

Salerno '43



RULES OF PLAY

Living Rules — August 2022

TABLE DES MATIÈRES

1 Introduction	2	17 Unités de soutien d'artillerie (ASU)	21
2 Contenu	2	18 Têtes de pont, ports et transport naval	22
3 Séquence de jeu	3	19 Unités spéciales	23
4 Empilement	4	20 Remplacements	24
5 Mouvement terrestre	5	21 Renforts et zones d'entrée	24
6 Zones de contrôle	6	22 Phase météo	26
7 Liaisons d'hexagone	7	23 Points de victoire et victoire auto	26
8 Combat	8	24 Règles spéciales du tour 1	27
9 Modificateurs de combat	10	25 Règles optionnelles	28
10 Résultats des combats	12	S1 Avalanche	28
11 Défense déterminée	13	S2 Le jeu de campagne	29
12 Retraites	14	Conseils de jeu	30
13 Désorganisation et récupération	16	Notes de conception	30
14 Avance après combat	17	Notes sur l'ordre de bataille	31
15 Combat de percée	18	Bibliographie	32
16 Ravitaillement et isolement	19	Index	33
		Crédits	33

GMT Games, LLC • P.O. Box 1308, Hanford, CA 93232-1308

1.0 INTRODUCTION

Salerno '43 est un jeu retraçant l'invasion du sud de l'Italie en septembre 1943. Un joueur contrôle les forces allemandes, l'autre les forces alliées. Chaque joueur tente de prendre et de conserver des objectifs territoriaux et de détruire les forces ennemies adverses.

Les abréviations suivantes sont utilisées dans ces règles :

½ Eff : Demi-efficacité

ASU : Unité de soutien d'artillerie

BH : Tête de pont

CRT : Table des résultats de combat

CW : Commonwealth

DD : Défense déterminée

DS : Défenseur dispersé

EZOC : Zone de contrôle ennemie

LOS : Ligne de ravitaillement

LP : Points de débarquement

MA : Capacité de mouvement

MP : Points de mouvement

NA : Non applicable

OOS : Non ravitaillé

SP : Point de ravitaillement

TEC : Table des effets du terrain

TM : Mouvement tactique

TQ : Qualité de la troupe

VP : Point de victoire

ZOC : Zone de contrôle

2.0 CONTENU

2.1 Inventaire :

Un jeu complet de Salerno '43 contient :

- 1 carte
- 1 planche de pions
- 1 livret de règles
- 1 dé à 6 faces
- 2 fiches de mise en place et de renfort
- 2 fiches d'aide de jeu CRT/TEC identiques

2.2 La carte :

(2.2.1) Échelle et terrain : Chaque hexagone représente une zone d'environ 3,8 km de large (2,35 miles). Consultez la table des effets du terrain (TEC) pour une liste complète des terrains de la carte et leurs impacts sur les mouvements et les combats.

(2.2.2) Montagnes : Les montagnes sont des éléments d'un côté d'hexagone, et non un terrain d'hexagone. Pour être considéré comme un côté d'hexagone de montagne, tout le côté d'hexagone doit être recouvert par du terrain de montagne. Pour les côtés d'hexagones côtiers, toute la partie terrestre du côté d'hexagone doit être montagneuse. Considérez un hexagone de montagne complet comme un hexagone de colline entouré sur six côtés par des côtés d'hexagones de montagne.

(2.2.3) Classification du terrain des hexagones : Dans les hexagones comportant à la fois un terrain dégagé et un terrain de colline, le terrain au centre de l'hexagone détermine le terrain utilisé sur le TEC.

2.3 Les pions de jeu :

(2.3.1) Types : Il existe deux types de pions dans le jeu :

- **UNITÉS DE COMBAT** : Toute unité dotée d'une force en défense, y compris les unités de tête de pont, les unités à force variable et les ASU.
- **MARQUEURS** : Ce sont simplement des aides de jeu et des indicateurs de statut.

exemple d'unité d'infanterie

recto

taille de l'unité
identification
force en attaque
force en défense

verso

taille de l'unité
identification
force en attaque
force en défense

valeur d'empilement
fine bande indique que l'unité est réduite (2.3.5)
valeur de mouvement

exemple d'unité de char avec silhouette

identification
le contour indique une unité à empilement gratuit (4.3) et qui ne forme pas de liaison d'hexagone (7.0)
plage de débarquement
silhouette (4.3)
valeur de mouvement
valeur de char (9.3)

exemple d'unité de véhicule

couleur de la division
force en attaque
valeur de char (9.3)

tour d'arrivée et bord de carte (21.1.1)

indicateur de qualité (2.3.2)

élite

faible qualité

le cercle indique une arrivée par parachutage (21.6)

exemple d'unité de soutien d'artillerie (ASU) (17.0)

recto

hex de placement
portée
S indique une colonne de décalage sur la CRT

verso

taille de l'unité
face tiré
force en défense entre parenthèse (8.4.6)

exemple de marqueurs

DS automatique (8.7)

demi efficacité (5.7)

désorganisé (13.2)

retraite complète (13.3)

soutien naval (9.6)

soutien aérien (9.4)

contrôle (16.3.4)

non ravitaillé (16.1)

isolé (16.5)

météo (22.1)

Points de Victoire (23.1)

tour de jeu

(2.3.2) Comment lire les unités :

Force en attaque : La force de l'unité en attaque.

Force en défense : La force de l'unité en défense.

Capacité de mouvement (MA) : Le nombre maximum de points de mouvement (MP) que l'unité peut dépenser pour se déplacer et quand même attaquer pendant la phase de combat.

ID d'unité : Le nom ou le numéro de l'unité.

Les chiffres en gras représentent un numéro de formation, principalement une division.

Qualité de la troupe (TQ) : Indique l'entraînement et l'efficacité actuelle de l'unité. Toutes les unités dont la force défensive est dans un carré rouge sont des unités d'élite. Celles dont la force défensive est dans un carré blanc sont soit des unités de faible qualité, soit des troupes régulières à l'efficacité réduite.

Toutes les autres unités sont des unités normales. Cette valeur est utilisée pour les cas suivants :

- Décalage d'élite (9.7).
- Table de ralliement (13.5).
- Modificateur de jet de dé lors d'une défense déterminée (11.2.4).

Taille de l'unité : II = Bataillon III = Régiment X = Brigade
XX = Division XXX = Corps XXXX = Armée

REMARQUE : Plusieurs régiments et brigades ont un bataillon détaché. Ils sont indiqués par un signe moins à côté de leur taille d'unité : III (-), X (-).

(2.3.3) Résumé des types d'unités : Toutes les unités sont soit mécanisées ou non mécanisées. Ceci est important pour déterminer le coût de déplacement dans chaque hexagone.

non mécanisées

-  Infantry†
-  Airborne Infantry†
-  Glider Infantry†
-  Engineer†
-  Commando/Ranger†
-  BH Beachhead
-  G Garrison with Variable Strength

mécanisées

-  ASU*
-  Nebelwerfer (ASU)*
-  Mechanized/Panzer grenadier†
-  Motorized Infantry†
-  Reconnaissance (Recon)*
-  Tank/Panzer*
-  Sherman*
-  M10*
-  Pzkw IV*
-  Sturmgeschütz*

† = Unités d'infanterie : Ces unités voient leur force défensive doublée lorsqu'elles défendent dans des hexagones de marais, de ville, de colline et peuvent traverser les côtés d'hexagones de montagne (5.6).

*** Unités de véhicules :** Les unités de chars, de reconnaissance et ASU sont collectivement appelées unités de véhicules. Leur principale fonction et leur force de combat proviennent de leurs véhicules. Elles sont donc soumises à des restrictions de mouvement (5.5 - 5.6 - 22.4) et de ZOC (6.1).

Unités de reconnaissance : Ces unités sont de type véhicule, mais leur force défensive est doublée lorsqu'elles défendent dans des hexagones de ville, de marais et de colline.

 = **Unités de chars :** Les unités de chars peuvent obtenir ou annuler le décalage de char (9.3). Ces unités ont toutes une valeur de char.

(2.3.4) Couleurs des unités : La couleur de fond d'une unité indique sa nationalité ou son appartenance.

Allied Units

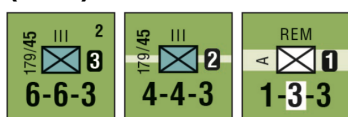
-  green US
-  khaki British*
-  brown Canadian*

German Units

-  gray Wehrmacht
-  medium blue Luftwaffe

* Les unités britanniques et canadiennes font partie du Commonwealth (CW).

(2.3.5) Pas : Les unités ont 1, 2 ou 3 pas.



Les unités à 3 pas sont indiquées par une fine bande au dos de leur pion (les unités à leur dernier pas sont indiquées par une bande beaucoup plus large). Lorsqu'une unité à 3 pas subit une deuxième perte de pas, elle peut être remplacée par une unité cadre (10.4) du type d'unité approprié.

Les trois pas du 179e régiment de la 45e division US.

3.0 SÉQUENCE DE JEU

Salerno '43 se joue en tours de jeu. Un tour de jeu est composé de deux tours, un pour chaque joueur. Le tour du joueur est subdivisé en plusieurs phases, comme indiqué ci-dessous.

NOTE DE JEU : Le tour 1 est différent et commence par l'invasion alliée (voir règle 24.0).

A. PHASE MÉTÉO

1. Lancer les dés pour la météo (22.1).
2. Mettre les marqueurs de soutien aérien et naval sur leur face prêt (22.2).
3. Ajuster les points de ravitaillement (22.3).

B. TOUR DU JOUEUR ALLEMAND

1. Phase initiale :

Le joueur allemand peut, dans n'importe quel ordre :

- Utiliser des points de ravitaillement pour retourner des ASU sur leur face prêt (17.5).

Le 71e nebelwerfer est retourné gratuitement si il est ravitaillé (19.1).

- Restaurer les unités allemandes grâce aux remplacements (20.0).
- Placer des renforts allemands dans les zones d'entrée amies (21.1).
- Placer des unités alliées dans des cases de débarquement (21.1.1) — **Tour du joueur allié uniquement.**

Effectuer des débarquements aéroportés (21.6) — **Tour du joueur allié uniquement.**

2. Phase de mouvement :

Le joueur allemand peut, dans n'importe quel ordre :

- Déplacer certaines, aucune ou toutes ses unités (5.0).
- Effectuer un transport naval (18.4) — **Tour du Joueur allié uniquement.**
- Effectuer un DS automatique (8.7). L'avance après combat est effectuée à la fin de la phase de combat.
- Placer volontairement les unités amies en retraite complète (13.3.4).

3. Phase de combat :

Le joueur allemand peut attaquer les unités ennemies adjacentes (8.0) ou effectuer des tentatives de désengagement (25.1) dans n'importe quel ordre.

Ensuite, faire avancer toutes les unités avec des marqueurs Auto DS (8.7.2).

4. Phase de récupération :

- Les unités allemandes désorganisées ou en retraite complète et hors EZOC récupèrent un niveau. Celles en EZOC effectuent un jet de ralliement (13.5).
- Tous les marqueurs remplacement (20.4), ½ Eff (5.7) et camion (5.8) sont retirés.

5. Phase de ravitaillement :

- Vérifier l'état de ravitaillement de toutes les unités allemandes (16.1).
- Lancez 1d6 pour l'attrition due à l'isolement de toutes les unités allemandes affectées (16.5).
- Dépensez des SP pour retourner les unités ASU allemandes (17.5).

REMARQUE : Les unités ASU (à l'exception des nebelwerfer) peuvent être retournées deux fois par tour de jeu, pendant les phases initiale et de ravitaillement.

C. TOUR DU JOUEUR ALLIÉ

Identique au tour du joueur allemand, sauf que le mot allemand est remplacé par allié.

D. PHASE DE VÉRIFICATION DE LA VICTOIRE

La victoire automatique est vérifiée à ce moment (23.2) ou vérifiez la victoire après le dernier tour d'un scénario (S1.2 ou S2.4).

4.0 EMPILEMENT

4.1 Limites d'empilement :

L'empilement fait référence au placement de plus d'un pion dans un hexagone.

La limite d'empilement pour les deux camps est de **6 points d'empilement**.

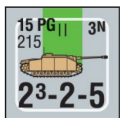
Les marqueurs n'affectent pas l'empilement et peuvent s'empiler librement dans un hexagone sans limite.

4.2 Points d'empilement :

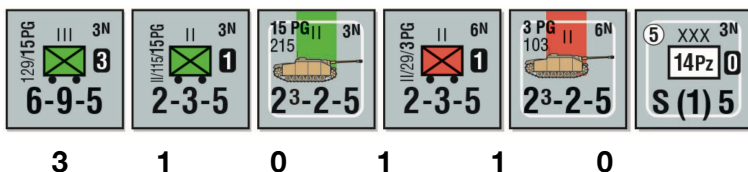
La valeur en points d'empilement de la plupart des unités est indiquée par un nombre compris entre 0 et 3 dans un carré noir.

N'importe quel nombre d'unités avec une valeur d'empilement de 0 peut s'empiler dans un hexagone.

4.3 Unités de chars avec silhouette :



Une unité de chars avec silhouette (icône de char) peut être empilée gratuitement dans chaque hexagone, toutes les autres unités de chars avec silhouette présentes dans cet hexagone comptent pour 1 point d'empilement chacune.



EXEMPLE : La valeur d'empilement de chaque unité est indiquée et totalise 6.

La première unité de chars avec silhouette s'empile gratuitement.

4.4 Restrictions d'empilement :

La limite d'empilement ne peut être dépassée que pendant les phases de mouvement, de retraite et d'avance après combat. La limite d'empilement doit être strictement respectée par le joueur dont c'est le tour à la fin de ses phases de mouvement et de combat, ainsi qu'à la résolution de chaque percée et attaque Auto DS (8.7). Le joueur dont c'est le tour doit alors corriger toute violation d'empilement en éliminant suffisamment d'unités de l'hexagone pour respecter la limite d'empilement.

5.0 MOUVEMENT TERRESTRE

5.1 Principes de base :

Chaque unité dispose d'une capacité de mouvement (MA), qui correspond au nombre normal de points de mouvement (MP) qu'elle peut dépenser pour se déplacer pendant la phase de mouvement.

Chaque hexagone pénétré coûte un certain nombre de MP, comme indiqué dans le TEC.

Le mouvement peut être effectué par unité individuelle ou par pile. Si les unités sont déplacées en pile, elles se déplacent à la vitesse de l'unité la plus lente de la pile. Une pile peut déposer des unités au cours de son déplacement. Une unité déposée ne peut plus se déplacer pendant cette phase. Vous devez terminer le mouvement d'une unité ou d'une pile avant de commencer à en déplacer une autre. Une unité ou une pile ne peut pas pénétrer dans un hexagone occupé par une unité combattante ennemie.

5.2 Mouvement routier :

Une unité qui suit le tracé d'une route peut utiliser le coût réduit de cette route. Lorsqu'une route traverse une rivière, un pont est supposé exister. Le coût de la route peut être utilisé pour entrer et sortir d'une EZOC (6.2). Les unités peuvent combiner des mouvements routiers et hors route lors d'un même mouvement. Voir la règle S2.3.4 pour les mouvements routiers alliés dans le secteur de la 8e armée.

