

THE DEADLY WOODS

THE BATTLE OF THE BULGE

BY TED S. RAICER

RULES OF PLAY

DESIGNER
TED RAICER

DEVELOPER
ROGER MILLER

BOX ART
MARK MAHAFFEY

MAP ART
JOE YOUST

COUNTER ART
CHARLES KIBLER

RULES EDITING
KAI JENSEN



REVOLUTION

G A M E S

A jour des errata et clarifications du 27/08/2021

Traduction française : Claude Perronno (janvier 2023)

TABLE DES MATIÈRES

1.0 INTRODUCTION.....	3	9.4 14e Régiment de la 5e Division FJ.....	9
1.1 Le Jeu.....	3	10.0 MOUVEMENT.....	10
1.2 Échelle du Jeu.....	3	10.1 En Général.....	10
1.3 Contacter Revolution Games.....	3	10.2 Procédure de Mouvement.....	10
2.0 COMPOSANTS.....	3	10.3 Retraite d'Urgence.....	10
2.1 Composants du Jeu.....	3	10.4 Mouvement Routier.....	10
2.2 Carte.....	3	10.5 Infanterie Utilisant le Mouvement	
2.3 Pions.....	4	Motorisé.....	10
2.4 Atouts (<i>Assets</i>).....	4	10.6 Ponts.....	10
2.5 Jetons de Round d'Action.....	4	11.0 COMBAT.....	11
2.6 Marqueurs.....	4	11.1 En Général.....	11
2.7 Fiches d'Aide de Jeu.....	5	11.2 Règles Spécifiques.....	12
2.8 Règles.....	5	11.3 Procédure de Combat.....	12
3.0 MISE EN PLACE ET VICTOIRE.....	5	11.4 Retraite.....	13
3.1 En Général.....	5	11.5 Avance.....	13
3.2 Mise en Place.....	5	12.0 ATOUS.....	13
3.3 Durée de la Partie.....	5	12.1 En Général.....	13
3.4 Conditions de Victoire.....	5	12.2 Artillerie et Nebelwerfer Allemands.....	14
3.5 Contrôle des Hexs.....	6	12.3 Artillerie Alliée.....	14
4.0 SÉQUENCE DE JEU.....	6	12.4 Atouts du Génie US (<i>US Engineer</i>).....	14
4.1 Phase de Disponibilité des Atouts/Renforts		12.5 Pion d'Atout de l'Opération Greif	
Spéciaux.....	6	Allemande.....	15
4.2 Phase de Remplacement.....	6	12.6 Marqueur d'Atout Motorisé Allemand	
4.3 Phase de Round d'Action.....	6	(<i>German Motorized</i>).....	15
4.4 Phase de Vérification de la Victoire/de		12.7 Unité de Parachutistes Von der Heydte.	15
Nettoyage.....	6	12.8 Marqueur d'Atout de Trafic Allié (<i>Allied</i>	
5.0 INITIATIVE.....	6	<i>Traffic</i>).....	15
5.1 En Général.....	6	12.9 Renforts Spéciaux.....	15
5.2 Déterminer l'Initiative.....	6	12.10 Retrait des SS.....	16
6.0 EMPILEMENT.....	7	13.0 REMPLACEMENTS.....	16
6.1 Restrictions Spéciales d'Empilement.....	7	13.1 En Général.....	16
6.2 Application des Limites d'Empilement.....	7	13.2 Procédures de Remplacement.....	16
6.3 Limites d'Empilement des Atouts et des		14.0 PHASE DU ROUND D'ACTION.....	16
Marqueurs.....	7	14.1 En Général.....	16
7.0 ZONES DE CONTRÔLE (ZDC).....	7	14.2 Limites des Rounds d'Action.....	16
7.1 En Général.....	7	14.3 Séquence de Départ du Tour 1.....	17
7.2 ZDC et Terrain.....	7	14.4 Jetons de Mouvement/Combat (M/C).....	17
7.3 Effets des ZDC.....	7	14.5 Jetons des 5e et 6e Armées Panzer.....	17
8.0 RAVITAILLEMENT.....	8	14.6 Tous les Allemands/Une Armée.....	18
8.1 En Général.....	8	14.7 3 Jeton de Formations.....	18
8.2 Tracé du Ravitaillement.....	8	14.8 Jetons de Renfort.....	18
8.3 Effets du Ravitaillement.....	8	14.9 Jeton d'Action Patton / Monty.....	19
8.4 Unités Toujours Ravitaillées.....	9	15.0 VÉRIFICATION DE LA VICTOIRE /	
8.5 Capture du Dépôt de Carburant de Peiper.	9	NETTOYAGE.....	19
8.6 Ravitaillement Aérien US.....	9	16.0 RÈGLE OPTIONNELLE.....	19
9.0 LIMITES DES ARMÉES.....	9	NOTES DES CONCEPTEURS.....	19
9.1 En Général.....	9	INDEX.....	21
9.2 Restrictions de Zone d'Armée Allemande.	9	17.0 DISPONIBILITÉ DES JETONS D'ACTION.....	22
9.3 Restrictions de Zone de l'Armée		ERRATA.....	23
Britannique.....	9		

1.0 INTRODUCTION

1.1 Le Jeu

The Deadly Woods (ci-après TDW) couvre la bataille des Ardennes du 16 décembre 1944 au 15 janvier 1945. Conçu comme un jeu à deux joueurs, il peut également être joué en solitaire.

1.2 Échelle du Jeu

Les hexs font environ 5 km de large. Chaque tour représente 2 à 4 jours. Les unités sont généralement des régiments, des brigades ou des Groupe de Combat (*Combat Command - CC*) ou des *Kampfgruppen* (KG) de la taille d'un régiment.

1.3 Contacter Revolution Games

Pour découvrir nos dernières versions, rendez-vous sur www.revolutiongames.us. Si des composants du jeu sont manquants ou endommagés, contactez-nous par e-mail à sales@revolutiongames.us.

2.0 COMPOSANTS

2.1 Composants du Jeu

- une carte de jeu (55x86cm)
- une planche et demie de pions (264 pions de 3/5cm)
- une carte de mise en place
- un dé à six faces (jeux en boîte)
- une boîte de jeu ou un sac Ziploc
- un livret de règles
- trois fiches d'aide de jeu

Les joueurs devront fournir un récipient opaque dans lequel ils pourront piocher des jetons d'action pour chaque Round d'Action.

2.2 Carte

La carte du jeu représente les Zones de la Forêt des Ardennes sur lesquelles la campagne a été menée, divisées en hexagones (hexs) qui sont utilisés pour réguler les mouvements et le positionnement des unités. Chaque hex a un numéro qui lui est attribué pour référence. Le terrain des hexs est expliqué sur la Clé du Terrain (*Terrain Key*) de la carte. Lorsque les règles font référence à une rivière, elles s'appliquent aux rivières majeures et mineures.

2.2.1 Zones d'Entrée

Les cercles jaunes avec les lettres noires A à J sont les Zones d'entrée des Alliés. Les cercles bleus avec les lettres noires K, L, et M sont les Zones d'entrée Allemandes. Les renforts sont placés dans ces hexs

comme indiqué sur la Piste d'Enregistrement des Tours (*Turn Record Track*). Les hexs d'entrée sont également considérés comme des sources de ravitaillement pour chaque camp, bleu pour les Allemands et jaune pour les Alliés.

2.2.2 Tables et Graphiques de la Carte

La carte contient plusieurs cases, tables et pistes utilisés pour faciliter le jeu. Les cases, tables et pistes sur la carte sont les suivants :

Piste d'Enregistrement des Tours (*Turn Record Track, TRT*) :

La carte contient la Piste d'Enregistrement des Tours (connue sous le nom de PET) utilisée pour suivre le Tour de Jeu. Chaque tour représente 2 à 4 jours. Voir l'aide de jeu 1 pour une explication sur la façon de lire la PET.

Piste des Rounds d'Action (*Action Round Track*) :

Cette piste est utilisée pour indiquer quels Jetons de Round d'Action ont été tirés de la tasse. Chaque fois qu'un joueur tire un jeton, celui-ci est placé sur la piste dans l'ordre où il a été tiré.

Piste des Points de Victoire Allemands (*German Victory Point Track*) :

Cette piste est utilisée pour enregistrer le nombre de Points de Victoire Allemands.

Case des Atouts Allemands (*German Asset Track*) :

Cette Zone est utilisée pour accueillir les différents pions d'Atouts Allemands.

Case des Unités Allemandes Éliminées (*German Eliminated Units Box*):

Cette case permet de placer les unités Allemandes qui ont été éliminées.

Case de Réparation de Pont Allemand (*German Bridge Repair Box*) :

Cette case est utilisée pour suivre le statut de réparation des ponts de chaque Armée Allemande.

Case des Atouts Alliés (*Allied Assets Box*) :

Cette case est utilisée pour placer les différents pions d'Atouts Alliés.

Case des Unités Alliées Éliminées (*Allied Eliminated Units Box*) :

Cette case permet de placer les unités Alliées qui ont été éliminées.

Clé du Terrain (*Terrain Key*) :

Cette case permet d'afficher chacun des types de terrain présents sur la carte.

2.3 Pions

Il existe quatre types de pions de base :

2.3.1 Unités de Combat

Forces militaires représentant l'Infanterie, y compris les unités d'Infanterie Parachutiste et en Planeur, Mécanisées, de Cavalerie Mécanisée et Blindées. L'Atout Retardement US (*US Delay* 12.9.1) et le VdH Allemand (Von der Heydte, 12.7) agissent comme des unités de combat d'Infanterie. Voir l'aide de jeu 1 pour une description de la façon de lire les pions.



2.3.1.1 Pas d'Unité

Les pas sont utilisés pour suivre la force militaire actuelle des unités lorsque leur efficacité au combat est dégradée à cause des pertes, du manque de ressources, et d'autres effets. Les unités avec une seule face imprimée sont considérées comme n'ayant qu'un seul pas.

Les KG Blindés Allemands, les régiments Mécanisés et les brigades Mécanisées ont trois pas. Le premier pas est le recto du pion, le deuxième pas le verso du pion, et le troisième pas est un pion séparé qui a les mêmes numéros d'identification que le pion original mais qui n'a qu'une seule face et pas de Zone de Contrôle. Toutes les autres unités ont deux pas, le premier pas étant le recto du pion et le second pas son verso. Une unité avec un pas de pertes est également indiquée par une bande claire au milieu du pion sur son côté réduit.

Pleine puissance Deuxième pas Troisième pas



2.4 Atouts (Assets)

Les marqueurs d'Atouts représentent diverses forces et capacités. Une fois qu'ils entrent en jeu, les Atouts sont conservés dans la case des Atouts de chaque joueur sur la carte jusqu'à ce qu'ils soient déployés selon les règles.

Les Atouts comprennent :

- l'Artillerie
- les Nebelwerfer (Artillerie lance-roquettes)
- le Génie US
- le Ravitaillement Aérien US
- la Capacité Motorisée Allemande
- l'Atout Allemand de l'Opération Greif

- l'Atout Retardement US (*US Delay*)

2.5 Jetons de Round d'Action

Chaque joueur possède sa propre série de jetons de Round d'Action. La plupart d'entre eux seront mélangés dans une tasse de jetons de Round d'Action et tirés au hasard pendant un tour. Le mélange exact de jetons de Round d'Action disponibles est déterminé par la Table de Disponibilité des Jetons d'Action (*Action Chit Availability Chart*).

2.6 Marqueurs

Les marqueurs sont utilisés pour garder la trace de divers événements, fonctions et informations du jeu :



Le marqueur de Tour de Jeu (*Turn*) indique le Tour de Jeu en cours et le camp qui a l'Initiative. Le marqueur comporte un côté Allemand et un côté US pour indiquer l'Initiative.



Le marqueur de Total de Points de Victoire (PV) Allemands (*German VP Total*) indique les Points de Victoire Allemands actuels. Seuls les Allemands marquent des Points de Victoire dans le jeu.



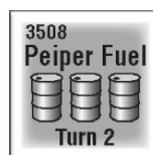
Les marqueurs de Pont Détruit (*Bridge Destroyed*) sont utilisés pour indiquer les ponts qui ont sauté.



Les marqueurs Construction de Pont (*Build Bridge*) sont utilisés pour savoir quand chaque Armée Allemande répare un pont pour le Tour. Retournez le marqueur sur sa face Utilisée (*Used*) lorsqu'une Armée Allemande répare un pont dans sa Zone.



Les marqueurs de Contrôle de PV (*VP Control*) sont utilisés pour marquer les hexs de PV actuellement sous contrôle Allemand dans les cas où la présence d'unités Allemandes ne le rend pas clair.



Le marqueur de Carburant de Peiper (*Peiper Fuel*) indique la localisation et la capture éventuelle du dépôt de carburant US à Bullingen.



