiers ennemis durant le même round d'un combat naval !

C'est l'un ou l'autre.

Néanmoins, rien n'empêche un chasseur d'intercepter des ennemis à la fin d'un round pair et d'escorter ses camarades au round pair suivant.

#### NOTE DE L'AUTEUR :

*Cette règle permettant d'attaquer plusieurs fois un bâtiment peut paraître étrange quand on se rappelle qu'un bombardier ne peut attaquer qu'une fois une cible terrestre.*

*Cependant, ce paradoxe vient du fait qu'une cible navale est beaucoup plus vulnérable qu'une cible terrestre (troupes, aérodrome, station radar...).*

*A près tout, une seule bombe bien placée ne va pas couler une division blindée ou le port de Southampton !*

*En dehors d'unités terrestres se déplaçant en colonne sur un terrain découvert, il faut quelques jours de strafing et de bombardements pour commencer à réduire de type de cible.*

*Ainsi, les missions de bombardement envers des unités terrestres représentent un grand nb de sorties étalées sur 2 ou 3 jours tandis que contre une cible navale, il s'agit d'un raid unique.*

*Nous partons du principe que la majorité des combats navals ont lieu la nuit, permettant à la Royal Navy de s'en prendre aux convois Allemands et de rentrer au port avant que la Luftwaffe ne l'attaque de jour.*

*Si au contraire elle décide de rester sur zone pour prolonger le combat jusqu'au matin, la Luftwaffe et le Coastal Command pourront mener plusieurs raids à courir.*

### **9.3 TRANSPORT NAVAL**

Les pts AP, LC, MB et Prahm peuvent transporter des unités terrestres au travers des zones maritimes pendant les phases navales de mouvement.

1 pt peut transporter 1 pas d'unité pédestre ou ½ pas d'unité motorisée (*il faut 2pts AP pour transporter une brigade ou un régiment motorisé, 4 pts pour une division motorisée*).

Au début de sa phase de mvt naval, 1 pt AP, LC, MB ou Prahm peut embarquer une unité terrestre située dans le même port.

Ces pts peuvent ensuite bouger normalement durant la même phase de mvt naval avec ces unités à bord.

**NOTE :** Les unités peuvent embarquer depuis un port situé dans une ZDC ennemie tant qu'une unité amie, qui n'embarque pas se trouve dans ce port.

#### **9.3.1 Transport des bataillons de blindés amphibies :**

Un bataillon de Panzer amphibie peut être embarqué « gratuitement » par 2pts AP, LC, MB ou Prahm qui transportent d'autres unités terrestres durant un transport ou un assaut amphibie.

#### **9.3.2 PROCEDURE DE TRANSPORT NAVAL :**

Les pts AP, LC, MB ou Prahm qui transportent des unités terrestres bougent normalement durant la phase de mvt naval et la « return to base phase ».

Les unités terrestres ainsi transportées sont débarquées à la fin de la phase de mvt naval amie (après que toutes les interceptions aient été résolues).

Les LC, MB ou Prahm peuvent débarquer leurs unités terrestres dans un port ami (contrôlé) ou un hexagone côtier ami (contrôlé) ne contenant pas de falaises.

Les pts AP ne peuvent débarquer leurs unités que dans un port ami (contrôlé).

*Note du traducteur :* On parle ici de débarquer des troupes dans le cadre d'un flot logistique, dans un secteur sécurisé, pas d'un assaut amphibie avec combat immédiat.

Débarquer une unité terrestre dans un hex côtier (port ou autre) coûte 1 pt de mvt à l'unité navale la transportant. L'unité terrestre peut ensuite bouger et combattre normalement dans le segment d'opération amie suivant. Placer un MKR « No return to base » sur les unités navales ayant débarqué des unités terrestres dans un hex côtier. Elles ne peuvent donc pas bouger durant la phase « return to base ».

#### **9.3.21 Restrictions :**

- Les unités terrestres ne peuvent embarquer dans des LC, MB ou Prahm qu'à partir d'un port ami, jamais depuis un hex semi-maritime.
- Un pt AP, LC, MB ou Prahm qui commence un Segment Naval en étant en mer et avec des unités terrestres à son bord doit les débarquer pendant ce même segment Naval.
- Le transport naval est interdit en cas de tempête (Stormy weather). Cependant un AP, LC, MB ou Prahm qui commence son mvt en étant en mer et avec des unités terrestres à son bord peut (et doit !) les débarquer pendant ce même segment Naval.

#### **9.3.22 Unités de transports coulés :**

Lorsqu'un pt de transport naval est éliminé suite à un bombardement ou un combat naval, l'unité terrestre transportée est éliminée également.

- Si 2 pts transportent une division non-motorisée entière et que l'un d'eux est éliminé, la division perd un pas de perte.
- Si 2 pts transportent un pas d'unité motorisée et que l'un d'eux est éliminé, placer 2 « HIT » sur l'unité transportée. Un pas d'unité motorisée est éliminé seulement si les 2 pts les transportant sont tous les deux éliminés.
- Un bataillon Panzer amphibie est éliminé seulement si les 2pts le transportant sont coulés. Si un seul pt est éliminé, le bataillon amphibie survit mais avec 2 « HIT ».

## 9.4 ASSAUT AMPHIBIE

L'assaut amphibie permet à certaines unités terrestres de bouger pendant le segment naval et d'attaquer des unités ennemies situées dans des hex semi-maritimes durant la phase amie de combats terrestres.

**Seuls les pts de LC, MB ou Prahm** peuvent transporter des unités terrestres pour mener un assaut amphibie. Les unités navales ayant conduit un assaut amphibie recevront un MKR « No Return To Base » pour signifier qu'elles ne pourront pas bouger durant la prochaine phase « Return To Base ».

L'assaut amphibie est conduit comme un transport naval à ceci près qu'au lieu de débarquer dans un port ou un hex semi-maritime amis, l'unité débarquant peut attaquer n'importe quel hex côtier durant la phase de combat terrestre amie.

L'unité navale qui la transporte doit dépenser 1pt de mvt naval pour conduire un assaut amphibie.

### 9.4.1 Restrictions :

- Un assaut amphibie ne peut pas être conduit contre des zones de la carte stratégique..
- Seules les unités terrestres non-motorisées et les blindés amphibies peuvent conduire un assaut amphibie.
- Seule l'infanterie de montagne peut conduire un assaut amphibie dans des hex côtiers contenant une falaise ex : hex3626, 1927, Dover en 4223).
- Les unités menant un assaut amphibie ne peuvent pas attaquer un hex côtier qui ne soit pas adjacent à un hex de pleine mer (ex : 3721).
- Les limites d'empilement (4.0) doivent être respectées durant un assaut amphibie, ainsi, un maximum de 3 divisions complètes pourra attaquer un même hex. Les bataillons de Panzer amphibies ne comptent dans l'empilement.

### 9.4.2 ASSAUT AMPHIBIE ET COMBAT TERRESTRE :

Les unités menant un assaut amphibie peuvent attaquer de concert avec d'autres unités amies attaquant normalement ou menant un assaut aéroporté, mais, que ce soit le cas ou pas, les règles suivantes s'appliqueront :

NOTE : Un hex côtier ne contenant pas d'unités terrestres Britanniques et qui subit un assaut amphibie se défendra avec 2 ou 3 pts de Home Guard (10.0).

- Si une des unités menant l'assaut amphibie a été transportée par **Prahm ou MB**, diminuez le ratio de combat de 2.
- Si toutes les unités l'assaut amphibie ont été transportées par **LC**, diminuez le ratio de combat de 1.
- Si l'hex côtier attaqué est dans la Zdc d'une division ennemie à 2 pas de perte, n'ayant pas accumulé de HIT, diminuez le ratio de 1.

**⚠ Exception : cette dernière règle ne s'applique pas si l'hex attaqué contient une division Britannique. Le ratio n'est alors pas diminué, la seule présence de cette unité étant déjà un obstacle bien suffisant !**

### 9.4.21 Résultats de combats terrestres suite à un assaut amphibie :

Tous résultats infligeables à l'attaquant ayant mené un assaut amphibie doivent se traduire par la perte de pas de perte.

Il ne peut en aucun cas battre en retraite.

Si TOUTES les unités attaquées ne sont ni éliminées ni forcées à battre en retraite, les unités attaquantes sont replacées sur leur Prahm ou LC en mer, dans cette zone.

Après un assaut amphibie, les unités attaquantes ne peuvent avancer après combat que dans l'hex qu'elles viennent d'attaquer (et qui donc contenait leur malheureux adversaire), jamais plus loin.

### 9.4.22 Réduction de division en défense :

Si un assaut amphibie est conduit contre un hex vide d'unités Britanniques (hors pts de Home guard) mais se trouvant dans la Zdc d'une division Britannique, effectuez le combat et notez le résultat, ainsi que la division Britannique impliquée.

A la fin de la phase de combat terrestre Allemande, listez les résultats D# subits par chacune des divisions concernées.

Si cela fait 2 ou plus, la division Britannique concernée perd un pas de perte.

*NOTE : Les divisions affectées à la défense des côtes avaient déployé une partie de leurs forces sur les plages. Cela est reflété par la présence de Home Guard lors d'un assaut amphibie (10.0) Néanmoins, les troupes subissant de lourdes pertes sur la plage faisaient défaut à leur division d'appartenance, diminuant d'autant sa puissance.*

Si l'hex est sous les ZdC de plus d'une division Britannique, ce dernier choisit laquelle est concernée par ce combat spécial.

**Exemple :**

Le joueur Allemand conduit un assaut amphibie contre les hex 4019 et 4119, tous deux dans la ZDC de la 15<sup>ème</sup> division d'infanterie située en 4018.

Les résultats de ces deux assauts sont « D1 » et « A1/D2 ».

Le total des résultats D est de 3, donc l'unité Britannique subit un pas de perte.

## **9.5 RÈGLES NAVALES SPÉCIALES**

### **9.5.1 LIBERTE DE MANŒUVRE D'UNITES DE LA ROYALE NAVY :**

Une unité navale Britannique ne peut entrer dans les zones suivantes que si elle a été libérée :

- Southern North Sea
- Straits of Dover
- Eastern English Channel
- toute zone contenant un MKR «mines Allemandes»

Durant la « Royal Navy Release Phase » de chaque tour, le Britannique se réfère à la « Royal Navy Release Table » et y croise la valeur du moment du MKR « Naval Victory Points » avec la valeur du moment du MKR « Other Victory Points », et lance 1 dé.

A la croisée de ces deux valeurs se trouvent 3 chiffres et/ou symboles séparés par des slashes (par ex 0/4/7) ;

Le chiffre/symbole de gauche se réfère aux cuirassés (BB) et aux croiseurs de batailles (BC).

Celui du milieu aux croiseurs lourds (CA).

Celui de droite aux croiseurs légers (CL et CLA) ainsi qu'aux destroyers (DD).

Le Britannique compare chacun de ces chiffres au résultat du jet de dé.

Si le dé est inférieur ou égal au chiffre, les bâtiments de ce type sont « libérés ».

Sinon, ils ne le sont pas.

Si un tiret est imprimé, le type de bâtiment concerné ne peut pas être libéré.

**⚠ Exception : Libération automatique (voir plus bas).**

*NOTE : Un seul et unique jet de dé est fait pour les 3 types de bâtiments, et non pas un par type.*

Les unités navales Britanniques ne sont libérées que pour un tour.

Une unité navale Britannique à la mer qui n'est pas « libérée » pour ce tour, et qui se trouve dans une des zones à restriction au début du segment naval doit quitter cette zone à la 1<sup>ère</sup> opportunité.

De ce fait, elle ne peut pas effectuer d'interception contre des unités navales Allemandes entrant dans une des zones à restrictions.

Les unités libérées, même empilées avec des unités non-libérées peuvent mener indépendamment des interceptions.

#### 9.5.11 Libération automatique :

Si un BB, BC ou PB Allemand entre dans une des zones à restrictions, durant une phase de mvt naval Britannique ou Allemande, toutes les unités navales Britanniques sont libérées pour le reste du tour. De même si un BB, BC ou PB Allemand commence le segment naval dans un port situé dans une des zones suivantes :

- Holland
- Pas de Calais
- France
- Brittany

**NOTE DU TRADUCTEUR :** Les MKR optionnels « Release » peuvent être utilisés pour chaque type de d'unités libérées

#### 9.5.12 Restrictions concernant les capital ships Britanniques :

Tout au long de la partie, les BB et BC Britanniques ne peuvent pas entrer dans un port accessible par une zone à restriction, même s'ils sont libérés.

#### 9.5.2 MOTORBOATS (MB) :

Chaque pt de MB ne peut effectuer qu'un transport ou qu'un assaut amphibie par partie.

Dès l'instant où l'unité terrestre transportée par le pt MB a débarqué ou mène un assaut amphibie (durant la phase de combat terrestre MAIS AVANT LA RESOLUTION DU COMBAT) retirer définitivement ce pt MB du jeu.

Ce qui veut dire que si l'unité menant l'assaut amphibie doit battre en retraite (car l'hex attaqué ne s'est pas libéré) elle est éliminée sauf s'il n'y a une autre unité navale pour la récupérer.

Les seules unités Allemandes pouvant être transportées par MB sont :

- Les détachements avancés (voir « forward Detachment 13.4 ») appartenant au 6<sup>ème</sup> d'infanterie de montagne, ainsi qu'aux 8<sup>ème</sup> et 28<sup>ème</sup> divisions d'infanterie.
- Les bataillons de panzer amphibies

#### 9.5.3 PERTES ALLEMANDES EN PRAHM ET LC :

Chaque fois que l'Allemand perd au combat 2 pts de prahm ou 2 pts de LC, il reçoit 1pt du type concerné, au titre du renforcement, 2 tours plus tard.

Placer les pts prahm ou LC éliminés dans le cartouche « Eliminated Shipping Box ».

Durant la phase de renforcement de chaque tour, le joueur Allemand retire 2 par 2 autant de pts Prahm ou LC du cartouche.

Pour 2pts retirés il place 1pt sur la case du prochain tour de la « Turn Record Track » pour indiquer les pts prahm/LC auxquels il aura droit au prochain tour.

S'il n'y a qu'un point dans le cartouche, il y reste jusqu'à qu'il puisse être combiné avec un autre.