5.3 Mouvement étendu :

Les unités peuvent utiliser le mouvement étendu pour augmenter leur MA de 3 MP.

Les unités utilisant le mouvement étendu ne peuvent pas entrer dans une EZOC.

Une unité commençant son mouvement dans une EZOC peut utiliser le mouvement étendu à condition qu'elle sorte de cette EZOC par son premier hexagone de mouvement.

5.4 Mouvement tactique :

Le mouvement tactique n'utilise ni MA ni MP et permet à une unité de se déplacer d'un ou deux hexagones. Les unités utilisant le mouvement tactique peuvent attaquer pendant la phase de combat. Les unités utilisant le mouvement tactique doivent respecter toutes les autres règles de mouvement, notamment :

- S'arrêter en entrant dans une EZOC (6.2).
- Ne pas traverser ni entrer dans les liaisons d'hexagone ennemi (7.0).
- Ne pas traverser un côté d'hexagone interdit.

NOTE DE CONCEPTION : Cette règle vise à simplifier le jeu, inutile de compter les MP si vous déplacez l'unité de deux hexagones seulement.

5.5 Effets des rivières sur le mouvement :

- Les unités de type infanterie (2.3.3) paient +1 MP pour traverser un côté d'hexagone de rivière sans pont.
- Les unités de type véhicule ne peuvent traverser les côtés d'hexagone de rivière sans pont (lors d'un tour sans pluie – voir 22.4) que si elles commencent adjacentes au côté d'hexagone, utilisent le mouvement tactique et que leur premier hexagone de mouvement est de traverser.

Ces unités sont handicapées après la traversée, placez un marqueur ½ Eff sur l'unité ou la pile (5.7).

5.6 Côtés d'hexagone de montagne :

Les montagnes sont une caractéristique du côté de l'hexagone (2.2.2) et pas une représentation de l'hexagone. Elles ont les effets suivants sur le mouvement :

- Les unités de type infanterie peuvent les traverser sans route ni col si elles utilisent le mouvement tactique, démarrent adjacentes au côté d'hexagone et que leur premier hexagone de mouvement consiste à le traverser. Ces unités sont handicapées après la traversée, placez un marqueur ½ Eff sur l'unité ou la pile (5.7).
- Les unités de type véhicules ne peuvent traverser les côtés d'hexagone de montagne qu'en empruntant des routes ou des cols.

5.7 Marqueurs demi-efficacité :



Ces marqueurs servent à indiquer les unités désorganisées ou dispersées par un mouvement ou un parachutage (21.6.1).

Placez ce marqueur immédiatement sur toute unité effectuant l'une des actions suivantes :

- Utilise le transport naval (y compris les renforts arrivant par voie maritime). Exception : Les rangers et les commandos ne reçoivent pas ce marqueur lorsqu'ils utilisent le transport naval.
- Traverse un côté d'hexagone de montagne sans emprunter de route ni de col (pendant un mouvement ou une avance après combat).
- Les unités de type véhicules traversent un côté d'hexagone de rivière sans pont.

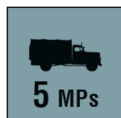
EFFETS : L'unité voit sa force d'attaque divisée par deux (arrondie au supérieur) et peut avancer après combat d'un maximum d'un hexagone. Il lui est interdit d'effectuer toute action volontaire qui lui ferait recevoir deux marqueurs ½ Eff au cours du même tour (par exemple, traverser un côté d'hexagone de montagne puis en franchir un second pendant la phase de combat).

De plus, le marqueur interdit à l'unité d'attaquer à travers un côté d'hexagone de montagne et aux unités de véhicules d'attaquer à travers un côté d'hexagone de rivière.

RETRAIT : Les marqueurs ½ Eff sont retirés lors de la phase de récupération.

REMARQUE : Placer le marqueur que si l'unité termine son mouvement adjacente à une unité ennemie.

5.8 Marqueurs camions



Jusqu'à deux unités allemandes non mécanisées ravitaillées (jugées à cet instant) peuvent utiliser des marqueurs camions pour se déplacer comme des unités mécanisées avec une MA de 5. Si elles n'utilisent pas le mouvement étendu, elles peuvent se déplacer adjacentes à une unité ennemie. Sous un marqueur camion, leur force d'attaque est de 0.

Tous les marqueurs camions sont retirés lors de la phase de récupération, ils ne sont donc jamais présents pendant le tour des alliés.

6.0 ZONES DE CONTRÔLE

6.1 Règle générale

Les six hexagones entourant immédiatement un hexagone occupé par une ou plusieurs unités de combat constituent la zone de contrôle (ZOC) de ces unités. Les ZOC des unités sans véhicules s'étendent sur tous les côtés d'hexagone, à l'exception des côtés d'hexagone entièrement maritimes. Les ZOC des unités de véhicules sont identiques sauf qu'elles ne s'étendent que sur les côtés d'hexagone de montagne au niveau des routes et des cols.

NOTE DE CONCEPTION : Toutes les unités de combat ont une ZOC, y compris les unités à empiement gratuit, les tête de pont et les ASU.

6.2 ZOC et mouvement

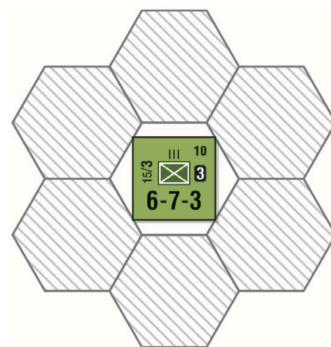
Toutes les unités doivent s'arrêter lorsqu'elles pénètrent dans une EZOC.

L'entrée en EZOC ne coûte aucun point de mouvement supplémentaire, la sortie d'une EZOC coûte deux points de mouvement supplémentaires (+2 MP).

Une unité qui commence son mouvement dans une EZOC peut se déplacer directement dans une autre EZOC et s'arrêter, à condition de ne pas traverser ni pénétrer dans une liaison d'hexagone ennemi (7.0).

6.3 Autres effets des EZOC

- EZOC et retraits : voir 12.2
- EZOC et avance après combat : voir 14.4
- EZOC et lignes de ravitaillement : voir 16.3



EXEMPLES : Les unités A arrivent en renfort en utilisant le mouvement tactique, pas plus de 3 LP par BH.

L'unité B se déplace d'une EZOC à une autre EZOC et doit s'arrêter.

L'unité C utilise le mouvement étendu (+3) pour se déplacer de 6 MP, le coût de chaque hexagone et du côté d'hexagone de rivière sans pont est indiqué. Le mouvement étendu est autorisé tant que l'unité n'entre pas dans une EZOC.

L'unité D est mécanisée, donc elle ne paye que 1/2 MP pour les routes secondaires et 1/3 MP pour les routes principales.

L'unité E traverse un côté d'hexagone de montagne en utilisant le mouvement tactique, un marqueur 1/2 Eff est donc placé.

L'unité F se déplace jusqu'au sommet du mont Soprano et doit s'arrêter : une unité ne peut traverser qu'un côté d'hexagone de montagne par phase de mouvement.

Les unités A et F devraient recevoir un marqueur 1/2 Eff comme l'unité E, mais ce n'est pas le cas puisqu'elles ne terminent pas leur mouvement adjacentes à des unités ennemies.

7.0 LIAISONS D'HEXAGONE

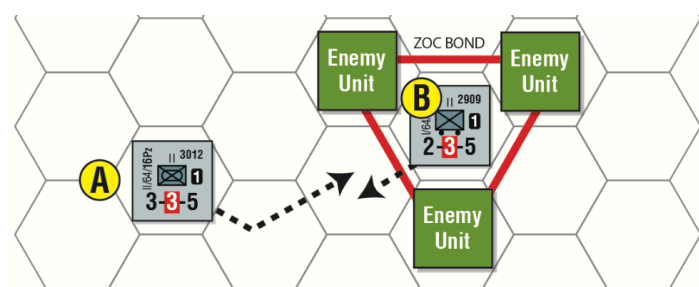
7.1 Comment former une liaison d'hexagone

Toute unité de combat sans contour blanc autour de son pion et en bon ordre (13.1.1) peut former une liaison d'hexagone. Lorsque deux unités (ou piles) de ce type sont distantes de deux hexagones (avec un hexagone vide entre elles), elles créent une liaison qu'aucune unité ennemie ne peut pénétrer ni traverser. En raison de la structure d'une grille hexagonale, il existe deux types de liaisons d'hexagone, les liaisons d'hexagone et les liaisons de côté d'hexagone (voir l'illustration en haut de la page suivante).

Les unités à empilement gratuit (4.3) ont une ZOC, mais ne peuvent pas former de liaisons d'hexagone.

7.2 Effets des liaisons d'hexagone

- Les unités ne peuvent ni pénétrer ni traverser une liaison d'hexagone ennemie pendant la phase de mouvement.
- Les unités forcées de retraiter dans une liaison d'hexagone ennemie ou à travers une liaison de côté d'hexagone ennemie sont éliminées.
- Les unités ne peuvent pas avancer après combat dans une liaison d'hexagone ennemie ou à travers une liaison de côté d'hexagone ennemi, sauf si elles pénètrent dans l'hexagone libéré par le défenseur.
- Le ravitaillement ne peut jamais être tracé dans une liaison d'hexagone ennemie ou à travers une liaison de côté d'hexagone ennemi.



7.3 Rupture des liaisons d'hexagone

Une liaison de côté d'hexagone est rompue lorsque des unités ennemies se trouvent de chaque côté de la liaison d'hexagone (comme entre les unités D et E dans l'illustration en haut de la page suivante). Une liaison d'hexagone est rompue lorsque l'hexagone intermédiaire contient une unité ennemie (comme entre les unités E et F). Une liaison est rompue dès que la condition se produit.

EXEMPLE : L'unité A se déplace adjacente à l'unité B, brisant ainsi la liaison d'hexagone ennemie. L'unité B peut alors se déplacer dans l'hexagone où se trouve l'unité A.

7.4 Entrecroiser des liaisons d'hexagone

Si les deux joueurs ont des liaisons d'hexagone qui s'entrecroisent, aucun des deux joueurs ne peut traverser la liaison d'hexagone de l'autre jusqu'à ce qu'elle soit rompue (comme entre les unités F et G dans l'illustration en haut de la page suivante).

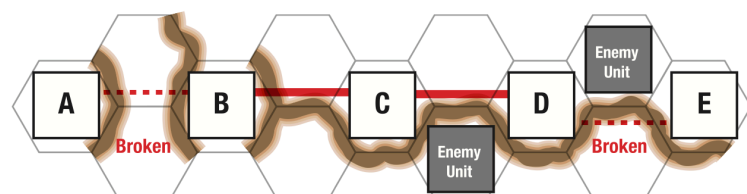
7.5 Liaisons d'hexagone avec zones d'entrée

Une unité peut former une liaison de côté d'hexagone (mais pas une liaison d'hexagone) avec une zone d'entrée amie (21.2). Les liaisons d'hexagone avec une zone d'entrée ennemie ou un bord de carte neutre ne sont pas autorisés.

7.6 Liaisons d'hexagone et terrain

(7.6.1) Côtés d'hexagone de montagne : Les unités ne peuvent pas former de liaison d'hexagone entre deux côtés d'hexagone de montagne sans route. Pour déterminer si une montagne rompt une liaison d'hexagone, poussez la liaison d'hexagone d'un côté ou de l'autre du bord d'hexagone de montagne, il ne peut pas être poussé dans un hexagone occupé par une unité ennemie.

Les unités de véhicules ne peuvent pas former de liaison d'hexagone à travers un côté d'hexagone de montagne, sauf en présence d'une route (un col sans route ne suffit pas).



Exemples : A-B est rompue car la liaison traverse deux côtés d'hexagone de montagne.

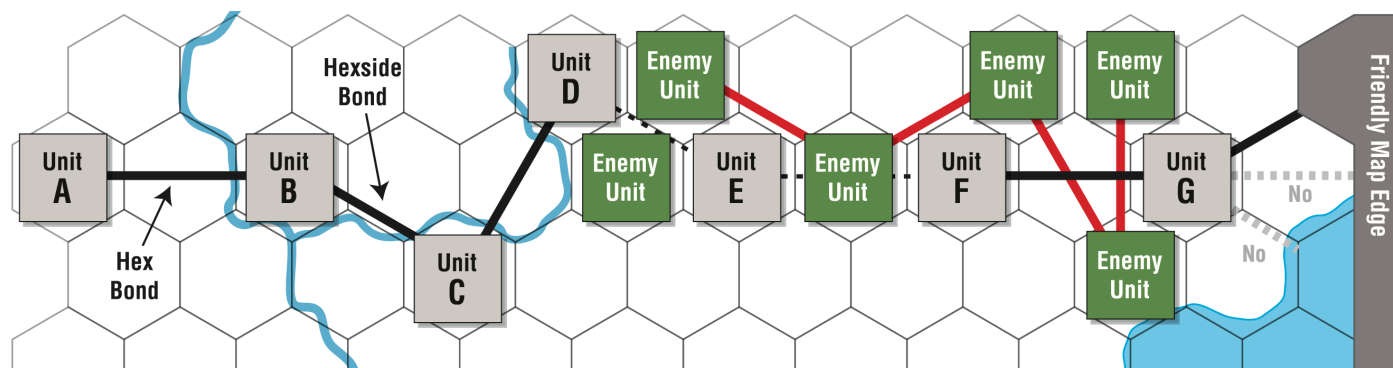
B-C ne traverse qu'un seul côté d'hexagone de montagne.

C-D ne traverse aucun côté d'hexagone de montagne.

D-E est rompue car la liaison doit être déplacée vers un hexagone non occupée par une unité ennemie, ce qui a pour conséquence que la liaison d'hexagone traverse deux côtés d'hexagone de montagne.

(7.6.2) La côte : Les liaisons d'hexagone ne peuvent pas être formés avec la côte.

(7.6.3) Rivières : Les liaisons d'hexagone peuvent être formés à travers deux côtés d'hexagone de rivières mineures. **NOTE DE JEU :** Il n'y a pas de rivières majeures, mais il y en aura plus tard dans la série.



EXEMPLES DE LIAISONS D'HEXAGONE : Les lignes noires indiquent les liaisons d'hexagone amies, les lignes rouges indiquent les liaisons d'hexagone ennemies, les lignes pointillées fines indiquent les liaisons d'hexagone rompues. Il n'y a pas de liaison de côté d'hexagone entre les unités D et E, elle a été rompue, de même pour la liaison d'hexagone entre les unités E et F.

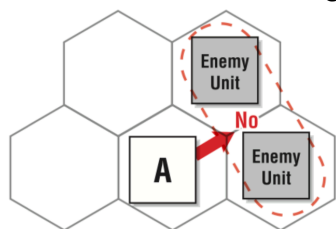
La liaison d'hexagone entre les unités C et D n'est pas rompue par les deux côtés d'hexagone de rivière mineure (7.6.3). Les unités F et G ont toujours une liaison d'hexagone même si elle est intersectée par les liaisons d'hexagone ennemis. L'unité G a une liaison de côté d'hexagone avec la zone d'entrée amie, mais pas de liaison de côté d'hexagone avec la côte, contrairement à d'autres jeux du système.