Le marqueur **Non-Ravitailé (No Supply)** est utilisé pour marquer les unités non-ravitailées.

EXEMPLE : Les 2 KG Panzer ont un 11 dans le coin supérieur gauche indiquant qu'ils se placent dans l'hex avec un 11 noir sur la carte de préparation ou dans l'hex numéro 3317.

2.7 Fiches d'Aide de Jeu

Le jeu contient un total de 3 fiches d'aide de jeu :

L'aide de jeu 1, au dos de la couverture, comprend les descriptions des unités, les types, les Atouts, et comment lire la Piste d'Enregistrement des Tours.

Les aides de jeu 2 et 3 sont au recto et au verso d'une fiche séparée et deux copies de cette fiche sont fournies dans le jeu. L'aide de jeu 2 est constituée de la Table des Résultats des Combats - TRC (*Combat Result Table - CRT*) et de la Table des Effets du Terrain - TET (*Terrain Effect Chart - TEC*) et l'aide de jeu 3 est constituée du Tableau Récapitulatif des Jetons d'Action (*Action Chit Summary Chart*). Le Tableau Récapitulatif des Jetons d'Action ne contient pas toutes les règles relatives aux jetons d'action, qui sont traitées en détail dans le livret des règles.

2.8 Règles

Ces règles sont organisées sous forme de cas, généralement dans l'ordre où vous les utilisez dans la Séquence de Jeu (voir 4.0). Les règles et leurs sous-règles sont numérotées pour faciliter leur consultation.

NOTE : Lorsqu'une règle est mentionnée dans le texte, vous la verrez entre parenthèses dans le texte, comme "... lorsque vous faites sauter des ponts (10.6.1), ...", ce qui indique que le cas 10.6.1 contient des informations supplémentaires sur ce sujet.

3.0 MISE EN PLACE ET VICTOIRE

3.1 En Général

TDW contient à la fois un scénario à six tours décrivant l'attaque Allemande et un scénario de campagne à 12 tours qui poursuit le conflit en incluant la contre-attaque Alliée. Un joueur contrôle les forces Allemandes et l'autre joueur contrôle les Alliés (forces US et Britanniques).

3.2 Mise en Place

Les forces Allemandes et Alliées initiales sont placées sur la carte de jeu et sur la Piste d'Enregistrement des Tours aux emplacements de départ indiqués par un numéro dans le coin supérieur gauche du pion. Ces numéros correspondent aux informations figurant sur la carte de mise en place.

ASTUCE : Le plus simple est de trier toutes les unités ne comportant qu'un numéro par ordre numérique et de regrouper toutes les unités comportant une lettre par ordre alphabétique.

NOTE : Chaque hex de la carte de jeu qui est un emplacement de départ a un petit point - vert pour les Américains et gris pour les Allemands - pour vous aider à vous assurer que vous avez des unités aux bons endroits.

Les pions avec une combinaison lettre-numéro dans le coin supérieur gauche sont des renforts (4.1, 4.2, et 14.8). Placez les unités en renfort dans les cases correspondantes sur la PET. Certaines unités sont des Renforts Spéciaux, elles n'ont qu'une lettre sur elles et sont placées dans la colonne centrale sur la PET et entrent au début de chaque tour pendant la Phase de Renforts Spéciaux (12.9).

Placez le marqueur de Tour de Jeu sur la case Tour 1 de la Piste d'Enregistrement des Tours, côté Allemand visible. Placez le marqueur de Total de PV Allemand sur la case 0 de la Piste des Points de Victoire. Placez tous les Atouts avec un carré dans le coin supérieur gauche dans la case des Atouts de chaque joueur.

Placez les marqueurs Ponts Détruits pour indiquer que les ponts suivants commencent la partie détruits :

- 4025/3926,
- 3923/3823,
- 3622/3623,
- 3419/3320.

ERRATA : Le pion de dépôt de carburant de Peiper commence la partie dans l'hex 3508, comme imprimé sur le pion.

3.3 Durée de la Partie

Six tours pour le scénario d'attaque Allemand ou 12 tours pour le scénario de campagne ; cependant, la partie peut se terminer plus tôt si les Allemands remplissent certaines Conditions de Victoire décrites ci-dessous.

3.4 Conditions de Victoire

Les Allemands (uniquement) marquent 1 PV pour chaque hex de PV (indiqué sur la carte par un hex orange) qu'ils contrôlent s'il est ravitaillé à la fin du tour.

Les Allemands gagnent par Mort Subite s'ils terminent un tour :

- avec neuf pas Motorisés ravitaillés ou plus à travers la Meuse dans la Zone Britannique ; ou
- en contrôlant cinq hexs de PV ou plus qui peuvent tracer une ligne de ravitaillement vers une source de ravitaillement Allemande.

Si la victoire par Mort Subite ne s'applique pas, le vainqueur de la partie est déterminé à la fin du tour 6

(scénario d'attaque Allemand) ou à la fin du tour 12 (scénario de campagne).

Scénario d'attaque : Les Allemands gagnent en contrôlant quatre hexs de PV ou plus qui peuvent tracer une ligne de ravitaillement vers une source de ravitaillement Allemande à la fin du tour 6.

Scénario de campagne : Les Allemands gagnent si, à la fin du tour 12, ils contrôlent un nombre d'hexs de PV qui peuvent tracer une ligne de ravitaillement vers une source de ravitaillement Allemande :

- Au moins 3 hexs de PV si le joueur Allemand a annulé le Retrait des formations SS du Tour 11 : ou
- Au moins 2 hexs de PV si le Retrait n'a pas été annulé.

Les Alliés gagnent l'un ou l'autre scénario si les Allemands n'ont pas rempli l'une de ces Conditions de Victoire.

3.5 Contrôle des Hexs

Le joueur Allié contrôle tous les hexs de PV, Villes et Villages du côté ouest du Westwall au début de la partie. Le contrôle des hexs change à l'instant où une unité adverse entre dans un hex sous contrôle ami.

4.0 SÉQUENCE DE JEU

4.1 Phase de Disponibilité des Atouts/Renforts Spéciaux

- Les Alliés peuvent retirer ou déployer des Atouts de Génie US si ils sont disponibles (pas au Tour 1)
- Les Allemands peuvent déployer l'Atout Allemand de l'Opération Greif sur la carte si il est disponible (Tours 2-4)
- Les Allemands peuvent déployer le marqueur Motorisé Allemand sur la carte s'il est disponible (pas au Tour 1)
- Les Alliés peuvent placer l'Atout Trafic Allié s'il est disponible (Tours 1-3 ; au Tour 1, ceci est fait après le round de Mouvement Allemand).
- Les Alliés peuvent déployer l'Atout Retardement US sur la carte s'il est disponible.
- Déplacer les Renforts d'Artillerie du tour en cours sur la PET vers la case des Atouts Alliés sur leur recto (disponible).

Voir la règle 12.0 pour des détails spécifiques concernant les Atouts.

4.2 Phase de Remplacement

Chaque joueur peut remplacer les pas perdus au combat. Le nombre de pas qui peuvent être remplacés pour chaque camp est imprimé sur la Piste d'Enregistrement des Tours.

Voir la règle 13.0 pour des détails spécifiques concernant les Remplacements.

4.3 Phase de Round d'Action

Le joueur ayant l'Initiative doit choisir un de ses jetons à jouer en premier (exception : pas au Tour 1). Les autres jetons disponibles pour les deux camps sont placés dans la Tasse d'Action pour un tirage au sort ou gardés en main selon la Table de Disponibilité des Jetons d'Action.

Le joueur ayant l'Initiative effectue le 1er Round d'Action, puis les joueurs effectuent tous les Rounds d'Action au fur et à mesure qu'ils sont tirés de la tasse (voir les exceptions du Tour 1, 14.3.1.).

Voir la règle 14.0 pour les détails spécifiques concernant le Round d'Action.

4.4 Phase de Vérification de la Victoire/de Nettoyage

À la fin du tour, les joueurs vérifient les conditions de victoire pour déterminer si la partie est terminée en fonction des conditions du scénario.

Si la partie continue, les joueurs effectuent quelques étapes de nettoyage afin de réinitialiser les marqueurs pour le tour suivant.

Voir la règle 15.0 pour les détails spécifiques concernant la Vérification de la Victoire et le Nettoyage.

5.0 INITIATIVE

5.1 En Général

Le joueur ayant l'Initiative doit choisir un jeton de Round d'Action disponible comme premier jeton joué pendant la Phase de Round d'Action du Tour (exception : pas au Tour 1).

EXEMPLE : C'est le Tour 2 et les Allemands ont l'Initiative. Le joueur Allemand regarde tous les jetons de Round d'Action Allemands disponibles pour le Tour 2 et choisit le pion "Tous les Allemands" (*All German*) et le place dans la case 1 sur la Piste des Jetons d'Action sur la carte. Les autres pions de Round d'Action des deux camps sont placés dans une tasse opaque.

5.2 Déterminer l'Initiative

Le joueur Allemand a l'Initiative aux Tours 1 à 5.

Le joueur Allemand a l'Initiative au Tour 6 si, au début du Tour 6, les Allemands contrôlent trois hexs de PV ravitaillés.

Les Alliés ont l'Initiative aux tours 7 à 12.

6.0 EMPILEMENT

L'empilement est le placement d'une ou plusieurs unités dans un même hex. Une "pile" désigne l'ensemble des unités de Combat placées dans un hex.

Le maximum autorisé dans une pile est une division (composée de une à quatre unités) plus une unité n'appartenant pas à cette division.

EXEMPLE : Les Alliés peuvent empiler une unité de la 106e division plus toutes les unités de la 99e division. Les Allemands peuvent empiler la 12e Division plus une unité de la 12e SS Panzer Division.

6.1 Restrictions Spéciales d'Empilement

Les unités Britanniques et US ne peuvent pas s'empiler ensemble. Les unités de différents Corps US ne peuvent pas s'empiler ensemble, y compris les Atouts de Génie. Les unités sans désignation de Corps peuvent s'empiler avec n'importe quel Corps.

Les unités utilisant le taux de Mouvement Routier Mécanisé (10.4.1) ne peuvent pas entrer dans un hex avec une autre unité amie.

6.2 Application des Limites d'Empilement

Toutes les unités doivent se déplacer individuellement, jamais par pile.

Les limites d'empilement sont appliquées comme suit :

- Les limites d'empilement s'appliquent à la fin de chaque Round de Mouvement.
- Les limites d'empilement s'appliquent après l'avance après combat.
- Les limites d'empilement s'appliquent à la fin d'une Retraite. Une unité forcée de retraire dans un hex en surempilement peut continuer à retraire jusqu'à ce qu'elle entre dans un hex qui n'est pas en surempilement si les règles de retraite le permettent. Les restrictions concernant l'empilement Britannique-US et l'empilement de Corps US s'appliquent toujours pendant une retraite.
- Si un hex est en surempilement après l'une des conditions ci-dessus, le joueur propriétaire élimine immédiatement suffisamment d'unités pour ramener l'hex dans les limites d'empilement.
- Sinon, n'importe quel nombre d'unités peut entrer ou passer dans un hex pendant un tour.

6.3 Limites d'Empilement des Atouts et des Marqueurs

Les marqueurs de jeu et autres Atouts ne comptent pas dans les limites d'empilement, mais il ne peut jamais y avoir plus d'un Atout de Génie US dans un hex.

6.3.1 Atouts des Unités de Combat

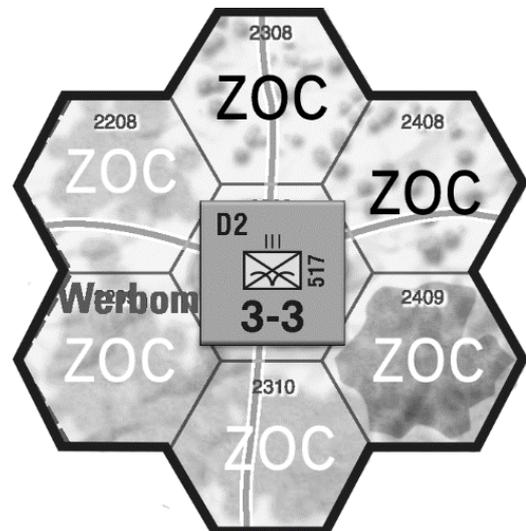
L'Atout Retardement US ne peut jamais s'empiler. Si une unité Alliée entre dans son hex en mouvement ou en retraite, l'Atout Retardement US est immédiatement remis dans la Case d'Atouts pour être déployé au tour suivant.

7.0 ZONES DE CONTRÔLE (ZDC)

7.1 En Général

Toutes les unités de Combat, sauf celles dont la Force d'Attaque ou de Défense est imprimée dans un cercle, ont une Zone de Contrôle (ZDC) qui s'étend dans tous les hexs adjacents et affecte le mouvement et les actions des unités ennemies.