#### 9.5.4 PERTES BRITANNIQUES EN AP.

Si, durant sa phase de renforcement, le Britannique a moins de 6 pts d'AP, il reçoit autant de pts de renforcement AP que nécessaire pour revenir à 6.

Ces pts peuvent être placés dans n'importe quel port Britannique de la carte stratégique.

L'Allemand reçoit 1 pt « Other Victory Pts » pour chaque pt AP Britannique entré en jeu au titre du renforcement.

#### 9.5.5 SUIVI DE L'UTILISATION DES MOYENS DE TRANSPORT NAVALS :

Durant chaque segment naval, vous devez lister quelles unités navales (AP, LC, MB ou Prahm) transportent des unités (et quelles unités) ou du ravitaillement.

Effectuer ce suivi sur un papier en utilisant les lettres d'identification imprimées sur les pions.

Les unités transportant du ravitaillement peuvent procéder à un « Naval Supply » (12.2) ou un « Over the beaches Supply » (12.2).

A la fin de chaque segment naval, chaque joueur peut vérifier la liste de son adversaire.

**⚠ Exception : Les AP ne peuvent pas faire d'Over the beaches Supply.**

#### 9.5.6 PRAHM LEURRES :

Le joueur Allemand a deux faux Prahm qu'il peut utiliser comme leurre pour mener des assauts amphibies « phoniques » ou détourner les attaques Britanniques des vrais prahm avec lesquels ils sont empilés. Ces leurres sont traités comme les vrais prahm, ils sont pris en compte pour dans la capacité d'accueil d'un port. Notez les différences suivantes :

- Les leurres ne peuvent pas transporter d'unités ou mener des opérations de ravitaillement.
- Si un leurre se fait tirer dessus (par des unités navales ou aériennes) ou s'il subit un HIT par des mines, il est immédiatement et définitivement retiré du jeu.

#### 9.5.7 MINES ALLEMANDES :

L'Allemand bénéficie d'un MKR Mines qu'il peut placer dans n'importe quelle zone adjacente à un port qu'il contrôle.

Dans le scénario « Opération SEALION », il est placé lors du placement initial.

Dans les scénarios « Battle of Britain » et « July Invasion » il est placé par l'Allemand durant la phase de renforcement du tour précédent celui ou l'Allemand tentera son 1<sup>er</sup> assaut amphibie.

Dans tous les cas, le placement est définitif.

Lorsque qu'une unité navale Britannique entre dans la zone minée, et quelle que soit la phase et la raison (retraite / mvt / return to base / out of port, voir 4.0) l'Allemand lance un dé.

Sur 0 ou 1, l'unité subit un HIT.

Les attaques de mines contre les unités Britanniques interviennent de plus lors de la « Naval Detection Phase » Allemande, elles sont résolues avant la tentative de détection.

#### 9.5.8 U-BOATS :

L'Allemand dispose de 2 MKR U-BOATS qu'il peut placer dans n'importe quelle zone maritime au début de la phase de mouvement naval Allemande qui précède sa 1<sup>ère</sup> tentative d'assaut amphibie.

Lors des phases suivantes, il peut les replacer dans n'importe quelle autre zone maritime.

Néanmoins, les deux MKR U-BOATS ne peuvent être ensemble dans la même zone, ni dans la zone où est placé le MKR Mines Allemand.

Les attaques de U-BOAT se règlent comme les attaques de mines, sauf qu'elles ne touchent que sur 0.

**△ Exception : les U-boats n'ont pas d'effet en cas de tempête (Stormy Weather)**

#### 9.5.9 MINES ANGLAISES :

Le Britannique a des champs de mines dans les zones suivantes :

- Northern North Sea
- Central North Sea
- Southern North Sea
- Straits of Dover
- Eastern English Channel
- Western English Channel
- Western Approach

Ces mines sont présentes dès le début de chaque scénario.

Elles agissent de la même manière que les mines Allemandes, à ceci près :

- Elles ne touchent que sur « 0 ».
  - Il n'y a pas d'attaque de mines contre les unités Allemandes si la capacité totale des ports contrôlés par le Britannique et accessibles par ces zones est réduite à moins de 4 par les dommages subis ou les captures.
- Elles redeviennent actives dès que le Britannique repasse au-dessus de ce seuil.

#### 9.5.10 ESCORTE :

Les **bâtiments** qui ne sont pas escortés sont plus vulnérables aux mines et aux U-boats.

Un point de DD ou de TB peut escorter jusqu'à 2 bâtiments en étant dans la même pile.

Un bâtiment sans une telle escorte subit un malus de -1 à chaque attaque de mines ou de U-boats.

S'il n'y a pas suffisamment d'escorteurs, le joueur doit préciser quels bâtiments sont sous escorte et lesquels ne le sont pas.

NOTE : Les Prahm, DD, TB, MB, LC et AP n'ont pas besoins d'être escortés et ne subissent pas le malus de -1.

## 10.0 HOME GUARD (HG):

De nombreux hexagones en Angleterre possèdent un facteur de défense Home Guard représentant les volontaires organisés en milices.

Les pts HG affectent les combats et les mouvements des unités Allemandes.

Les types d'hexagones contenant des **facteurs de défenses** HG sont les suivants :

- Reference Cities: HG=1
- Minor et Major Cities: HG=2
- Hex de Londres: HG = 3
- Tout hexagone étant la cible d'un assaut aéroporté et vide de toute unité terrestre Britannique : HG = 1
- Tout hexagone étant la cible d'un assaut amphibie et ne contenant pas une division Britannique (à 1 ou 2 pas de perte restant) : HG = 2

**⚠ Exception : Si un de ces hex contient un port d'une capacité de 2 ou plus : HG = 3.**

### 10.1 Effets de la Home Guard (HG) :

- Une unité Allemande en mouvement ne peut entrer dans un hex de villes contrôlé par le Britannique que si elle dépense un supplément de pts de mvt égal au facteur HG de l'hex.

**⚠ Exception : Une unité Allemande menant un overrun dans un hex ayant un facteur HG ne dépense que 2 pts de mvt en tout.**

- Une unité Allemande avançant après combat dans un hex de cité ayant un facteur HG doit s'y arrêter et ne peut plus poursuivre son avance après combat.
- Les facteurs de défenses HG s'additionnent aux facteurs de défense des unités Britanniques terrestres situées dans l'hexagone et attaquées en combat terrestre ou overrun.
- Les facteurs de défenses HG ne peuvent pas être attaqués (par combat terrestre ou overrun) s'il n'y a pas d'unités terrestres Britanniques avec eux dans l'hexagone sauf en cas d'assaut aéroporté ou amphibie.

### 10.2 Facteurs HG éliminés :

Un facteur de défense HG est automatiquement éliminé si le joueur Allemand prend le contrôle de son hexagone (suite à un mvt ou une avance après combat et s'il n'y a plus d'unité terrestre Britannique présente dans l'hexagone).

- Même si un facteur HG avait défendu un hex avec des unités terrestres, les unités Allemandes pourraient y entrer sans malus lors de l'avance après combat si toutes les unités terrestres ennemies sont détruites ou ont battus en retraite.
- Si un facteur de défense HG défend seul un hex subissant un assaut aéroporté ou amphibie, le joueur Allemand ne peut y avancer que si le facteur HG est éliminé, en souffrant d'un quelconque résultat de combat à son encontre.

### 10.3 Restaurer des facteurs HG :

Si une unité terrestre Britannique reprend le contrôle d'un hex capturé par l'Allemand, le facteur HG y est immédiatement rétabli.

Un pt HG peut ainsi être restauré à l' infini.

*NOTE : Mal entraînées, mal équipées, ces milices n'auraient pas été un gros obstacle face aux unités Allemandes, sauf en défense dans une ville.*

*Les facteurs HG utilisés lors d'un assaut amphibie représentent les unités et fortifications défendant les plages.*

## **11.0 DOMMAGES ET RÉPARATIONS :**

### **11.1 DÉMOLITION VOLONTAIRE**

En plus des dégâts causés par les bombardements, des HIT peuvent être infligés aux installations quant une unité ennemie entre dans l'hex (par mouvement ou avance après combat).

NOTE : Des HIT peuvent également être causés par des unités auxiliaires ou les Brandebourg (13.2).

#### **11.1.1 Destruction de chemin de fer :**

- Si une unité Allemande prend le contrôle d'un hex de rail Britannique, ce dernier reçoit un MKR « 2HIT RAIL BREAK ».
- Si une unité Britannique reprend le contrôle d'un hex de chemin de fer converti par l'Allemand, il en reprend immédiatement possession et le « dé-converti ».

NOTE : Pour se rappeler quels HEX ont été dé-convertis, placer un MKR « GERMAIN RAILHEAD » dans tous les hex de chemins de fer convertis par l'Allemand et qui sont adjacents et reliés à celui dé-converti.

#### **11.1.2 Destruction de station radar, port, aérodrome :**

- Quant une unité amie prend le contrôle d'un hex de port, aérodrome ou de station radar ennemie, un MKR « 2HIT » peut être placé sur l' hex. Cela peut se produire lors d'un mouvement, d'un overrun ou d'une avance après combat.
- Quant une unité ennemie prend le contrôle d'un hex de port ou d'aérodrome ami, le propriétaire de l' hex peut tenter d'endommager ses installations. Il lance un dé et consulte la « Demolition Table » en croisant le résultat de dé avec le type d'installation, ce qui donne le nb de HIT infligés.

### **11.2 EFFETS DES DOMMAGES**

Les HIT infligés (par bombardement ou par démolition) ont des effets différents suivant qu'ils affectent des unités terrestres, des unités navales ou des installations.

#### **11.2.1 Sur des unités navales :**

- Si un HIT est infligé à un bâtiment non-endommagé ou à une unité navale de 2 pts, le pion est retourné pour faire apparaître la face endommagée ou d'un pt de valeur. S'il s'agissait d'un bâtiment endommagé ou d'une unité navale d'un pt de valeur, l'unité est éliminée (coulée).
- Si un HIT est infligé à un bâtiment non-endommagé durant son mouvement, ce dernier doit immédiatement stopper son mouvement dans la zone ou il se trouve ou moment du HIT.
- Si un CRITICAL HIT est infligé à un bâtiment non-endommagé, il est éliminé (coulé). Les CRITICAL HIT n'ont pas effet supplémentaire sur les pts navals qu'un simple HIT.

#### **Exception :**

**Un CRITICAL HIT infligé à un BB (cuirassé) non-endommagé ou un BC (croiseur de bataille) non-endommagé est traité comme un HIT normal. Il est endommagé mais pas coulé.**

### 11.2.2 Sur des unités terrestres :

Le 1<sup>er</sup> HIT divise par 2 le facteur d'attaque de l'unité (arrondi à l'inférieur).

Un 2<sup>ème</sup> HIT divise par 2 les facteurs de défense et de mouvement (arrondi à l'inférieur, mais au final jamais inférieur à 1).

Une unité terrestre ne peut cumuler plus de 2 HIT.

Les HIT infligés à des unités blindées réduisent d'autant leur Armor Superiority Value (ASV).

### 11.2.3 Sur un port :

Chaque HIT diminue d'autant la capacité du port. Un port ne peut pas accumuler plus de HIT que sa capacité.

### 11.2.4 Sur des chemins de fer :

- Si un HIT est infligé à un hex de chemin de fer contrôlé par le Britannique, ce dernier reçoit un MKR « 1 HIT RAIL BREAK ». Si un autre HIT lui est infligé, retourner le MKR coté « 2HIT RAIL BREAK ».

Une unité Britannique se déplaçant par rail devra dépenser 10 PM de rail pour entrer dans un hex ayant un MKR « RAIL BREAK ».

Un hex de chemin de fer ne peut accumuler plus de 2 HIT.

Note du traducteur : Je comprends que le coût est de 10PM, quelque soit le nb de HIT, et comme un hex de rail ne peut en accumuler que 2 au maximum, tant qu'il lui en reste au moins 1 après réparation le coût reste de 10PM.

- Si un HIT est infligé à un hex de chemin de fer converti par l'Allemand, la ligne de chemin de fer concernée est raccourcie d'un hex (voir 5.4).

### 11.2.5 Sur des stations radar :

Si une station radar accumule un nb quelconque de HIT, l'ADV Britannique (7.3.1) de sa zone est diminuée de 1 pt.

Une station ne peut cumuler plus de 2 HIT.

Note du traducteur : Je comprends que l'ADV est diminuée de 1, quelque soit le nb de HIT, et comme une station radar ne peut en accumuler que 2 au maximum, tant qu'il lui en reste au moins 1 (après réparation), l'ADV reste diminuée en conséquence.

NOTE : Si deux stations (ou plus) d'une même zone ont accumulé des HIT, les effets sont cumulatifs.

### 11.2.6 Sur des aérodromes :

- Chaque HIT réduit de 1pt sa capacité
- Chaque HIT élimine 1 pt d'unité aérienne présente sur l'aérodrome si le dé ayant provoqué le HIT est 0 ou 1. S'il y a différents types d'avions sur le terrain, c'est l'attaquant qui choisit lequel est détruit.
- Si un aérodrome principal (Sector Airbase) accumule un nb quelconque de HIT, l'ADV de la zone concernée est réduit de 1 pt (7.3.1).

NOTE : Si deux « Sector Airbase » (ou plus) d'une même zone ont accumulés des HIT, les effets sont cumulatifs.

Un aérodrome ne peut accumuler plus de 3 HIT.

## 11.3 RÉPARATIONS

### 11.3.1 Pour unités terrestres et installations :

Pendant le « repair segment », 1 HIT peut être supprimé de chaque unité terrestre et installation en ayant accumulé (un joueur n'est jamais obligé de supprimer un HIT d'une installation).

Bien entendu, on ne peut pas réparer une installation située dans un hex contrôlé par l'ennemi ! Ainsi, une station radar Britannique située dans un hex contrôlé par l'Allemand ne peut pas être réparée.

NOTE : Il n'y a pas d'obligation pour une installation ou une unité terrestre à être relié à une ligne de ravitaillement pour récupérer un HIT.

### 11.3.2 Pour des navires :

Pendant le « repair segment », les joueurs lancent un dé pour chacun de leur **navire** endommagé (pas pour les unités navales à 1 point) et situé dans une **base navale** amie (Naval Base).