8.0 COMBAT

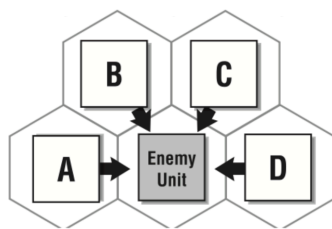
8.1 Principes de base

Pendant la phase de combat, le joueur dont c'est le tour peut attaquer les unités de combat ennemies adjacentes. L'attaque est volontaire : aucune unité ni pile n'est forcée d'attaquer. Aucune unité ne peut attaquer ou être attaquée plus d'une fois par phase de combat (exception : combat de percée [15.0]). Certaines unités d'une pile peuvent attaquer, tandis que les autres n'attaquent pas ou attaquent des hexagones différents. Toutes les unités en défense dans un hexagone doivent être attaquées comme une force de défense combinée. L'attaquant peut mener ses attaques dans n'importe quel ordre et n'a pas besoin de les annoncer à l'avance. Une unité ne peut pas attaquer dans un hexagone où il lui est interdit d'entrer ni à travers un côté d'hexagone qu'elle ne peut traverser pendant la phase de mouvement.

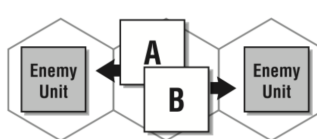
8.2 Combat multi-hexagones



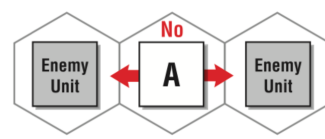
- L'attaquant ne peut attaquer qu'un seul hexagone par combat.



- Une unité ou une pile en défense peut être attaquée depuis un maximum de six hexagones adjacents différents.



- Les unités situées dans le même hexagone peuvent attaquer des défenseurs adjacents situés dans des hexagones différents, à condition que chaque attaque soit menée séparément.



- Aucune unité ne peut diviser sa force d'attaque pour attaquer plusieurs hexagones.

8.3 Procédure de combat

Suivez ces étapes pour chaque combat :

ÉTAPE 1 : Comparez la force d'attaque combinée des unités attaquantes à la force de défense totale des unités en défense et exprimez cette comparaison sous forme de rapport numérique (attaquant/défenseur). Arrondissez le rapport à l'inférieur pour qu'il corresponde à l'une des colonnes du tableau des résultats de combat (CRT).

EXEMPLES : Un rapport de 7/2 correspond à 3/1, 9/4 à 2/1, 6/4 à 1/1 et 5/6 à 1/2.

ÉTAPE 2 : Les joueurs déterminent si un décalage de colonne sur la CRT est appliqué pour les chars (9.3), l'élite (9.7) ou la pluie (22.4). L'attaquant doit ensuite déclarer tout appui aérien (9.4), décalage d'artillerie (9.5) et/ou appui naval (9.6). Le défenseur déclare ensuite un appui aérien défensif (le cas échéant). Voir 9.2 pour plus de détails.

ÉTAPE 3 : Si l'hexagone en défense contient une unité à force variable, sa force est déterminée maintenant (19.3).

ÉTAPE 4 : Après ajustement des décalages de colonne, lancez 1D6. Utilisez la colonne correspondante sur la CRT, comparez le résultat du jet de dé et appliquez les résultats. Les joueurs retirent immédiatement toute perte de pas (10.2) et effectuent une défense déterminée (11.0) ou une retraite (12.0) si nécessaire. Les unités qui battent en retraite sont marquées comme désorganisées ou en retraite complète (13.0).

ÉTAPE 5 : Si le défenseur a été éliminé ou a battu en retraite, l'attaquant peut effectuer une avance après combat (14.0). Le combat de percée (15.0) peut se produire pendant l'avance après combat.

8.4 Force d'assaut principale (MAF)

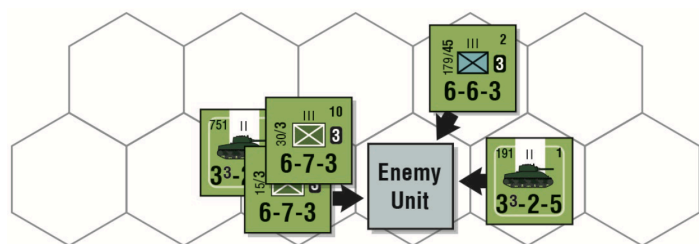
(8.4.1) Généralités : Pour chaque attaque, l'attaquant doit déclarer une unité ou une formation comme force d'assaut principale. La force d'assaut principale attaque à pleine puissance, toutes les autres unités attaquent à la moitié de leur puissance (arrondir à l'entier supérieur).

NOTE DE CONCEPTION : Les unités qui ne font pas partie de la force d'assaut principale fournissent un tir d'appui ou exercent une pression sur les flancs.

(8.4.2) Définition d'une formation : Les formations sont généralement des divisions, mais il existe deux exceptions : les trois bataillons de rangers US forment une formation appelée les rangers de Darby. Les deux bataillons de commandos britanniques forment une formation appelée brigade commando. Ces deux formations sont traitées comme une division.

(8.4.3) Un attachement : Pour le joueur allié, toute unité de chars (silhouette) ou tout bataillon, quel que soit son type, peut être attachée temporairement à une MAF par simple empilement avec l'une des unités de la MAF. Pour le joueur allemand, il peut s'agir de n'importe quelle unité, quelle que soit sa taille. Lorsqu'elles sont attachées, elles peuvent être considérées comme faisant partie de la MAF et sont comptabilisées à pleine puissance.

L'unité peut être indépendante (8.4.4) ou appartenir à une autre formation.



EXEMPLE : La 3e division, avec un bataillon de chars rattaché, est la MAF et attaque à pleine puissance tandis que les deux autres unités attaquent à demi-puissance. Leur force d'attaque totale est de 20.

(8.4.4) Unités indépendantes : La plupart des unités indépendantes sont identifiées par une barre blanche ou un symbole de type d'unité rempli en blanc.

Il existe deux exceptions : le 2/509e bataillon de parachutistes et les unités de BH.

Les unités indépendantes ne font partie d'aucune formation, mais peuvent être rattachées.

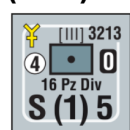
(8.4.5) Limite de force de combat : Le défenseur et l'attaquant peuvent utiliser un maximum de 20 points de force lors d'un combat donné. Tous les points de force dépassant cette limite sont ignorés. Cette limite s'applique après doublement et division par deux.

EXEMPLE 1 : Deux 5-7-3 défendant un hexagone de colline auront une force modifiée de 20, et pas 28.

EXEMPLE 2 : Une attaque avec une force de combat de 24 à travers des hexagones de montagne serait divisée par deux à 12, n'appliquez pas la limite de valeur à 20 avant de diviser par deux.

NOTE DE JEU : Une fois que le défenseur a une force de combat de 11 dans un hexagone, l'attaquant ne peut obtenir qu'un 1/1 avant les changements de colonne.

(8.4.6) Unités entre parenthèses :

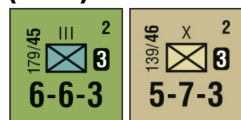


La force en défense de ces unités n'est utilisée que si elles sont les seules dans l'hexagone. S'il y a plusieurs unités de ce type dans l'hexagone, une seule est utilisée.

Lorsqu'elle est empilée avec d'autres unités, l'unité ne peut pas être sélectionnée pour une perte de pas tant que toutes les autres unités en défense ne sont pas éliminées.

8.5 Restrictions de coordination alliée

(8.5.1) États-Unis et Commonwealth :



Les unités US ne peuvent pas participer à une attaque avec des unités du CW et vice-versa.

Si elles sont empilées, elles peuvent se défendre ensemble sans subir de préjudice.

Les unités US et CW peuvent former des liaisons d'hexagone entre elles.

(8.5.2) 5e et 8e Armées : Les unités des 5e et 8e armées ne peuvent jamais participer à la même attaque.

8.6 Rapports minimum et maximum

(8.6.1) Généralités : Les combats avec un rapport inférieur à 1/3 ne sont pas autorisés.

Les combats avec un rapport de 8/1 ou 9/1 sont résolus sur la colonne 7/1.

Les combats avec un rapport de 10/1 ou plus aboutissent automatiquement à un résultat de DS.

(8.6.2) Décalages de colonnes : Pour appliquer des décalages de colonnes au-delà de la colonne 7/1, partez du principe que les colonnes 8/1, 9/1, etc. existent. Appliquez les restrictions minimales et maximales après avoir calculé l'effet net des décalages de colonnes de l'attaquant et du défenseur.

EXEMPLE : Un rapport de 8/1 avec un décalage restant pour l'appui aérien défensif serait résolu sur la colonne 7/1, et non sur la colonne 6/1. Un rapport de 7/1 avec un décalage vers la droite serait résolu sur la colonne 7/1.

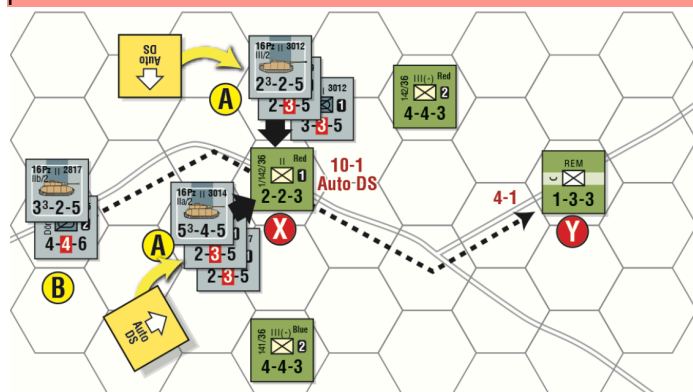
8.7 DS automatique



(8.7.1) Procédure : Les unités en défense peuvent subir un résultat de défense dispersé automatique (Auto DS) pendant une phase de mouvement lorsque le joueur dont c'est le tour a suffisamment d'unités adjacentes à l'hexagone du défenseur pour garantir un rapport de 10/1. Les restrictions de MAF (8.4) et de coordination alliée s'appliquent (8.5). Les décalages de char et d'élite (9.3 et 9.7) peuvent être utilisés, mais pas les décalages aériens, navals ou d'artillerie (qui ne sont attribués que pendant la phase de combat). À ce moment, le joueur dont c'est le tour peut déclarer une attaque de DS automatique contre l'hexagone. Les unités en défense subissent immédiatement un résultat DS et les unités survivantes sont retraitées de **4 hexagones** par le défenseur, conformément aux directives de direction de retraite (12.1.3). Toutes les unités ayant rendu possible le 10/1 sont signalées d'un marqueur Auto DS, elles ne peuvent pas se déplacer plus loin pendant cette phase de mouvement ni participer à un combat régulier lors de la phase de combat suivante.

(8.7.2) Avance après combat : Pendant la phase de combat, les unités signalées par un marqueur Auto DS peuvent, après la résolution de tous les combats et tentatives de désengagement, effectuer leur avance après combat à la distance maximale autorisée (14.2), après quoi les marqueurs sont retirés. Comme en combat normal, une seule pile de chaque attaque de DS automatique peut effectuer un combat de percée (15.4).

Important : Les marqueurs Auto DS sont placés pendant la phase de mouvement, jamais pendant la phase de combat.



EXEMPLE : Durant la phase de mouvement allemande, le joueur allemand déplace les six unités indiquées ci-contre adjacentes au bataillon américain. Le rapport de force étant de 16/2, avec deux décalages (char et élite) le rapport de force est de 10/1. Le bataillon US est immédiatement éliminé. Les six unités allemandes reçoivent des marqueurs Auto DS. La pile B peut alors se déplacer sur la route et préparer une attaque à 4/1 (7/3 avec deux décalages) contre l'hexagone pour la phase de combat.

9.0 MODIFICATEURS DE COMBAT

9.1 Diviser par deux et doubler

Une unité ne peut jamais être divisée par deux ou doublée plus d'une fois. Lors de la division par deux, divisez toujours par unité (et non par pile) et arrondissez les fractions à l'entier supérieur. Si une unité est divisée par deux et doublée (par exemple une unité désorganisée défendant dans un hexagone de ville), elle retrouve sa force imprimée. Les unités sont divisées par deux pour les raisons suivantes :

- Les unités de véhicules (2.3.3) attaquant à travers un côté d'hexagone de rivière (9.8).
- Toute unité attaquant à travers un côté d'hexagone de montagne (9.8).
- Attaquer lorsqu'elle a un marqueur ½ Eff (5.7).
- Attaquer lorsqu'elle a un marqueur non ravitaillée (16.4).
- Les unités désorganisées en défense (13.2).

9.2 Résumé des décalages de CRT

Décalages de CRT à droite	Décalages de CRT à gauche
Décalage de char pour l'attaquant (9.3.1)	Décalage de char pour le défenseur (9.3.2)
Appui aérien pour l'attaquant (9.4)	Appui aérien pour le défenseur (9.4)
Appui d'artillerie de division (9.5.1)	Pluie (22.4)
Appui de corps ou naval (9.5.2)	
Décalage d'élite (9.7)	

Restrictions :

- Pas plus d'un appui divisionnaire et d'un appui de corps ne peuvent être utilisés par attaque (9.5).
- Le nombre maximal de décalages pour l'attaquant est de cinq : décalage de char, appui aérien, ASU divisionnaire, ASU de corps et unité d'élite.

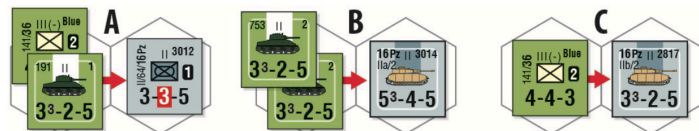
L'appui naval est une forme d'appui de corps, le joueur attaquant ne peut donc jamais utiliser à la fois un marqueur d'appui naval et une ASU de corps.

- Les marqueurs d'appui aérien et naval du CW ne peuvent soutenir qu'une attaque du CW, tandis que les marqueurs d'appui aérien et naval US ne peuvent soutenir qu'une attaque US. S'ils sont utilisés en défense, il doit y avoir au moins une unité de cette nationalité dans l'hexagone en défense.

9.3 Décalage de char

(9.3.1) Décalage de l'attaquant : Si le terrain le permet (9.3.3), l'attaquant obtient un décalage d'une colonne vers la droite sur la CRT s'il a une unité de chars dans sa MAF et que le défenseur n'a aucune unité de chars dans l'hexagone, ou qu'il en a, mais que toutes ont une valeur de char inférieure à la valeur de char la plus élevée parmi les unités attaquantes. Utilisez uniquement la meilleure valeur de char de chaque camp pour la comparaison, n'additionnez pas les valeurs de char.

(9.3.2) Décalage du défenseur : L'attaquant subit un décalage de colonne vers la gauche s'il n'a pas d'unité de chars dans sa MAF et que le défenseur a une unité de chars, ou que les deux camps ont des unités de chars participant au combat, mais que la valeur de char de l'attaquant est inférieure à celle du défenseur. Utilisez uniquement la meilleure valeur de char de chaque camp pour la comparaison.



EXEMPLES : Le joueur allié attaque en terrain dégagé. En A, l'attaquant obtient le décalage de char, en B aucun des deux camps n'obtient le décalage de char et en C le défenseur obtient le décalage de char.