Si au moins une unité dans un hex a une ZDC, la pile entière est supposée avoir une ZDC. Les ZDC n'affectent que les unités ennemies.



7.2 ZDC et Terrain

Les ZDC ne s'étendent pas à travers les côtés d'hex de rivières sans pont. Les ZDC des unités Blindées ne s'étendent pas dans les hexs de Bois (*Woods*) ou de Forêt (*Forest*), sauf sur les Routes (*Roads*). Les ZDC des unités Alliées autres que l'Infanterie ne s'étendent pas dans les hexs du Westfall Allemand.

7.3 Effets des ZDC

Les unités doivent s'arrêter lorsqu'elles entrent dans une ZDC ennemie (ZDCE).

Les unités ne peuvent pas se déplacer d'une ZDC à une autre, sauf si c'est le résultat d'une avance après combat.

EXCEPTION : La 150e Brigade de Panzers Allemande peut une fois, pendant les trois premiers tours, faire l'une des choses suivantes :

A) Commencer un mouvement dans une ZDCE et se déplacer directement vers une autre, puis cesser de se déplacer ; ou.

B) Entrer dans une ZDCE et continuer à se déplacer tant que l'hex suivant ne contient pas de ZDCE.

Les unités qui retraitent à travers une ZDCE perdent 1 pas par pile (et non par unité).

Les unités ne peuvent pas tracer de ravitaillement à travers une ZDCE (mais voir ci-dessous).

Pour les deux camps, les unités de combat amies annulent les ZDCE pour les besoins de la retraite et du traçage du ravitaillement. Pour les Allemands, les hexs de Westwall annulent également les ZDCE pour les besoins de la retraite et du traçage du ravitaillement. Pour les Alliés, les Atouts de Génie US n'annulent pas les ZDCE pour la retraite ou le ravitaillement, mais les Atouts de Retardement US le font.

Une ZDCE ne force pas le combat à avoir lieu.

8.0 RAVITAILLEMENT

8.1 En Général

Les unités Alliées vérifient leur ravitaillement au début de tout mouvement, au moment du combat (attaque ou défense), lorsqu'elles reçoivent des remplacements, et pour les unités de la 106e Division d'Infanterie US pendant la Phase de Nettoyage du Tour 2.

Les unités Allemandes vérifient leur ravitaillement lorsque le jeton d'action de Vérification du Ravitaillement Allemand est tiré et lorsqu'elles reçoivent des remplacements. Les jetons de Vérification du Ravitaillement Allemand sont ajoutés à la tasse à chaque tour à partir du tour 2.

Une unité qui n'est pas ravitaillée et qui vérifie ensuite son ravitaillement à l'un des moments ci-dessus est alors ravitaillée si elle réussit à tracer son ravitaillement (8.2).

ASTUCE : Des marqueurs marqués "Pas de ravitaillement" (*No Supply*) sont fournis pour marquer les unités qui ne sont pas ravitaillées. Comme les unités Alliées vérifient leur ravitaillement à chaque fois qu'elles essaient de se déplacer ou de combattre, il n'est pas nécessaire de les marquer mais c'est souvent pratique de le faire.

NOTE : Cette règle signifie que les deux camps ont des préoccupations différentes en matière de ravitaillement. Les Allemands sont obligés de considérer quand le prochain jeton de Vérification du Ravitaillement est tiré. Si les deux ont été tirés ce tour-ci, ils savent qu'ils n'ont pas de souci de ravitaillement pour le reste du tour. Les Alliés peuvent être mis hors de ravitaillement par les Allemands instantanément et rétablis tout aussi rapidement.

Par exemple, une unité Alliée ne vérifie le ravitaillement pour le mouvement qu'au moment de son mouvement. Ainsi, une unité Alliée qui n'est pas ravitaillée peut avoir d'autres unités Alliées qui créent un chemin de ravitaillement pour elle pendant le mouvement en construisant des ponts ou en annulant les ZDC ennemies et l'unité qui n'était pas ravitaillée est maintenant ravitaillée quand elle se déplace.

Les unités peuvent intentionnellement se déplacer ou avancer dans un hex où elles seraient Non Ravitaillées (NR).

8.2 Tracé du Ravitaillement

Une unité est ravitaillée si elle peut tracer une ligne de 5 hexs maximum jusqu'à une route, puis le long de la route jusqu'à un hex de Zone d'entrée amie, jaune pour les Alliés et bleu pour les Allemands. Un nombre quelconque d'unités peut tracer un ravitaillement vers un seul hex de Zone d'entrée.

A aucun moment dans ce tracé, la ligne ne peut passer par un hex de Forêt sauf le long d'une Route, par un hex occupé par une unité ennemie ou une ZDC ennemie non-annulée, ou à travers un pont explosé ou un côté d'hex de Rivière sans pont.

8.3 Effets du Ravitaillement

Les unités de Blindés et de Cavalerie Mécanisée Alliées NR ont leur Capacité de Mouvement (CM) réduite à 3, perdent le bonus de Combat Blindé Défensif, ne peuvent pas se déplacer au Taux de Mouvement Routier Motorisé, et ne peuvent pas attaquer.

Les unités d'Infanterie Alliées NR ne peuvent pas être traitées comme Motorisées pour le Mouvement et ne peuvent pas attaquer.

Les unités de Blindés Allemandes NR ne peuvent se déplacer qu'en étant remplacées par leur unité Mécanisée de troisième pas (les tanks ont été abandonnés et le personnel s'échappe avec des voitures Blindées, des halftracks, etc.) Les unités Blindées Allemandes NR perdent le bonus de Combat Blindé Défensif et ne peuvent pas attaquer.

Les unités Mécanisées Allemandes NR ont leur CM réduite à 3 pendant qu'elles sont NR, ne peuvent pas utiliser le Taux de Mouvement Routier Motorisé, et ne peuvent pas attaquer.

Les unités d'Infanterie Allemandes NR ne peuvent pas être Motorisées ni attaquer (si elles sont actuellement Motorisées, remettez le marqueur Motorisé dans la Case des Atouts).

Reddition : A la fin du Tour 2, toutes les unités NR de la 106e Division d'Infanterie US se rendent et sont retirées du jeu.

Les unités Allemandes NR en défense ne peuvent pas recevoir de soutien d'Artillerie. Les unités Alliées NR en défense ne peuvent pas recevoir de soutien d'Artillerie à moins qu'il n'y ait une unité de combat ravitaillée (pas un Atout de Génie) du bon corps pour

les Alliés dans un rayon de 3 hexs.

8.4 Unités Toujours Ravitaillées

L'Atout Retardement US ne nécessite jamais de ravitaillement. Les Atouts Alliés de Génie n'ont pas besoin d'être ravitaillés et peuvent donner le décalage de soutien du Génie à des unités non-ravitaillées.

8.5 Capture du Dépôt de Carburant de Peiper

Si l'unité Allemande KG Peiper occupe Bullingen (hex 3508) pendant le premier Round de Mouvement Allemand du Tour 1, Peiper est considéré comme étant ravitaillé pour tous les besoins du Tour 2. Placez le marqueur de Carburant de Peiper sur l'unité pour vous en souvenir. Si Peiper n'entre pas dans l'hex 3508 pendant le 1er Round de Mouvement Allemand, retirez du jeu le marqueur Dépôt de Carburant de Peiper.

8.6 Ravitaillement Aérien US

Une fois par partie, sur le second jeton de Renfort Allié du Tour 5, les Alliés peuvent placer le marqueur de Ravitaillement Aérien US. Il peut être placé dans n'importe quelle Ville (*Town*) ou Village sous contrôle Allié en terrain dégagé. Les unités US peuvent tracer un chemin de ravitaillement jusqu'à 5 hexs jusqu'au marqueur de Ravitaillement Aérien par la suite, dans n'importe quel but autre que les remplacements et le Soutien d'Artillerie. Le tracé du ravitaillement est soumis aux restrictions normales de terrain et de ZDC décrites dans la section 8.2. Si les Allemands prennent la Ville ou le Village, le marqueur de Ravitaillement Aérien est retiré du jeu.

9.0 LIMITES DES ARMÉES

9.1 En Général

Les limites de l'Armée Allemande sont les lignes de démarcation en pointillés jaunes sur la carte qui délimitent chacune des Zones opérationnelles de l'Armée Allemande. Du nord au sud de la carte, ces Zones sont les suivantes : Zone de la 6e Armée Panzer, Zone de la 5e Armée Panzer et Zone de la 7e Armée. La limite de la Zone de l'Armée Britannique est la ligne de démarcation en pointillés marrons qui délimite la Zone Britannique dans le coin nord-ouest de la carte.

Les Zones de l'Armée Allemande sont utilisées pour identifier les unités Allemandes qui seront activées à l'aide des jetons de Round d'Action de la 5e Armée Panzer, de la 6e Armée Panzer et de "Une Armée" (*One Army*). Lorsqu'un de ces jetons de Round d'Action est tiré, toutes les unités situées dans cette Zone d'Armée sont activées.

9.2 Restrictions de Zone d'Armée Allemande

Aux Tours 1 à 3, aucune unité Allemande située dans une Zone d'Armée ne peut se déplacer, avancer après combat, ou retraiter à travers une ligne de démarcation d'Armée, et les Atouts d'Artillerie/Nebelwerfer ne peuvent être utilisées que pour soutenir le combat dans les hexs de leur Zone d'Armée respective. Les unités peuvent attaquer un hex adjacent aux lignes de démarcation des Armées. Une unité ou une pile Allemande qui serait forcée de retraiter à travers une ligne de démarcation d'Armée ne peut pas retraiter et subir une perte supplémentaire pour chaque hex non retraité à la place.

9.2.1 Restrictions de Zone et St. Vith

La limite d'Armée entre la Zone de la 5e Armée Panzer et la Zone de la 6e Armée Panzer est définitivement retirée pour le mouvement et le combat un tour après qu'une unité Allemande soit entrée dans St. Vith.

EXEMPLE : Si une unité Allemande traverse St. Vith au Tour 1, les restrictions de lignes de démarcation seront levées au Tour 2.

A partir du Tour 4, les restrictions de lignes de démarcation de l'Armée ne s'appliquent plus du tout sur la carte et quel que soit le détenteur de St Vith.

9.2.2 Activation de l'Artillerie et des Nebelwerfer Allemands

L'Artillerie et les Nebelwerfer de la 6e Armée Panzer ne peuvent jamais être utilisés dans la Zone de la 7e Armée et vice-versa.

9.3 Restrictions de Zone de l'Armée Britannique

Les unités Britanniques ne peuvent pas entrer en tant que renfort, se déplacer, retraiter, avancer après combat, ou fournir un soutien d'Artillerie au-delà de la Zone de l'Armée Britannique. Elles peuvent attaquer et fournir un soutien d'Artillerie dans un hex adjacent à la ligne de démarcation.

9.4 14e Régiment de la 5e Division FJ

Le 14e Régiment de la 5e Division FJ commence dans la Zone de la 5e Armée Panzer et peut passer dans la Zone de la 7e Armée dès le début du jeu dans n'importe quelle direction aussi souvent que le joueur Allemand le souhaite. Pendant les trois premiers tours, lorsqu'elle se trouve dans la Zone de la 5e Armée Panzer, l'unité doit rester dans un rayon de 2 hexs de la ligne de démarcation de la 7e Armée. Lorsqu'elle se trouve dans la Zone de la 5e Armée Panzer, elle est activée par le jeton de la 5e Armée Panzer. Lorsqu'elle se trouve dans la Zone de la 7e Armée, le jeton de la 5e Armée Panzer n'active pas l'unité.

10.0 MOUVEMENT

10.1 En Général

Toutes les unités ayant une Capacité de Mouvement (CM) supérieure à 0 peuvent se déplacer lorsqu'elles sont autorisées par un jeton de Round d'Action qui permet le mouvement. Le mouvement est affecté par le Ravitaillement et les Zones de Contrôle, ainsi que par le terrain sur la carte.

Les unités d'Infanterie et Motorisées (Blindés, Mécanisés, Cavalerie Mécanisée) paient des coûts de terrain différents, comme indiqué sur la Table des Effets du Terrain, TET (*Terrain Effect Chart, TEC*).

10.2 Procédure de Mouvement

Les unités sont déplacées individuellement d'hex en hex adjacent, en payant des coûts de Points de Mouvement différents selon le terrain de l'hex dans lequel elles entrent et/ou du côté d'hex traversé. Ces coûts sont détaillés sur la TET.

10.2.1 Restrictions de Mouvement

Le mouvement est limité par les éléments suivants :

- Les unités n'accumulent pas de Points de Mouvement d'un Round de Mouvement à l'autre et ne les prêtent pas d'une unité à l'autre.
- Les unités en mouvement n'ont pas besoin de dépenser tous les Points de Mouvement disponibles avant de s'arrêter.
- Terminez le mouvement de chaque unité avant de commencer celui d'une autre.
- Une unité ne peut pas se déplacer plus d'une fois par round.
- Le ravitaillement affecte le mouvement (8.3).
- La ZDC affecte le mouvement (7.3).