Sur un « zéro », le bâtiment est réparé et retourné du côté non-endommagé.

NOTE : Les bases navales Britanniques sont :

Liverpool (2007)

Milford Haven (0919)

Portsmouth (3026)

Plymouth (1429)

Sheerness (3922)

Harwich (4119)

Hull (3205)

Scapa Flow

Northern Ireland

Les ports situés en Eastern Scotland et en Western Scotland

Les ports situés en Northern England (précision du traducteur)

La zone « Germany » est la seule base navale Allemande.

## **12.0 RAVITAILLEMENT :**

Afin d'être pleinement efficaces, les unités terrestres et aériennes doivent ravitaillées. Pour cela, elles doivent pouvoir tracer une ligne de ravitaillement durant leur phase de ravitaillement.

**⚠ Exception : Lorsqu'une unité effectue un assaut amphibie ou aéroporté, elle est considérée comme étant ravitaillée pendant ce tour et tout le tour suivant, même si elle ne peut pas tracer de lignes de ravitaillement. Pensez à repérer ces unités.**

Si une unité ne peut pas tracer de ligne de ravitaillement, elle reçoit un MKR « Out of Supply-1 ».

Si elle ne peut toujours pas tracer de ligne de ravitaillement durant la phase supply amie du tour suivant, le MKR est retourner face « Out of Supply-2 ».

Le MKR « Out Of Supply » -1 ou -2 d'une unité qui peut tracer une ligne de ravitaillement pendant la phase Supply amie est immédiatement retiré.

**⚠ Exception : Mission aérienne de ravitaillement (8.5.2).**

### **12.0.1 Les effets du manque de ravitaillement :**

#### **12.11 Pour les unités terrestres :**

- Elles ne peuvent pas faire de mouvements ferroviaires
- Elles ne peuvent se déplacer durant la phase de mouvement motorisé.
- Une unité terrestre avec un MKR « Out of Supply-1 » a son facteur d'attaque divisé par 2 (arrondi à l'inférieur) mais défend à pleine puissance.
- Une unité terrestre avec un MKR « Out of Supply-2 » a, de plus, ses facteurs de défense et de mouvement divisé par 2 (arrondis à l'inférieur).

#### **12.12 Pour les unités aériennes :**

Les unités aériennes non-ravitaillées ne peuvent voler que pendant la « Air Ferry Phase ».

Elles ne peuvent ni intercepter, ni bombarder, ni transporter, ni mener d'assaut aéroporté.

### **12.0.2 Effets cumulés des HIT et du manque de ravitaillement :**

Les effets des HIT et du manque de ravitaillement sont cumulatifs.

Ainsi :

- Une unité ayant 1 HIT et un MKR « Out of Supply-1 » aura son facteur d'attaque divisé par 4 (arrondi à l'inférieur).
- Une unité ayant 2 HIT et un MKR « Out of Supply-2 » aura de plus ses facteurs de défense et de mouvement divisés par 4 (arrondi à l'inférieur mais jamais inférieur à 1).
- Une unité ayant 2 HIT et un MKR « Out of Supply-1 » ou 1 HIT et un MKR « Out of Supply-2 » subira seulement les effets du MKR le plus limitatif.

## **12.1 LIGNES DE RAVITAILLEMENT TERRESTRES**

C'est une ligne de 5 hex tracée vers une unité (hex inclus) depuis une source de ravitaillement (hex non-inclus). Elle ne peut pas passer par des hex d'aérodromes ou de villes contrôlés par l'ennemi, des hex de mer, des côtés d'hex de mer, et non plus par des hex contenant une unité ou une ZDC ennemie.

**⚠ Exception : Une ligne de ravitaillement peut passer par une ZDC ennemie si une unité terrestre amie s'y trouve.**

**⚠ Exception : Une ligne de ravitaillement peut passer par un coté d'hex de mer s'il s'y trouve une flèche de traversé.**

### 12.1.1 Sources de ravitaillement :

- Tous les hex (même côtiers) du bord nord de la carte tactique sont des sources de ravitaillement pour les unités Britanniques.
- Une cité majeure (major city) est une source de ravitaillement pour les unités Britanniques si elle peut tracer une ligne illimitée d'hex de chemin de fer (contrôlés par le Britannique) soit vers une autre cité majeure amie soit vers un hex du bord nord de la carte.

NOTE : Cette ligne peut être interrompue par une unité Allemande, une ZDC Allemande (sauf si une unité terrestre amie s'y trouve), une ville ou un aérodrome contrôlé par l'Allemand.

- Un hex de chemin de fer est une source de ravitaillement s'il est connecté à une autre source de ravitaillement par une ligne ininterrompue (voir note plus haut) d'hex de chemin de fer.

NOTE : Un hex de chemin de fer est une source de ravitaillement Allemande si les hex de chemin de fer ont été convertis (5.4.2).

- Un port que vous contrôlez est une source de ravitaillement dans le cadre d'un « Naval Supply » (12.2)
- Un hexagone côtier que vous contrôlez est une source de ravitaillement dans le cadre d'un « over the beach supply ».
- Une cité majeure ou un hex de bord de carte occupé par une unité ennemie n'est plus une source de ravitaillement.

### 12.1.2 Ravitaillement sur la carte stratégique :

⚠ Toutes les unités terrestres ou aériennes situées sur la carte stratégique sont automatiquement ravitaillées.

## 12.2 LIGNES DE RAVITAILLEMENT MARITIMES

### 12.2.1 DEPUIS UN PORT :

Un port est une source de ravitaillement seulement si au moins un point ami d'AP, LC, ou Prahm transporte du ravitaillement dans la zone maritime donnant accès à ce port.

#### **Exemple :**

Bien que les zones « Southern North Sea », « Eastern English Channel » et « Straits of Dover » bordent toutes le sud-est de l'Angleterre, seule la zone « Straits of Dover » donne accès aux ports de Folkestone, Dover, Ramsgate et Rye.

Dans l'optique de fournir du ravitaillement, un point AP, LC ou Prahm doit être en mer durant la phase amie « Supply Phase » et sans unités terrestres embarquées à bord.

En outre, une unité navale Allemande fournissant du ravitaillement par la mer doit être au maximum à 3 pts de mouvement naval d'un port situé dans une zone amie de la carte stratégique.

⚠ **Exception : Les pts AP, LC et Prahm qui battent en retraite ne peuvent pas fournir de ravitaillement.**

⚠ : Les pts navals fournissant du ravitaillement ne peuvent pas en même temps entrer dans un port mais doivent rester en mer, dans une zone bordant ce port.

Les ports situés dans une zone vers laquelle des unités navales fournissent du ravitaillement font office de source de ravitaillement **pour un nb limité de pas d'unités terrestres ou de pts d'unités aériennes amies.**

Ajouter les capacités de chaque port contrôlé dans une même zone et consultez la « Naval Supply Table ».

Vous obtenez un multiplicateur, le « Naval Supply Multiplier ».

Multipliez le nb de pts AC, LP et Prahm de ravitaillement de la zone par ce coefficient.

Cela donne le nb de pas d'unités terrestres et/ou de pts d'unités aériennes pouvant être ravitaillées.

Cette capacité se juge port par port, effectivement, seules les unités pouvant tracer une ligne de ravitaillement depuis ce port sont considérées ravitaillées par ce dernier, dans la limite de sa propre capacité.

⚠ **Exception : Chaque pas d'unité motorisée ou pt de bombardier comptent double en coût de ravitaillement (2pts au lieu d'un).**

### **Exemple de ravitaillement naval :**

L'Allemand a 4 pts Prahm de ravitaillement dans la zone « Straits of Dover ».

Il contrôle le port de Dover (capacité du moment : 3 pts) et le port de Rye (capacité du moment : 1 pt).

La « Naval Supply Table » donne un « Naval Supply Multiplier » de **x2**.

L'Allemand peut donc ravitailler 8 pas/pts aériens (2x4) si ces derniers peuvent tracer une ligne de ravitaillement depuis l'un des 2 ports.

Retenez que Rye ne peut fournir que 2pts (1x2) et Dover 6 pts (3x2), donc si aucune unité Allemande ne peut tracer de ligne de ravitaillement vers Rye, seuls les 6 pts provenant de Dover seront utilisables.

### 12.2.2 DEPUIS LA PLAGE :

Durant la phase amie de ravitaillement (Supply Phase), les pts LC et Prahm qui sont à la mer, qui ne transportent pas d'unités terrestres peuvent être utilisés pour augmenter artificiellement la capacité portuaire de ravitaillement d'une zone terrestre contigüe.

Pour enregistrer que ces unités procèdent à ce type de ravitaillement, placer les temporairement sur un hex côtier que vous contrôlez (sans falaises).

Pas plus de 2 pts LC/Prahm ne peuvent être placés par hex.

**⚠ Exception : Ce type de ravitaillement est impossible si le temps est « Foul » ou « Stormy ».**

Chaque pt LC/Prahm procédant à un ravitaillement par la plage augmente d'autant la capacité portuaire globale (amie) de la zone terrestre.

Dans ce cadre, chaque hex occupé par ces unités devient alors une source de ravitaillement.

Une unité qui effectue un ravitaillement par la plage ne peut pas participer en même temps à un ravitaillement par la mer !

A la fin de la « Supply Phase », replacer en mer tous les LC/Prahm ayant effectué un ravitaillement par la plage, dans la même zone que celle où ils étaient au début de la « Supply Phase ».

## **13.0 REGLES SPECIALES :**

### **13.0 ARTILLERIE COTIÈRE ALLEMANDE**

A chaque tour, l'Allemand dispose de 10 pts d'artillerie côtière qu'il peut dépenser durant un segment naval ou sa phase de combat terrestres.

Il suit sa consommation de pts d'artillerie côtière en ajustant le MKR idoine sur la « Record Track ».

Au début de chaque tour, ce MKR est replacé sur la case 10.

Note : L'artillerie côtière Allemande ne peut pas être attaquée par des bombardiers ennemis.

#### **13.1.1 ARTILLERIE COTIERE DURANT LE SEGMENT NAVAL :**

L'Allemand peut utiliser ses pts pour tirer sur des unités navales Britanniques dans les cas suivants :

- Pour intercepter des unités navales Britanniques qui ont été détectées et qui se trouvent dans le « Straits of Dover ».
- Lorsque des unités navales Allemandes engagent des unités navales Britanniques dans le « Straits of Dover » dans un combat naval.

##### **13.1.11 Lors d'une interception :**

Si l'Allemand utilise son artillerie pour intercepter une pile d'unités navales, il peut allouer des pts pour tirer sur n'importe quelle(s) unité(s) de la pile.

Cependant, pas plus de 3pts ne peuvent être engagés contre une même unité navale.

Ce tir est résolu de la même manière qu'un combat entre 2 unités navales.

Le facteur d'attaque équivaut alors aux nb de pts d'artillerie engagés (sans capacité de torpilles).

**⚠ Exception : Si l'unité ciblée est un DD, le facteur d'attaque de l'artillerie côtière est divisé par 2 (arrondi à l'inférieur).**

Il n'y a pas de multiples rounds de combat lorsque l'artillerie côtière fait feu, chaque tir est unique.

##### **13.1.12 Lors d'un combat naval :**

Une fois qu'un combat naval est organisé, l'Allemand peut engager des pts d'artillerie côtière contre des unités navales ennemies.

- Si ces unités ne sont pas attaquées par des unités navales Allemandes, procédez comme pour une interception.
- Si ces unités sont attaquées par des unités navales Allemandes, additionnez les pts d'artillerie au facteur d'attaque. Si l'unité Allemande a des torpilles, le facteur d'attaque combiné a une capacité de torpillage.

Les limitations précédentes sont toujours de vigueur (3pts d'artillerie max par unité navale ciblée, divisés par 2 s'il s'agit de DD).

Les pts d'artillerie côtière ainsi engagés ne le sont que pour un seul round de combat naval. Si le combat continu l'Allemand doit engager d'autres pts (s'il lui en reste).

#### **Exemple :**

Au début d'un tour de combat naval, l'Allemand dispose de 10 pts d'artillerie côtière. Au 1<sup>er</sup> round, il en alloue 7 pour tirer sur différentes unités navales Britanniques. Si ce combat se prolonge sur un 2<sup>ème</sup> round, il ne pourra engager au maximum que ses 3 pts restants.

#### **13.1.2 ARTILLERIE COTIERE DURANT LA PHASE DE COMBAT TERRESTRE:**

Si un hex attaqué par des unités terrestres Allemandes (lors d'un combat terrestre, d'un assaut aérien ou amphibie) se trouve dans un rayon de 3 hex du Cap Gris-Nez (hex 4326), l'Allemand peut engager jusqu'à 2pts d'artillerie côtière qui augmentent d'autant le facteur d'attaque des unités Allemandes.

## 13.2 AUXILIAIRES BRITANNIQUES ET BRANDENBERGERS ALLEMANDS

Les joueurs Allemand et Britannique ont chacun des capacités limitées à conduire des opérations spéciales (sabotage, subversion, opérations commando...) grâce à des pts « Brandenberger » et « Auxiliary Units ».

### 13.2.1 **BRITISH AUXILIARY UNITS :**

Le Britannique dispose en tout et pour tout le jeu de 15 pts « Auxiliary Units », suivis sur la « Record Track ». Une attaque « Auxiliary Units » peut être déclarée lors d'une phase de combat terrestre Allemande, Britannique ou une phase de ravitaillement Allemande.

Le Britannique déclare simplement qu'il engage des pts « Auxiliary Units » pour attaquer un hex situé en Angleterre.

Ces points sont définitivement perdus et on ne peut pas en recevoir d'autres durant la partie.

Il faut créer un pion « 10 pts Auxiliary Units » qui n'a pas été prévu dans le jeu.

**⚠ Attention : Un maximum de 4pts peut être engagé par zone pendant un même tour.**

#### 13.2.11 **Déclarer une attaque :**

La cible d'une attaque d'une d'unités auxiliaires ne peut être qu'une **SEULE** installation ou qu'une **SEULE** unité terrestre dans un hexagone (même si plusieurs autres unités s'y trouvent).

1 pt seulement peut être engagé par attaque.

Une cible ne peut pas subir plus d'une attaque d'unité auxiliaire par phase.