(9.3.3) Décalage de char et terrain : Aucun joueur ne peut obtenir le décalage de char si le défenseur se trouve dans un hexagone de colline, de marais, de montagne ou de ville. Les unités de chars attaquant à travers un côté d'hexagone de rivière ou de montagne ne peuvent pas être utilisées pour obtenir le décalage de char, mais leur présence est suffisante pour éventuellement empêcher le défenseur de l'obtenir (9.3.2).

(9.3.4) Bataillons de chasseurs de chars :

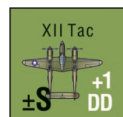


Les unités dont la valeur de char est en rouge dans un carré jaune voient leur valeur de char diminuée de 1 lorsqu'elles attaquent. Ces unités sont principalement utilisées à des fins antichars.



EXEMPLE : En A le défenseur allemand obtiendrait le décalage de char. En B aucun des deux joueurs ne l'obtiendrait.

9.4 Appui aérien



Chaque camp peut utiliser au maximum une unité aérienne disponible par combat. Il n'y a aucune restriction de portée. Les unités aériennes US et CW ne peuvent être utilisées que si une unité terrestre de leur nationalité participe au combat. Voir la règle 22.2.2 pour les restrictions concernant l'unité aérienne allemande.

Une fois qu'il a servi, retournez le marqueur sur sa face utilisé.

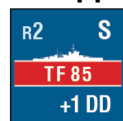
9.5 Appui d'artillerie

(9.5.1) Appui divisionnaire : Une ASU de division qui est à portée (17.4), sur sa face prêt, peut être utilisée par l'attaquant pour effectuer un décalage d'une colonne vers la droite sur la CRT. Au moins une unité de la division doit participer à l'attaque. Une fois utilisée, retournez l'ASU sur sa face utilisé.

(9.5.2) Appui de corps : Une ASU de corps (ou marqueur naval) à portée, sur sa face prêt, peut être utilisée par l'attaquant pour effectuer un décalage d'une colonne vers la droite sur la CRT. Une fois utilisée, retournez l'ASU ou le marqueur naval sur sa face utilisé.

(9.5.3) Deux décalages d'artillerie : L'attaquant peut obtenir un maximum de deux décalages d'artillerie si les appuis de division et de corps sont utilisés.

9.6 Appui naval



Le joueur allié dispose de deux marqueurs d'appui naval, un US et un CW. S'ils sont disponibles, chacun peut être utilisé une fois pendant le tour de jeu.

L'hexagone cible (où se trouvent les unités en défense) doit être dans un rayon de 2 hexagones de la zone maritime non jouable (par exemple, Salerno serait à un hexagone de cette zone).

Aucun appui naval n'est autorisé au NORD de la pointe Campanella.

L'appui naval est traité de la même manière qu'une ASU pour l'appui d'artillerie. Vous ne pouvez jamais utiliser à la fois une ASU de corps et une unité navale dans la même bataille (voir 19.4).

9.7 Décalage d'élite

Si l'attaquant possède une unité d'élite dans sa MAF et que le défenseur n'a aucune unité d'élite dans l'hexagone en défense, l'attaquant gagne un décalage de colonne à droite sur la CRT.

Le défenseur ne peut jamais obtenir le décalage d'élite.

9.8 Terrain

• **RIVIÈRES :** La valeur du défenseur est doublée si toutes les unités participantes attaquent à travers un côté d'hexagone de rivière. Les unités de véhicules (2.3.3) attaquant à travers des rivières (avec ou sans pont) sont divisées par deux (arrondies à l'entier supérieur).

• **COLLINES, MARAIS et VILLE :** Toutes les unités de combat, à l'exception des unités de chars en silhouette, des ASU et des unités à force variable, voient leur force défensive doublée sur ce terrain.

• **CÔTÉS D'HEXAGONES DE MONTAGNE :** Toutes les unités de combat attaquant à travers des côtés d'hexagone de montagne sont divisées par deux. Les unités de chars et de reconnaissance (2.3.3) ne peuvent attaquer à travers des côtés d'hexagone de montagne que s'il y a une route ou un col.



EXEMPLES : En X toutes les unités US attaquent à travers les côtés d'hexagones de rivière, la force en défense de l'unité allemande est donc doublée et le rapport de force est de 10/6 (1/1). En Y puisqu'une unité n'attaque pas à travers un côté d'hexagone de rivière, la force du défenseur n'est pas doublée et le rapport de force est de 12/3 (4/1).

9.9 Autres modificateurs de combat

- **DÉSORGANISÉ** : Force en défense divisée par deux (13.2.1).
- **RETRAITE COMPLÈTE** : Force en défense = 0 (13.3.2).
- **NON RAVITAILLÉES** : Force en attaque divisée par deux (16.4).
- **PLUIE** : Tous les combats subissent un décalage vers la gauche sur la CRT (22.4).

10.0 RÉSULTATS DES COMBATS

10.1 Explication des résultats des combats

Les termes "attaquant" et "défenseur" désignent uniquement les unités participant au combat en question et non la situation stratégique.

DS = DÉFENSEUR DISPERSÉ : Le défenseur perd un pas, l'unité choisie est déterminée par l'attaquant. Les défenseurs survivants doivent retraiter de 4 hexagones et sont marqués en retraite complète, aucune défense déterminée (11.0) n'est possible. L'attaquant peut avancer jusqu'à 4 hexagones avec ses unités mécanisées et 2 hexagones avec ses unités non mécanisées.

DR4 = Le défenseur doit retraiter de 4 hexagones et est marqué en retraite complète, aucune défense déterminée n'est possible. L'attaquant peut avancer jusqu'à 3 hexagones avec ses unités mécanisées et 2 hexagones avec ses unités non mécanisées.

D1 = Le défenseur perd un pas. Les défenseurs survivants doivent soit retraiter de 3 hexagones et être désorganisés, soit mener une défense déterminée. L'attaquant peut avancer jusqu'à 3 hexagones avec ses unités mécanisées et 2 hexagones avec ses unités non mécanisées si le défenseur retraite.

A1/D1 = Les deux camps perdent un pas. Les défenseurs survivants doivent soit retraiter de 2 hexagones et être désorganisés, soit mener une défense déterminée.

L'attaquant peut avancer de 2 hexagones si le défenseur retraite.

A1/DR2 = L'attaquant perd un pas. Le défenseur doit soit retraiter de 2 hexagones et être désorganisé, soit mener une défense déterminée. L'attaquant peut avancer de 2 hexagones si le défenseur retraite.

DR2 = Le défenseur doit soit retraiter de 2 hexagones et être désorganisé, soit mener une défense déterminée. L'attaquant peut avancer de 2 hexagones si le défenseur retraite.

DRX = Les deux camps perdent un pas, l'unité choisie est déterminée par le joueur adverse. Le défenseur doit soit retraiter de 2 hexagones et devenir désorganisé, soit mener une défense déterminée. L'attaquant peut avancer de 2 hexagones si le défenseur retraite.

Dis : Le défenseur est désorganisé. Aucune retraite ni avance, ni perte de pas. Si des unités en défense étaient déjà désorganisés, elles sont en retraite complète et doivent retraiter de deux hexagones.

EX = Échange : Les deux camps perdent un pas, l'unité choisie est déterminée par le joueur adverse. Aucune retraite pour le défenseur. Si le défenseur n'avait qu'un seul pas impliqué, l'attaquant peut entrer dans l'hexagone libéré et s'arrêter, il s'agit d'une avancée limitée (14.2.2).

A1 = L'attaquant perd un pas. Aucune retraite ni avance.

10.2 Sélection des pertes de pas

(10.2.1) Qui choisit : Le joueur propriétaire sélectionne l'unité qui subira la perte de pas, sauf si un **EX**, **DRX** ou **DS** a été obtenu. Lorsque ces résultats sont obtenus, le joueur adverse choisit la perte de pas.

(10.2.2) Directives relatives aux pertes de pas : Les pertes de pas doivent provenir d'unités ayant contribué à la force d'attaque ou de défense de la bataille et, pour l'attaquant, faisant partie de la MAF. Les unités entre parenthèses (8.4.6) et les unités n'ayant contribué ni à l'attaque ni à la défense ne peuvent être sélectionnées tant que toutes les autres unités participantes n'ont pas été éliminées. Toute unité participante peut être sélectionnée, même si elle n'a pas nécessairement fourni un décalage de char ou d'élite. Si les deux camps doivent supprimer un pas, le défenseur choisit en premier.

REMARQUE : Les unités en sur-empilement et celles qui ont reculé dans l'hexagone après un combat précédent ne contribueront pas à la défense de l'hexagone et ne pourront pas être sélectionnées.

10.3 Indication des pertes de pas

Retourner une unité indique qu'elle a subi une perte de pas. S'il s'agit d'une unité à 1 pas ou d'une unité à 2 pas déjà retournée, elle est éliminée. Une unité à 3 pas forme un cadre (10.4) pour son troisième pas.

10.4 Cadres et tableau des cadres

(10.4.1) Généralités : Lorsqu'une unité à 3 pas subit une deuxième perte de pas, elle peut être remplacée par un cadre du type d'unité approprié. Placez le régiment ou la brigade sur le tableau des cadres imprimé sur la carte et placez le cadre sur la carte à l'emplacement de l'unité.

(10.4.2) Les cadres ne sont pas obligatoires : Les joueurs peuvent choisir de ne pas utiliser de cadre et de placer l'unité à 3 pas directement dans la case éliminé. Dans ce cas, l'unité est considérée comme ayant perdu deux pas. Cette option est obligatoire s'il n'y a pas de cadre disponible sur le tableau.

(10.4.3) Élimination d'un cadre : Si un cadre est éliminé, alors l'unité qu'il représentait est placée dans la case éliminé et le cadre est replacé sur le tableau et peut être utilisé à nouveau pour une autre unité.

11.0 DÉFENSE DÉTERMINÉE

11.1 Généralités

Le défenseur peut tenter d'annuler la partie retraite d'un résultat de la CRT en utilisant le tableau de défense déterminée, à condition qu'au moins un pas ait survécu au combat et que le résultat du combat le permette. Un résultat réussi sur ce tableau annule la retraite, la désorganisation et l'avance après combat.

11.2 Tableau de défense déterminée

(11.2.1) Procédure : Les pertes de pas dues à la CRT sont appliquées avant la résolution de la défense déterminée. Si deux unités ou plus survivent dans la pile en défense, le défenseur en choisit une comme unité de tête (11.2.3). S'il n'y a qu'une seule unité éligible, alors cette unité doit être l'unité de tête. Le terrain de l'hexagone du défenseur détermine la colonne à utiliser sur le tableau. Utilisez la colonne "ville" pour les unités dans les hexagones de ville, la colonne "clair" pour les unités dans les hexagones clair sans ville, et la colonne "autre" pour tous les autres hexagones. Lancez un **1D6** et appliquez le résultat.

(11.2.2) Couleurs de fond de la CRT : Si la couleur de fond de la CRT est orange , alors le défenseur subit un modificateur de -1 au jet de dé s'il mène une défense déterminée.

Si le fond est rouge , alors une défense déterminée n'est pas autorisée, même s'il s'agit d'une défense désespérée (11.5) pour le défenseur.

(11.2.3) Unités de tête : L'unité de tête détermine tous les DRM possibles et sera celle qui subira la perte de pas si elle est requise. Toute unité de combat en bon ordre (13.1.1) peut être une unité de tête, à l'exception d'une ASU (17.0).

Si aucune unité de la pile ne peut être l'unité de tête, une défense déterminée est impossible.

(11.2.4) Modificateurs au jet de dé :

- +1 L'unité de tête est élite (2.3.2).
- 1 L'unité de tête est de faible qualité (2.3.2).
- 1 Le résultat sur la CRT est orange .
- +1 Soutien défensif (11.3, 19.4).

Sauf si le marqueur Vaillant/Warspite est utilisé (19.4), le modificateur maximal pour la défense déterminée est soutien défensif (+1) plus une unité d'élite (+1) = +2.

11.3 Soutien défensif

Le défenseur peut utiliser une unité aérienne, ASU ou navale à portée pour modifier le jet de dé. L'unité aérienne, ASU ou navale doit être de la même nationalité que l'unité de tête. Si une ASU de division est utilisée alors au moins une unité de cette division doit se trouver dans l'hexagone (il n'est pas nécessaire qu'elle soit l'unité de tête). Le défenseur doit déclarer un soutien défensif avant le lancement du dé. Seules les unités aériennes, navales et ASU placées sur leur face prêt peuvent être utilisées et une seule unité peut être utilisée pour chaque défense déterminée. Le modificateur maximal pour le soutien défensif est de +1. Une fois utilisées, les unités aériennes, navales ou ASU sont retournées sur leur face utilisé.

11.4 Explication des résultats

(11.4.1) Liste des résultats

-/1	L'unité de tête perd un pas et la défense déterminée échoue.
-/-	Aucune perte de pas, défense déterminée échoue.
-/- P	Aucune perte de pas, succès partiel (11.6.2).
-/- D	Aucune perte de pas, retardé (11.6.1).
-/1 H	L'unité de tête perd un pas et le défenseur tient.
1*/1 H	Les deux camps perdent un pas. Celle de l'attaquant est choisie par le défenseur. Le défenseur tient.
1/dis H	L'attaquant perd un pas, l'unité de tête du défenseur est désorganisée mais tient.

(11.4.2) Défenseurs à un pas : Si le défenseur n'avait qu'un pas qui a été perdu lors d'une défense déterminée réussie et que l'hexagone est désormais vide d'unités de combat, l'attaquant fait une avance limitée (14.2.2).

(11.4.3) Tenir ou retardé : Si le résultat offre un choix (par exemple, -/1H ou retardé), le défenseur peut choisir l'un ou l'autre.

(11.4.4) Échec de la défense déterminée : Si le résultat n'est ni H (Tenir) ni P (Partiel), la défense déterminée échoue et l'unité ou la pile doit retraiter, sauf si elle n'a pas de voie de retraite (11.5).

11.5 Défense désespérée

(11.5.1) Généralités : Cela se produit lorsque les unités en défense n'ont pas de voie de retraite et ne sont donc plus susceptibles de poursuivre le combat.

Au prix de la perte d'un pas par tentative ratée, le défenseur peut continuer à lancer les dés sur la table de défense déterminée jusqu'à ce que toutes les unités en défense soient éliminées ou qu'il parvienne à tenir.

(11.5.2) Éligibilité : Une défense désespérée n'est autorisée que si la pile en défense est éligible à une défense déterminée et que l'une des conditions suivantes s'applique :

- Une ou plusieurs unités seront éliminées si elles retraitent (11.5.4), ou
- Elles occupent un hexagone de port ou de tête de pont et la perte de cet hexagone les rendra non ravitaillées à la fin de leur retraite.

(11.5.3) Procédure : Déclarer que les unités en défense sont en situation de défense désespérée et mener la défense déterminée de la manière habituelle.

Cependant, si la tentative échoue, l'ignorer, appliquer une perte de pas à l'unité de tête et réessayer. Une nouvelle unité de tête peut être sélectionnée après chaque tentative.

