

16 Règles spéciales du 16 Décembre (4.1)

Première impulsion Allemande de la journée (4.11) : Vous débutez votre main avec 9 cartes au lieu de 6. Vous devez jouer des cartes d'Ordre pour une valeur totale d'Ordres de 10+ avant de déclencher la première impulsion Alliée.

- Jouez les cartes pour activer les formations et comme Tactiques de combat. Ne peuvent être utilisées pour un Ordre de déploiement des Réserves ou des Ordres d'Événements.
- Les unités actives Allemandes ne peuvent pas bouger (Except. Bouger une unité via la Tactique de combat *Renforcer la bataille* mais elles peuvent attaquer et avancer après combat.
- Pendant les attaques, ne pas piocher de cartes Alliées pour les Tactiques de combat.
- Après la première impulsion Allemande, votre main est de 6.

Toute la journée du 16 Décembre (4.12 & 4.13) :

- Une seule unité Allemande peut franchir un pont en une seule activation. Les autres doivent traverser comme si il n'y avait pas de pont sur la rivière.
- Déployez juste une seule unité de Réserve Alliée en réalisant l'Ordre de déploiement des Réserves.
- Les unités Alliées non mécanisées se déplacent d'un Hex uniquement quand elles bougent suite à une activation. Ça ne s'applique pas à une unité qui bouge via la Tactique de combat *Renforcer la bataille*.
- Le Génie Allié ne détruit pas les ponts.
- Traitez la Tactique de combat Alliée *Artillerie* comme non disponible. La Tactique de combat *Artillerie du Corps* se réalise comme décrit.
- Les unités de Réserve **CCB/9A/VIII** et **CCR/9A/VIII** sont déployées par la carte du XVIII^{ème} Corps en plus des cartes du VIII^{ème} Corps ou de la 9^{ème} Division Blindée, mais doivent être déployées dans la zone du VIII^{ème} Corps.

16-18 Appro. initial Allemand (14.22)

Les unités Allemandes sont approvisionnées tout au long des 16, 17 et 18 Décembre indépendamment de leur situation. (Exception : l'Événement *Von der Heydte*).

20+ Pénurie de carburant Allemand (14.5)

- L'unité ne peut pas bouger. Ne peut pas avancer ou se replier après combat.
- L'unité ne peut pas attaquer. N'affecte pas la défense.
- Si attaqué, l'ennemi attaquant peut un Hit à l'attaquant.

Kampfgruppen Allemand (6.4)

Jouez une **carte d'Ordre d'Armée** pendant votre impulsion pour activer toutes les unités de cette Armée dans les 2 Hexs de l'Hex que vous désignerez – Placez le marqueur de *Kampfgruppen* pour vous en rappeler.

Jouez la **carte d'Ordre du Groupe d'Armée B** pour activer toutes les unités Allemandes dans le deux Hexs de l'Hex que vous désignerez, indépendamment de l'Armée.

Déploiement des Réserves Allemandes (7.1)

- Dans la zone d'Armée Allemande de l'unité.
- Dans un Hex de route qui est en tête d'une ligne d'approvisionnement amie valide (14.2)
- A **trois** Hexs au moins d'une unité Alliée non isolée ou d'un village ou d'une ville Alliée (**deux** Hexs si dans un Hex de bord de carte)
- Dans les trois Hexs d'une unité de la même Division, si c'est impossible, dans les trois Hexs d'une unité du même Corps, si c'est impossible, dans les trois Hexs d'une unité de la même Armée.
- Les unités de Réserve de la même Division entrant dans la même impulsion doivent être placées dans le même Hex (7.2).

Communication et Approvisionnement (14.1, 14.2)

Cheminement de communication Un Hex ou une unité est en communication avec un bord de carte si le cheminement d'Hexs de n'importe quel longueur peut être tracé depuis l'unité ou l'Hex jusqu'au bord de carte. L'unité ou l'Hex pour qui la communication doit être tracée peut l'être dans une ZdC ennemie.

Cheminement d'approvisionnement Une unité est approvisionnée si, durant la Phase d'approvisionnement, un cheminement jusqu'à quatre Hexs de long peut être tracé depuis l'unité jusqu'à un Hex de bord de carte ami ou jusqu'à un Hex de route qui a une **tête d'approvisionnement** valide. Si le cheminement traverse une rivière sans pont, il est permis de raccourcir la longueur de un Hex. Un Hex de route est une **tête d'approvisionnement** si un cheminement d'Hexs de routes connectées peut être tracé d'un Hex vers un bord de carte ami par une route menant hors de la carte.

Une communication et un approvisionnement **ne peuvent pas** passer à travers un village ou une ville ennemi, ou en passant par des Hexs occupé ou dans des ZdC d'unités ennemies. Les unités amies annulent les ZdC ennemis de l'Hex qu'elles occupent en traçant le cheminement. Une Ligne d'approvisionnement Alliée **ne peut pas** passer à travers un Hex de la Ligne Siegfried, à moins qu'il ne soit occupé par une unité amie.

Communication et Approvisionnement (14.1, 14.2)

Faible approvisionnement

- Dans un combat, aucune Tactique de combat ne peut être jouée pour l'unité. Si le combat inclut d'autres unités amies approvisionnées, des Tactiques de combat peuvent être jouées pour leur compte.
- Ne peuvent pas sortir de la carte.
- Alliés uniquement : Ne peuvent pas être l'unité de tête dans une attaque.

Non ravitaillé Effets d'un faible ravitaillement plus :

- Si mécanisées, ne peuvent bouger que d'un Hex uniquement.
- Ne peut pas attaquer. La Puissance de défense n'est pas affectée.
- Ne peut pas construire de IP, mais peut conserver une IP déjà en place.
- Non ravitaillé seulement : Si attaqué, l'ennemi attaquant peut piocher un marqueur de combat supplémentaire et ignorer un Hit pris par l'attaquant.

Isolé Effets d'être Non ravitaillé plus :

- N'exerce pas de ZdC, même dans un village ou une ville.
- Les unités d'infanterie peuvent bouger ou se replier d'un Hex uniquement.
- Les unités mécanisées ne peuvent ni bouger ni se replier.
- Ne peuvent pas sortir d'une ZdC ennemie.
- Ne peuvent pas entrer dans un village ou une ville ennemie ou traverser un pont ennemi.
- N'affecte pas le placement des unités de Réserve ennemies (excepté dans leur propre Hex).
- Isolé seulement : Si attaqué : l'attaquant ennemi peut piocher **deux** marqueurs de combat supplémentaires et ignorez **tous** les Hits de l'attaquant.
- Alliés uniquement : Ne peuvent pas entrer dans un Hex inoccupé de la ligne Siegfried.

Capituler Une unité non ravitaillée déjà isolée pendant la Phase d'approvisionnement doit faire un jet de dé de **capitulation**. Si le résultat se trouve dans l'intervalle, l'unité doit perdre un Pas.

Jeunes recrues	1-6
Unités régulières	1-4
Unités d'Élite	1-2