

## Événements – Ordres – &gt; Spécial – Réaction

> **Crise au Commandement Allié** Déplacez toutes les unités Britanniques de la case du 22 Décembre du calendrier à celle du 23 Décembre. Retardez le placement des cartes d'Ordre Britannique prévues d'arriver dans la pioche le 22 décembre au 23 Décembre.

**Pontoniers** A jouer pendant la Phase d'approvisionnement de votre impulsion pour réparer un pont détruit ou en construire un nouveau à travers un Hex de rivière. L'approvisionnement allemand doit être réalisable depuis au moins un Hex jouxtant le bord d'Hex et aucun des Hex contigus ne doit être occupé ou dans une ZdC d'une unité Alliée, à moins qu'il ne soit occupé par une unité Allemande. **Ne peut** être joué le **16** pendant la première impulsion allemande du 16 Décembre.

**Commandos** A jouer pendant votre impulsion. Ignorez la prochaine impulsion Alliée.

> **Eisenhower hésite** Retardez d'un jour toutes les unités de la 82<sup>ème</sup> ou de la 101<sup>ème</sup> Division Aéroportée (à votre choix). Déplacez ces unités sur la case du 19 décembre du calendrier.

**Priorité au carburant** A jouer des cartes de votre main. Défaussez cette carte ou une autre que vous possédez à la place d'écarter une formation prévue pour être à court de carburant ce jour – la formation n'est pas à court de carburant. Cet Événement d'Ordre peut seulement être utilisé une fois par jour.

> **Furie sur Bastogne Ce jour seulement** Les attaques allemandes contre des unités Alliées dans des Hexs de PV reçoivent **2 marqueurs de combat supplémentaires** à piocher. Les attaques contre des unités Alliées pour tous les autres Hex reçoivent **2 marqueurs de combat en moins** à piocher.

**R Opération Greif** A jouer immédiatement en réponse à la destruction d'un pont Allié pour annuler cette destruction – la cible reste intacte. Si joué pendant une impulsion Allemande cela compte comme impulsion en ce qui concerne le niveau d'activation Allié.

> **Sol gelé Ce jour seulement** Ajustez les coûts de mouvements pour les unités mécanisées pour les deux camps à l'entrée des terrains suivants :

• Clair et accidenté : **1 PM** / Bois : **2 PM** / Forêts : **3 PM**

> **Manteuffel dirige la circulation** Retirez n'importe quand un marqueur d'*Obstacle* placé dans les deux Hexs d'une unité de la 5<sup>ème</sup> Armée Panzer. Si l'*Obstacle* a été déclenché pendant votre impulsion, l'unité Allemande en étant à l'origine peut continuer à se déplacer si il lui reste assez de Points de Mouvement. Jouer ceci dans l'impulsion ne compte pas en ce qui concerne le niveau d'activation Allié.

> **Monty remet de l'ordre dans les lignes Ce jour seulement** En piochant des cartes de formations de la 1<sup>ère</sup> Armée US, traitez toutes les cartes numérotées de **1-10** comme Pas d'action.

> **Von der Heydte Ce jour seulement** A jouer pendant votre impulsion pour placer l'unité VDH dans un Hex inoccupé qui n'est pas un village, en terrain clair, accidenté, de bois à l'Ouest dans les 8 Hexs de la Ligne Siegfried, au Nord des Hexs de la rangée 0800 et adjacent à aucune unité. Une fois placé, l'unité VDH ne peut ni bouger ni se replier si elle est attaquée. Ne pas faire de vérification pour les obstacles, destructions de pont en arrivant. Une fois l'unité VDH placée, faites un jet de dé pour déterminer son état d'approvisionnement en arrivant :

**1** Pleinement approvisionnée

**2-3** Faiblement approvisionnée      **8-9** Isolé

**4-7** Non ravitaillée                      **10** Éliminée

Vérifiez l'approvisionnement VDH selon les règles normales d'approvisionnement pendant la Phase d'approvisionnement de tous les jours.

## Tactiques de combat

## Force aérienne et Artillerie

Cette Aide énumère les faces de certains marqueurs de combat piochés pour résoudre les combats.

**Assaut coordonné *Attaquant uniquement*** Toutes les unités amies adjacentes à une unité ennemie participent à l'attaque, même si elles ne sont pas activées.

## Combat du Génie

- **Défenseur** Placez un marqueur *IP* sur les unités en défense. Ne pas en mettre si dans un village ou une ville, ou si il y a un déjà présent, ou si l'attaquant joue la tactique de combat *Combat du génie* dans ce combat.
- **Attaquant** Ajoutez 1 à la Puissance de combat de l'attaquant. De plus, retirez le marqueur *IP* de l'Hex du défenseur avant de résoudre le combat. Défaussez les tactiques de combat Alliées demandant le placement d'une *IP*.

**Artillerie fixe** Même fonctions que la Tactique *Artillerie*. Mais peut seulement être jouée si l'unité en défense au combat se trouve dans un Hex de la portée d'artillerie de la Ligne Siegfried, comme indiqué sur le calendrier à la date du jour en cours.