Si plusieurs jets de dé sont nécessaires, le DRM du soutien défensif s'applique à chaque jet de dé.

Si le résultat est retardé, voir (11.6.1), s'il est partiel, voir (11.6.2).



EXEMPLE : Les trois unités britanniques à gauche défendent un hexagone de colline. Ces unités n'ont pas de voie de retraite et le résultat sur la CRT est D1.

Le défenseur retire le bataillon 5H/46 comme perte de pas pour le résultat D1 et

déclare une défense déterminée.

Il choisit le bataillon de commandos d'élite comme unité de tête et utilise la colonne "autre" du tableau de DD. Le jet de dé donne un 2, modifié en 3 pour l'unité d'élite, ce qui correspond à un résultat "-" échec.

Il élimine les commandos et la brigade (la seule unité restante) devient l'unité de tête.

Comme il s'agit d'une défense désespérée, il peut continuer à lancer le dé.

Il obtient un 3, ce qui correspond à un autre échec. Il réduit la brigade d'un pas et relance le dé.

Cette fois, il obtient un 5 = "-/1H" : la retraite est annulée au prix d'un autre pas pour la brigade.

Le défenseur a perdu un total de quatre pas et il ne reste donc qu'un cadre 1-3-3 dans l'hexagone.

(11.5.4) Unités de véhicules sans retraite : Si certaines unités peuvent retraire et d'autres non, le défenseur doit retraire celles qui le peuvent et demander aux autres d'effectuer une défense désespérée.

11.6 Retardé et succès partiel

(11.6.1) Retardé : Le défenseur recule de 1 à 3 hexagones (au choix) et devient désorganisé.

L'attaquant obtient une avance limitée (14.2.2). Si le défenseur est éliminé en reculant, considérez retardé comme un échec : retirez un pas et relancez le dé. Si un autre retardé est obtenu lors de la même défense désespérée, considérez le second comme un résultat de -/1 H.

SI LE DÉFENSEUR RECULE D'UN HEX : Suivez toutes les règles de retraite : l'unité/pile ne peut terminer sa retraite dans une EZOC, sauf si une unité amie n'ayant pas reculé occupe l'hexagone.

(11.6.2) Succès partiel/marqueur bataille urbaine :

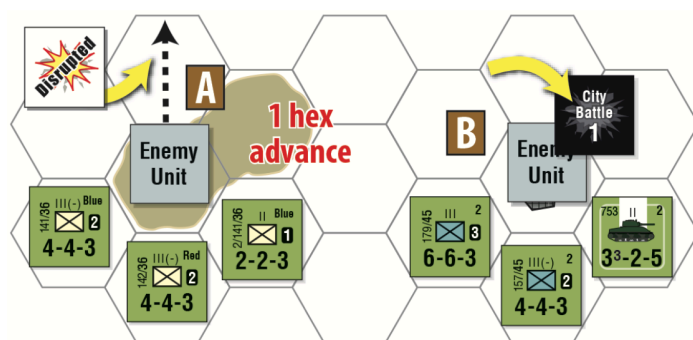


Si le défenseur se trouvait dans un hexagone de ville, placez un marqueur de bataille urbaine sur le côté "1" et annulez la retraite.

Dès qu'un hexagone de ville possède un marqueur de bataille urbaine, considérez tous les succès partiels ultérieurs dans cet hexagone comme retardé (11.6.1).

EXEMPLE : Dans l'hexagone A, un résultat retardé oblige le défenseur à retraire et à devenir désorganisé. Les unités alliées peuvent avancer d'un hexagone dans n'importe quelle direction.

Dans l'hexagone B (une ville), un résultat partiel ajoute un marqueur de bataille urbaine.



(11.6.3) Suppression des marqueurs de bataille urbaine : Ces marqueurs sont retirés si le défenseur quitte l'hexagone de la ville ou si aucune unité ennemie n'est adjacente à celui-ci.

12.0 RETRAITES

12.1 Procédure de retraite

(12.1.1) Longueur de la retraite : Lorsqu'une retraite est ordonnée par la CRT ou par un DS automatique, les unités qui défendent doivent quitter l'hexagone et être retraitées par le joueur qui les contrôle.

Le nombre d'hexagones est déterminé par le résultat de la CRT.

Voir 12.1.5 arrêt d'une retraite pour une méthode permettant de réduire la longueur de la retraite.

(12.1.2) Piles : Un groupe d'unités en retraite peut se diviser et se retirer vers différents hexagones.

Les unités peuvent passer à travers les unités amies sans désorganiser celles qui ne retraitent pas.

(12.1.3) Règles de direction de la retraite : Toutes les retraitses doivent respecter les directives ci-dessous. Les directives sont classées par ordre de priorité (La directive n° 1 prime sur la n° 2, etc.).

1. Retraire sur n'importe quel hexagone qui n'entraîne pas l'élimination (12.2).

2. Si possible, chaque hexagone de la retraite doit éloigner l'unité ou la pile qui retraite de l'hexagone occupé quand le combat a été résolu.

3. Le premier hexagone de la retraite peut être un hexagone vide dans une EZOC tant que l'unité ne traverse ou n'entre pas dans une liaison d'hexagone ennemi.

Tout les hexagones suivants de la retraite doivent être libres d'EZOC.

Les unités amies non concernées par la retraite neutralisent les EZOC sur leur hexagone dans ce cas.

4. Si possible, retraire vers un hexagone où l'unité sera ravitaillée (16.3).

5. Si possible, éviter de retraire à travers un côté d'hexagone de montagne, sauf par une route ou un col.

(12.1.4) Sur-empilement : Les unités peuvent terminer leur retraite en violation des règles d'empilement. Cependant, le sur-empilement doit être corrigé avant la fin de la phase de mouvement suivante du joueur concerné, toutes les unités excédentaires étant alors éliminées (4.4).

(12.1.5) Interruption d'une retraite : N'importe quelle retraite qui pénètre dans un hexagone de ville contrôlée par un ami ou n'importe quelle unité alliée qui pénètre dans un hexagone contenant une unité de tête de pont (18.1.1) peut interrompre sa retraite sans subir de pénalité supplémentaire (l'unité reste cependant désorganisée ou en pleine retraite, selon le résultat du CRT).

12.2 Élimination lors d'une retraite : Une unité est éliminée si elle effectue une retraite,

- Dans un hexagone occupé par une unité ennemie.
- À travers ou dans une liaison d'hexagone ennemi.
- Dans deux hexagones vides consécutifs en EZOC.
- En s'arrêtant dans une EZOC. Les unités amies qui n'ont pas effectué de retraite pendant la phase actuelle neutralisent les EZOC dans l'hexagone qu'elles occupent.

Une unité peut retraire d'un hexagone supplémentaire pour éviter d'être éliminée, mais cela ne permet pas à une unité ayant retraité dans deux EZOC consécutives de survivre.

- Hors de la carte, sauf si c'est une zone d'entrée amie (21.3.2). (Retraire dans une zone d'entrée amie satisfait automatiquement le nombre d'hexagones requis pour la retraite.)

- Dans un hexagone où il lui est interdit d'entrer ni à travers un côté d'hexagone qu'elle ne peut traverser pendant la phase de mouvement.

- Avec une MA de 0.

- Voir la section retraite et terrain (12.3) pour d'autres restrictions.

12.3 Retraite et terrain

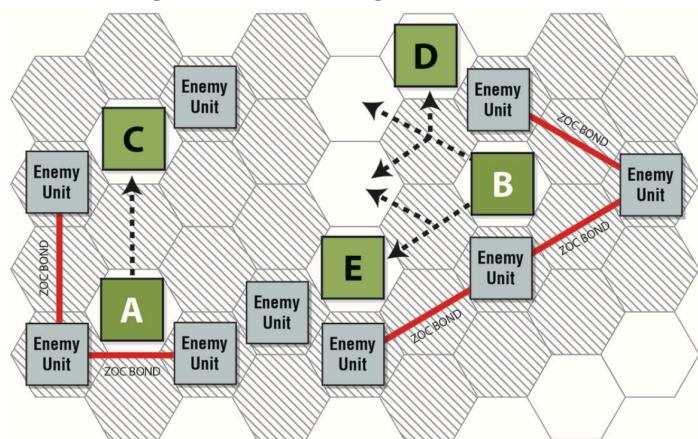
(12.3.1) Rivières et retraite : Les unités de type véhicule sont éliminées si elles retraitent à travers une rivière sans pont. Les rivières n'ont aucun effet sur les autres unités.

(12.3.2) Côtés d'hexagone de montagne et retraite : Les unités de type véhicule sont éliminées si elles retraitent à travers un côtés d'hexagone de montagne sans route ni col.

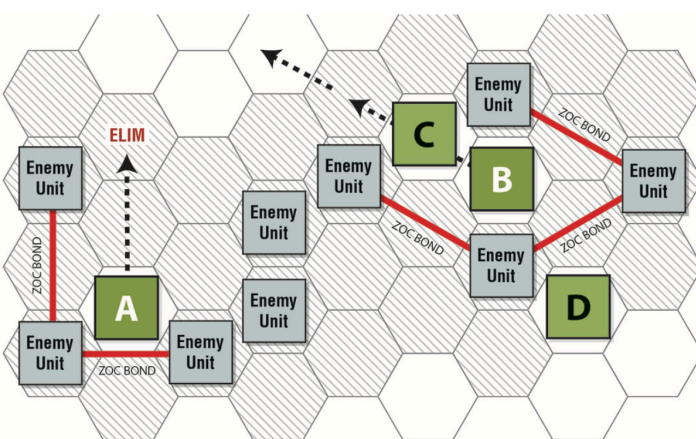
Toutes les autres unités sont marquées d'un indicateur ½ Eff.

Toute unité contrainte de retraire à travers deux côtés d'hexagone de montagne sans route ni col lors d'une même retraite est éliminée.

EXEMPLES DE RETRAITES



EXEMPLE #1: Les hexagones hachurés indiquent les EZOC. Les unités A et B doivent retraire de deux hexagones. L'unité A ne dispose que d'une seule voie de retraite dans l'hexagone contenant l'unité C. Ceci est autorisé car l'unité C annule les EZOC dans l'hexagone qu'elle occupe dans le cas des retraitses. L'unité B a le choix entre quatre hexagones pour retraire grâce aux unités amies D et E.



EXEMPLE #2: Les unités A et B doivent retraire de deux hexagones. L'unité A est éliminée car elle pénètre dans deux hexagones consécutifs contenant une EZOC. L'unité B évite l'élimination en retraire à travers l'unité C, puis en retraire d'un hexagone supplémentaire (12.2, 4e point).

12.4 L'élimination ne réduit pas l'avance

Si le défenseur est éliminé, l'attaquant bénéficie toujours de l'avance après combat maximale.

12.5 Combat contre des unités ayant précédemment retraité

Si une unité ou une pile retraite dans un hexagone occupé par un ami et que cet hexagone est attaqué (hors combat de percée) lors de la même phase de combat, les unités ayant retraité n'ajoutent pas leur force en défense au combat, ne peuvent pas être l'unité de tête, ne peuvent pas être sélectionnées pour prendre une perte de pas et en cas de nouvelle retraite, sont éliminées.

Cette règle ne s'applique pas au combat de percée (15.3).

13.0 DÉSORGANISATION ET RÉCUPÉRATION

13.1 Désorganisation, retraite complète et bon ordre

(13.1.1) Généralités : Les unités de combat sont toujours dans l'un des trois états suivants : désorganisées, retraite complète ou bon ordre.

Une unité qui n'est ni désorganisée ni en retraite complète est considérée comme étant en bon ordre. Les unités désorganisées ou en retraite complète peuvent être empilées avec des unités en bon ordre sans que ces dernières ne perdent leur statut.

(13.1.2) Comment une unité devient désorganisée : Toute unité de combat subissant un résultat Dis sur la CRT, ou retraitant suite à un résultat D1, A1/D1, DR2, A1/DR2 ou DRX, devient désorganisée.

(13.1.3) Comment une unité passe en retraite complète :

- Toute unité de combat subissant un résultat DR4 ou DS sur la CRT passe en retraite complète.
- Toute unité désorganisée qui subit une nouvelle désorganisation passe en retraite complète.
- Volontairement (13.3.4)

13.2 Pénalités de désorganisation

(13.2.1) Une unité désorganisée :

- **MOUVEMENT :** Ne peut utiliser que le mouvement tactique. Si elle se trouve dans une zone d'entrée, elle ne peut pas en sortir.
- **LIAISONS D'HEXAGONE :** Possède une ZOC, mais ne peut pas être utilisée pour créer une liaison d'hexagone.
- **COMBAT :** Ne peut pas attaquer. Les unités désorganisées ont leur force défensive divisée par deux (arrondi à l'unité supérieure) et elles ne peuvent pas être l'unité de tête d'une défense déterminée (11.2.3).
- **ASU :** Ne peut pas être retournée sur sa face prêt.
- **REPLACEMENTS :** Ne peut pas recevoir de remplacements (20.0).

(13.2.2) Capacités conservées : Les unités désorganisées conservent leurs ZOC et le décalage de char.

(13.2.3) Pas d'effet sur les autres unités : Les autres unités peuvent entrer ou traverser des unités amies désorganisées sans devenir désorganisées.

13.3 Effets de la retraite complète

(13.3.1) Avantage de la retraite complète : Les unités en retraite complète peuvent se déplacer de toute leur MA et utiliser le mouvement étendu.

(13.3.2) Pénalités de la retraite complète : Les unités en retraite complète subissent toutes les pénalités de désorganisation (à l'exception de la pénalité de mouvement) ainsi que les pénalités supplémentaires suivantes :

- **ZOC :** Les unités en retraite complète n'ont pas de ZOC.
- **EZOC :** Ne peut rester ou se déplacer adjacente d'une unité ennemie que si d'autres unités de combat amies, pas en retraite complète, sont sur le même hexagone.
- **MOUVEMENT :** Ne peut pas entrer sur les hexagones de ville contrôlés par l'ennemi. Ne ralentit pas le déplacement des unités ennemies (exception : 13.3.3).
- **RETRAITE AUTOMATIQUE :** Si une unité de combat ennemie bouge, avance ou retraite adjacente à une unité en retraite complète et que cette dernière n'est pas empilée avec des unités amies qui ne sont pas en retraite complète, alors le joueur doit immédiatement faire reculer ses unités en retraite complète de 2 hexagones et l'unité ennemie peut continuer à bouger/avancer/retraire.
- **ÉLIMINATION :** Toute unité en retraite complète est éliminée au début de n'importe quelle phase de mouvement ou de combat qu'elle commence adjacente à une unité ennemie, à moins qu'elle ne soit empilée avec des unités amies qui ne sont pas en retraite complète.
- **COMBAT :** Sa force défensive est de 0. Si elle est empilée avec d'autres unités, elle ne contribue pas à la défense (y compris pour le décalage de char et la défense déterminée).
- **RÉCUPÉRATION :** Elles mettent plus de temps à récupérer (13.4).
- **RETRAITES CONSÉCUTIVES :** Il n'y a pas de pénalité supplémentaire si une unité en retraite complète subit une nouvelle retraite.

NOTE DE JEU : Une fois en retraite complète, il est difficile d'éliminer une unité, car elle recule automatiquement de deux hexagones si une unité ennemie se déplace à côté d'elle.