10.3 Retraite d'Urgence

Une unité incapable de se déplacer à cause d'une ZDC peut se déplacer de deux hexs à condition que :

- le premier hex pénétré contienne une unité de combat amie ravitaillée (pas de Génie), et que
- le second hex traversé soit ravitaillé et non adjacent à une unité ennemie.

Les hexs traversés doivent contenir du terrain que l'unité pourrait normalement traverser. L'unité ravitaillée qui "tient la porte ouverte" ne peut pas se déplacer ce round.

EXCEPTION : Ce mouvement ne peut pas être effectué par des unités Blindées se déplaçant de leur hex autorisé pendant un round de combat.

10.4 Mouvement Routier

Les unités d'Infanterie se déplaçant d'un hex de route contigu à un autre ignorent les autres terrains dans

l'hex et paient 1 point de mouvement pour entrer dans chaque hex.

Les unités Motorisées et les unités d'Infanterie se déplaçant en tant que Motorisées paient ½ PM pour se déplacer d'un hex de route contigu à un autre.

NOTE : Les routes ne se connectent pas à travers les côtés d'hex de Ponts Détruits, que ce soit pour le mouvement routier de l'Infanterie ou le mouvement routier Motorisé.

10.4.1 Restrictions sur le Mouvement Routier

Les unités Motorisées ne peuvent pas utiliser le mouvement routier si elles ont commencé le round de mouvement empilées avec une autre unité de n'importe quel type (peu importe si cette unité sort de l'hex avant le mouvement de l'unité Motorisée) ou si elles sont empilées avec une autre unité au moment où elles commencent à se déplacer (une autre unité est entrée dans l'hex avant leur mouvement)

EXCEPTION : Les unités peuvent utiliser le mouvement routier si elles étaient en renfort et ont commencé en surempilement.

Les unités Motorisées doivent commencer sur un hex de route pour utiliser le mouvement routier.

Les unités Motorisées utilisant le taux de mouvement routier qui quittent un hex de route à n'importe quel moment de leur mouvement, y compris en traversant un côté d'hex de pont détruit ou en s'empilant avec une autre unité, paient le coût total du mouvement pour cet hex et tous les hexs suivants dans lesquels elles se déplacent au cours du round, en ignorant tous les avantages du mouvement routier.

NOTE : Elles paient le coût de l'autre terrain dans l'hex. Cela signifie qu'elles ne peuvent pas entrer dans un hex de Forêt après avoir quitté la route et qu'elles doivent traverser des côtés d'hexs avec pont comme si elles n'avaient pas de route.

10.5 Infanterie Utilisant le Mouvement Motorisé

Tous les renforts d'Infanterie Allemands qui entrent, l'Infanterie Allemande sous le marqueur d'Atout Motorisé, et toutes les unités d'Infanterie Alliées peuvent être traitées comme Motorisées si elles commencent sur une route. De plus, ces unités doublent leur capacité de mouvement à 6 et ne peuvent se déplacer que le long des routes pour la totalité de leur mouvement.

L'Infanterie Allemande entrant en renfort ne peut être Motorisée que lors du premier tour d'entrée des renforts. Après cela, elle n'est Motorisée que si elle utilise le marqueur d'Atout Motorisé.

EXEMPLE : Une unité d'Infanterie Allemande avec une CM de 3 sous le marqueur d'Atout Motorisé double sa capacité de mouvement à 6 et peut se déplacer de 12 hexs le long des routes.

10.6 Ponts

Tous les ponts sont indiqués sur la carte. Un pont peut

être intact ou détruit (soufflé), et quatre ponts sont marqués comme soufflés au début de la partie. La plupart des ponts, mais pas tous, se trouvent là où une route traverse la rivière.

Un pont traversé par une route ne coûte pas de PM supplémentaire aux unités d'Infanterie ou aux unités Motorisées qui utilisent le mouvement routier. Si une unité Motorisée se déplace hors route, le pont coûte 2 PM supplémentaires.

Un pont sans route le traversant ne coûte pas de PM supplémentaire à une unité d'Infanterie pour le traverser. Une unité Motorisée traversant un tel pont paie 2 PM supplémentaires.

10.6.1 Faire Sauter les Ponts

A chaque round de mouvement Allié (pas les rounds de Réaction, de Combat, de Patton, de Monty, ou de Renfort), chaque unité du Génie peut détruire un pont dans un rayon de 3 hexs si les Alliés ont une unité de combat sur au moins un côté du pont.

Chaque camp peut faire sauter un pont lorsqu'une unité amie subit un résultat DR/DR* au combat et bat en retraite à travers le pont. Une fois la retraite terminée, ce joueur lance le dé : sur un 1-3, le pont est détruit.

NOTE : C'est la seule fois où un jet de dé est nécessaire pour détruire un pont. Toutes les autres méthodes sont automatiques.

Un joueur peut également détruire un pont si une unité ennemie attaque à travers un côté d'hex avec pont. Si le défenseur tient toujours l'hex à la fin du combat, le pont est considéré comme détruit, sauf si le défenseur en décide autrement.

Un pont détruit peut être traversé par l'Infanterie pour un coût de 1 PM supplémentaire ou par des unités Motorisées pour un coût de 3 PM supplémentaires. Un pont détruit ne peut pas être traversé en utilisant le mouvement routier.

Marquez les ponts détruits avec un marqueur Pont Détruit (*Bridge Destroyed*).

10.6.2 Reconstruction des Ponts Détruits

Un pont détruit peut être reconstruit par l'un ou l'autre camp simplement en faisant traverser une unité sur le côté d'hex du pont détruit. Le pont est considéré comme immédiatement reconstruit. Retirez le marqueur Pont Détruit.

Un pont est réparé par une unité se déplaçant à travers le pont détruit pendant le mouvement, pas l'avance après combat ou le déplacement d'un hex autorisé aux Blindés avant combat pendant une phase de combat.

Le joueur Allemand ne peut reconstruire qu'un seul pont dans chaque Zone d'Armée par tour. Sur la carte à côté de la PET, il y a un cadre avec des cases pour chaque Zone d'Armée Allemande et trois marqueurs sur lesquels il est écrit Pont en Construction (*Bridge Build*) au recto et Utilisé (*Used*) au verso. Lorsqu'un pont est construit dans une Zone d'Armée, retournez son marqueur du côté Utilisé pour vous rappeler

qu'aucun autre pont ne peut être construit pendant le tour dans cette Zone d'Armée. A la fin du tour, tous les marqueurs sont retournés sur leur côté recto.

10.6.3 Pont d'Ouren

Le pont entre les hexs 3315 et 3215 (près de Lutzkampen) était historiquement trop faible pour supporter des chars sans une reconstruction substantielle. Quand les Allemands l'ont découvert, ils ont redirigé la 116 Pz pour traverser à Dasburg au lieu de traverser à l'endroit initialement prévu. Au Tour 1, aucun Blindé ne peut traverser le pont de l'Ouren.

10.6.4 Restrictions de Mouvement Alliées

Les unités Britanniques, ainsi que la 17e Division Aéroportée et la 11e Division Blindée US doivent rester à l'ouest de la Meuse jusqu'à ce qu'elles soient libérées comme indiqué ci-dessous ou jusqu'à ce qu'une unité Allemande se déplace ou attaque à travers la Meuse.

Tour 5 : 29e Brigade Blindée

Tour 8 : 6e Division Aéroportée, 11e Division Blindée

Tour 9 : 51e Division d'Infanterie, 53e Division d'Infanterie, 33e Brigade Blindée, 17e Division Aéroportée.

La 5e Division Blindée US entre dans la Zone d'entrée "J" et ne peut pas se déplacer, retraiter ou avancer après combat à plus de 3 hexs de celle-ci. Si "J" est bloqué et que la division doit entrer par une autre Zone d'entrée, alors elle n'a aucune restriction d'utilisation. Ces pions sont marqués d'un astérisque à côté de leur capacité de mouvement pour rappeler cette restriction.

11.0 COMBAT

11.1 En Général

Le combat a lieu pendant le round de combat de chaque joueur et, pour un nombre limité d'unités, pendant d'autres types de rounds comme indiqué pour ce jeton de Round d'Action. Le joueur actif est "l'attaquant", et l'autre joueur est "le défenseur", quelle que soit la situation générale sur la carte.

Chaque combat consiste à ce que les unités du joueur attaquant dans un ou plusieurs hexs attaquent toutes les unités dans un hex du défenseur. Les attaques peuvent être menées depuis plusieurs hexs. Chaque attaque doit toujours viser un hex en défense.

Pendant le combat, les unités peuvent attaquer des unités ennemies adjacentes à travers des côtés d'hex non interdits. Toutes les unités de combat amies éligibles peuvent s'engager dans le combat. L'attaque est volontaire. Les unités dans le même hex peuvent attaquer des hexs différents, ou ne pas attaquer du tout. Seules les unités en attaque et toutes les unités en défense sont affectées par le résultat du combat.

Les unités Motorisées peuvent attaquer des hexs de

Forêt même s'ils ne sont pas reliés par une route. Elles ne peuvent avancer après combat que si l'hex d'où elles ont attaqué est relié par une route à l'hex de Forêt.

Désignez et résolvez chaque combat individuel un par un. L'attaquant n'a pas besoin de déclarer tous les combats à l'avance et peut les désigner et les résoudre dans n'importe quel ordre. La résolution d'un combat doit être terminée avant que le suivant ne commence.

11.2 Règles Spécifiques

Les règles suivantes s'appliquent à tous les combats :

- Les unités dont la puissance d'attaque est de zéro ne peuvent pas attaquer.
- Une unité ne peut attaquer ou être attaquée qu'une fois par round.
- La puissance d'attaque ou de défense d'une unité ne peut être divisée pour attaquer ou défendre (respectivement) dans plus d'un combat.
- Les unités NR ne peuvent pas attaquer.

11.2.1 Intégrité Divisionnaire

Presque toutes les unités du jeu font partie d'une division dont le numéro est indiqué à gauche du symbole de l'unité.

Une unité Alliée en défense doit se trouver dans un rayon de 3 hexs d'une autre unité de sa division au moment du combat ou l'attaquant obtient un décalage d'une colonne vers la droite. L'attaquant ne peut obtenir qu'un seul décalage de ce type par combat.

NOTE : Les unités Allemandes n'ont pas besoin d'être à proximité d'autres éléments de leur division lorsqu'elles sont en défense.

Une unité Alliée ou Allemande en attaque qui fait partie d'une division doit être dans un rayon de 3 hexs d'une autre unité de sa division au moment du combat ou l'attaquant obtient un décalage d'une colonne vers la gauche. L'attaquant ne peut obtenir qu'un seul décalage de ce type par combat.

NOTE : Les unités suivantes ne font partie d'aucune division :

Allemands : deux bataillons de chars lourds (301, 506), le bataillon Aéroporté VdH, et trois brigades (150, FG, FB).

Alliés : les deux brigades Blindées Britanniques (29, 33), le 517 Airborne US, quatre régiments de Cavalerie Mécanisée US (4, 6, 14, 102) et l'Atout Retardement US.

Ces unités ne subissent pas la pénalité de décalage d'une colonne pour ne pas faire partie d'une division.

11.3 Procédure de Combat

Chaque combat utilise la procédure suivante :

11.3.1 Déterminer les Unités Attaquantes et l'Hex en Défense

L'attaquant déclare d'abord l'hex en défense et toutes les unités attaquantes. L'attaquant annonce ensuite quelles unités d'Artillerie ou de Nebelwerfer (s'il y en a) vont soutenir l'attaque. Le défenseur doit ensuite annoncer quels moyens d'Artillerie ou de Génie (s'il y en a) soutiennent la défense.

11.3.2 Déterminer les Rapports ou le Différentiel de Combat

Additionner séparément toutes les puissances de l'attaquant et du défenseur, en prenant en compte tous les Atouts et les effets du terrain pour déterminer les rapports de combat, de l'attaquant au défenseur. Tous les effets du terrain sont cumulatifs. Arrondissez les rapports en faveur du défenseur.

EXEMPLE : 33 facteurs d'attaque pour 10 facteurs de défense, soit un rapport de 3-1.

Toute attaque qui ne génère pas au moins un rapport de 1-3 est automatiquement traitée comme AL1. Toute attaque au-delà de 6-1 est résolue sur la colonne 6-1.

Ajoutez 1 Facteur de Défense (total) à toute unité ou pile en défense dans un hex de Village.

Les hexs de Westwall doublent la puissance de défense de toute unité d'Infanterie Allemande qui les occupe. Le joueur Allemand ou le joueur Allié bénéficie également de tout décalage dû au terrain.