**Infiltration de l'Infanterie *Attaquant seulement*** A jouer si l'attaque comporte au moins une unité d'infanterie ou une unité d'infanterie mécanisée. Le défenseur est considéré flanqué, indépendamment du nombre d'Hex par où le défenseur est attaqué ; et que l'attaque n'est pas considérée être une attaque d'un Hex, même si toutes les unités de l'attaque sont dans un seul Hex.

**Bataillon Panzer** Ajoutez 1 à votre Puissance de combat. Remplir les conditions pour les blindés si déjà vos forces pour ce combat ne possèdent pas de blindés.

**Appuyez l'Attaque *Attaquant seulement*** Piochez un marqueur de combat supplémentaire.

**Renforcez la bataille** Sélectionnez une pile active ou inactive qui n'a pas bougé ou attaqué pour l'activation en cours et qui pourrait rejoindre le combat en une action d'un seul mouvement pour participer au combat. Si défenseur, l'unité / pile se déplace dans l'Hex avec les unités en défense. Si attaquant, l'unité / pile se déplace dans un Hex adjacent à celui attaqué (Si elle n'y est pas déjà). Obéir aux limites d'empilement.

- Pour l'Allemand en défense, le total de la Puissance de combat des unités en renfort ne peut pas excéder la Puissance de combat des unités en défense.

## Mettre en œuvre les Événements et Tactiques

Chaque carte d'Ordre énumère un ou plusieurs Événements Spéciaux, Événements d'Ordre, des Tactiques de combat ou des Réactions. Quand la séquence de jeu le demande, ou que le joueur souhaite mettre en œuvre l'un d'eux, effectuez ce qui suit :

1. Faire correspondre l'Événement, la Tactique ou la Réaction de la carte avec ce qui est listé sur cet Aide de jeu.

A noter que certains titres sont réutilisés – *Génie* peut être un Événement d'Ordre ou une tactique de combat – et que la mise en œuvre des instructions peut varier. A noter que certains titres sont similaires – *Artillerie*, *Barrage d'artillerie*, *Artillerie du Corps* et *Artillerie fixe* – mais que chacun est distinct et peut ne pas apparaître tous dans les 3 jeux.

2. Suivre précisément les instructions (puisqu'elles peuvent déroger aux règles standards), en tenant compte des restrictions notées aux dates sur le calendrier.
3. Si les instructions ne peuvent pas être respectées, ne pas mettre en œuvre l'Événement, la Tactique ou la Réaction.
4. Retournez à la séquence de jeu pour continuer le jeu.

**Attaque Alliée (selon carte d'Action - 10.2 & 13.0)**

- Les unités Alliées attaquent les unités Allemandes (le défenseur)
1. Déterminez la cible et les unités en attaque . Déplacez les unités qui attaquent dans un Hex adjacent à la cible, selon la carte d'Action.
  2. Piochez une carte d'Ordre Alliée. Appliquez la Tactique de combat de la carte le cas échéant (13.3)
  3. Vous pouvez jouer **Une** Tactique de combat Allemand.
  4. Piochez les marqueurs de combat.
  5. Calculez les Hits pour les deux camps.
  6. Appliquez les pas perdus et faites replier vos unités.
  7. Appliquez les Pas perdus et dispersez vos unités.
  8. Vérifiez les unités attaquantes pour Avance après combat (13.8)

**Attaque Allemande (facultatif - 13.0)**

- Unités Allemandes adjacentes aux unités Alliées (le défenseur).
1. Déclarez la cible et attaquez les unités.
  2. Jouez les Tactiques de combat, le nombre autorisé par activation doit être ≤ à la Valeur de la carte d'activation (13.33)
  3. Piochez une carte d'Ordre Alliée si la cible est approvisionnée :
    - Si la carte indique la formation du défenseur, vérifiez pour un défenseur allié non détecté (13.2)
    - Si le défenseur Allié n'est pas détecté, appliquez la tactique de combat de la carte, le cas échéant (13.3)
  4. Piochez les marqueurs de combat.
  5. Calculez les Hits pour les deux camps.
  6. Appliquez les pertes de Pas et les replis aux unités Alliées.
  7. Appliquez les pertes de Pas et dispersions aux unités Alliées
  8. Les unités attaquantes peuvent avancer après combat (13.5)

**Défenseur Allié Non détecté (13.2)**

- Si la formation sur la carte d'Ordre Alliée piochée à l'étape 3 d'une attaque Allemande correspond avec une unité en défense en communication et que la pile en défense a moins de 4 Pas, vérifiez pour une unité en défense Non détectée. Vérifiez les unités Alliées dans la case des unités de Réserve pour l'éligibilité. Si il n'y en a pas, vérifiez l'éligibilité pour une unité Hors communication sur la carte (9.3). Une unité de Réserve Hors de contact est éligible si :
- Si elle est de la Division listée sur la carte d'Ordre de Division, ou
  - Si elle est du Corps listé sur la carte d'Ordre du Corps, avec une préférence pour une unité de la même Division comme les unités en défense, ou
  - Si elle est de la même Armée sur l'Ordre de l'Armée, une unité est éligible si elle est de la même Armée que les unités en défense, avec une préférence pour une unité de la même Division, ensuite du même Corps.
  - Pour la carte d'Ordre du 21<sup>ème</sup> Groupe d'Armées, une unité est éligible si elle est de la même Armée que les unités en défense, avec une préférence pour une unité de la même division, ensuite du même Corps.