(13.3.3) Capacités conservées : Elle empêche toujours les unités ennemies utilisant le mouvement étendu de se déplacer à côté d'elle.



(13.3.4) Retraite complète volontaire : Pendant une phase de mouvement amie, un joueur peut mettre en retraite complète n'importe quelle unité en bon ordre ou désorganisée qui n'a pas encore bougé.

Il pourrait le faire pour qu'une unité désorganisée utilise son MA complète ou pour qu'elle retraite automatiquement si une unité ennemie se déplace à côté d'elle.

Les unités mises en retraite complète volontairement peuvent se déplacer de leur MA complète pendant cette phase de mouvement.

Si elles commencent à côté d'une unité ennemie elles n'ont pas à payer les +2 MP pour sortir de l'EZOC.

13.4 Phase de récupération

Pendant la phase de récupération toutes les unités amies désorganisées ou en retraite complète, qui ne se trouvent pas dans une EZOC, peuvent récupérer un niveau.

Les marqueurs désorganisés sont retirés et les marqueurs de retraite complète sont retournés sur leur face désorganisé. Si une unité désorganisée ou en retraite complète est dans une EZOC alors sa récupération est déterminée par un jet de dé sur la table de ralliement.

13.5 Table de ralliement

Lancer 1D6	Résultat
1-4	L'unité reste dans son état actuel
5-6	L'unité récupère un niveau

Les résultats < 1 = 1, et ceux > 6 = 6

MODIFICATEURS AU JET DE DÉ : +2 : L'unité occupe un hexagone de BH ou de ville.

+1 : L'unité est de type élite.

-1 : L'unité est de faible qualité.

14.0 Avance après combat

14.1 Principes de base

Si le défenseur est éliminé ou retraite, alors toutes les unités ayant participé à l'attaque (sauf les ASU ayant apporté un décalage sur la CRT) peuvent effectuer une avance après combat.

L'avance après combat ne consomme aucun MP, il suffit de compter les hexagones.

Les limites d'empilement doivent être respectées à la fin de chaque avance.

14.2 Longueur de l'avance

(14.2.1) Généralités : Le nombre d'hexagones qu'une unité peut parcourir lors d'une avance après combat est déterminé par le résultat de la CRT (par exemple "Adv4" permet une avance de quatre hexagones).

Les unités non mécanisées ne peuvent cependant jamais avancer de plus de deux hexagones.

(14.2.2) Avance limitée : Cela se produit suite à un résultat retard ou quand le défenseur est éliminé par un résultat EX ou lors d'une défense déterminée réussie.

L'attaquant ne peut alors occuper que l'hexagone libéré par le défenseur.

14.3 Avance dans n'importe quelle direction

Les unités peuvent avancer dans n'importe quelle direction (sauf en cas d'avance limitée) et n'ont pas besoin d'occuper l'hexagone libéré par le défenseur.

14.4 Avance et zones de contrôle ennemies

(14.4.1) EZOC : Aucune unité ne peut avancer d'une EZOC directement vers une autre EZOC de la même unité ennemie, sauf pour entrer ou sortir de l'hexagone libéré par le défenseur.

Les unités doivent s'arrêter en entrant dans une EZOC (même si l'hexagone contient une unité amie) avec une exception : les unités peuvent ignorer les EZOC dans l'hexagone libéré par le défenseur.

(14.4.2) Liaisons d'hexagones ennemies : On ne peut pas y entrer ni les traverser lors d'une avance après combat, sauf pour entrer dans l'hexagone libéré par le défenseur.

EXEMPLE : L'unité de chars peut avancer de deux hexagones en ignorant les EZOC dans l'hexagone libéré par le défenseur. Les flèches vertes sont là pour démontrer que les unités peuvent avancer dans n'importe quelle direction.

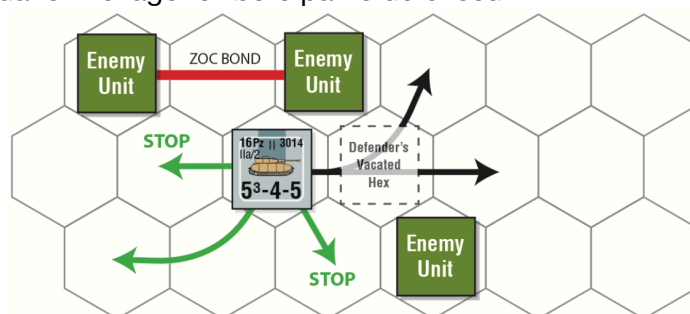
14.5 Terrain et avance après combat

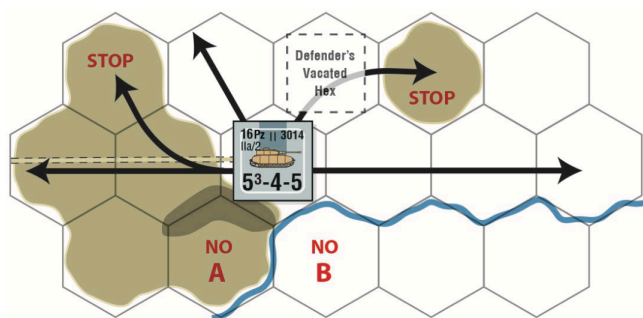
• Aucune unité ne peut pénétrer dans un hexagone ou traverser un côté d'hexagone qui lui est interdit pendant son déplacement.

• **RIVIÈRES :** Les unités ne peuvent traverser une rivière sans pont que si c'est le premier hexagone de leur avance après combat et qu'elles ont attaqué cet hexagone.

• **COLLINES :** Les unités doivent s'arrêter et terminer leur avance après combat si elles pénètrent dans un hexagone de colline, sauf si elles entrent et sortent par une route, dans ce cas la colline n'a aucun effet. Si elles entrent par une route, elles peuvent avancer d'un autre hexagone avant de devoir s'arrêter.

• **CÔTÉS D'HEXAGONES DE MONTAGNE :** Les unités de type véhicules ne peuvent pas traverser les côtés d'hexagone de montagne sans routes ni cols. Toutes les autres unités ne peuvent les traverser que si c'est le premier hexagone de leur avance après combat et qu'elles ont attaqué cet hexagone. Toute unité traversant un côté d'hexagone de montagne subit une pénalité de ½ Eff - placez un marqueur ½ Eff sur l'unité (5.7).





EXEMPLE : Les options d'avance de l'unité de Chars sont indiquées en noir. Elle ne peut pas entrer dans l'hexagone A à cause du côté d'hexagone de montagne. Elle ne peut pas entrer dans l'hexagone B car les unités ne peuvent pas traverser les côtés d'hexagones d'une rivière sans pont sauf si elles ont attaqué à travers ce côté d'hexagone.

15.0 COMBAT DE PERCÉE

15.1 Généralités

Tout combat qui permet une avancée de deux hexagones ou plus autorise l'attaquant à mener un combat de percée. Ce type de combat permet aux unités d'attaquer lors de leur avance après combat. Il se déroule comme un combat classique, en utilisant la CRT.

15.2 Procédure

(15.2.1) Déroulement :

Étape 1 : Déclarer quelle pile constituera le groupe de percée (15.2.2).

Si le groupe de percée doit être formé dans l'hexagone libéré par le défenseur, faites le maintenant (15.2.3).

Étape 2 : Effectuer l'avance après combat du groupe de percée et résoudre les combats de percée générés par la pile. Les règles pour la MAF (8.4) et les restrictions de coordination alliée (8.5) s'appliquent toujours. Si le combat de percée élimine le défenseur ou l'oblige à retraiter, le groupe de percée peut soit avancer dans l'hexagone libéré et s'arrêter, soit rester sur l'hexagone d'où il a attaqué.

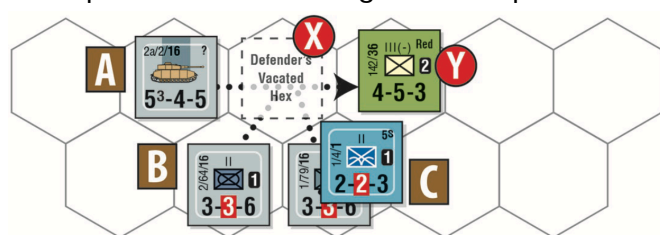
En revanche, si le résultat du combat de percée est **DR4** ou **DS**, le groupe de percée a les mêmes options, mais n'est pas obligé de s'arrêter - il peut continuer son avance (et même attaquer à nouveau) jusqu'à la limite de son avance après combat allouée (14.2).

Étape 3 : Effectuez l'avance après combat des autres unités de l'attaque qui ne faisaient pas partie du groupe de percée. Ces unités ne peuvent pas effectuer de combat de percée.

(15.2.2) Le groupe de percée : Lors de chaque attaque, une seule pile peut effectuer un combat de percée. Cette pile est appelée le groupe de percée.

Le groupe de percée doit terminer son avance après combat et son combat de percée avant que les autres unités participant à l'attaque ne puissent avancer. Toute unité ayant participé au combat (y compris celles qui ne font pas partie de la MAF) peut faire partie du groupe de percée.

(15.2.3) Formation du groupe de percée : Le groupe de percée peut être formé dans l'hexagone libéré par le défenseur en avançant des unités ayant participé à l'attaque (en respectant la limite d'empilement). Ce déplacement sur l'hexagone libéré par le défenseur coûte un hexagone de l'avance après combat.



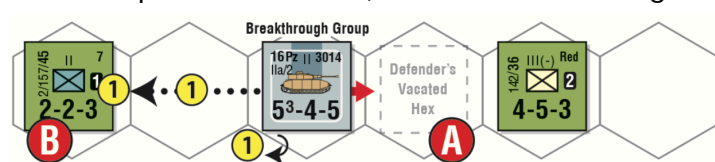
EXEMPLE : Les quatre unités allemandes situées dans les hexagones A, B et C forment le groupe de percée en avançant dans l'hexagone libéré par le défenseur. Elles peuvent dépenser leur deuxième hexagone pour mener un combat de percée contre l'hexagone Y. En cas de succès, elles peuvent avancer dans l'hexagone Y et s'arrêter.

(15.2.4) Coût d'action : Le nombre d'hexagones que le groupe de percée reçoit pour avancer détermine le nombre d'actions qu'il peut effectuer. Le coût de chaque action est détaillé ci-dessous :

Action	Coût en hex
Refus de l'avance sur l'hexagone libéré par le défenseur (changement de direction)*	1
Avancer d'un hexagone	1
Effectuer un combat de percée sur un hexagone adjacent	1**

*Ne s'applique qu'à l'hex défendu initialement, pas aux hexagones attaqués lors du combat de percée.

**Si l'attaque est un succès, l'avance dans l'hexagone libéré par le défenseur est gratuite.



B (5/2 + décalage de char = 3/1). Le coût de chaque action est indiqué.

Si l'attaque en B réussit, l'unité de char peut avancer gratuitement dans l'hexagone B.

EXEMPLE : L'unité de chars allemande a obtenu un "Adv 3" lors de l'attaque en A. Au lieu d'avancer dans l'hexagone libéré par le défenseur, elle fait demi-tour, avance d'un l'hexagone, puis effectue un combat de percée en

(15.2.5) Pas d'hexagones supplémentaires : Un groupe de percée ne gagne jamais d'hexagones supplémentaires pour sa progression lors d'un combat de percée, il utilise toujours la progression obtenue lors de son attaque initiale.

EXEMPLE : Si une attaque permet une avance de deux hexagones, un groupe de percée peut avancer d'un hexagone puis attaquer. L'avance après combat de cette seconde attaque est ignorée.

(15.2.6) Cibles éligibles : Un combat de percée peut cibler toutes les unités ennemies adjacentes au groupe de percée (y compris des unités ennemies contraintes à la retraite) avec les restrictions suivantes :

- **TERRAIN :** Le combat de percée n'est pas autorisé sur un hexagone si l'unité ne peut pas y entrer (14.5).

- **MONTAGNES ET RIVIÈRES :** Le combat de percée n'est pas autorisé à travers les côtés d'hexagones de montagne et de rivière, sauf le long des routes.

(15.2.7) Résolution du combat de percée : Calculer les rapports et utiliser la CRT comme pour tout autre combat, sauf que l'attaquant ne peut pas utiliser les ASU ni les décalages de support aérien et/ou naval. Tous les autres modificateurs de combat s'appliquent (y compris les décalages de char et d'élite).

(15.2.8) Combat de percée raté : Si un combat de percée n'élimine pas le défenseur ou ne le contraint à la retraite, le groupe de percée doit interrompre sa progression.

(15.2.9) Division du groupe de percée : Le groupe de percée peut déposer des unités durant son avance, mais pas en en récupérer. Les unités déposées doivent s'arrêter.

15.3 Combat de percée contre des unités ayant retraité

Contrairement aux retraits lors des combats classiques (12.5), les unités ayant déjà retraité (qui sont actuellement marquées désorganisées) peuvent se défendre (à la moitié de leur force) contre un combat de percée et ne sont pas éliminées si elles sont à nouveau contraintes à la retraite. Si l'hexagone du défenseur dépasse la limite d'empilement (12.1.4), alors toutes les unités excédentaires (au choix du défenseur) ne contribuent pas à la défense.

15.4 Combat de percée et DS automatique

Chaque DS auto obtenu lors de la phase de mouvement ne peut générer qu'un seul groupe de percée.

NOTE DE JEU : Souvent un seul DS auto est généré par des unités situées sur 2 à 4 hexagones qui reçoivent un marqueur Auto DS. Veillez à ce qu'un seul groupe de percée soit formé à partir de ces piles.

16.0 RAVITAILLEMENT ET ISOLEMENT

16.1 Phase de ravitaillement



Les unités sont vérifiées quant à leur ravitaillement et leur isolement (16.5) pendant la phase de ravitaillement du joueur concerné. Les unités pouvant établir une ligne de ravitaillement (16.3) vers une source de ravitaillement (16.2) sont "ravitillées". Si une unité ou une pile d'unités ne peut pas établir de ligne de ravitaillement, elle reçoit un marqueur non ravitaillée. Si l'unité était déjà marquée non ravitaillée, aucune pénalité supplémentaire n'est appliquée. Si une unité amie marquée non ravitaillée peut désormais établir une ligne de ravitaillement, le marqueur est retiré.

16.2 Sources de ravitaillement

(16.2.1) Sources de ravitaillement allemandes : Les deux zones d'entrée NORD, plus toute zone d'entrée SUD ou EST, contrôlée par les Allemands (21.2).

(16.2.2) Sources de ravitaillement alliées : Tout port ou tête de pont contrôlé par les alliés.

À partir du tour 11, les hexagones d'entrée SUD deviennent des sources de ravitaillement, ainsi que les hexagones d'entrée EST dès leur capture (21.2.2). Pour qu'un port contrôlé par les alliés soit une source de ravitaillement, il doit contenir une unité alliée ou être exempt d'EZOC.

16.3 Ligne de ravitaillement

(16.3.1) Généralités : Une ligne de ravitaillement (LOS) est une suite d'hexagones contigus.