Le terrain affecte également la force des Atouts de Nebelwerfer pour l'attaquant. Les effets du terrain sur les Nebelwerfers ne sont pas cumulatifs. Choisissez celui qui est le moins favorable à l'attaquant. Voir la Table des Effets du Terrain.

Les unités d'Infanterie qui se défendent dans des hexs de Ville (*Town*), de Bois (*Woods*) et de Forêt (*Forest*), ou toutes les unités qui se défendent dans un hex de terrain Accidenté (*Rough*) ou à travers un côté d'hex de Rivière Mineure (*Minor River*) ou Majeure (*Major River*) (y compris avec pont) bénéficient d'un décalage d'une colonne vers la gauche sur le rapport de force final. Les décalages de Rivière ne s'appliquent que si tous les attaquants attaquent à travers la rivière.

Les unités Blindées bénéficient d'un décalage d'une colonne vers la gauche en défense en terrain Clair (*Clear*) (qui peut contenir un Village mais pas une Ville) contre des attaques ne contenant pas d'unités Blindées, et bénéficient d'un décalage d'une colonne vers la droite si elles attaquent un hex Clair (qui peut contenir un Village mais pas une Ville) ne traversant pas de côté d'hex de Rivière et ne contenant pas d'unités Blindées en défense.

L'attaquant bénéficie d'un décalage d'une colonne

vers la droite lorsqu'il attaque des unités NR en défense.

Au Tour 1, lorsque le KG Peiper fait partie d'une attaque, ajoutez 1 au jet de dé.

Tous les décalages de colonnes sont cumulatifs et combinés pour former un modificateur final avant de l'appliquer à la TRC. Si le modificateur final décale le combat en-dessous de la colonne 1-3, le résultat est AL1. Si le modificateur final déplace le combat au-delà de la colonne 6-1, le combat est résolu sur la colonne 6-1.

11.3.3 Déterminer les Résultats

Lancez un seul dé sur la Table des Résultats du Combat, TRC (*Combat Results Table, CRT*) pour obtenir les résultats du combat. Croisez la colonne du rapport final et le résultat du jet de dé (en ajoutant les modificateurs du jet de dé) pour obtenir les résultats du combat.

Appliquez les résultats immédiatement (y compris les Retraites et Avances) avant de mener le combat suivant. Les pertes sont toujours appliquées par le joueur qui contrôle ces unités. Les joueurs doivent noter que les différentes unités ont un nombre de pas différent pour subir des pertes au combat (2.5.2). Voir la TRC pour une explication des résultats des combats.

Lors du premier Round de Combat du Tour 1, le joueur Allemand peut convertir tout résultat DR ou DR* en BL1 à la place (le joueur Allemand peut souhaiter faire cela pour éliminer une unité ou empêcher une retraite).

11.4 Retraite

Seules les unités en défense peuvent subir un résultat de Retraite. Les unités doivent retraiter de 2 hexs et ne peuvent pas retraiter dans ou à travers un terrain qu'elles ne peuvent pas légalement traverser ou en-dehors du bord de la carte.

Les unités qui battent en retraite ne peuvent pas retraiter à travers des unités ennemies et doivent éviter les ZDCE si possible. Les unités qui reculent à travers un nombre quelconque de ZDCE subissent une perte de pas supplémentaire pour toute la pile d'unités qui reculent.

Une pile d'unités en retraite peut retraiter vers différents hexs tant que ces unités respectent les priorités de retraite.

Les unités Allemandes ne peuvent pas retraiter vers le bord ouest de la carte sauf s'il n'y a pas d'autre chemin libre d'unités ennemies, de ZDCE, et de terrain interdit.

Les unités Alliées ne peuvent pas retraiter vers le bord est de la carte sauf s'il n'y a pas d'autre chemin libre d'unités ennemies, de ZDCE et de terrain interdit.

Les unités ne peuvent pas terminer leur retraite adjacentes à une unité ennemie. Elles peuvent retraiter d'autres hexs pour ne pas finir adjacentes à une unité ennemie.

Les unités incapables de retraiter de 2 hexs ou de finir leur retraite non-adjacentes à une unité ennemie doivent rester dans leur hex d'origine et subir des pertes supplémentaires : toutes les unités à un pas sont éliminées, puis toutes les unités à deux pas sont réduites à un pas, et enfin toutes les unités à trois pas sont réduites à deux pas.

11.4.1 Aéroportés Alliés

Toutes les unités Aéroportées Alliées peuvent choisir d'annuler la partie Retraite (uniquement) de tout résultat de combat lorsqu'elles se défendent, en subissant une perte supplémentaire d'un pas si elles occupent une Ville, un Village, une Forêt ou un Bois. Ceci annule la partie Retraite pour toutes les unités dans l'hex en défense. L'unité Aéroportée peut être éliminée en faisant cela et cela annule quand même le résultat de la retraite.

EXEMPLE : Un hex de Ville avec une unité Aéroportée à pleine puissance et une unité Blindée à pleine puissance subit un DR*. L'hex doit subir le résultat * d'un pas avec l'une ou l'autre des unités. Le joueur Allié choisit de le perdre avec l'unité Aéroportée. Il décide ensuite de ne pas retraiter et retire l'unité Aéroportée car elle a maintenant subi sa deuxième perte. L'unité Blindée tient l'hex en défense à pleine puissance.

11.4.2 Unités sans Capacité de Mouvement

L'Atout Retardement US et les unités n'ayant pas de capacité de mouvement qui reçoivent un résultat de Retraite sont éliminés.

11.5 Avance

Les unités attaquantes peuvent avancer dans un hex ennemi libéré. Les unités ignorent toute ZDC lorsqu'elles avancent mais ne peuvent pas avancer dans ou à travers un terrain qu'elles ne peuvent pas légalement pénétrer ou traverser. Les limites d'empilement doivent être respectées.

12.0 ATOUTS

12.1 En Général

Les Atouts sont généralement placés dans la Case des Atouts de chaque camp au début du tour où ils entrent en jeu et restent ensuite en jeu.

EXCEPTIONS : L'Artillerie de la 6e Panzer et les Nebelwerfer Allemands sont retirés au Tour 11. L'Atout Opération Greif est retiré à la fin du Tour 4. L'Atout Trafic Allié est retiré à la fin du Tour 3. Le marqueur d'Atout Allié Retardement n'est disponible que lors des tours où les Allemands ont l'Initiative.

Les Atouts placées sur la carte au début d'un tour, dans cet ordre, comprennent le Génie US, l'unité Allemande de l'Opération Greif, l'unité Motorisée Allemande, l'Atout de Trafic Allié, et l'Atout de Retardement US.

12.2 Artillerie et Nebelwerfer Allemands

Aux Tours 1 à 3, ces Atouts Allemands ne peuvent être utilisés que dans les combats dans lesquels l'unité en défense se trouve dans la Zone d'Armée indiquée.

A partir du Tour 4, cette restriction ne s'applique plus mais les Atouts de la 6e Panzer ne peuvent jamais être utilisés dans la Zone de la 7e Armée et vice-versa.

L'Artillerie et les Nebelwerfer Allemands ajoutent leur Puissance de Combat à tous les combats qu'ils sont assignés à soutenir. Chaque Nebelwerfer Allemand (Artillerie lane-roquettes) peut être utilisé une fois par tour mais uniquement en attaque. Chaque Artillerie Allemande peut être utilisée une fois par tour en attaque ou en défense.

Un maximum d'une Artillerie et d'un Nebelwerfer peut être assigné à un combat. Ils ne peuvent pas être utilisés pour soutenir des unités non-ravitailées.

Les Nebelwerfer qui attaquent sont affectés par le terrain. Lorsqu'ils attaquent un terrain Clair (*Clear*), ajoutez un à leur Puissance de Combat. Lorsqu'ils attaquent un Village ou une Forêt (*Forest*), ils soustraient un point. Lorsqu'ils attaquent un terrain Accidenté (*Rough*) ou une Ville (*Town*), ils enlèvent 2. Ces effets ne sont pas cumulatifs. Si un hex possède plus d'un type de terrain, utilisez celui qui est le plus avantageux pour le défenseur.

Un Nebelwerfer Allemand peut doubler sa Puissance de Combat modifiée lors d'un combat et être placé sur la PET en tant que renfort entrant deux tours plus tard.

EXEMPLE : Une unité de Nebelwerfer doublée au Tour 1 sera placée sur la PET pour le Tour 3, où elle sera à nouveau disponible pour être utilisée.

Une fois utilisée, retournez l'unité de Nebelwerfer ou d'Artillerie sur sa face Utilisée (*Used*) et remettez-la dans la Case des Atouts.

12.3 Artillerie Alliée

L'Artillerie Alliée fonctionne de la même manière que l'Artillerie Allemande avec les exceptions suivantes :

- Un maximum de deux Artilleries Alliées peut être utilisé dans un combat.
- L'Artillerie Alliée ne peut être utilisée que dans les combats impliquant des unités de son Corps.

EXCEPTION : L'Artillerie Alliée peut être utilisée pour soutenir tout hex contenant des unités Aéroportées US dans un rayon de 3 hexs d'une unité ravitaillée du Corps de l'Artillerie.

EXEMPLE : Une unité Aéroportée est dans un hex avec une unité du 7e Corps, ravitaillée, et dans un rayon de 3 hexs d'une unité du 5e Corps, également ravitaillée. L'hex peut recevoir un soutien d'Artillerie du 7e Corps, du 5e Corps, ou des deux Corps.

L'Artillerie Alliée peut être utilisée pour soutenir une

unité non-ravitailée en défense (uniquement) si une unité ravitaillée de ce Corps se trouve dans un rayon de 3 hexs. Les unités Aéroportées non-ravitailées peuvent obtenir un soutien de l'Artillerie de n'importe quelle unité de Corps ravitaillée dans un rayon de 3 hexs, jusqu'à un maximum de deux Artilleries Alliées par combat.

L'Artillerie Alliée est utilisée une fois par round (elle peut être utilisée en attaque lors d'un round et en défense lors du round suivant et plusieurs fois dans le même tour). Retournez l'Artillerie Alliée sur sa face Utilisée (*Used*) pour montrer qu'elle ne peut pas être utilisée pendant le reste de ce round. A la fin du round, retournez l'Artillerie Alliée sur sa face inutilisée (*recto*).

Au Tour 1 du jeu, l'Artillerie Alliée ne peut pas soutenir les 313e et 314e Régiments de la 99e Division.

12.4 Atouts du Génie US (US Engineer)

12.4.1 Déploiement

Les unités du Génie US sont initialement placées dans la case des Atouts Alliée. Ils sont ensuite déployés depuis la Case des Atouts sur la carte au début de la Phase des Atouts/Renforts Spéciaux.

EXCEPTION : L'Atout du Ve Corps US commence la partie sur la carte à Elsenborn et ne peut pas être retiré au Tour 1.

Les Atouts du Génie peuvent être déployées dans tout hex de Village ou de Ville sous contrôle ami et actuellement ravitaillé, dans un rayon de 3 hexs d'une unité ravitaillée de son Corps.

Une fois placés sur la carte, ils y restent jusqu'à ce qu'une unité ennemie entre dans leur hex (12.4.4) ou que le joueur Allié choisisse de les retirer lors d'un tour ultérieur. Les Atouts de Génie US éliminées sont placées sur la PET deux tours plus tard. Lorsqu'ils sont retirés par le joueur Allié, ils sont placés sur la PET un tour plus tard.

Les Atouts du Génie ne sont pas des unités de combat, et elles peuvent être traversées librement par des unités amies, ne comptent pas comme une unité pour l'empilement, n'entravent pas le mouvement routier, ne bloquent pas les ZDCE pour le ravitaillement ou la retraite, et ne peuvent pas être utilisées comme unité immobile pour la Retraite d'Urgence.

12.4.2 Défense

Lorsqu'ils sont déployés sur la carte, les unités du Génie fournissent un décalage de combat d'une colonne vers la gauche à toute unité Alliée en défense du même Corps que le Génie, un Atout de Retardement US, ou toute unité Aéroportée, qui se trouve dans un rayon de 3 hexs du Génie. Un Génie ne peut pas être utilisé pour aider les attaques Alliées. Un Atout du Génie seul dans un hex ne peut pas être attaqué.

12.4.3 Faire Sauter les Ponts

A chaque round de Mouvement Allié (pas les rounds

de Réaction, de Combat, de Patton, de Monty ou de Renfort), chaque Atout du Génie peut détruire un pont dans un rayon de 3 hexs si les Alliés ont une unité de combat (y compris l'Atout de Retardement US) sur au moins un côté du pont.

12.4.4 Déplacement Forcé du Génie

Pendant le mouvement Allemand, il coûte à une unité Allemande toute sa CM pour entrer dans un hex avec un Atout de Génie Allié. L'Atout est alors placé sur la PET deux tours plus tard où il entrera comme un renfort disponible pour être déployé pendant ce tour. Ce mouvement peut se faire lors de n'importe quel type de Round d'Action, y compris le mouvement d'un hex des unités Blindées lors d'un round de combat.