#### 13.2.12 **Résolution :**

Lancer 1 dé en appliquant les modificateurs suivants (NON-CUMULATIFS) :

- +1 si l'unité cible est en ZDC ennemie
- +2 si une ou plusieurs autres unités ennemies sont présentes dans l'hex (hors bataillons de Panzer amphibies) *Ne pas prendre en compte la valeur imprimée sur la table.*

**⚠ Exception : Il n'y a pas de modificateurs si la cible est une unité terrestre (ce cas étant intégré dans la table de résolution).**

Consulter la « Auxiliary unit and Brandenberger Table » :

Si l'attaque est un succès, la cible subit un « HIT ».

Quelque soit le résultat de l'attaque, le pt engagé est définitivement perdu.

### 13.2.2 **BRANDENBERGERS ALLEMANDS :**

L'Allemand possède 5pts de Brandenberger en tout et pour toute la partie.

Ils sont suivis grâce au MKR « Brandenberger » sur la « Record Track ».

#### 13.2.21 **Déclarer une attaque :**

Comme pour les unités auxiliaires Britanniques, les attaques de Brandenberger peuvent avoir lieu durant une phase de combat terrestre Allemande, Britannique ou une phase de ravitaillement Britannique.

La différence est que ces attaques ne peuvent concerner qu'un hex qui se trouve dans un rayon de 5 hex autour d'une unité terrestre Allemande. Cette ligne de 5 hex ne peut pas être tracée au travers d'un hex de mer sauf s'il contient des flèches de traversé (5.2.2).

La cible d'une attaque de Brandenberger ne peut être qu'une **SEULE** installation ou qu'une **SEULE** unité terrestre dans un hex (même si plusieurs autres unités s'y trouvent).

Les 5 pts peuvent être engagés pendant une même phase ou ventilés sur plusieurs.

Une cible ne peut pas subir plus d'une attaque de Brandenberger par phase.

#### 13.2.22 **Résolution :**

Lancer 1 dé en appliquant les modificateurs suivants (NON-CUMULATIFS) :

- +1 si l'unité cible est en ZDC ennemie
- +2 si une ou plusieurs autres unités ennemies sont présentes dans l'hex.

**⚠ Exception : Il n'y a pas de modificateurs si la cible est une unité terrestre (ce cas étant intégré dans la table de résolution).**

Consulter la « Auxiliary unit and Brandenberger Table » :

Si l'attaque est un succès, la cible subit un « HIT ».

Quelque soit le résultat de l'attaque, les pts engagés sont définitivement perdus.

### 13.2.23 Action anti-sabotage par les unités Brandenberger :

A chaque fois qu'une unité terrestre Allemande prend le contrôle d'un hex et que le joueur Britannique tente de détruire les installations qui s'y trouvent (11.1), l'Allemand peut dépenser 1pt Brandenberger (et un seul) pour tenter de réduire les dommages.

Ce pt inflige un DRM-1 au dé lancé sur la « Demolition Table » par le Britannique.

## 13.3 DIRIGEANTS NATIONAUX BRITANNIQUES

### 13.3.1 Winston Churchill :

Le pion « Churchill » peut se déplacer aussi bien comme une unité pédestre (5 MP\*) ou motorisée (8 MP\*), à la discrétion du joueur Britannique mais il ne peut pas mixer les 2 modes au cours d'une même phase de mouvement.

Il peut effectuer des mouvements ferroviaires ou passer dans des zones de la carte stratégique.

Il peut retraire ou avancer après combat seulement s'il est empilé avec une unité terrestre amie.

*Il ne peut pas se déplacer lors de la phase de mouvement motorisé\*.*

Le pion « Churchill » n'a ni facteur d'attaque ni facteur de défense et n'exerce pas de ZDC.

S'il se trouve dans un hex attaqué par une unité terrestre Allemande, durant une phase de combat terrestre, le Britannique doit lancer un dé :

- Un résultat entre 0 et 6 : DRM+1 à l'attaque Allemande
- Un résultat entre 7 et 9 : DRM-1 à l'attaque Allemande

*Note de l'auteur : Cette règle veut refléter l'effet potentiellement pervers de la présence du charismatique 1<sup>er</sup> ministre Winston Churchill qui peut soit galvaniser les troupes, soit, par ingérence, interférer avec les prises de décisions tactiques des commandants d'unités, au détriment de leur efficacité.*

\* : Ces points de règles ont été précisés par des errata et n'apparaissent pas dans le Rule Book.

Churchill est capturé et retiré du jeu :

- Si toutes les unités Britanniques terrestres avec lesquelles il était empilé sont éliminées pendant un combat.
- Si une unité Allemande entre dans son hex durant sa phase de mouvement.

**De plus**, après chaque combat ou il impliqué, l'Allemand lance un dé, si D=0, Churchill est capturé.

**⚠ Exception : Churchill n'est pas capturé lorsqu'une unité Allemande entre dans son hex pour y mener un Overrun (5.6) sauf si toutes les unités Britanniques présentes dans l'hex sont elles mêmes éliminées par l'Overrun.**

### 13.3.2 La famille Royale :

Le pion « Famille Royale » se comporte comme le pion « Churchill » à l'exception de ce qui suit :

- Ce pion n'a pas de facteur de mouvement propre et ne peut donc pas bouger. Il peut néanmoins avancer après combat ou retraire en suivant l'unité Britannique avec laquelle il serait empilé.
- Sa présence lors d'un combat terrestre donne systématiquement un DRM+1 au dé de l'attaque Allemande.

Si les pions « Churchill » et « Famille Royale » sont présents ensemble, dans le même hex, lors d'un combat terrestre, le DRM+1 de la Famille Royale s'applique systématiquement à l'attaque Allemande. La présence de Churchill est sans effet.

A tout moment du jeu, lors de sa phase de mouvement, le joueur Britannique peut décider d'exiler la Famille Royale, le pion, quelque soit sa position, est alors retiré définitivement du jeu, même si à ce moment il en ZDC Allemande voir même totalement encerclé d'unités ennemies !

*Note du traducteur : Attention, cela a une influence sur les conditions de victoire Britanniques.*

### **13.4 DÉTACHEMENTS AVANCÉS**

Les seules unités terrestres pouvant être transportées par les MB (motor boats-9.5.2) sont les détachements avancés Allemands du 6<sup>ème</sup> de montagne, de la 8<sup>ème</sup> division d'infanterie et de la 28<sup>ème</sup> division d'infanterie. Les 4 bataillons de panzer amphibies peuvent également être transportés par MB.

Le joueur Allemand peut créer un détachement avancé de division durant la phase Allemande de renforcement en retournant le pion de la division côté 1 pas apparent (une unité avec un seul pas restant ne peut pas créer de détachement avancé) et placer son détachement avancé dans le même hex ou dans la même zone de la carte stratégique.

Une division à qui il ne reste qu'un pas du fait d'avoir créé un détachement avancé ne peut pas repasser à 2 pas de perte en utilisant des points de remplacement tant que son détachement avancé reste en jeu.

Un détachement avancé se comporte comme n'importe quelle unité terrestre à ceci près qu'il ne peut pas être reconstruit en utilisant des pts de remplacement (14.0).

D'autre part, si un détachement et sa division « mère » se trouvent dans le même hex lors de la phase Allemande de renforcement, le joueur Allemand peut décider de réunir les 2 unités en une seule division de 2 pas, comme à l'origine.

Note : Le joueur Allemand n'est jamais obligé de réunir le détachement avancé et sa division mère.

### **13.5 GARNISONS BRITANNIQUES**

Le joueur Britannique doit maintenir en permanence des unités de garnison en Northern Ireland et dans chaque zone anglaise (carte stratégique ou tactique) excepté dans la zone Midlands.

Deux divisions complètes (de 2 pas) doivent être maintenues dans les zones :

- Humber
- East Anglia
- Southeast England
- Southern England.

Une division complète (de 2 pas) doit être maintenue dans les autres zones (à l'exception des Midlands).

Note : cela n'empêche pas le Britannique de déplacer ses garnisons à l'intérieur d'une même zone, il peut également changer de garnison en faisant entrer une autre division afin de déplacer celle qui était initialement dans la zone.

La contrainte de devoir maintenir une garnison dans une zone particulière est levée définitivement dès qu'une unité terrestre Allemande entre dans un quelconque hex de cette zone.

#### **Londres :**

Quoiqu'il en soit, au minimum, une division complète (ou 3 brigades) doit être maintenue en permanence à Londres. Cette contrainte n'est jamais levée.

De plus, cette garnison Londonienne n'est pas prise en compte dans celles qui doivent être présentes dans les zones « South East England » et « East Anglia » sur lesquelles Londres est à cheval.

## **14 RENFORTS ET REMPLACEMENTS :**

Tout au long de la partie, chaque camp reçoit des unités supplémentaires (renforts) et des points de remplacement.

### **14.2 RENFORTS :**

Durant le jeu, les deux camps reçoivent des unités supplémentaires, en accord avec les British et German « Reinforcement and Replacement Schedule », imprimées sur la carte tactique (sauf spécifications particulières à un scénario, voir 16.0).

Les renforts en unités navales et terrestres apparaissent dans n'importe quelle zone de la carte stratégique contrôlée par le camp en question.

Les renforts aériens sont placés dans n'importe quelle base aérienne (contrôlée par le joueur) située sur la carte tactique ou stratégique, dans la limite des capacités de chacune.

**⚠ Exception : Les bâtiments Allemands (pas les MB, Prahm, LC, TB, DD) arrivant comme renfort ne peuvent être placés qu'en Allemagne (Zone Germany).**

**Les DD Britanniques arrivant comme renfort depuis la zone « Western Approach » (voir 16.0) ne peuvent être placés que sur certaines bases navales de la carte tactique.**

### **14.3 REMPLACEMENTS :**

Chaque camp peut utiliser des points de remplacement pour reconstruire ou réparer des unités terrestres ou aériennes éliminées ou endommagées.

- Chaque camp reçoit des pts de remplacement aériens aux tours spécifiés par le scénario (16.0).
- Le Britannique reçoit des pts de remplacement pour ses unités terrestres (Infanterie, Blindé, Army Tank) aux tours et dans les limites spécifiés sur la « Reinforcement and Replacement Schedule ».
- L'Allemand possède un nb illimité de pts de remplacement pour ses unités terrestres (infanterie et blindé) utilisables dans toutes les zones terrestres (hors Angleterre) de la carte stratégique.

**Note :** Cette règle n'est pas si avantageuse qu'il n'y paraît au 1<sup>er</sup> abord. Avoir des unités c'est bien, encore faut-il pouvoir les transporter vers l'Angleterre.

#### **14.2.1 Points de remplacements non-utilisés :**

Les pts de remplacement Britanniques pour les unités terrestres peuvent être « stockés » pour une utilisation future.

Reportez le nb et le type de points utilisables grâce au MKR « Replacement Points ».

Les seuls pts de remplacement pour unités aériennes pouvant être stockés sont les pts Spitfire.

Les autres pts de remplacement aériens doivent être utilisés immédiatement ou définitivement perdus.

**Note :** Il ne peut jamais y avoir en jeu plus de pts d'un certain type d'appareil que de pions disponibles pour ce type d'appareil. Le joueur ne peut pas improviser des pions s'il en manque pour certains types d'aéronefs.

#### **14.2.2 Points de remplacement pour unités terrestres :**

Ils peuvent être utilisés pour restaurer une unité réduite ou pour remettre en jeu une unité éliminée.

Ces points sont répartis en 3 catégories ayant chacune leur particularité :

- **Pts pour Blindés (armor) :** Utilisables uniquement pour les blindés « Armor »
- **Pts pour Army Tank :** Utilisables uniquement pour les unités « Army Tank ».
- **Pts d'Unités pédestres (leg) :** Utilisables pour tous les autres types d'unités terrestres.

**⚠ Exception : Les bataillons de Panzer amphibies, les parachutistes, les unités aéroportées et l'infanterie de montagne ne peuvent pas être reconstruites ou restaurées avec des points de remplacement. Ces unités étant trop spécifiques ou trop longues à entraîner.**

Les pts de remplacement pour unités terrestres peuvent être utilisés lors de la phase amie « Reinforcement and Replacement Phase » dans les conditions suivantes :

- 1 pt permet de repasser une division du statut « réduite » au statut « complète » (donc de 1 pas à 2 pas de perte) si cette dernière est ravitaillée.
- 1 pt permet de ramener en jeu une brigade ou un régiment éliminé en les plaçant sur une zone amie de la carte stratégique.
- 2 pts permettent de remettre en jeu une division éliminée, en la plaçant sur une zone amie de la carte stratégique, mais face réduite apparente (elle revient donc avec un seul pas de perte). Dans ce dernier cas, il faudra attendre la prochaine phase amie « Reinforcement and Replacement Phase » pour repasser cette division en pleine puissance (face 2 pas de perte) en dépensant un autre pt de remplacement.

#### 14.2.3 Transport de pts de remplacement (joueur Allemand) :

Le joueur Allemand ne peut pas restaurer une division réduite située en Angleterre à moins qu'il n'amène des pts de remplacement par mer ou air.

- 1 pt de remplacement pédestre compte comme un « pas de perte pédestre » dans le calcul de la capacité navale de transport.
- 1 pt de remplacement blindé compte comme un « pas de perte motorisé » dans le calcul de la capacité navale de transport.

Note : Lorsque 2 pts de LC, AP ou Prahm transportent 1pt de remplacement pour blindé et que l'un d'eux est coulé, le pt blindé n'est pas perdu mais reçoit un MKR 2 HIT. Si ce pt est ensuite utilisé au profit d'une unité blindée avant que ces HIT ne soient retirés, la dite unité se verra affligée de ces 2 HIT.

- 2 pts de Ju-52 peuvent transporter 1pt de remplacement pour unité pédestre. Les pts de remplacement pour blindé ne peuvent jamais être transportés par les airs.

**⚠ Attention ! Le joueur Allemand ne peut transporter qu'1 pt de remplacement pédestre par voie aérienne par tour.**

Un pt de remplacement reste dans le port ou la base aérienne ou il a été amené jusqu'à qu'il soit utilisé.

Une unité Allemande en Angleterre ne peut être réparée que si elle est sous statut « ravitaillée » **et** qu'elle peut tracer un chemin de **10 hex max** jusqu'au port ou base aérienne ou se trouve le pt de remplacement de son type.