Elle commence dans l'hexagone de l'unité amie, traverse un terrain non routier (16.3.2) pour rejoindre une route. De là, elle sera tracée le long des routes jusqu'à une source de ravitaillement. La partie hors route (le cas échéant) doit toujours précéder la partie routière (16.3.3). La partie routière n'est pas obligatoire. La partie hors route peut rejoindre directement la source de ravitaillement.

(16.3.2) La partie hors route de la LOS peut être de **5 hexagones maximum**. Chaque hex de marécages traversé hors route compte pour 2 hexagones. Elle peut traverser tous types de terrain, mais ne peut pas :

- Traverser un côté d'hexagone entièrement maritime.
- Traverser un côté d'hexagone de montagne, sauf si vous suivez une route ou passez par un col.

REMARQUE : Une unité située dans une zone montagneuse sans route est toujours non ravitaillée.

- Entrer dans un hexagone occupé par l'ennemi.
- Traverser ou pénétrer dans une liaison d'hexagone ennemi.
- Entrer dans deux EZOC consécutives. Les unités amies annulent l'EZOC dans l'hex qu'elles occupent.

(16.3.3) La partie routière de la LOS peut être de n'importe quelle longueur, mais doit suivre un tracé d'hexagones de route contigus. La partie routière de la ligne de ravitaillement ne peut à aucun moment :

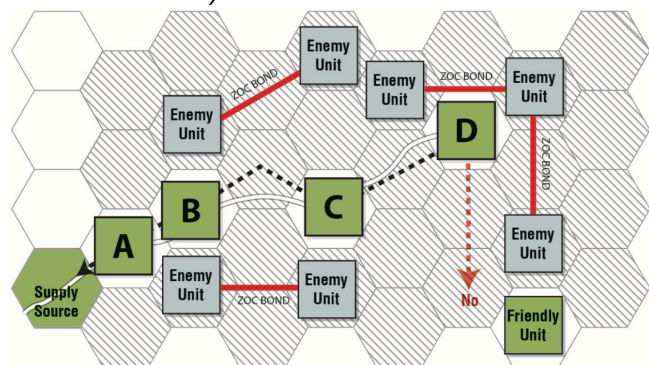
- Entrer dans un hexagone occupé par l'ennemi.
- Commencer ou entrer dans une EZOC. Les unités amies annulent l'EZOC dans l'hex qu'elles occupent.
- Entrer dans une ville ou un hexagone de VP contrôlé par l'ennemi (16.3.4).

(16.3.4) Marqueurs de contrôle : Les marqueurs de contrôle sont utilisés uniquement pour les hexagones de ports, de villes et de VP.

Le dernier joueur à occuper ou à traverser un hexagone de port, de ville ou de VP le contrôle.

Une ligne de ravitaillement ne peut pas traverser un hexagone de port, de ville ou de VP ennemi non occupé (on suppose que l'hexagone est défendu par des unités ennemies non représentées par un pion). Tous les autres hexagones vides, non soumis à une ZOC, sont amicaux pour les deux joueurs lors du tracé d'une ligne de ravitaillement.

NOTE DE JEU : Il n'y a pas assez de marqueurs de contrôle pour tous les hexagones de ports, de villes et de VP. Utilisez-les uniquement lorsque le contrôle n'est pas évident d'après la position des unités (ce qui devrait être rare).



EXEMPLE :

Les hexagones hachurés indiquent les EZOC. Les unités alliées A, B, C et D sont ravitaillées. Leur ligne de ravitaillement ne traverse ou n'entre pas dans une liaison d'hexagone ennemie, ni n'entre sur deux hexagones consécutifs dans une EZOC.

16.4 Pénalités pour absence de ravitaillement

Une unité portant un marqueur non ravitaillée (blanc ou rouge) subit les pénalités suivantes :

- **MOUVEMENT :** Les unités mécanisées ne peuvent utiliser que le mouvement tactique (5.4). Les unités non mécanisées ne sont pas affectées.

- **COMBAT :** Sa force d'attaque est divisée par deux.

(les fractions sont arrondies au supérieur, donc 1 divisé par 2 reste 1).

- **AVANCE APRÈS COMBAT :** Limitée à deux hexagones.

- **RAVITAILLEMENT :** Les ASU ne peuvent pas être retournées sur leur face prêt (17.5).

- **REPLACEMENTS :** Elle ne peut pas recevoir de remplacements (20.0).

CAPACITÉS MAINTENUES : Les unités non ravitaillées conservent leur force en défense complète, ZOC, qualité de la troupe et valeur de char.

16.5 Isolement et attrition due à l'isolement



(16.5.1) Définition de l'isolement : Une unité est isolée si elle ne peut pas tracer une ligne de communication (LOC). Une LOC est identique à une LOS, sauf que la partie hors route du tracé peut être de longueur illimitée et peut traverser un côté d'hexagone de montagne sans route ni col adjacent à l'unité. Indiquez les unités isolées avec un marqueur non ravitaillée rouge.

(16.5.2) Attrition due à l'isolement : Lors de chaque phase de ravitaillement amie, toutes les unités de combat amies (à l'exception des ASU) avec un marqueur rouge non ravitaillée et qui sont adjacentes à une unité de combat ennemie subissent une attrition due à l'isolement.

Exception : les unités ne lancent pas un dé pour l'attrition due à l'isolement lors du tour où elles reçoivent le marqueur non ravitaillée rouge. Les ASU sont immunisées contre l'attrition due à l'isolement tant qu'elles sont empilées ou qu'elles peuvent établir une LOS (selon la procédure 16.3) avec une unité amie autre qu'une ASU. Les ASU isolées sont éliminées immédiatement si elles ne peuvent pas le faire.

(16.5.3) Tableau d'attrition due à l'isolement

Lancer 1D6	Résultat
1-4	L'unité perd 1 pas
5-6	Aucun effet

(16.5.4) Procédure : Lancez un dé pour chaque unité de combat isolée et adjacente à une unité de combat ennemi et consultez le tableau d'attrition due à l'isolement.

Les unités de combat isolées non adjacentes à une unité de combat ennemi ne lancent pas le dé. Si une pile d'unités est isolée, lancez un dé pour chaque unité.

Une unité peut perdre son dernier pas à cause de l'attrition due à l'isolement.

(16.5.5) Modificateurs :

+2 Ville ou ASU de corps : Si l'unité peut tracer une LOS vers au moins un hexagone de ville amie ou un ASU de corps ami. Ces deux bonus ne sont pas cumulables.

+1 Toutes les unités alliées pendant les tours de temps clair (représentant un ravitaillement aérien).

(16.5.6) Élimination définitive par isolement : Les unités éliminées par attrition due à l'isolement ne peuvent pas être remplacées. Placez-les dans la boîte de jeu et non dans la case des unités éliminées (elles sont néanmoins comptabilisées pour les points de victoire).

17.0 UNITÉS DE SOUTIEN D'ARTILLERIE (ASU)

17.1 Généralités



Pour simplifier, les QG de corps, les QG de division et les nebelwerfers seront appelés collectivement unités de soutien d'artillerie (ASU).

Les ASU permettent un décalage favorable sur la CRT ou un DRM lors d'une défense déterminée. Après utilisation, l'ASU est retournée sur sa face tiré.

17.2 Propriétés

Les ASU sont des unités de combat et possèdent les propriétés suivantes :

- **EMPILEMENT** : Elles n'ont pas de valeur d'empilement. N'importe quel nombre peut être dans un hex.
- **PAS** : Elles ont un seul pas.
- **ZOC** : Elles ont une ZOC mais ne peuvent pas former de liaison d'hexagone.
- **AVANCE APRÈS COMBAT** : Elles ne peuvent pas avancer après le combat si elles ont fourni un décalage d'artillerie lors de cette phase de combat.
- **REMPLACEMENT** : Si elles sont éliminées, elles peuvent être remplacées par un remplacement spécial. Quand elles sont remplacées, elles arrivent sur leur face tiré.
- Les ASU de corps offrent un modificateur sur le tableau d'attrition due à l'isolement (16.5.5).
- Les ASU ne peuvent pas être l'unité de tête lors d'une défense déterminée (11.2.3).
- Les ASU de corps d'armée et de division servent de point d'entrée aux unités arrivant de la case éliminée après avoir reçu des remplacements (20.3.1).

17.3 Déplacement des ASU

Les ASU sont des unités de type véhicule. Une ASU qui se déplace **d'un seul hexagone** peut fournir un décalage d'artillerie. Une ASU qui se déplace de plus d'un hexagone est considérée comme désorganisée. La désorganisation sera probablement levée lors de la phase de récupération mais elle empêche l'ASU de fournir un soutien d'artillerie pendant la phase de combat.

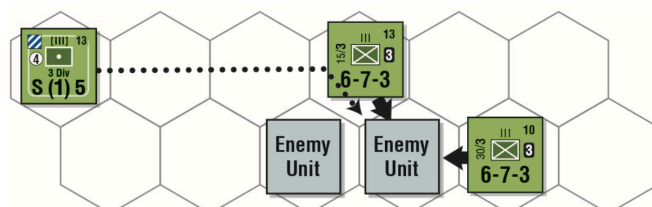
17.4 Portée

Chaque ASU affiche sa portée sur son pion.

Il s'agit de la distance maximale (en hexagones) à laquelle l'ASU peut se trouver de l'hexagone cible.

La portée peut être calculée dans ou à travers n'importe quel terrain, y compris les hexagones contenant une unité de combat ennemie.

En cas de soutien à une attaque ou à une défense déterminée, la portée est toujours calculée jusqu'à l'hexagone du défenseur.



EXEMPLE : Le QG de la 3e division se trouve à portée de l'hexagone cible.

17.5 Faces prêt (ready) et tiré (fired)



Les ASU ont un seul pas, le verso indique que l'unité a tiré. Une ASU sur son verso ne peut plus apporter de décalage au combat ni de DRM en défense déterminée. Une ASU peut être retournée sur sa face prêt pendant la phase initiale ou de ravitaillement amie, en dépensant des points de ravitaillement. Chaque point de ravitaillement permet de retourner une ASU.

Seules les ASU en bon ordre et ravitaillées peuvent être retournées.

17.6 Appui d'artillerie

(17.6.1) Appui d'artillerie offensif : Une ASU fournissant un appui d'artillerie offensif donne à l'attaquant un décalage favorable à droite sur la CRT. Les joueurs peuvent obtenir deux décalages si ils utilisent une ASU de division et une ASU de corps en même temps.

REMARQUE : Le décalage de l'ASU de corps d'armée représente l'artillerie, la planification et les moyens logistiques au niveau du corps d'armée qui ne sont pas représentés explicitement dans le jeu.

(17.6.2) Appui d'artillerie défensif : Une ASU peut être retournée pour apporter un bonus de DRM +1 à un jet de défense déterminée (11.3). Une seule ASU peut être utilisée par jet.

(17.6.3) Restrictions relatives à l'appui d'artillerie :

- Seules les ASU à portée, sur leur face prêt, sans marqueur ½ Eff et en bon ordre peuvent apporter un appui d'artillerie. Une ASU peut apporter un appui d'artillerie à son propre hexagone. Une ASU peut apporter un décalage d'artillerie même si elle est adjacente à une unité ennemie ou empilée à une unité recevant un remplacement.
- Les ASU de division ne peuvent soutenir une attaque ou une défense déterminée que si le combat implique une unité de cette division. Les ASU de corps d'armée et les nebelwerfers peuvent soutenir tout combat impliquant leur nation.

17.7 L'artillerie dans le combat terrestre

Une ASU n'a aucune force d'attaque, elle ne peut fournir qu'un appui d'artillerie (17.6) lors d'une attaque. Sa force défensive est indiquée entre parenthèses donc elle ne contribue pas à la défense de l'hexagone, sauf si elle est la seule unité en défense (8.4.6). Si les seules unités défendant un hexagone sont deux ASU ou plus, une seule pourra être utilisée. Une ASU peut fournir un appui d'artillerie défensif après avoir été attaquée tant qu'elle est toujours en bon ordre et sur sa face prêt.

18.0 TÊTES DE PONTS, PORTS ET TRANSPORT NAVAL

18.1 Têtes de pont (BH)



(18.1.1) Unités de tête de pont : Toutes les unités de BH arrivent au tour 1 avec les unités alliées d'invasion. Elles sont placées sur leur hexagone de plage et ne peuvent pas se déplacer. Elles n'ont aucune valeur d'empilement. Leur présence indique que la plage est ouverte et peut être utilisée pour le ravitaillement et le transport naval.

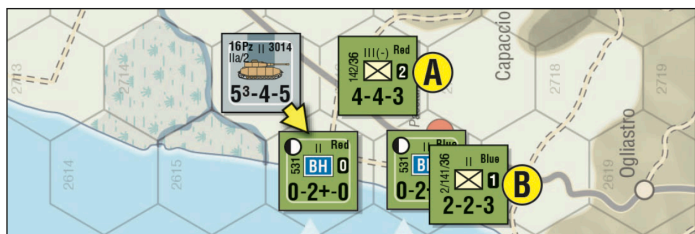
(18.1.2) Source de ravitaillement : Chaque BH est une source de ravitaillement pour les unités alliées.

(18.1.3) Têtes de pont et combat : Les unités de BH sont toujours considérées en bon ordre et ne peuvent être désorganisées.

Une unité de BH peut être l'unité de tête dans une défense déterminée. Une unité de BH est éliminée si elle subit une perte de pas ou est forcée de battre en retraite. Si elle est éliminée, l'unité de BH ne peut pas être remplacée. Elle vaut -1 PV dans le scénario Avalanche (S1).

(18.1.4) La force défensive d'un hexagone de BH est égale à 2, plus toutes les unités alliées empilées avec l'unité de BH, plus la moitié de la force défensive (arrondie à l'inférieur) de toutes les unités alliées non BH en bon ordre, adjacentes à l'unité de BH et adjacentes à au moins une unité allemande attaquant la BH. Les unités alliées dans les hexagones adjacents qui ont contribué à la force défensive ne sont pas affectées par les résultats défavorables de l'hexagone de BH, ne peuvent être affectées par les pertes de pas, ne fournissent ni n'affectent les décalages de char, et ne peuvent pas fournir d'unité de tête dans une défense déterminée.

NOTE DE JEU : Les unités dans les hexagones adjacents qui contribuent à la force défensive d'une unité de BH peuvent également défendre leur propre hexagone (à pleine puissance) lors de la même phase de combat. Un joueur allemand attaquant les deux hexagones doit attaquer l'hexagone adjacent en premier



pour tenter de retraiter ou de désorganiser les unités présentes dans cet hexagone. **EXEMPLE :** L'unité A est adjacente à la fois à l'unité allemande attaquante et à l'unité de BH, elle peut ajouter la moitié de sa force de défense (4) au combat. L'unité B ne peut pas. Le rapport de force est de 5 contre 4 avec un décalage de char = 2/1.

18.2 Ports

(18.2.1) Généralités : Les ports sous contrôle allié fonctionnent de la même manière qu'une tête de pont, sauf qu'ils ne peuvent pas être éliminés. Le joueur allié ne peut utiliser un port pour le transport naval que s'il était sous contrôle ami au début de la phase de mouvement allié.

(18.2.2) Sorrente et Torre Annunziata : En raison de la présence de mines navales dans la baie de Naples, ces deux ports ne peuvent être utilisés pour n'importe quel but (transport ou ravitaillement). Leur valeur en points de débarquement est indiquée entre parenthèses pour cette raison.