Empilez un défenseur Non détecté éligible avec les unités en défense pour le combat en court. Si plus d'une unité est disponible Prenez une unité de réserve avant de prendre une unité Hors communication, ensuite prenez l'unité avec le plus petit numéro.

**Piocher les marqueurs de combat (13.4)**

- Vérifiez pour les deux camps les Hits piochés pour chacun.
- **Hits minimum obligatoires à piocher** : Égal au nombre de pas de l'Hex en défense.
  - **Attaque Allemande – Maximum de Hits à piocher** : Après avoir pioché le nombre minimum de Hits requis, vous pouvez arrêter ou piocher des Hits supplémentaires, jusqu'à un total égal au nombre d'unités attaquantes sans Puissance de combat entre crochets, plus .....
    - +1 pour chaque tactique de combat jouée par l'attaquant
    - +1 si les unités attaquantes comprennent une ou plusieurs unités d'Élites
    - +1 pour chaque unité attaquante avec 3 ou 4 Pas
    - +1 si le défenseur est Non ravitaillé
    - +2 si le défenseur est isolé
    - 2 si le défenseur joue la Tactique de combat Écran de protection
- Déclarez le nombre Total de Hits avant de piocher ceux en supplément.

- **Attaque Alliée – Maximum de Hits à piocher** : Nombre de Hits calculé comme pour les Attaques Allemandes. Arrêtez de piocher les marqueurs pour une attaque Alliée après avoir atteint le minimum requis quand l'une des situations suivante se produit :
    - Le maximum est atteint, ou
    - le nombre de Hits Alliés est égal au nombre arrêté demandé par une carte d'Ordre Alliée, ou
    - Le nombre de Hits Allemands est suffisant pour éliminer toutes les unités en défense (13.42).
- Chaque **Tactique de combat** Alliée donne +1 marqueur de combat à piocher, incluant celles d'une carte Action ou des cartes d'Ordre, même si la Tactique est identique.

**Résumé des marqueurs de combat (13.4)**

- Si les deux faces du marqueur s'appliquent, utilisez celui avec la priorité (P).
- **Ratios de combat** sont une comparaison de la puissance de l'attaquant à celle du défenseur (incluant les puissances de combat entre crochets).
    - Le terrain se réfère à l'Hex du défenseur.
    - **16 ou 17 Déc.** s'applique si l'attaque se produit à ces dates.
    - **Force Aérienne, Artillerie, Génie au combat** s'applique si la tactique correspondant a été jouée.
    - **Élite** s'applique si l'une des unités en attaque ou en défense est classée Élite.
    - **Jeunes recrues** s'applique si l'une des unités en attaque ou en défense est classée Jeunes recrues.
    - **Défenseur adjacent** s'applique si le défenseur est adjacent à une unité amie Non dispersée approvisionnée et pas encore attaquée au cours de la même impulsion. .
    - **Défenseur en reco** s'applique si une unité de reconnaissance est en défense.
    - **Dispersé ou Non ravitaillé** s'applique si toutes les unités en défense sont dispersées, faiblement approvisionnées, non ravitaillées, isolées ou à court de carburant.
    - **Attaque de flanc** s'applique si les unités attaquantes occupent au moins deux Hexs, non adjacentes les unes aux autres, ou l'attaque Allemande inclut la Tactique *Infiltration de l'Infanterie*. Ne s'applique pas si le défenseur est dans un village ou une ville.
    - **Attaque d'envergure** s'applique à une attaque pour laquelle au moins 7 marqueurs de combat sont piochés.
    - **Attaque Alliée** s'applique à n'importe quelle attaque des Alliés.
    - **Attaque de la 5<sup>ème</sup> Armée Panzer** s'applique à une attaque Allemande pour laquelle la moitié au moins des unités sont de la 5<sup>ème</sup> Armée Panzer.
    - **Tir croisé en IP** s'applique si le défenseur occupe une IP.
    - **Attaque d'un Hex** s'applique si toutes les unités attaquantes sont dans un seul Hex. S'annule si l'Attaque Allemande est appuyée par la Tactique *Infiltration de l'Infanterie*.
    - Attaquant ou défenseur uniquement blindé s'applique si l'un des camp au combat a des unités blindées. Les Tactiques de combat *Bataillon de chars* / *Bataillon Panzer* répondent à ces exigences.
    - **Armes combinées uniquement à l'attaquant ou au défenseur** s'applique l'un des deux camps au combat possède des blindés plus de l'infanterie ou de l'infanterie mécanisée. Toutes les unités avec des symboles Blindés et d'infanterie mécanisée possèdent de leur propre initiative des armes combinées. Les Tactiques de combat *Bataillon de chars* ou *Bataillon Panzer* répondent à l'exigence de Blindés.