Ce chemin ne peut pas traverser:

- un hex contenant une unité ennemie
- un hex contenant une ZDC ennemie
- un hex contenant une base aérienne ou une ville contrôlée par l'ennemi
- un hex entièrement maritime

Note : Les pts de remplacement Allemands ne consomment de ravitaillement.

Un nb illimité de pts de remplacement peut être stocké sur une base aérienne ou un port.

Ils ne sont pas pris en compte dans les limites d'empilement.

Ils ne peuvent pas être attaqués par bombardement ou par les « Auxiliary Unit ».

Néanmoins, si une unité Britannique reprend le contrôle de l'hex les contenant, ils sont immédiatement éliminés.

#### 14.2.4 Points de remplacement pour unités aérienne :

Ces pts peuvent être utilisés pour remettre en jeu une unité aérienne d'une valeur d'1 pt ou de remonter une unité d'1 pt à une valeur de 2 pts.

Ils peuvent être dépensés dans :

- tous les hex contenant une base aérienne amie et contrôlée par le joueur, qui ne soit pas dans une ZDC ennemie et pouvant tracer une Line Off Supply.
- Une zone de la carte stratégique contrôlée par le joueur.

**⚠ Exception : Les pts de remplacement pour unité aérienne peuvent être dépensés dans une base aérienne se trouvant en ZDC ennemie si le dit hex contient une unité terrestre amie.**

**Note du traducteur :** Il n'y a pas de pts remplacement pour unités navales, seules viennent en renfort les unités navales spécifiées par le scénario **et** la table de renfort.

Les deux semblent pouvoir se cumuler sauf spécification du scénario.

L'Allemand peut reconstruire une partie de ses précieuses unités de transport (9.5.3).

Rien ne semble interdire de construire plus d'avions que la dotation initiale propre au scénario, sauf en ce qui concerne les Spitfire (8.8).

La seule limite étant le nb de pions, il est en effet interdit d'en créer plus que ce qu'il y a dans le jeu (14.2).

Une autre problématique est apparue :

**Aucun scénario ne prévoit l'utilisation des pions LC** (Landing Craft) Allemands !

Ils ont pourtant des caractéristiques particulières qui les rendent intéressants.

Seule la variante N°2 Allemande en parle, est-ce tout ?

La solution serait donc d'intervertir des pts Prahm prévus en renfort au tour « Sept 8 » avec des pts LC.

Et enfin, la 87<sup>ème</sup> division d'infanterie Allemande, dont le pion est bien présent, n'est prévue dans aucun scénario !

## **15 CONDITIONS DE VICTOIRE :**

A la fin d'un scénario, le vainqueur est déterminé par le nb de pts de victoire accumulés par le joueur Allemand. Ces pts sont ajoutés ou retirés du total et sont définis par la « Victory Point Schedule » et suivis sur la « Record Track » imprimée sur la carte.

Les pts de victoire gagnés par l'Allemand en coulant ou en endommageant des unités navales Britanniques sont comptabilisés à part.

Ils sont suivis également sur la « Record Track » grâce au MKR « Naval Victory Points MKR ».

### **15.2 BAREME DES POINTS DE VICTOIRE**

#### **15.1.1 Points de victoire autres :**

+2 : l'Allemand prend le contrôle d'une cité mineure

-2 : le Britannique reprend le contrôle d'une cité mineure

+5 : l'Allemand prend le contrôle d'une cité majeure

-5 : le Britannique reprend le contrôle d'une cité majeure

+15 : l'Allemand prend le contrôle des 7 hex de Londres

-15 : le Britannique reprend le contrôle des 7 hex de Londres

+1 : l'Allemand prend le contrôle d'une base aérienne Britannique

-1 : le Britannique reprend le contrôle d'une base aérienne Britannique

+15 : si la famille royale est capturée

+10 : si la famille royale part en exil

+15 : si Churchill est capturé

+1 : pour chaque pt AP Britannique coulé

-1 : pour chaque HIT infligés à l'Allemagne par les bombardements stratégiques Britanniques

#### **15.1.2 Points de victoire navals :**

+1 par pt de DD Britannique redéployé depuis la zone « Western Approach »

+1 par pt de DD Britanniques coulé

+1 par CA ou CL Britannique endommagé

-1 par CA ou CL Britannique réparé

+1 par CA ou CL Britannique coulé

+2 par BB ou BC Britannique endommagé

-2 par BB ou BC Britannique réparé

+2 par BB ou BC Britannique coulé

Note : Un navire endommagé puis coulé compte pour 2pts au total, pas 3 (on pourrait croire 1 pt à l'endommagement et 2 lorsqu'il coule, mais non !)

Errata : Les pts de victoires autres Allemands peuvent passer sous 0 du fait des bombardements stratégiques.

### **15.3 DÉSIGNATION DU VAINQUEUR**

Lorsque la partie va jusqu'à son terme (c'est-à-dire qu'il n'y pas eu de victoire par mort subite, voir plus bas), alors, le vainqueur est déterminé en additionnant les pts de victoires normaux aux pts de victoire navals.

- ≥ 86 : Victoire Allemande décisive
- 70-85 : Victoire Allemande substantielle
- 60-69 : Victoire Allemande marginale
- 40-59 : Victoire Anglaise marginale
- 20-39 : Victoire Anglaise substantielle
- 1-19 : Victoire Anglaise décisive
- ≤ 0 : Victoire Anglaise écrasante !

#### **15.2.1 Victoire Allemande par mort subite :**

Si, à la fin d'un tour, le joueur Allemand satisfait à **au moins 3 des conditions suivantes**, il peut déclarer la fin de la partie et remporter une victoire marginale (quelque soit le niveau des points de victoire à cet instant).

- Contrôler les 7 hex de Londres
- Contrôler Birmingham (2515), Manchester (2408) et Sheffield (2709)
- Contrôler 3 hex quelconques de cité majeure (les hex de Londres ne comptent pas)
- Avoir capturé ou forcé à l'exil la famille royale
- Avoir capturé Churchill
- Avoir accumulé 36 pts de victoire navals
- Avoir accumulé au moins 70 pts de victoire (normaux + navals)

#### **15.2.2 Victoire Britannique par mort subite :**

Le Britannique peut choisir de déclarer une victoire par mort subite à la fin du n'importe quel tour ou **les 2 conditions suivantes** sont réunies :

- Au moins 5 tours se sont écoulés depuis que la 1<sup>ère</sup> unité terrestre Allemande est arrivée en Angleterre par assaut amphibie ou aérien.
- La capacité portuaire totale des ports Anglais contrôlés par l'Allemand est inférieure à 5 pts. On tient compte de la capacité max théorique des ports, même si ceux-ci ont accumulés des HIT.

Le Britannique remporte alors une victoire marginale (quelque soit le niveau des points de victoire à cet instant).

## 16.0 SCENARIOS :

### 16.0.1 Généralités :

#### 16.0.11 Mines allemandes (9.5.7):

Au début du scénario « Opération lion de mer », le MKR mine Allemand est placé sur la carte tactique. Pour les deux autres scénarios, il est placé par le joueur Allemand au tour précédent celui où il va tenter son 1<sup>er</sup> assaut amphibie.

#### 16.0.12 U-Boats Allemands (9.5.8) :

Dans les 3 scénarios, le joueur Allemand place ses MKR U-boats sur la carte tactique au début de la « Naval Mouvement Phase » durant laquelle il va tenter son 1<sup>er</sup> assaut amphibie.

#### 16.0.13 Valeur variable de détection anti-aérienne (Variable ADV, 7.3) :

Dans le scénario « Opération lion de mer » le joueur Allemand attribue des HIT aux « Sector Airbase » et stations radar avant le début du jeu (réduisant ainsi l'ADV des zones où ils sont placés).

Au début des autres scénarios les ADV Britanniques variables commencent toujours le jeu au maximum.

#### 16.0.14 Restrictions de mouvement concernant les unités navales Britanniques :

Dans les 3 scénarios, les unités navales Britanniques ne peuvent quitter leurs ports avant qu'une unité navale Allemande (que ce soit sur la carte stratégique et/ou tactique) ne soit rentrée dans une zone maritime (en dehors de « Norwegian Sea », « Norwegian Leads », Jutland Coast » et « Bay of Biscay »).

Une fois que c'est le cas, cette restriction est définitivement levée.

**△ Exception : Malgré ces restrictions, une unité navale Britannique peut quitter le port où elle se trouve si celui-ci est la cible d'un bombardement aérien (visant le port ou les unités navales qui y stationnent) mais elle devra retourner dans un port à la fin de la « return to base phase » du même tour.**

#### 16.0.15 Restrictions de mouvement concernant les unités terrestres Britanniques :

Dans tous les scénarios, aucune unité terrestre Britannique ne peut bouger avant qu'au moins une unité terrestre Allemande n'occupe un hex Anglais au début de la phase de mouvement terrestre Britannique.

**△ Exception : Dans le scénario « Battle of Britain » la « New Zealand Division » et la « 42nd Infantry Division » peuvent bouger durant le tour où le joueur Allemand place son « MKR Mines » ailleurs que la zone « Straits of Dover ».**

**Elles peuvent être déplacées mais pas à plus de 5 hex de Londres et pas à moins de 3 hex d'un hex pleinement maritime.**

**Elles deviennent alors des unités de réserve au profit de la zone où elles sont déplacées.**

**Note du traducteur : chaque scénario définit quelles unités sont considérées comme Réserve (R).**

**NOTE DU TRADUCTEUR : Des MKR permettant d'identifier les tours par rapport au tour d'invasion peuvent être créés et utilisés si les joueurs le jugent nécessaire pour le suivi de ces tours .**

16.0.151 **1<sup>er</sup> tour d'invasion :**

- Les seules unités Britanniques qui peuvent bouger sont celles qui sont :

(A) : soit à 3 hex max d'une unité Allemande au début de la phase de mouvement Britannique.

(B) : soit dans la même zone que les unités Allemandes ET sont désignées comme unités de réserve (R), cela inclut les unités « GHQ Reserve ».

- Les unités terrestres Britanniques ne peuvent pas effectuer de mouvement ferroviaire.

16.0.152 **2<sup>ème</sup> tour d'invasion :**

- Les seules unités Britanniques qui peuvent bouger sont celles qui sont localisées dans la même zone que des unités Allemandes au début de la phase de mouvement Britannique, ainsi que toutes les unités « GHQ Reserve ».

- Le mouvement ferroviaire est désormais autorisé pour tous les tours.

16.0.153 **3<sup>ème</sup> tour d'invasion :**

- Seules 5 divisions Britanniques ou leur équivalent (3 brigades = 1 division) peuvent bouger en plus des unités déjà autorisées aux tours 1 et 2.

16.0.154 **4<sup>ème</sup> tour d'invasion :**

- Seules 5 divisions Britanniques ou leur équivalent (3 brigades = 1 division) peuvent bouger en plus des unités déjà autorisées aux tours 1,2 et 3.

16.0.155 **A partir du 5<sup>ème</sup> tour d'invasion :**

- Plus aucune restriction en dehors de celles concernant les garnisons (13.5).

16.0.16 **Points de remplacement aériens :**

Dans les 3 scénarios, les joueurs reçoivent des pts de remplacement aérien selon le barème suivant :

**Joueur Allemand :**

- 1pt à chaque tour impair, 2pt à chaque tour pair. Les pts de remplacement Ju-52, Ju-87 et Me-110 ne peuvent être pris que lors des tours impairs.
- Quelque soit le scénario, il n'y a pas de pts de remplacement au 1<sup>er</sup> tour.

Note : Il n'y a pas de pts de remplacement **Italiens**.

**Joueur Britannique :**

- 2pts de remplacement Spitfire à chaque tour impair.
- 1pt de remplacement Spitfire et 1pt de remplacement Blenheim ou Wellington à chaque tour pair.
- Quelque soit le scénario, il n'y a pas de pts de remplacement au 1<sup>er</sup> tour.

16.0.17 **Renfort de DD en provenance des Western Approach :**

Dans les 3 scénarios, le Britannique possède 10 pts de DD qu'il peut choisir de faire entrer en jeu durant ses phases de renforcement. Ces pts doivent être placés à Plymouth, Milford Haven, Liverpool, Western Scotland ou Scapa Flow.

En aucun cas, le nb de pts de DD Britanniques présents sur la carte ne pourra être augmenté au-delà de 17pts par cette méthode.

Rappelez-vous que chaque pt DD entrant en jeu par cette méthode donne 1pt de victoire normal à l'Allemand.

Le Britannique peut commencer le scénario « Opération lion de mer » avec une partie de ces pts DD sur la carte, si les bombardements préliminaires Allemands ont causé des pertes parmi les DD.

*Note de l'auteur :* Ces 10 pts représentent les DD assignés à l'escorte des convois arrivant par les Western Approach. Les détourner de leur mission initiale risque de favoriser les attaques des U-Boat Allemands contre ces convois vitaux.

## 16.1 OPERATION « LION DE MER »

Ce scénario commence au tour « **september #6** ».

### **Préliminaires :**

Ce scénario part du principe que la Luftwaffe est parvenue à battre la RAF durant la bataille d'Angleterre en concentrant ses attaques sur les bases aériennes et les stations radar, lui permettant ainsi de se concentrer sur la Royal Navy.

Ainsi, avant que les joueurs ne déploient leurs unités, le joueur Allemand doit faire ce qui suit :

- 1) Répartir 12 HIT sur des stations radar et/ou des bases aériennes de secteur (Sector Base) de son choix, mais avec les restrictions suivantes :
  - Au moins 10 de ces HIT doivent être placés dans une même zone.
  - Les cibles doivent être au maximum à 15pts de mvts aériens d'une base aérienne Allemande.
  
- 2) Attaquer 4 unités DD Britanniques, 3 CL et 2 CA (ces unités sont choisies par le Britannique) en lançant un dé pour chacune d'entre elles :
  - 0-5 : rien
  - 6-8 : l'unité subit 1 HIT
  - 9 : l'unité subit 1 CRITICAL HIT

Les éventuelles pertes et dommages ainsi infligés comptent comme pts de victoire navals pour l'Allemand.

Note : Un CH n'a pas d'effet particulier sur les DD, il est alors comptabilisé comme 1 HIT.