Un Génie est également retiré et placé sur la PET deux tours plus tard si une unité Allemande entre dans son hex pendant une avance après combat.

EXEMPLE : Si le joueur Allemand entre dans un hex avec un Atout de Génie US au Tour 3, le Génie est placé sur la PET au Tour 5.

12.5 Pion d'Atout de l'Opération Greif Allemande

Ce pion représente des détachements Allemands en uniformes US, des rumeurs de telles unités, et des embouteillages. Il peut être placé sur la carte pendant la phase des Atouts/Renforts Spéciaux des Tours 2 à 4 dans n'importe quel hex de la carte non-occupé ou adjacent à une unité Alliée ou à un marqueur du Génie.

EXCEPTION : Au Tour 2, elle doit être placée dans la Zone de la 6^e Armée Panzer.

Il coûte aux unités Alliées utilisant le mouvement routier +2 PM supplémentaires pour entrer dans son hex.

12.6 Marqueur d'Atout Motorisé Allemand (German Motorized)

Le joueur Allemand peut Motoriser une unité d'Infanterie ravitaillée sur la carte par tour pendant la phase des Atouts. Placez le marqueur d'Atout Motorisé sur une unité d'Infanterie Allemande ravitaillée qui se trouve sur un hex de route et cet hex doit être capable de tracer une ligne de ravitaillement. Le marqueur ne peut pas être placé sur une unité adjacente à une unité Alliée et est retiré dès que l'unité est adjacente à une unité Alliée. L'unité Allemande se comporte de la même manière que les unités d'Infanterie Alliées (10.4.1, 10.5). Elle peut se déplacer normalement comme une unité d'Infanterie mais si elle commence sur une route, elle peut se déclarer Motorisée, son potentiel de mouvement est doublé et elle reste sur la route pour la totalité du mouvement.

12.7 Unité de Parachutistes Von der Heydte

Cette unité est déployée sur la carte après le premier round de Réaction Alliée au Tour 1. Elle peut être placée dans n'importe quel hex Clair (*Clear*)/de Bois

Légers (*Light Woods*) qui ne contient pas de Village ou de Ville dans la Zone de la 6^e Armée Panzer qui n'est pas occupé ou dans la ZDC d'une unité Alliée.

Lorsqu'elle est placée, un dé est lancé. Sur un résultat de 1-2, l'unité est placée sur son recto dans l'hex et c'est une unité Allemande normale sans capacité de mouvement ni ZDC et avec un seul pas. Elle est soumise aux règles normales de ravitaillement à partir du Tour 2, ne peut jamais être Motorisée, et ne peut jamais recevoir de soutien d'Artillerie. Sur un jet de 3-6, l'unité est placée sur son verso et le marqueur inflige une pénalité de 2 PM à toute unité Alliée qui entre dans l'hex. Le marqueur est retiré à la fin du Tour 2.

12.8 Marqueur d'Atout de Trafic Allié (Allied Traffic)

Ce marqueur peut être placé pendant la phase de Disponibilité des Atouts des Tours 1-3 dans n'importe quel hex de route et coûte 2 PM supplémentaires aux unités Allemandes qui entrent dans l'hex par un mouvement routier. Il peut être retiré et relocalisé lors de la phase de Disponibilité des Atouts de chaque tour pendant cette période.

EXCEPTION : Au Tour 1, ce marqueur est placé après le round de Mouvement Allemand.

12.9 Renforts Spéciaux

Plusieurs unités Alliées commencent la partie sur la Piste d'Enregistrement des Tours en tant que Renforts Spéciaux. Ce sont l'Atout Retardement US (*US Delay*), une partie de l'Artillerie US (12.3), une partie du Génie US (12.4), et toute l'Artillerie Britannique (12.3).

Ils sont placés sur la carte au début du tour pendant la phase de Disponibilité des Atouts/Renforts Spéciaux au lieu d'attendre qu'un jeton de Renforts soit tiré pendant les Rounds d'Action.

12.9.1 Atout de Retardement US (US Delay)

L'Atout Retardement US (une unité de combat 0-1-0 sans Zone de Contrôle) représente des forces de combat US inférieures à l'échelle du jeu (compagnie ou bataillon) effectuant des combats d'arrière-garde contre les Allemands. A partir du Tour 2, il est disponible à chaque tour où les Allemands ont l'Initiative.

Il peut être déployé au début de la phase de Disponibilité des Atouts/Renforts Spéciaux dans tout hex de Village ou de Ville ravitaillé sous contrôle Allié et non-occupé par une unité Alliée. Il est traité comme une unité normale sans ZDC mais ne peut ni bouger ni attaquer. Si il est situé dans un Village, il reçoit le point de puissance supplémentaire que les unités situées dans un tel terrain reçoivent normalement.

Il peut recevoir un soutien d'un Atout du Génie d'un seul Génie de n'importe quel Corps. Il ne peut pas recevoir de soutien d'Artillerie.

L'Atout Retardement US lui-même ne nécessite aucun

ravitaillement. Il est retiré s'il est forcé de battre en retraite ou s'il subit une perte de pas au combat et placé dans la Case des Atouts pour être déployé au tour suivant.

Le joueur Allié peut retirer l'Atout Retardement US au début de n'importe quelle phase des Atouts et le déployer dans un nouvel hex lors de cette même phase des Atouts.

12.10 Retrait des SS

Au tour 11, pendant la phase des Atouts, déterminez le nombre de pas parmi les unités d'Artillerie et de Nebelwerfer de la 6^e Armée Panzer Allemande, ainsi que toutes les unités restantes des 1^{ère}, 2^e, 9^e et 12^e Divisions Panzer SS, et de la brigade FB (ces unités sont marquées du chiffre 11 dans un cercle noir dans le coin supérieur droit de l'unité).

Si il y a moins de 12 pas, alors le joueur Allemand doit contrôler 3 PV ou plus ou il perd immédiatement la partie.

S'il y a moins de 12 pas et que les Allemands contrôlent 3 PV ou plus, les unités restent en jeu et le joueur Allemand ne peut gagner à la fin du Tour 12 que s'il contrôle 3 PV ou plus.

S'il y a plus de 12 pas parmi les unités citées et qu'elles sont ravitaillées, elles sont maintenant retirées du jeu. Si elles sont non-ravitaillées, elles restent dans le jeu.

Si le joueur Allemand contrôle 3 PV ou plus, les Allemands peuvent annuler le retrait. S'ils le font, les Alliés gagnent la partie, sauf si le joueur Allemand contrôle 3 PV ou plus à la fin du Tour 12.

13.0 REMPLACEMENTS

13.1 En Général

Les remplacements sont utilisés pour reconstruire certaines unités qui ont été réduites sur leur face réduite ou reconstruire certaines unités qui ont été éliminées. Notez que toutes les unités n'ont pas un côté réduit.

13.2 Procédures de Remplacement

Chaque joueur peut recevoir des remplacements au cours d'un tour. Le nombre de points et le type pour chaque camp sont imprimés sur la PET. Le chiffre du haut correspond à l'Infanterie et celui du bas aux Blindés. Au début de chaque tour, le joueur qui n'a pas l'Initiative dépense les remplacements en retournant une unité réduite sur sa face à pleine puissance pour chaque point de remplacement. L'unité doit être capable de tracer le ravitaillement (pas par Ravitaillement Aérien ou Spécial de Peiper) à cet instant. Ensuite, le joueur ayant l'Initiative fait de même.

13.2.1 Remplacements Allemands

Pour le camp Allemand, les remplacements sont utilisés pour reconstruire les unités réduites sur leur côté non-réduit. Les unités Allemandes avec 3 pas peuvent reconstruire le 3^e pas à partir du 2^e pas. Les unités Allemandes qui ont été éliminées ne peuvent pas être reconstruites. Les remplacements de Blindés Allemands sont utilisés pour remplacer les unités Blindées et les unités Mécanisées Allemandes.

13.2.2 Remplacements Alliés

Pour le camp Allié, les remplacements sont utilisés pour reconstruire les unités US réduites sur leur côté non-réduit ou reconstruire les unités US qui ont été éliminées. Les remplacements de Blindés Alliés sont utilisés pour remplacer les unités de Blindés et les unités de Cavalerie Mécanisée Alliées.

Les unités Britanniques et les unités Aéroportées US ne peuvent jamais recevoir de remplacements ou être reconstruites à partir d'unités éliminées en utilisant des remplacements. Les unités de la 106^e division qui se sont rendues ne peuvent pas être reconstruites.

Le joueur Allié peut également ramener une unité éliminée sur son côté réduit. L'unité doit être placée dans une Ville qui est ravitaillée (pas par ravitaillement Aérien) et qui n'est pas adjacente à une unité ennemie. La Ville de Luxembourg ne peut recevoir que des unités des 8^e et 3^e Corps et Eupen ne peut recevoir que des unités des 5^e et 7^e Corps. Toutes les autres Villes peuvent accueillir des unités de n'importe quel Corps US. Le joueur Allié ne peut pas ramener une unité éliminée puis dépenser un second point de remplacement pour la faire passer du côté réduit au côté à pleine puissance en un seul tour.

14.0 PHASE DU ROUND D'ACTION

14.1 En Général

La phase du Round d'Action est celle où la plupart des actions du jeu se déroulent. A chaque tour, un certain nombre de jetons de Round d'Action listés dans la Table de Disponibilité des Jetons d'Action sont disponibles pour chaque joueur. Le joueur ayant l'Initiative doit choisir un des jetons de son camp pour commencer la phase du Round d'Action, les autres jetons des deux camps sont mélangés dans la tasse des Jetons d'Action et tirés au hasard après le premier Round d'Action.

Au fur et à mesure que les jetons sont joués, ils sont placés sur la Piste des Rounds d'Action sur la carte pour s'en souvenir.

Le fonctionnement de chaque jeton et les exceptions à ces règles générales sont indiqués ci-dessous.

14.2 Limites des Rounds d'Action

Un camp ne peut pas avoir plus de deux jetons de

Round d'Action à la suite, à moins que seuls les jetons de son camp restent dans la tasse des Jetons d'Action. Si un troisième jeton illégal est tiré, continuez à tirer jusqu'à ce qu'un jeton légal soit tiré, puis remettez les jetons non-utilisés dans la tasse. Les jetons de Round d'Action de Vérification du Ravitaillement Allemand ne comptent pas pour cette restriction ; ils ne comptent pas comme un jeton de Round d'Action pour l'un ou l'autre camp.

EXEMPLE : Le joueur Allemand tire un jeton de Round d'Action de Vérification du Ravitaillement Allemand, puis un jeton de Round d'Action de Mouvement Allemand suivi d'un jeton de Round d'Action de la 5e Armée Panzer. Ceci est légal car la Vérification du Ravitaillement Allemand ne compte pas comme un jeton pour les Allemands dans le cadre de la limite des deux activations consécutives.

Le prochain jeton tiré est celui des Renforts Alliés, suivi d'une autre Vérification du Ravitaillement Allemand, puis d'un Mouvement Allié. Les Alliés ont maintenant eu deux jetons consécutifs et le prochain pion doit être Allemand car à nouveau le jeton de Round d'Action de Vérification du Ravitaillement Allemand ne compte pas pour les deux camps.

14.3 Séquence de Départ du Tour 1

Le Tour 1 a une séquence de départ spécifique pour simuler l'attaque surprise Allemande. Suivez la séquence ci-dessous :

1. Round d'Action de Combat Allemand
2. Round d'Action de Mouvement Allemand
3. Placement de l'Atout de Trafic Allié
4. Round d'Action Allié "Réaction 3"
5. Placement des unités de FJ de la VdH Allemande

Une fois que la séquence ci-dessus est terminée, la phase de Round d'Action continue normalement. Les jetons de Round d'Action du Tour 1 indiqués sur la Table de Disponibilité des Jetons d'Action sont placés dans la tasse des Jetons d'Action. Le joueur Allié aura le second jeton de Round d'Action "Réaction 3" sur le côté, prêt à être joué.

NOTE : Le joueur Allié aura eu le dernier Round d'Action dans la liste de séquence ci-dessus. Cela signifie que si un autre jeton Allié est tiré, ce sera le 2e jeton d'Action d'affilée et le tirage suivant devra être Allemand.

14.3.1 Rounds de Réaction Alliés du Tour 1

Le joueur Allié obtient deux jetons de Round d'Action "Réaction 3". Le premier jeton "Réaction 3" joué lors du troisième Round d'Action du Tour 1 permet à trois unités Alliées de se déplacer. Les unités des 2e et 99e Divisions d'Infanterie ne peuvent pas être déplacées avec le premier jeton "Réaction 3".