- 3) Placer le MKR « Mines » dans une zone adjacente à un port contrôlé par l'Allemand.

### **DEPLOIEMENT INITIAL BRITANNIQUE :**

Le Britannique se déploie en 1<sup>er</sup>.

Les unités dont l'hex est suivi d'un **R** sont des unités de réserves.

Rappel : Le déplacement des unités de réserves est moins restrictif que pour les autres unités (voir 16.0).

### **Unités terrestres:**

#### Northern Command:

1 <sup>st</sup> Infantry Division	3509
2 <sup>nd</sup> Infantry Division	3305
44 <sup>th</sup> Infantry Division	2907 <b>R</b>
59 <sup>th</sup> Infantry Division	3202
24 <sup>th</sup> Army Tank Brigade	2702 <b>R</b>

#### Western Command:

2 <sup>nd</sup> London Division	2021
38 <sup>th</sup> Infantry Division	2109
3 <sup>rd</sup> MMG Brigade	2410 <b>R</b>
23 <sup>rd</sup> Army Tank Brigade	2113 <b>R</b>
36 <sup>th</sup> Infantry Brigade	2416 <b>R</b>

#### Southern Command:

AIF Division	3123 <b>R</b>
3 <sup>rd</sup> Infantry Division	2322 <b>R</b>
48 <sup>th</sup> Infantry Division	1329
50 <sup>th</sup> Infantry Division	2227
1 <sup>st</sup> Armored Brigade	2224 <b>R</b>
21 <sup>st</sup> Army Tank Brigade	2624 <b>R</b>
70 <sup>th</sup> Infantry Brigade	1827

#### Eastern Command:

New Zealand Division	3723 <b>R</b>
----------------------	---------------

⚠ Exception : Si le joueur Allemand place son « **MKR Mines** » ailleurs que dans la zone « Straits of Dover » la « **New Zealand Division** » peut être déployée dans un autre hex mais pas à plus de 5 hex de Londres et pas à moins de 3 hex d'un hex entièrement maritime.

Elle devient alors unité de réserve au profit de la zone ou elle a été déplacée.

1 <sup>st</sup> London Division	4123
4 <sup>th</sup> Infantry Division	3126
15 <sup>th</sup> Infantry Division	4018
18 <sup>th</sup> Infantry Division	4213
45 <sup>th</sup> Infantry Division	3625
52 <sup>nd</sup> Infantry Division	3616 <b>R</b>
55 <sup>th</sup> Infantry Division	4216
1 <sup>st</sup> Recon Brigade	3720 <b>R</b>
1 <sup>st</sup> MMG Brigade	3326
29 <sup>th</sup> Brigad Group	3426
35 <sup>th</sup> Infantry Brigade	3922
37 <sup>th</sup> Infantry Brigade	3912

London (à déployer dans n'importe quel hex de Londres)

3rd London Brigade  
20th Guards Brigade  
24th Guards Brigade  
Churchill  
Famille Royale

GHQ reserve:

1 <sup>st</sup> Canadian Division	3423 <b>R</b>
1 <sup>st</sup> Armored Division (10-7-7)	3324 <b>R</b>
2 <sup>nd</sup> Armored Division (6-4-7)	3317 <b>R</b>
42 <sup>nd</sup> Infantry Division	3121 <b>R</b>

⚠ Exception : Si le joueur Allemand place son « **MKR Mines** » ailleurs que dans la zone « Straits of Dover » la 42<sup>nd</sup> Infantry Division peut être déployée dans un autre hex mais pas à plus de 5 hex de Londres et pas à moins de 3 hex d'un hex pleinement maritime.

Elle devient alors unité de réserve au profit de la zone ou elle a été déplacée.

43 <sup>rd</sup> Infantry Division	3419 <b>R</b>
1 <sup>st</sup> Army Tank Brigade	3424 <b>R</b>
31 <sup>st</sup> Brigade Group	3219 <b>R</b>

Northern Ireland Zone:

53<sup>rd</sup> Infantry Division  
61<sup>st</sup> Infantry Division  
148<sup>th</sup> Infantry Brigade

Scotland Zone:

5<sup>th</sup> Infantry Division  
51<sup>st</sup> Infantry Division

Northern England Zone:

46th Infantry Division  
54<sup>th</sup> Infantry Division  
2<sup>nd</sup> MMG Brigade

### Unités aériennes:

Les pts aériens peuvent être disposés sur toutes les bases aériennes, dans la limite de leur capacité.

Au moins 1pt de Spitfire doit être disposé à Scapa Flow et dans la zone Northern Ireland

Spitfire: 20 pts

Blenheim: 8 pts

Wellington: 10 pts

Les valeurs des MKR « Spitfire Losses » et « Maximum Spitfire » sont initialement toutes les deux de 20.

### Unités navales:

Les unités navales Britanniques peuvent être réparties dans toutes les bases navales Anglaises, dans la limite de leur capacité respective. Cependant, les BB et BC ne peuvent être placés dans des ports dont l'accès passe par des zones à restrictions (9.5.1).

### IMPORTANT !

⚠ De plus, le joueur Allemand choisi **une** base navale, accessible depuis la zone où il a placé son MKR « Mines », dans laquelle aucune unité navale Britannique de quelque type que ce soit ne pourra être placée.

⚠ Au moins 1BB ou BC, 4 CA et/ou CL et 2pts DD doivent être placés à Scapa Flow.

⚠ Au moins 1pt DD doit être placé à Plymouth.

BB: *Nelson, Revenge, Rodney*

BC: *Hood, Repulse*

CA: *Berwick, Birmingham, Glasgow, Kenya, Manchester, Newcastle, Nigeria, Norfolk, Sheffield, Southampton, Sussex,*

CL: *Aurora, Cardiff, Galatea*

CLA: *Bonaventure, Coventry, Naiad*

DD: 17 pts

AP: 6 pts

### **Renforts provenant de l'opération "MENACE":**

Lors de la phase de renforcement du 2<sup>ème</sup> tour suivant l'arrivée de la 1<sup>ère</sup> unité terrestre Allemande en Angleterre (par les airs ou par la mer) le joueur Britannique reçoit :

BB: *Barham* CA: *Devonshire, Fiji, Australia* DD: 1 pt

### **Renforts provenant de la force H :**

Dès que l'Allemand a accumulé au moins 50 pts de victoire (navals et/ou autres) le Britannique reçoit lors de la 1<sup>ère</sup> phase de renforcement :

BB: *Resolution* BC: *Renown* DD: 3 pts

### **Placement historique des unités navales Britanniques:**

Scapa Flow: BC: *Repulse* / CA: *Norfolk, Berwick, Glasgow, Kenya, Nigeria* / CLA: *Coventry* / DD: 1pt

Scotland (East): BB: *Nelson, Rodney* / BC: *Hood* / CLA: *Naiad, Bonaventure* / DD: 4 pts

Scotland (West): CA: *Sussex*

Hull (3205): CA: *Newcastle, Manchester, Sheffield* / DD: 2 pts

Harwich (4119): CL: *Aurora, Galatea* / DD: 2 pts

Sheerness (3922): DD: 3 pts

Portsmouth (3026): CA: *Southampton* / DD: 4pts

Plymouth (1429): BB: *Revenge* / CA: *Birmingham* / CL: *Cardiff* / DD: 1 pt

## **DELOIEMENT INITIAL ALLEMAND :**

Le joueur Allemand se déploie en 2<sup>ème</sup>.

### **Unités terrestres:**

Les unités suivantes sont à déployer dans les zones terrestres de la carte stratégique contrôlées par l'Allemand.

Bataillons de Panzer Amphibies : A, B, C, D

7th Flieger Division : 4 régiments

22nd Luftland Division : 3 régiments

Mountain Division: 1, 6

Infantry Division : 3, 6, 7, 8, 10, 12, 14, 15, 17, 18, 19, 24, 25, 26, 27, 28, 30, 33, 34, 35, 45, 58, 69, 78, 164, 214, 256


Panzer Division: 4, 7, 8, 10

Motorized Division: 20, 29, Totenkopf

Motorized Regiment: Gross Deutschland, LSSAH

### **Unités aériennes:**

A placer dans les bases aériennes contrôlées par l'Allemand, dans la limite de leur capacité respective.

 : Au moins 1pt Me-109 doit être placé en zone « Norway ».

Me-109: 20 pts

Ju-88: 8 pts

Me-110: 3 pts


He-111: 13 pts

Me-110L: 1 pt

Ju-52: 4 pts

Ju-87: 8 pts

### **Unités navales :**

 : Le **PB Scheer** doit être placé en « Germany » ou « Norway ».

Les unités dont la liste suit peuvent être placées dans les ports contrôlés par l'Allemand, dans la limite de leur capacité respective.

PD: *Schlesien, Schleswig Holstein*

CA: *Hipper*

CL: *Emden, Koln, Nurnberg*

DD: 2 pts

MB: 3 pts

TB: 5 pts

Prahm: 12 pts

Dummy Prahm: 2unités

**Placement historique des unités aériennes Allemandes:**

Pas-de-Calais : 6 He-11, 4 Ju-88, 6 Stuka (Ju-87), 16 Me-109, 3 Me-110, 4 Ju-52

Holland: 2 He-111

France: 5 He-111, 4 Ju-88, 2 Stuka (Ju-87), 3 Me-109, 1 Me-110L

Norway: 1 Me-109

**Placement historique des unités terrestres Allemandes:**

Pas-de-Calais :

Infantry Division : 7, 24, 26, 34, 58

Bataillons de Panzer Amphibies : A et C

1st Mountain Division

7th Flieger Division

22th Luftland Division

Holland:

Infantry Division: 12, 17, 30, 35

Bataillons de Panzer Amphibies: B et D

Norway:

Infantry Division: 69, 214

France:

Infantry Division: 6, 8, 15, 28, 45, 78, 164

Panzer Division: 4, 7, 8, 10

Motorized Division: 20, 29, Totenkopf

6th Mountain Division

LSSAH Brigade

Gross Deutschland Regiment

Brittany:

Infantry Division: 256

Germany:

Infantry Division: 3, 10, 14, 18, 19, 25, 27, 33

**Placement historique des unités navales Allemandes:**

France: 2 DD, 3 MB

Pas-de-Calais : 8 Prahm, 2 TB

Holland: 1TB, 4 Prahm

Norway: 2 Dummy Prahm, 1 TB

Germany: PB Scheer, CA Hipper, CL Koln, Emden, Nurnberg et 1TB

**Note de l'auteur:** Historiquement, les unités basées dans les zones « Germany » et « Norway » étaient censées participer à l'opération « HERBSTREISE ». Une opération amphibie de diversion devant être menée en « Central North Sea ».

S'il n'a pas l'intention de mener cette opération, le joueur Allemand peut ignorer les 2 dernières lignes (« Norway » et « Germany ») et déployer ces unités ou il le désire (sauf le PB Scheer).

## 16.2 LA BATAILLE D'ANGLETERRE

Ce scénario commence au tour « **August #5** ».

### DEPLOIEMENT INITIAL BRITANNIQUE :

Le Britannique se déploie en 1<sup>er</sup>.

#### Unités terrestres:

Le placement initial est le même que pour le scénario « Opération LION DE MER », à l'exception de ce qui suit. Les unités dont l'hex est suivi d'un **R** sont des unités de réserves.

- Le 14<sup>ème</sup> régiment de la Légion Etrangère (Free French) est déployé à Londres (!)
- Les 23rd et 24th Army Tank Brigade, ainsi que la 1st Armored Brigade ne font pas partie du placement initial, cependant, ces unités peuvent être reconstruites avec des pts de remplacement.
- 5 divisions d'infanterie choisies par le joueur Britannique sont réduites à un pas. Il doit y avoir au minimum une division d'infanterie réduite dans les zones suivantes « Southern England », « East Anglia » et « Humber ».

#### GHQ reserve:

NZEF Division                      3123 **R**

#### Northern England Zone:

42nd Infantry Division

#### Unités aériennes:

Les pts aériens peuvent être disposés sur toutes les bases aériennes, dans la limite de leur capacité.

Au moins 1pt de Spitfire doit être disposé dans les zones à « Scapa Flow » et dans chaque zone « Scotland » (East et West), « Northern England » et « Northern Ireland ».

Spitfire:                      29 pts  
Blenheim:                    9 pts  
Wellington:                   10 pts

La valeur du MKR Spitfire Losses est fixée à 1, la valeur du MKR Maximum Spitfire est elle fixée à 30.

#### Unités navales :

Les unités navales Britanniques peuvent être réparties dans toutes les bases navales Anglaises, dans la limite de leur capacité respective. Cependant, les BB et BC ne peuvent être placés dans des ports dont l'accès passe par des zones à restrictions (voir 9.5.1).

### **IMPORTANT !**

⚠ Au moins 3BB ou BC, 4 CA et/ou CL et 3 pts DD doivent être placés à Scapa Flow.

⚠ Au moins 2 pts DD doit être placé à Plymouth.

BB:                      *Barham, Nelson, Rodney*  
BC:                      *Hood, Repulse*  
CA:                      *Australia, Berwick, Birmingham, Devonshire, Fiji Glasgow, Manchester, Newcastle, Norfolk, Sheffield, Southampton, Sussex*  
CL:                      *Aurora, Cardiff, Galatea*  
CLA:                     *Bonaventure, Coventry, Naiad*  
DD:                      *18 pts*  
AP:                      *6 pts*

### Renforts provenant de la force H :

Le Britannique reçoit, lors de la 1<sup>ère</sup> phase de renforcement ou l'Allemand a accumulé au moins 50 pts de victoire (normaux + navals) les unités suivantes:

BB: *Resolution*  
BC: *Renown*  
DD: *3 pts*

### Renforts provenant de l'opération "MENACE":

Lors de chaque phase de renforcement à compter du tour August#9 (inclus), le joueur Britannique lance un dé et l'ajoute à une valeur égale à la moitié (arrondi à l'inférieur) du nb de pts de Prahm actuellement en jeu.

Si le résultat est 5 ou moins, retirer du jeu les unités Britanniques suivantes : 1 BB, 3 CA, 1pt DD et le 14<sup>ème</sup> Régiment de la Légion Etrangère (les bâtiments ne doivent pas être endommagés).

**△ Exception : Il n'y a pas de jet de dé si des unités Allemandes ont débarqué en Angleterre par la mer ou les airs.**

Toutes ces unités (mis à part le 14<sup>ème</sup> Régiment de la Légion Etrangère) reviennent comme renforcements durant la phase de renforcement du 2<sup>ème</sup> tour qui suit l'arrivée d'unités Allemandes en Angleterre par assaut amphibie ou aérien.

#### Note de l'auteur :

Ces unités avaient été retirées pour participer à l'opération « MENACE », la prise du port Vichyste de DAKAR par des forces Britanniques et Françaises-Libres. Historiquement, cette force était composée du BB *Barham*, des CA *Devonshire*, *Fiji*, *Australia* et de 4 DD. L'opération se déroula en septembre 1940 et fut un échec total. Le 14<sup>ème</sup> Régiment de la Légion Etrangère resta en Afrique.

#### **Placement historique des unités aériennes Britanniques:**

- 1 pt Spitfire à : Filton, St Eval, Middle Wallop, Northolt, Westhampnett, Kenley, West Malling, Manston, Hornchurch, North Weald, Debden, Duxford, Martlesham Heath, Coltishaw, Wittering, Kirton-in-Lindsey, Church Fenton, Scapa Flow et la zone "Northern Ireland".
- 2 pts Spitfire à : Tangmere, Biggin Hill, Digby, les zones "Northern England" et "Scotland".
- 1 pt Blenheim à : Roborough, Gosport, Detling, Bircham Newton, Wyton, Watton, Wattisham et les zones "Northern England" et "Scotland".
- 1pt Wellington à : Driffield, Linton-on-Ouse, Doncaster, Scampton, Waddington, Marham, Newmarket, Honington, Bicester, Upper Heyford.

#### **DELOIEMENT INITIAL ALLEMAND :**

L'Allemand se place en 2<sup>ème</sup>.

#### **Unités terrestres:**

Déploiement identique au scénario « Opération Lion de Mer ».

#### **Unités aériennes:**

A placer dans les bases aériennes contrôlées par l'Allemand, dans la limite de leur capacité respective.

Au minimum 1 Me-109, 2 He-111, 1Me-110L, et 2 Ju-88 doivent être placés en « Norway ».

Me-109:	<i>30 pts</i>	Me-110:	<i>7 pts</i>
Me-110L:	<i>1 pt</i>	Ju-87:	<i>8 pts</i>
Ju-88:	<i>16 pts</i>	He-111:	<i>24 pts</i>
Ju-52:	<i>4 pts</i>		

### Unités navales :

Les unités dont la liste suit peuvent être placées dans les ports contrôlés par l'Allemand, dans la limite de leur capacité respective.

PD:	<i>Schlesien, Schleswig Holstein</i>	DD : 2 pts
CL:	<i>Emden, Koln, Nurnberg</i>	TB: 5 pts
Navires de transport : <i>Voir encart</i>		Dummy Prahm : 2 unités

#### **Placement historique des unités aériennes Allemandes:**

- Pas de Calais : 8pts He-111, 4 pts Ju-88, 2 pts Stuka, 17 pts Me-109, 5 pts Me-110
- Holland: 4 pts He-111
- France: 10 pts He-111, 10 pts Ju-88, 6 pts Stuka, 12 pts Me-109, 2 pts Me-110
- Norway: 2 pts He-111, 2 Ju-88, 1pt Me-110L, 1 pt Me-109
- Germany : 4 pts Ju-52

#### **Placement historique des unités terrestres Allemandes:**

Identique au scénario « Opération Lion de Mer ».

#### **OPTIONS POUR LE SCENARIO :**

1 : Le joueur Allemand reçoit tous les renforts Prahm, MB et AP 6 tours avant ce qui est prévu.

Ainsi, les 2 pts de Prahm et le pt de MB prévus en Septembre#1 arriveront en August#5.

2 : Le joueur Allemand ne reçoit pas les pts de Prahm, MB et AP prévus en renfort et en

Remplacement. Par contre, il a 12 pts Prahm 3 pts MB disponibles dès le début du scénario (August#5) et reçoit 2 pts Prahm en renfort au tour August#6, ainsi que 2 pts Prahm et 4 pts MB au tour August#8.

#### **Notes de l'auteur :**

*Historiquement, les Allemands n'avaient pas commencé à planifier l'invasion de l'Angleterre avant Juillet 1940 tant Hitler était persuadé que son gouvernement demanderait ou accepterait des pourparlers de paix.*

*Quand les Allemands commencèrent les préparatifs ils, avaient déjà perdu un précieux mois.*

*L'option 1) considère que les Allemands commencèrent leurs préparatifs immédiatement après la reddition de la France, le 22 juin 1940.*

*L'option 2) considère que les Allemands commencèrent leurs préparatifs dès le début de juin 1940.*



### Renforts provenant de la force H :

Le Britannique reçoit, lors de la 1<sup>ère</sup> phase de renforcement ou l'Allemand a accumulé au moins 50 pts de victoire (normaux + navals) les unités suivantes:

BB: *Valiant, Resolution*  
BC: *Hood*  
CL: *Arethusa, Enterprise*  
DD: *2 pts*

#### Placement historique des unités navales Britanniques:

Scapa Flow: BB: *Nelson, Rodney* / BC: *Repulse Renown* / CA: *Sussex, Norfolk, Southampton* / DD: *3pts*

Scotland (East): CA: *Birmingham, York* / CLA: *Coventry* / DD: *4 pts*

Liverpool (2018): BB *Barham*

Hull (3205): CA: *Newcastle, Manchester et Sheffield* / DD: *2 pts*

Harwich (4119): DD: *3 pts*

Sheerness (3922): CL *Cardiff* / DD: *3 pts*

Dover (4223): DD: *2 pts*

Portsmouth (3026): DD: *2 pts*

Plymouth (1429): CL: *Galatea*

#### Placement historique des unités aériennes Britanniques:

Identique au déploiement du scénario « La bataille d'Angleterre » à l'exception de ce qui suit :

- Aucun pt Spitfire ne sont placés à West Malling ou à Westhampnett.
- Seul 1pt Spitfire est placé à Biggin Hill
- 1 pt Spitfire est place à Hawkinge.

### DELOIEMENT INITIAL ALLEMAND :

L'Allemand se place en 2<sup>ème</sup>.

#### Unités terrestres:

Déploiement identique au scénario « Opération Lion de Mer ».

**△ Exception :** Les bataillons de chars amphibies A, C et D ainsi que le bataillon « Sturm Airborne Infantry Regiment » (de la 7th Flieger Division) ne font pas partie du déploiement, ces unités n'interviennent pas durant ce scénario.

#### Unités aériennes Allemandes:

A placer dans les bases aériennes contrôlées par l'Allemand, dans la limite de leur capacité respective.

Au minimum 1 Me-109, 2 He-111, 1Me-110L, et 2 Ju-88 doivent être placés en « Norway ».

Me-109:	<i>25 pts</i>	Me-110:	<i>5 pts</i>
Me-110L:	<i>1 pt</i>	Ju-87:	<i>6 pts</i>
Ju-88:	<i>12 pts</i>	He-111:	<i>18 pts</i>
Ju-52:	<i>3 pts</i>		

#### Unités navales Allemandes :

Les unités dont la liste suit peuvent être placées dans les ports contrôlés par l'Allemand, dans la limite de leur capacité respective.

PD:	<i>Schlesien, Schleswig Holstein</i>	DD :	<i>2 pts</i>
CL:	<i>Emden, Koln, Nurnberg</i>	TB:	<i>5 pts</i>
Prahm :	<i>4 pts</i>	Dummy Prahm :	<i>2 unités</i>

### **Renforts navals Allemands :**

Le joueur Allemand ne reçoit les pts Prahm, MB et AP comme prévu sur le barème imprimé sur la « German Reinforcement and Replacement schedule ».

Il reçoit en renforts les pts Prahm et AP comme suit :

- 2 pts Prahm à chaque tour entre July#6 et August#1(inclus)
- 4pts AP au tour July#7

#### **Placement « historique » des unités aériennes Allemandes:**

Pas-de-Calais : 6 He-111, 3 Ju-88, 2 Stuka (Ju-87), 14 Me-109, 3 Me-110

Holland: 2 He-111

France: 8 He-111, 7 Ju-88, 4 Stuka (Ju-87), 10 Me-109, 2 Me-110

Norway: 2 He-111, 2 Ju-88, 1 Me-110L, 1 Me-109

Germany: 3 Ju-52

#### **Placement « historique » des unités navales Allemandes:**

Toutes les unités navales Allemandes sont déployées dans la zone « Pas-de-Calais ».

#### **Placement « historique" des unités terrestres Allemandes:**

En dehors des unités absentes, précisées plus haut, le déploiement des unités terrestres Allemandes est le même que dans le scénario « Opération Lion de mer » si ce n'est que la 6th Mountain Division et toutes les unités initialement placées en Holland sont déployées en « Pas-de-Calais ».

#### **Note de l'auteur :**

Ce scénario quelque peu irréaliste suppose que les Allemands avaient planifié l'invasion de la Grande-Bretagne avant même que la Royale Navy ne commence l'évacuation du BEF depuis Dunkerque.

Cette hypothèse est basée sur le livre de Kenneth MACKSEY : Invasion : The German Invasion of England, July 1940, qui dit, en substance, que les Nazis auraient pu conquérir l'Angleterre assez facilement si l'invasion avait été lancée contre une armée Britannique qui venait de perdre tous ses équipements (blindés, artillerie entre autre) en Belgique et en France.

Comme vous pourrez le constater si vous jouez ce scénario, le point de vu de MACKSEY sur cette faiblesse semble cohérent, cependant, l'auteur ne prend pas suffisamment en compte à quel point le manque de bâtiments de transport aurait compliqué une invasion à la mi-juillet !

### **16.4 VARIANTES HISTORIQUES**

S'ils en conviennent, les joueurs peuvent chacun utiliser dans n'importe quel scénario un maximum de 3 des 7 des variantes historiques proposées et expliquées sur l'aide de jeu « Historical Variant ».

## 17.0 GLOSSAIRE

### A

**ACF: Air Combat Factor 8.3**

**ADV: Air Detection Value 7.3.1**

**AIF: Australian Imperial Force**

**AIRBASE:** Leur capacité est de 4pts aériens.

Seules les Airbase imprimées en bleu peuvent accueillir des bombardiers (4.2), les SECTOR AIRBASE influent sur la Bvar (7.3.1). Les UA d'une AIRBASE capturée par l'ennemie peuvent tenter de s'échapper (4.2).

Un hexagone peut contenir un port et une base aérienne, portant des noms différents (ex : Hex 4124, contenant le port de Folkestone et la base aérienne de Hawkinge)

**AIR BOMBING:** Bombardement aérien sur différent type de cible 8.4

**AIR TRANSPORT 8.5** Des unités (8.5), du ravitaillement (8.5.2), des pts de remplacement (8.5.12).

**AIRBORNE ASSAULT:** Assaut par troupes parachutistes ou par planeurs 8.6, voir « assaut aéroporté »

**AIR INTERCEPTION :** Interception d'unités aériennes 7.4

**AIR DETECTION :** Détection anti aérienne 7.3

**Amphibious Panzer (Blindés amphibies) 6.4.1**

**Amphibious Assault :** Voir « Assaut Amphibie »

**AP:** Bâtiments de transport 9.3

Perte Britannique en AP : 9.5.4

**ARMOR SUPERIORITY:** Bonus/malus au combat avec unités blindées 6.4

**ARMOR SUPERIORITY VALUE:** Valeur tactique des unités blindées 6.4

**Artillerie côtière Allemande :** 13.1

Lors d'une interception anti-navale 13.1.11

Lors d'un combat naval 13.1.12

Lors d'un combat terrestre 13.1.2

**AS :** Armor Superiority supériorité blindée 6.4

**Assaut aéroporté :** Airborne Assaut 8.5

**Assaut amphibie :** Débarquement offensif, réservé à certaines unités terrestres 9.4

**ASV :** Armor Superiority Value (Valeur de la supériorité Blindée) 6.4

**Auxiliaires Britanniques :** voir « unités auxiliaires Britanniques » 13.2.1

**Avance après combat :** 6.3

### B

**BASE DES UNITES:** Capacité d'accueil des ports et aérodromes 4.2, 4.3

**Bases aériennes (voir AIRBASE)**

**Bases navales (Naval Base):** Ont une capacité de réparations des navires 4.3 / 9.1

**BB :** Cuirassé

**BC :** Croiseur de bataille

**Blindés amphibies :** Unités de Tauchpanzer amphibies Allemands 6.4.1

**BOMBING COMBAT:** voir "bombardement"

**Bombardement: 8.4**

Contre unités navales : 8.4.1

Contre unité terrestre : 8.4.2

Contre infrastructures : 8.4.3

Bombardements nocturnes : 8.4.5

Bombardements stratégiques : 8.4.4

**Brandenberger Allemands:** 13.2.2 Unités commando

**British Auxiliary Units:** 13.2.1 Unités Commando

**British Armor Losses:** 6.4.2 Perte au combat subit de facto par des unités blindées Britanniques

**Bvar:** British Variable Air Detection Value (note **Bvar** sur la carte tactique) 7.3.1

## C

**Carte tactique** (MAP) 1.1.1

**Carte stratégique** (OFF MAP DISPLAY) 1.1.2

**CA :** Croiseur lourd

**CD :** Bâtiment de défense côtière

**Chemin de fer**

Chemin de fer coupé 5.4 / 11.1.1

Conversion par les Allemands 5.4.1

Dommages subis 11.2.4

HIT sur voie ferrée 5.4.11

Mouvement ferroviaire 5.4

Ravitaillement par voie ferrée 12.1.1

**CL :** Croiseur léger

**CLA :** Croiseur anti-aérien

**Clear :** Terrain dégagé (voir « terrain effects chart », imprimée sur la carte tactique)

**Churchill :** 13.3.1

**City :** de 3 types : Reference City, Minor City et Major City (voir « terrain effects chart », imprimée sur la carte tactique)

**Cliff :** Falaise (voir « terrain effects chart », imprimée sur la carte tactique) et 9.4.1

**Combat aérien :** 8.3

**Combat naval :** 9.2

**Combat naval multi-round :** 9.2.3

**Combat terrestre** 6.0

**Conditions de victoire :** 15.0

**CONSOLIDATION:** Phase permettant/obligeant de rassembler 2 pions (navals ou aériens) d'une valeur de 1pt en un seul pion de valeur de 2pts 1.2.