Le second jeton "Réaction 3", qui est détenu par le joueur Allié, peut être joué après les jetons de la 5e ou 6e Armée Panzer ou comme dernier jeton du tour, à la

discretion du joueur Allié, et permet à trois unités Alliées d'effectuer un round de mouvement. Les unités Blindées Alliées activées qui ne se déplacent pas peuvent effectuer un combat. Les unités activées peuvent inclure des unités qui ont été déplacées avec le premier jeton "Réaction 3". Les unités des 2e et 99e Divisions d'Infanterie peuvent être activées avec le second jeton "Réaction 3".

A la fin du Tour 1, retirez du jeu les deux jetons de Round d'Action "Réaction 3".

14.4 Jetons de Mouvement/Combat (M/C)

Les jetons de Round d'Action marqués "Mouvement" (Move) d'un côté et "Combat" de l'autre peuvent être utilisés pour un round de mouvement ou un round de combat. Le joueur Allié (uniquement) peut choisir deux rounds de mouvement ou deux rounds de combat par tour ou une combinaison d'un round de mouvement et d'un round de combat. Le joueur Allemand ne peut jouer qu'un round de mouvement et un round de combat par tour, dans n'importe quel ordre.

RAPPEL : Au Tour 1, le joueur Allemand doit d'abord jouer un round de combat puis un round de mouvement (11.3).

Lorsqu'il est joué comme un round de mouvement, toutes les unités de ce joueur peuvent se déplacer, en respectant les règles de Ravitaillement et de Mouvement. De plus, les unités Blindées (uniquement) qui ne se déplacent pas peuvent effectuer un combat (exception : pas au Tour 1).

Lorsqu'il est joué comme un round de combat, toutes les unités amies adjacentes à des unités ennemies peuvent attaquer, sous réserve des règles de Ravitaillement et de Combat. De plus, les unités Blindées ravitaillées non-adjacentes à une unité ennemie peuvent se déplacer d'un hex avant le combat, toutes les restrictions de mouvement normales s'appliquant, et ainsi se positionner pour attaquer ou simplement gagner un hex de mouvement (exception : pas au Tour 1).

14.5 Jetons des 5e et 6e Armées Panzer

Lorsqu'ils sont joués, ces jetons permettent à toutes les unités Allemandes situées dans la Zone d'Armée du jeton d'effectuer un round de mouvement (lorsque les restrictions de démarcation des Armées Allemandes sont levées, elles peuvent terminer leur mouvement dans n'importe quelle Zone d'Armée). Toutes les unités Blindées qui commencent dans la Zone d'Armée du jeton peuvent attaquer à la fin du mouvement. Les unités d'Infanterie et Mécanisées peuvent se déplacer mais pas attaquer.

EXEMPLE : Nous sommes au Tour 4 et la percée Allemande se déroule bien dans la Zone de la 5e Armée Panzer. Le joueur Allemand décide de déplacer plusieurs divisions de Panzers de la Zone de la 6e Armée Panzer où la progression est faible vers la Zone de la 5e Armée Panzer. Lorsque le jeton du Round d'Action de la 5e Panzer est tiré, toutes ces

unités seront activées car elles se trouvent dans la Zone de la 5^e Armée Panzer.

14.6 Tous les Allemands/Une Armée

Le jeton "Tous les Allemands" (*All German*) du Tour 2 permet aux unités Allemandes situées n'importe où sur la carte de se déplacer. Après le mouvement, toutes les unités Allemandes peuvent attaquer. Retirez ce jeton du jeu à la fin du Tour 2.

Le jeton "Une Armée" (*One Army*) du Tour 3 permet à toutes les unités Allemandes dans une Zone d'Armée de se déplacer. Après le mouvement, toutes les unités Allemandes activées peuvent attaquer. Retirez ce jeton du jeu à la fin du Tour 3.

RAPPEL : Lorsque les restrictions de démarcation des Armées Allemandes sont levées, les unités Allemandes peuvent terminer leur mouvement dans n'importe quelle Zone d'Armée.

14.7 3 Jeton de Formations

Le joueur Allemand peut déplacer une (1) formation Blindée, une (1) formation Mécanisée et une (1) formation d'Infanterie. Après le mouvement, les unités activées peuvent attaquer. Une formation peut être de taille divisionnaire ou plus petite et comprend tous les régiments, KG, et bataillons de cette formation.

14.8 Jetons de Renfort

Les unités en renfort placées dans les cases de part et d'autre de la PET sont mises en jeu lorsque les jetons de Renfort de ces forces sont tirés de la tasse pendant les Rounds d'Action. Les lettres dans les cercles jaunes sur la PET sont les Zones d'entrée sur la carte.

Le premier jeton de Renfort joué pendant un tour pour ce camp permet à tous les renforts de ce camp situés dans la "première" case sur la PET d'entrer en jeu. Le deuxième jeton de Renfort joué pour ce camp permet à tous les renforts de ce camp situés dans la "deuxième" case de la PET d'entrer en jeu.

Placez toutes les unités en renfort sur le ou les hexs d'entrée indiqués de la carte. Les limites d'empilement ne s'appliquent pas lors du placement initial mais doivent être respectées à la fin du Round.

Si tous les hexs d'entrée Alliés indiqués sont actuellement occupés par des unités Allemandes ou dans une ZDCE, ces unités entrent dans la Zone d'entrée Alliée disponible la plus proche et la plus éloignée du bord est de la carte.

EXEMPLE : Au tour 4, les unités du IIIe Corps US doivent entrer dans les Zones B et C. Tous ces hexs sont occupés par des unités Allemandes ou en ZDCE, donc les unités US entreront sur n'importe quel hex de la Zone "D".

Si tous les hexs d'entrée Allemands listés sont occupés par l'ennemi ou dans une ZDCE, les unités n'entrent pas en jeu.

Après le placement, les unités peuvent se déplacer et les unités Blindées (uniquement) peuvent combattre après avoir terminé leur mouvement. L'Infanterie Allemande entrant en jeu ce tour-ci peut être traitée comme Motorisée pour le mouvement pendant leur tour de Renforts uniquement. Les unités peuvent utiliser le mouvement routier (10.4) depuis cet hex, quel que soit leur empilement de départ, y compris si elles sont empilées avec des unités qui ne font pas partie du groupe de renfort.

14.8.1 Renforts du IIIe Corps US

Les unités du IIIe Corps US peuvent entrer par la Zone d'entrée "D" au lieu de leur Zone d'entrée prévue, au choix du joueur Allié, avec une pénalité d'un round de retard.

EXEMPLE : Une unité du IIIe Corps US qui devait entrer par le second jeton de Renforts du Tour 3 dans la Zone d'entrée "C" peut entrer sur le premier jeton de Renforts du Tour 4 dans la Zone "D".

Une unité du IIIe Corps US qui devait entrer sur le premier jeton de renfort d'un Tour doit entrer sur le second jeton de renfort.

14.8.2 Renforts Alliés aux Tours 2 à 7

Aux Tours 2 à 7, le joueur Allié commence chaque tour avec un jeton de Renforts à conserver et peut remplacer tout jeton Allié tiré pendant le tour par le jeton de Renforts conservé. Le jeton tiré est remis dans la tasse. Si le dernier jeton Allié est tiré de la tasse et que le joueur Allié détient toujours le jeton de Renfort, le jeton de Renfort doit être placé dans la tasse à ce moment-là.

NOTE : Normalement, le joueur Allié utilise cette règle lorsqu'il tire le jeton de Mouvement/Combat Allié et le remplace par le jeton de Renfort. Cela permet aux renforts d'entrer en premier et de profiter du jeton Mouvement/Combat lors d'un round ultérieur.

Une autre stratégie consiste pour le joueur Allié à remplacer un jeton de Renfort tiré par le jeton de Renfort conservé. Les Alliés peuvent faire cela pour augmenter leurs chances d'obtenir le prochain jeton tiré. Dans ce cas, les unités en renfort qui entrent en jeu proviennent de la "première" case de la PET.

14.8.3 Renforts Allemands Conditionnels

Les Renforts Allemands du Tour 3 sont conditionnels. Les unités de la 10e Panzer SS n'entrent en jeu que si les Allemands contrôlent St-Vith. Les unités Allemandes de la 11e Panzer n'entrent en jeu que si les Allemands contrôlent actuellement Bastogne. La vérification est effectuée lorsque le second jeton de Renfort Allemand est tiré pour le tour. Si ces unités n'entrent pas au Tour 3, elles n'entrent pas du tout en jeu.

14.8.4 101e et 82e Divisions Aéroportées

Lorsque les unités des 101e et 82e Divisions Aéroportées entrent en jeu avec le premier jeton de Renfort Allié du Tour 2, elles ont une capacité de mouvement de 12 tant qu'elles restent sur les routes.

EXEMPLE : Une unité de la 82e Aéroportée entrant dans la Zone d'entrée E peut se déplacer de 24 hexs de route et se retrouver juste à l'extérieur de Bastogne.

14.9 Jeton d'Action Patton / Monty

Lorsque ce jeton est tiré, le joueur Allié décide de le jouer en tant que Patton ou Monty.

Si'il est joué en tant que Patton, toutes les unités du IIIe Corps US peuvent bouger, après quoi toutes les unités du IIIe Corps peuvent attaquer.

Si elle est jouée comme Monty, les unités Britanniques et les unités du VIIe Corps US peuvent bouger ou attaquer (au choix de Monty).

15.0 VÉRIFICATION DE LA VICTOIRE / NETTOYAGE

A la fin du tour, le joueur Allemand marque 1 PV pour chaque hex de PV qu'il contrôle et qui est ravitaillé.

Vérifiez si le joueur Allemand a remporté une victoire par Mort Subite (3.4).

Si vous terminez le Tour 2, vérifiez si des unités de la 106e Division US se rendent (8.3).

Si vous terminez le Tour 6 du scénario d'Attaque Allemande, vérifiez les conditions de victoire (3.4).

Si vous terminez le tour 12 du scénario de Campagne, vérifiez les conditions de victoire (3.4).

Si la partie n'est pas terminée, remettez toutes les unités d'Atouts sauf le Génie US dans leur Case des Atouts respective.

Retournez tous les Atouts dans les Cases d'Atouts sur leur recto (disponible). Retournez tous les marqueurs de Construction de Pont Allemands sur leur recto.

Avancez le Marqueur de Tour pour indiquer le début du prochain tour. Retournez le marqueur sur son côté Allemand ou Allié pour indiquer qui a l'Initiative pour le nouveau Tour (5.2).

16.0 RÈGLE OPTIONNELLE

16.1 Atout de Combat Allemand +2

Certains joueurs peuvent souhaiter jouer une partie avec les Allemands ayant un peu plus de puissance offensive. Nous avons inclus un Atout de Combat +2 supplémentaire que le joueur Allemand peut utiliser aux Tours 1-2 pour aider à un combat à chaque tour avec un modificateur de dé de +2. Si cette règle est utilisée, ne donnez pas à Peiper le modificateur de combat de +1 au Tour 1.

NOTES DES CONCEPTEURS

Puisque vous lisez ceci, je n'ai probablement pas besoin de justifier : Pourquoi un autre jeu sur les Ardennes ? (et j'espère que le jeu le fera) mais d'accord, pourquoi un autre jeu sur les Ardennes ? La bataille des Ardennes, avec Gettysburg et Waterloo, est l'un des sujets les plus traités dans notre hobby. Dans le scénario classique de la poule et de l'œuf, je pense que l'œuf de l'intérêt du public pour ces sujets a produit la poule de nombreuses créations sur chacun. Cela s'explique en partie par le fait que chacun d'entre nous a son propre jeu "idéal" sur ces sujets, de sorte que les clients et les concepteurs sont motivés (changement de métaphore) pour continuer à gratter cette démangeaison (soit dit en passant, ayant maintenant fait des jeux sur Gettysburg et les Ardennes, je sens que je vais devoir faire ma propre version de Waterloo à un moment donné).

Dans mon cas, j'ai joué à beaucoup de jeux, mais pas tous, sur les Ardennes, en commençant par le premier jeu d'Avalon Hill des années 60, que j'ai eu vers 1971, jusqu'à *Ardennes 44* de GMT et la dernière édition de *Bitter Woods* de Compass, avec plus d'un couple de jeux de Danny Parker en cours de route. Aucune d'entre eux n'était mauvais (ce qui témoigne peut-être du caractère dramatique inhérent au sujet) et certains étaient excellents, mais aucun ne correspondait EXACTEMENT à ce que je recherchais. C'est généralement à ce moment-là que je dois le faire moi-même.