**CONTROLE D'UN HEXAGONE :** 1.3

**Conversion de chemin de fer :** Permet à l'Allemand d'utiliser les voies ferrées Britanniques à des fins de ravitaillement 5.4.2

**CRITICAL HIT (CH)** Coup critique augmentant parfois les dommages 8.4.11 et 11.2.1

**Crossing Arrow :** Relient deux hexagones côtiers permettant un mouvement normal, pas une retraite pas de ZDC (5.2.2)

## D

**DD:** Destroyers

**Dé :** 1.1.4 à 10 faces dont le zéro équivaut à "0".

**Démolition volontaire :** d'installation (chemin de fer, port, station radar, aérodrome) avant capture par l'ennemi 11.1

**Détachement avancés :** Unités légères seules à pouvoir être transportées par MB, elles peuvent se recombinaer avec leur unité mère 13.4.

**Détection anti navale :** 7.1 (Naval Detection)

**Détection anti-aérienne :** 7.3 (Air detection)

**Détection anti-aérienne unique:** 8.3.11

**Détection anti-aérienne mutuelle :** 8.3.12

**DICE :** Dé à 10 faces, dont le zéro équivaut à "0" 1.1.4

**Dirigeants nationaux Britanniques :** 13.3

## **Dommages et réparations : 11.0**

**Dummy Prahm** : Au nb de 2, ce sont des leurres. C'est pour cela que les troupes par les vraies unités navales sont notées sur une feuille, afin de préserver le secret et de ne pas dévoiler les leurres. 9.5.6

## **E**

### **Effets des dommages et HIT : 11.2**

Unités aériennes 8.4.1 (suite à tirs DCA) DRM+1 en bombardement contre NU.

Unités navales : 11.2.1 = 1 pas de perte (unité réduite ou navire endommagé)

Unités terrestres 11.2.2 (diminution des facteurs de combats et mouvement)

Port : 11.2.3 diminution de capacité d'accueil

Chemin de fer : 11.2.4 surcoût en mouvement ou raccourcissement

Station RADAR : 11.2.5 diminution Bvar (7.3.1)

Aérodrome : 11.2.6 diminution de capacité d'accueil et si SECTOR AIRBASE diminution Bvar (7.3.1)

**Empilement (Stacking)**: 3 divisions, 8pts aériens (dont 4 bombardiers max) 6 unités navales (c.à.d 1 unité = 2pts ou 1 navire) 4.1

**Escorte** : Permet aux navires d'être moins vulnérables aux mines et aux attaques de sous-marins (1pt DD escorte 2 navires, sans quoi, DRM-1 sur attaque de mine et de U-Boat) 9.5.10

**Examiner une pile** : Toujours autorisé (1.4)

## **F**

**Famille Royale** : 13.3.2

**FF**: Free French (Français Libres) voir scénarios 16.2 et 16.3

**Fin de voie ferrée** : 5.4

**Flèches de traverse** : Relient deux hexagones côtiers permettant un mouvement normal. Pas une retraite (5.2.2) pas de ZDC

**FLOWN** : MKR indiquant que l'avion a volé lors de la phase de missions aériennes (phases 2.43 et 2.44) 7.4.1 /2.35 / 8.2.1

**Forest** : Forêt (voir « terrain effects chart », imprimée sur la carte tactique

**Forward Detachment** : Voir détachement avancés

## **G**

**Garnisons Britanniques**: 13.5

**GD**: Division Grossdeutschland

## **H**

**HIT**: Dommages subits par des unités et qui diminuent leurs performances ou leur capacité d'accueil (11.0). Contrairement aux autres, les unités navales subissent une réduction par HIT (11.2.1).

**HEX**: Hexagone (environ 10 miles)

**HOME GUARD**: Pts de combat abstraits représentant les unités Britanniques de défense du territoire 10.0

## **I**

### **Interception d'unités navales 7.2**

Par des unités navales: 7.2.2

Par 'artillerie côtière : 7.2.3 / 13.1

Par l'aviation : 7.2.1

### **Interception anti-aérienne : 7.4**

Durant un segment d'opérations : 7.4.1

Durant un segment naval : 7.4.2

**Interception spéciale pendant un combat naval** : 9.2.5 permet d'attaquer avec des avions des flottes qui sont en combat naval, on réutilise les avions dans la box « In Flight ».

**Interception (anti-navale) multiple** : 7.2.4 aviation + artillerie côtière ou aviation + unités navales

## J

**Ju-52** : seuls avions de transport du jeu, ils ne sont pour l'Allemand jamais en nb suffisant, ils peuvent utiliser n'importe quel type d'aérodrome ami ou contrôlé, ils ont la capacité de transport de troupes (8.5), de pts de ravitaillement (8.5.2) des assauts aéroportés (8.6) transport de pts de remplacement (14.2.3)

**Jonction ferroviaire**: 5.4

## K

## L

**LE**: Légion Etrangère (voir Free French)

**Leg**: jambe, terme anglais pour parler des troupes non-motorisées (pédestres)

**Leurres** : Voir Dummy Prahm 9.5.6

**LC** : Landing Craft 9.3 (transport) / 9.4 (assaut amphibie)

Perte en LC : 9.5.3 Variante Historique Allemande N°2

**Liberté de manœuvre des bâtiments Britanniques** (Royal Navy Release Phase) 9.5.1

Libération automatique : 9.5.11

**LSSAH** : Régiment d'infanterie motorisée Leibstandarte SS Adolf Hitler

**Lignes de ravitaillement terrestres**: 12.1

**Lignes de ravitaillement maritimes**: 12.2

**LL** : Luft Land, unité aérotransportable (pas aéroportée, juste transportable, donc pas d'assaut aéroporté...) 8.5

**London (Londres)** : voir « terrain effects chart », imprimée sur la carte tactique et les règles spéciales (garnison)

## M

**MAP** : (1.1.1): Carte tactique (avec hexagones et zones)

**Matches** : Combat aériens simultanés 8.3.1 / 8.3.2

**MB** : Motorboat (bateaux motorisés) 9.3 (transport) / 9.4 (assaut amphibie) / 9.5.2

**Météo**: 3.0, toujours Fair les 2 premiers tours.

**MMG** : Motor Machin Gun (pas de capacités particulières)

**MINE** 9.5.7 (Allemandes) et 9.5.9 (Britanniques)

**Missions aériennes** : 8.2

Durant un segment d'opérations : 8.2.1

Durant un segment naval : 8.2.2

**MKR** : Pion marqueur permettant de préciser l'état de certaines unités ou terrains 1.1.35.

**Mort subite (victoire par)** : 15.2.1 / 15.2.2

**Mouvement aérien** : 8.1

Retour à la base : 8.1.11

Durant un segment d'opérations : 8.1.2

Durant un segment naval : 8.1.1

Entre cartes tactique et stratégique : 8.1.21

Transfert (Air Ferry) : 8.1.12

**Mouvement ferroviaire** 5.4

**Mouvement motorisé**: réservé aux unités motorisées ayant leur facteur de mouvement imprimé dans un carré rouge. 5.3

**Mouvement naval** : 9.1

**Mouvement terrestre** 5.2

**Mouvements sur la carte stratégique** 5.5

**Mouvement entre les 2 cartes** : 5.5

## N

**NAVAL BASE** : voir « base navale »

**NAVAL DETECTION** : Capacité à détecter des unités navales

**NAVAL MOVEMENT**: 9.1

**NAVAL ATTACK FACTOR, NAF**: Potentiel d'attaque en combat naval 9.2

**NAF** : Voir ci-dessus

**NAVAL DEFENSE FACTOR, NDF**: Potentiel de défense en combat naval 9.2

**NDF** : Voir ci-dessus

**NAVAL VICTORY POINTS, NVP** : Naval Victory Point (pts de victoire navals) 15.1.2

**NVP** : Voir ci-dessus

**NZEF**: New Zealand Expeditionary Force

**No Return To Base** : NU de transport menant un assaut amphibie (9.4) ou un transport de troupes (9.3.2)

## O

**OFF MAP DISPLAY** : carte stratégique divisée en zones (1.1.2).

**Opérations navales** : 9.0

**OVP** : Other Victory Point = autres pts de victoire 15.1.1

**OVERRUN** : Combat réservé aux unités motorisées durant leur phase de mouvement 5.6

## P

**Pas de perte** : Pas de perte, certaines unités ont en 2, d'autres n'ont en qu'un seul. Passer de 2 à 1 est une réduction, de 1 à 0 est une élimination. Il est possible de récupérer des pas de pertes avec des pts de remplacement (14.2).

**Passage d'une carte à une autre** : 5.5

**PB: Pocket Battleship** : cuirassé de poche (ex : Graf Spee)

**PD**: Predreadnouth

**Pertes Allemandes en Prahm et LC** : 9.5.3 permet de récupérer des unités navales de transport parmi les pertes

**Pertes Britanniques en blindés** 6.4.2

**Pertes Britanniques en AP** : 9.5.4

**Pertes de pilotes de Spitfire** : 8.8

**Pilot Loss Multiplier PLM**: 8.8

**Pions**: 1.1.3

**PLM Pilot Loss Multiplier**: 8.8

**Points de victoire autres** : 15.1.1

**Points de victoire navals** : 15.1.2

**Ports** : Ont des capacités différentes suivant leur nature (voir « terrain effects chart », imprimée sur la carte tactique) Un hexagone peut contenir un port et une base aérienne, portant des noms différents (ex : Hex 4124, contenant le port de Folkestone et la base aérienne de Hawkinge)

**Port en arrière pays**: Port dont le chenal d'accès peut être bloqué par une unité terrestre 4.3.1.

**Prahm**: barge de débarquement 9.3 (transport) / 9.4 (assaut amphibie)

Prahm leurre 9.5.6

Perte en Prahm 9.5.3 (et en LC)

## Q

## R

**Rails:** voir chemin de fer

**Ravitaillement :** 12.0

**Ravitaillement naval (comprendre « par voie maritime ») :** 12.2

Par un port : 12.2.1

Par la plage : 12.2.2

**Reinforcement Phase (renforts et remplacements):** 2.21 / 2.22 / 14.0

**Renforts :** Un calendrier détermine l'arrivée des renforts de différentes nature (navals, terrestres ou aériens) 14.1

**Remplacement :** Un calendrier détermine l'arrivée de points de reconstruction qui permettent de repasser des unités réduites à leur pleine puissance 14.2.

**Repair Segment:** Permet de retirer des HIT accumulés par des installations, des unités terrestres et des bâtiments (pas des points d'unités navales) 11.3

**Réparations des dommages et HIT:** 11.3

Pour unités terrestres et installations 11.3.1

Pour des navires 11.2.2

**Restricted Zone (Zone à restriction) :** Concernent les zones maritimes dont l'accès est restreint pour certaines unités de la Royal Navy 9.5.1

**Résultats de combats terrestres :** 6.2.1

**Retour à la base :** Unités navales 9.1.1 / Unités aériennes 8.1.11

**Retraite :** suite à combat terrestre 6.2.3 / lors d'un combat naval 9.2.4

**Rough :** Terrain accidenté (voir « terrain effects chart », imprimée sur la carte tactique

**Royal Navy Release Phase :** Liberté d'accès aux zones maritimes à restriction (Southern North Sea, Straits Of Dover, Eastern English Channel, Zone minée par les Allemands) 2.12, 9.5.1

## S

**Scénarios :** 16.0 Au nombre de 3 « Opération LION DE MER », « la bataille d'Angleterre » et « L'invasion de Juillet ».

**Séquence de jeu 2.0:** divisée en segments, eux-mêmes divisés en phases.

**Sources de ravitaillement :** 12.1.1

**Spitfire :** Dans ce jeu, c'est le nom générique englobant les différents types de chasseurs Britanniques.

Spitfire Losses Perte de pilote de Spitfire 8.8

Spitfire max

**Stacking (Empilement):** 4.1

**STAY / WHIDRAW :** MKR de décision au début d'un combat naval 9.2.4

**STEP :** Pas de perte, certaines unités en ont 2, d'autres n'ont qu'un seul. Passer de 2 à 1 est une réduction, de 1 à 0 est une élimination. Il est possible de récupérer des pas de pertes (14.2).

**Supériorité blindée** 6.4

**SUPPLY :** Ravitaillement 12.0

## T

**Table de démolition :** Aide de jeu N°1 (11.1.2)

**Table de combat :** Terrestre Aide de jeu N°1 (6.0) / aérien (8.3) et naval (9.2), aide de jeu N°2

**TB (Torpilleurs):** Torpedo Boat

**Test d'intégrité :** suite à un parachutage 8.6.1

**To HIT :** Chiffre minimum à réaliser au dé pour toucher sa cible

**Torpilles :** 9.2.21

**Transfert d'unités aériennes :** Air Ferry 8.1.12

**Transport aérien :** 8.5

**Transport aérien de ravitaillement :** 8.5.2

**Transport aérien de pts de remplacement** : 14.2.3

**Transport naval** : 9.3

## **U**

**U-BOAT** Sous-marins Allemands 9.5.8

**UNITES**: Les différents types d'unités sont définis au chapitre 1.1.31

**Unités auxiliaires Britanniques** : 13.2.1

## **V**

**Valeur de la supériorité Blindée** 6.4

**Variable ADV** : Valeur variable de la capacité de détection anti-aérienne 7.3.2

**VARIANT** : Variantes historiques (un what if dans le what if) utilisées à la convenance des joueurs. 16.4

**VICTORY CONDITIONS**: conditions de victoire 15.2

**Villes**: de 3 types : Reference City, Minor City et Major City (voir « terrain effects chart », imprimée sur la carte tactique)

## **W**

**Weather (Météo)**: 3.0

**Weather Phase**: 2.11

**Wetland**: Marais (voir « terrain effects chart », imprimée sur la carte tactique)

**Winston Churchill**: 13.3.1

## **X**

## **Z**

**Zone (sur les cartes tactique et stratégique)** 1.1

**Zone à restriction** : voir Restricted Zone

**ZDC (Zone de contrôle)**: 5.1

**ZOC (Zone off control)**: 5.1