Alors, qu'est-ce que je recherchais que **The Deadly Woods** offre et que les autres n'offrent pas ? Une plus petite empreinte pour commencer ; certains des meilleurs jeux sur le sujet sont des jeux à deux cartes et, bien que j'apprécie moi-même les petits *monster games* (voir *The Dark Valley*), ma préférence va généralement à une seule carte. Je voulais également un jeu couvrant toute la campagne, y compris la contre-offensive Alliée pour éliminer la percée des Ardennes. Cela est inclus dans certains jeux précédents, mais pas tous, mais généralement en option. Je voulais une conception où les attaques Alliées étaient une partie intrinsèque du jeu, où le joueur Allemand doit penser à ce qui se passe après que ses attaques aient échoué, plutôt que de simplement appeler cela un jeu à ce point.

Enfin, la séquence Igo-Hugo de la plupart d'entre eux a tendance à donner lieu à un jeu quelque peu stylisé, où les surprises sont plus une question de jet de dé malchanceux que d'incertitude sur qui peut arriver où et quand (j'exclus *Enemy Action Ardennes* de John Butterfield, qui est pourtant à la fois une assez grande empreinte et un jeu considérablement plus complexe). Le système de jetons dans **The Deadly Woods** élimine certaines des manœuvres ressemblant à des échecs que l'on trouve dans d'autres conceptions des Ardennes, introduisant davantage de hasard et de chaos qui ont marqué le cours de cette bataille (j'ajouterai que *Celles* de Revolution fait un usage différent mais également excellent des tirages de jetons, mais il ne couvre qu'une partie de la bataille).

Qui arrivera à un carrefour-clé "le premier avec le

plus" n'est plus intégré dans les temps d'arrivée et les allocations de mouvement. Comme dans mes autres conceptions des tirages de jetons, vous devrez espérer le meilleur et prévoir le pire. Cela fait également de ce jeu une très bonne expérience en solo (j'espère) .

J'ai mentionné *The Dark Valley* plus haut, et **The Deadly Woods** fait effectivement partie de ma série "Dark" de conceptions opérationnelles en tirage de jetons, qui comprend le Front Est, Rommel en Afrique du Nord et la Normandie. Alors pourquoi pas *The Dark Woods* ? Simple-GMT m'a demandé de conserver le terme "Dark" pour les jeux de cette série

qu'ils publient, ce qui semble être une demande juste. Donc, si je fais d'autres jeux de ce type pour Revolution, vous verrez peut-être d'autres lieux de combat mortels.

En parlant de Revolution, je remercie Roger et toutes les personnes impliquées. Ils ont fait un travail de première classe, et tout problème avec le design résultant est bien sûr de leur responsabilité et non de la mienne. D'un autre côté, si vous aimez le jeu, c'est entièrement de ma faute.

Ted Raicer

INDEX

- 101e et 82e Aéroportées 14.8.4
- 3 jetons de Formations 14.7
- 5e et 6e Armées Panzer 9.1, 14.5
- Artillerie, Allemand 8.3, 9.2, 12.2, 12.7, 12.10
- Artillerie, Allié 9.3, 12.3, 12.9
- Artillerie, combat 11.3.1
- Atout de Génie US 4.1, 6.1, 6.3, 7.3, 8.4, 10.6.1, 11.3.1, 12.1, 12.4, 12.5, 12.9
- Atout Retardement US 2.3.1, 4.1, 6.3.1, 7.3, 8.4, 11.4.2, 12.1, 12.4.3, 12.9, 12.9.1
- Atout Trafic Allié 12.8
- Atouts 2.4, 6.3, 12.0
- Avance 6.2, 7.3, 8.3, 9.2, 9.3, 10.6.4, 11.5, 12.4.4
- Blindé, Mouvement/Combat 14.4
- Blindé, pont d'Ouren 10.6.3
- Blindé, ravitaillement 8.3
- Blindés, décalage de combat 11.3.2
- Blindés, mouvement 10.1, 10.3
- Blindés, remplacements 13.2.1, 13.2.2
- Blindés, ZDC 7.2
- Cavalerie Mécanisée 2.3.1, 8.3, 10.1, 13.2.2
- Combat 11.0
- Conditions de Victoire 3.4
- Démarcation d'Armée 9.0
- Dépôt de Carburant de Peiper 2.6, 8.5, 13.2
- Disponibilité des Jetons d'Action 17.0
- Empilement 6.0, 11.5, 12.4.1, 14.8
- Génie US, défense 12.4.2
- Génie US, retrait 12.4.4
- Infanterie de Planeurs 2.3.1
- Infanterie Parachutiste 2.3.1
- Intégrité Divisionnaire 11.2.1
- Jetons de Mouvement/Combat 14.4
- Joueur avec l'Initiative 4.3, 5.1, 13.2, 14.1
- Mécanisé 2.3.1, 6.1, 8.3, 10.1, 13.2.1, 13.2.2, 14.5, 14.7
- Mouvement 10.0
- Mouvement Motorisé 3.4, 8.3, 10.1, 10.4, 10.5, 10.6, 12.6, 14.8
- Mouvement routier 10.4, 10.4.1, 10.6.1, 12.4.1, 12.5, 12.8, 14.8
- Nebelwerfer 9.2, 9.2.2, 11.3.1, 11.3.2, 12.1, 12.2, 12.10
- Opération Greif 4.1, 12.1, 12.5
- Pas d'une unité 2.3.1.1, 3.4
- Patton/Monty 10.6.1, 14.9
- Pont, Ouren 10.6.3
- Ponts 10.6, 11.3.2
- Ponts, détruits 3.2, 8.2, 10.4, 10.6.1, 12.4.3
- Ponts, reconstruction 10.6.2
- Procédure de combat 11.3
- Ravitaillement 2.2.1, 3.4, 8.0, 14.2
- Ravitaillement Aérien US 2.4, 8.6
- Remplacement 4.2, 13.0
- Remplacements, Allemands 13.2.1
- Remplacements, Alliés 13.2.2
- Renforts 2.2.1, 3.2, 4.1, 8.6, 9.3, 10.4.1, 10.5, 10.6.1, 12.5, 12.9, 12.9.1, 14.8
- Renforts Alliés 14.8.2
- Renforts du IIIe Corps US 14.8.1, 14.9
- Renforts Spéciaux 3.2, 4.1, 12.4.1, 12.5, 12.9, 12.9.1
- Renforts, Conditionnels Allemands 14.8.3
- Restrictions de mouvement 9.2, 9.2.1, 9.3, 10.2.1, 10.4.1, 10.6.4, 12.2, 14.4, 14.5, 14.6
- Restrictions de Mouvement des Alliés 10.6.4
- Retrait SS 3.4, 12.4.1, 12.10
- Retraite 6.2, 6.3.1, 7.3, 9.2, 9.3, 10.6.1, 10.6.4, 11.3.3, 11.4, 11.4.1, 11.4.2, 12.4.1, 12.9.1
- Retraite d'Urgence 10.3
- Retraite, Aéroporté Allié 11.4.1
- Round d'Action 2.5, 4.3, 14.0
- Tous les Allemands/Une Armée 14.6
- Unité Von der Heyde 2.3.1, 12.7, 14.3
- Vérification de la victoire 4.4, 15.0
- Zones d'entrée 2.2.1, 8.2, 10.6.4, 14.8
- Zones de Contrôles 7.0

17.0 DISPONIBILITÉ DES JETONS D'ACTION

Tour 1 16-17 décembre		Tour 7 28-29 décembre	
Allemands*	<i>Dans la Tasse (5e Pz, 6e Pz)</i>	Allemands	<i>Dans la Tasse (3 Formation, 2xM/C, 2xVérif. Ravit.)</i>
Alliés	<i>Dans la Tasse (2 Renf) Dans la main du joueur (1 Réact)</i>	Alliés*	<i>Dans la Tasse (Patton/Monty, 2xM/C) Dans la main du joueur (1 Renf)</i>
Tour 2 18-19 décembre		Tour 8 30-31 décembre	
Allemands*	<i>Dans la Tasse (Tous les Allemands, 3 Formations, 2xRenf, 2xM/C, 2xVérif. Ravit., 5e Pz, 6e Pz)</i>	Allemands	<i>Dans la Tasse (3 Formation, 2xM/C, 2xVérif. Ravit.)</i>
Alliés	<i>Dans la Tasse (2xM/C, 1 Renf) Dans la main du joueur (1 Renf)</i>	Alliés*	<i>Dans la Tasse (Patton/Monty, 2xM/C).</i>
Tour 3 20-21 décembre		Tour 9 1-3 janvier	
Allemands*	<i>Dans la Tasse (Une Armée, 3 Formations, 2xRenf, 2xM/C, 2xVérif. Ravit., 5e Pz, 6e Pz)</i>	Allemands	<i>Dans la Tasse (Formation 3, 2xM/C, 2xVérif. Ravit.)</i>
Alliés	<i>Dans la Tasse (2xM/C, 1 Renf) Dans la main du joueur (1 Renf)</i>	Alliés*	<i>Dans la Tasse (Patton/Monty, 2xM/C)</i>
Tour 4 22-23 décembre		Tour 10 4-7 janvier	
Allemands*	<i>Dans la Tasse (3 Formations, 2xRenf, 2xM/C, 2xVérif. Ravit., (5e Pz ou 6e Pz)**) **Si les Allemands contrôlent St. Vith et Bastogne, ils reçoivent les deux formations</i>	Allemands	<i>Dans la Tasse (2xM/C, 2xVérif. Ravit.)</i>
Alliés	<i>Dans la Tasse (2xM/C, 1 Renf) Dans la main du joueur (1 Renf)</i>	Alliés*	<i>Dans la Tasse (Patton/Monty, 2xM/C, 1 Renf)</i>
Tour 5 24-25 décembre		Tour 11 8-11 janvier	
Allemands*	<i>Dans la Tasse (3 Formations, 2xRenf, 2xM/C, 2xVérif. Ravit., (5e Pz ou 6e Pz)**) **Si les Allemands contrôlent St. Vith et Bastogne, ils reçoivent l'une des formations</i>	Allemands	<i>Dans la Tasse (2xM/C, 2xVérif. Ravit.)</i>
Alliés	<i>Dans la Tasse (2xM/C, 1 Renf) Dans la main du joueur (1 Renf)</i>	Alliés*	<i>Dans la Tasse (Patton / Monty, 2xM/C)</i>
Tour 6 26-27 décembre		Tour 12 12-15 janvier	
Allemands*	<i>Dans la Tasse (3 Formations, 2xRenf, 2xM/C, 2xVérif. Ravit., (5e Pz ou 6e Pz)**) **Si les Allemands contrôlent St. Vith et Bastogne, ils reçoivent l'une des formations</i>	Allemands	<i>Dans la Tasse ((2xM/C, 2xVérif. Ravit.)</i>
Alliés*	<i>Dans la Tasse (Patton/Monty, 2xM/C, 1 Renf) Dans la main du joueur (1 Renf)</i>	Alliés*	<i>Dans la Tasse (Patton/Monty, 2xM/C)</i>

* Aux tours 2 à 5, le joueur Allemand choisit le premier jeton à jouer. Au tour 6, le joueur Allemand choisit le premier jeton s'il a 3+ PV, sinon c'est le joueur Allié qui choisit. **Aux tours 7 à 12**, le joueur Allié choisit le premier jeton.

ERRATA

Errata, clarifications et FAQ de Deadly Woods - Mis à jour le 27/08/2021

Les corrections directement intégrées aux règles sont surlignées en jaune.

Carte et Tables

Table des Effets du Terrain

Les Villes ont un décalage défensif : ignorez le -2 derrière le décalage ; c'est une faute de frappe. Le livret de règles est correct. Sur les jeux expédiés après les 300 premiers environ, la coquille -2 a été recouverte de ruban correcteur.

Tableau Récapitulatif des Jetons d'Action

A "Réaction 3", on doit lire "permet à trois unités Alliées de se déplacer", et non "unités Alliées dans trois hexs". C'est correct dans les règles en 14.3.1.

Carte

Le nom de la rivière dans l'hex 3106 doit être Warche, et non Ambleve.

Sur la Piste d'Enregistrement des Tours, les cercles qui indiquent par quelle Zone d'entrée les renforts Allemands entrent sont en jaune. Ils devraient être gris pour correspondre aux couleurs de la carte.

Clarifications

Résumé des Jetons d'Action - Les jetons "Tous les Allemands" et "Une Armée" permettent aux unités Allemandes activées de se déplacer puis de combattre. Les unités Blindées Allemandes qui ne se déplacent pas ne reçoivent pas de combat supplémentaire pour ne pas s'être déplacées et les Blindés Allemands ne peuvent pas se déplacer d'un hex supplémentaire avant le combat.

FAQs

Les joueurs peuvent-ils regarder les jetons dans la tasse ou ceux qui n'ont pas été inclus dans la tasse ?

Cela dépend vraiment de la façon dont vous souhaitez jouer. Nous ne le prescrivons pas dans les règles et laissons aux joueurs le soin de décider. Je pense qu'il serait plus intéressant de ne pas regarder les jetons. Cela n'affecte vraiment que les tours où les Allemands doivent choisir entre les pions de la 5e Pz et de la 6e Pz.