18.3 La case de la réserve flottante

Cette case sert à contenir les unités alliées en attente de débarquement ou qui ont été évacuées. Le nombre d'unités alliées pouvant s'y trouver est illimité.

18.4 Transport naval

(18.4.1) Généralités : Seul le joueur allié peut utiliser le transport naval.

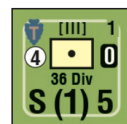
Le transport naval intervient lors de la phase de mouvement allié. Le transport naval a trois fonctions :

- Débarquement de renforts (21.1.2).
- Transfert d'une unité allié d'une tête de pont/port vers une autre tête de pont/port sous contrôle ami.
- Retour à sa réserve flottante (18.4.5).



(18.4.2) Procédure de mouvement naval : Les unités utilisant le transport naval doivent être en bon ordre et utiliser le mouvement tactique. À l'exception des rangers et des commandos, les unités utilisant le transport naval voient leur force d'attaque divisée par deux et leur avance après combat est limitée à 1 hexagone lors de leur tour de débarquement. Placez un marqueur

1/2 Eff (5.7) sur ces unités pour rappel. Les unités de combat US peuvent utiliser des BH du CW et les unités de combat du CW peuvent utiliser des têtes de pont US. Cependant, ces unités sont désorganisées, au lieu de 1/2 Eff, quand elles utilisent le BH de l'autre nationalité. Voir aussi 21.1.2. Les ASU peuvent être utilisées pour fournir un soutien offensif lors de leur tour de débarquement si elles ne se déplacent pas après le débarquement et que leur hexagone de débarquement ne se trouve pas en EZOC.



(18.4.3) Points de débarquement : Le transport naval est mesuré en points de débarquement (LP).

Valeur d'empilement	Coût en LP
0 ou 1	1
2	2
3	3

Le joueur allié peut débarquer l'équivalent de 12 LP d'unités à chaque tour, depuis sa réserve flottante ou ses renforts. La valeur en points d'empilement de l'unité détermine le nombre de LP qu'elle consomme. Les unités à empilement gratuit ont une valeur en LP de 1.

EXEMPLE : Débarquer un bataillon de chars (1 LP), plus une ASU (1 LP), plus un cadre 1-3-3 (1 LP) coûterait 3 LP.

(18.4.4) Capacité portuaire et BH : La capacité d'un port est le nombre blanc à côté du symbole du port. Il s'agit du nombre de LP qu'il peut expédier ou recevoir à chaque tour (et non les deux).

Toutes les unités de BH ont une capacité de 3. La capacité de Salerno est réduite à 1 si une unité allemande se trouve dans un rayon de deux hexagones de l'hexagone de la ville.

TRANSFERT EN 2 TOURS : Un régiment/brigade de 2 ou 3 LP peut débarquer dans un port d'une capacité de 1, mais cela nécessite deux tours. Indiquez-le en plaçant l'unité en mer près du port de destination et en la marquant avec le marqueur transport naval en 2 tours.

2-Turn
Naval
Transport

Au tour suivant, elle peut débarquer normalement.

Si la destination est capturée par les allemands avant que l'unité ne puisse débarquer, elle est placée dans la case réserve flottante et son mouvement est fini.

Le joueur allié peut effectuer des transferts en 2 tours sans limite.

(18.4.5) Mouvement naval depuis la terre : Le joueur allié peut transporter des unités en bon ordre d'un port/BH à un autre port/BH, ou d'un port/BH à sa réserve flottante. Les règles de capacité portuaire s'appliquent. Les unités peuvent commencer en EZOC et utiliser le mouvement naval.

Le mouvement naval coûte un hexagone de leur allocation de 2 hexagones, l'autre hexagone peut donc être utilisé avant ou après le déplacement maritime de l'unité.

Le mouvement naval ne peut jamais avoir lieu pendant une phase de combat via une retraite.

Un maximum de 3 LP par tour peuvent être utilisés pour un mouvement naval de port/BH à port/BH.

19.0 UNITÉS SPÉCIALES

19.1 Le 71e régiment de nebelwerfers



Cette unité fournit des décalages d'artillerie et un appui défensif de la même manière qu'un QG de corps, mais ne nécessite pas de point de ravitaillement pour être retournée.

Chaque fois que le 71e fournit un décalage ou un DRM, retournez l'unité sur sa face utilisée, elle ne peut être utilisée qu'une seule fois par tour.

Le régiment peut retourner gratuitement sur sa face prêt à chaque phase Initiale allemande s'il est en mesure de tracer une ligne de ravitaillement à ce moment-là.

19.2 La garnison de Torre Annunziata



L'unité allemande qui commence dans l'hexagone 2202 (Torre Annunziata) ne peut pas se déplacer tant qu'elle n'est pas libérée. Elle est libérée si une unité alliée se trouve dans un rayon de trois hexagones de son emplacement ou au tour 3, selon ce qui arrive en premier.

Une fois libérée, elle fonctionne normalement.

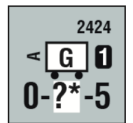
19.3 Unités à force variable

Ces unités ont les mêmes propriétés que les unités de combat (ZOC, possibilité de former des liens d'hexagones, etc.), mais possèdent les propriétés spéciales suivantes :

- Ne peuvent pas participer à une attaque.
- **FORCE EN DÉFENSE :** Leur force en défense est inconnue.

Lorsqu'elles sont attaquées, le joueur allemand lance un dé pour déterminer leur force :

Lancer 1D6	1	2	3	4	5	6
Force en Défense	0	0	0	1	1	2



Si le résultat est 0, l'unité est immédiatement éliminée. Si elle était la seule unité en défense, elle obtient un résultat de DS. Si une unité à force variable survit à un combat, elle ne conserve pas sa valeur, elle relance le dé à chaque nouveau combat où elle est impliquée.

- Leur force ne double jamais (l'astérisque à côté de leur force en défense le rappelle).
- Peuvent être sélectionnée pour une perte de pas comme toute autre unité.
- Peuvent être l'unité de tête d'une défense déterminée.
- Les unités à force variable avec une MA de 0 ne peuvent pas se déplacer (même avec un camion) et sont éliminées si elles battent en retraite.
- En cas de DS automatique, on présume que toutes les unités à force variable ont une force de 2 pendant la phase de mouvement allié.

19.4 Cuirassés Valiant et Warspite



Ces deux cuirassés sont représentés par un marqueur. Ils ont été envoyés d'urgence dans la baie de Salerno pour aider à stopper la contre-attaque allemande, mais ils ne transportaient pas suffisamment d'obus explosifs pour y rester longtemps.

À partir du tour 8, le joueur allié peut augmenter l'utilisation de son marqueur soutien naval (CW ou US) avec le marqueur Valiant et Warspite. Ce faisant, il modifie son jet de dé (soit sur la CRT ou sur la table de défense déterminée) de +1. Le joueur allié doit déclarer l'utilisation du marqueur avant le lancement du dé. Sur la CRT le dé ne peut pas être modifié au-delà de 6.

Sur la table de DD il ne peut pas être modifié au-delà de 7.

En utilisant le marqueur Valiant et Warspite un +3 est possible sur la table de défense déterminée.

Retournez le marqueur après sa première utilisation et retirez-le du jeu après sa deuxième utilisation.

Le marqueur reste avec le joueur allié jusqu'à ce qu'il l'ait utilisé deux fois.

20.0 REMPLACEMENTS

20.1 Principes de base

(20.1.1) Généralités : Chaque remplacement peut restaurer un pas d'une unité de combat réduite d'un pas ou faire sortir une unité de la case éliminée à son pas le plus bas.

Les remplacements sont reçus et utilisés lors de la phase initiale de chaque joueur.

Les remplacements sont listés sur la piste d'enregistrement des tours.

Les joueurs ne peuvent pas conserver de remplacements, ceux non utilisés sont perdus.

(20.1.2) Types de remplacements :

- **Char/Panzer :** Utilisé pour toute unité de type chars (2.3.3).

- **Infanterie :** Utilisé pour toute unité d'infanterie, de garnison, d'infanterie motorisée, de panzergrenadier.

- **Spécial :** Utilisé pour les commandos, rangers, fallschirmjäger/parachutistes, infanterie en planeur, ASU, unités de reconnaissance et unités du génie. Ils peuvent également servir de remplacement d'infanterie.

20.2 Restrictions de remplacement

- Pour qu'une unité sur la carte puisse recevoir un remplacement, elle doit être :

- ◊ ravitaillée (jugée à cet instant)

- ◊ en bon ordre (13.1.1).

- Aucune unité ne peut recevoir plus d'un remplacement par tour.

20.3 Unités revenant de la case éliminée

(20.3.1) Emplacements éligibles : Les unités sortant de la case éliminée doivent être placées dans :

- Une zone d'entrée amie (unités allemandes et de la 8e armée uniquement).

- La réserve flottante (unités alliées de la 5e armée uniquement).

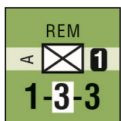
- Un hexagone contenant un ASU de corps ami ou un hexagone contenant l'ASU de division de l'unité revenant. L'hexagone doit être ravitaillé (déterminé à cet instant).

- **RESTRICTION :** Les unités ne peuvent pas être placées dans un hexagone adjacent à une unité de combat ennemie, même si l'hexagone de placement contient une autre unité de combat amie.

(20.3.2) L'empilement excessif est autorisé pendant la phase initiale, mais doit être corrigé avant la fin de la phase de mouvement du joueur.

(20.3.3) Les ASU ramenés commencent sur leur face tiré.

(20.3.4) Unités à 3 pas : Lorsque vous ramenez une unité à 3 pas de la case éliminée, placez-la dans le tableau des cadres et placez le cadre sur la carte conformément aux restrictions ci-dessus.



(20.3.5) Cadres : Si un cadre reçoit un remplacement, il est replacé dans le tableau des cadres (10.4) et l'unité qu'il représentait est ramenée en jeu sur sa face réduite. **NOTE DE JEU :** Veillez à ce que l'unité à 3 pas et le cadre ne soient pas en jeu simultanément, il doit toujours y avoir une unité dans le tableau des cadres, soit le cadre, soit l'unité qu'il représente.

20.4 Marqueurs de remplacement



Indiquez chaque unité recevant un remplacement (y compris celles qui sortent de la case éliminée) avec un marqueur de remplacement. Cette unité peut se déplacer d'un maximum d'un hexagone pendant la phase de mouvement et ne peut pas se déplacer entre les zones d'entrée ni utiliser le transport naval. Elle ne peut pas attaquer, avancer après combat ni se désengager pendant la phase de combat. Une unité avec un marqueur de remplacement empêche tous les combats hors de l'hexagone et pas seulement ceux impliquant l'unité recevant le remplacement, mais n'oubliez pas que les ASU ne sont pas affectés (17.6.3).

NOTE DE CONCEPTION : Cette règle permet aux unités de rester en première ligne et de recevoir des remplacements tant qu'il n'y a pas de combat dans cet hexagone.

RETRAIT : Tous les marqueurs de remplacement sont retirés pendant la phase de récupération.

21.0 RENFORTS ET ZONES D'ENTRÉE

21.1 Renforts

(21.1.1) Lieux d'arrivée : Les renforts sont placés pendant la phase initiale du joueur. Les renforts de la 5e Armée alliée sont placés dans la case de réserve flottante.

Les renforts de la 8e Armée et toutes les unités allemandes sont placés dans une zone d'entrée selon leur code d'entrée : N = bord NORD de la carte (techniquement nord-ouest, mais par souci de concision, on parlera de nord), S = bord SUD de la carte, E = bord EST de la carte.

Les renforts allemands peuvent arriver dans n'importe quelle zone d'entrée correspondant à leur code d'entrée. Les renforts de la 8e armée alliée doivent arriver dans les zones d'entrée indiquées sur le calendrier des renforts.

(21.1.2) Renforts arrivant par mer : Les unités alliées dans la zone de réserve flottante (y compris les renforts de la 5e armée qui viennent d'arriver) peuvent débarquer dans tout hexagone de port/BH sous contrôle ami pendant la phase de mouvement en utilisant le transport naval (18.4).

Les unités doivent utiliser le mouvement tactique lors du débarquement, en utilisant le premier hexagone pour entrer dans l'hexagone de port/BH.

Si l'hexagone de débarquement se trouve en EZOC, l'unité doit s'y arrêter. Les limites d'empilement peuvent être dépassées à ce moment, mais elles sont appliquées à la fin de la phase de mouvement.

(21.1.3) Renforts depuis le bord de la carte : Pendant la phase de mouvement, ils peuvent entrer sur la carte avec leur MA complet (y compris le mouvement étendu) depuis la zone d'entrée en payant le coût de terrain du premier hexagone pénétré. Au lieu d'entrer sur la carte, une unité peut rester dans la zone d'entrée ou se déplacer vers une zone d'entrée adjacente.

21.2 Zones d'entrée amies vs ennemies

(21.2.1) Généralités : Toutes les zones d'entrée situées en bordure de carte sont amies du joueur allemand jusqu'à l'arrivée de la 8e armée lors du tour 11 du joueur allié. À ce moment, les zones d'entrée S1-S3 deviennent amies du joueur allié et toutes les unités allemandes qui s'y trouvent encore sont éliminées. Une zone d'entrée située le long du bord EST (E1-E5) devient amie du joueur allié dès qu'une unité allié y pénètre. Toute unité allemande capturée dans cette zone d'entrée du bord EST est éliminée immédiatement, aucun combat n'est nécessaire. Les unités allemandes ne peuvent plus entrer dans une zone d'entrée ni l'utiliser comme source de ravitaillement une fois qu'elle devient amie du joueur allié.

(21.2.2) Zones d'entrée EST : Les seules unités alliées autorisées à utiliser les zones d'entrée du bord EST (E1-E5) sont celles de la 8e armée.

(21.2.3) Zones d'entrée NORD : N1-N2 sont toujours amies avec le joueur allemand, même si des unités alliées y pénètrent pour remplir leurs conditions de victoire (21.3.4).

Les unités allemandes et alliées peuvent coexister dans les deux zones d'entrée NORD.

21.3 Propriétés des zones d'entrée

(21.3.1) Empilement : Aucune limite d'empilement, sauf pour les unités attaquant sur la carte (21.3.4).

(21.3.2) Entrée et sortie : Les zones d'entrée peuvent être pénétrées pendant le mouvement, la retraite ou l'avance après combat. Pendant la phase de mouvement, le coût d'entrée dans une zone d'entrée est de 1 MP (ou d'un hexagone en cas de mouvement tactique). Une fois entrée, l'unité doit s'arrêter et ne peut plus en sortir avant le tour suivant. Le coût d'entrée sur la carte est toujours celui du premier hexagone pénétré, les unités peuvent utiliser le coût de la route si applicable.

Les unités doivent être en bon ordre pour entrer sur la carte.

(21.3.3) ZOC : Les ZOC ne s'étendent pas dans ou hors des zones d'entrée.

Les unités peuvent entrer sur la carte directement dans une EZOC, mais elles ne peuvent pas traverser ni entrer dans une liaison d'hexagone. Une unité peut ancrer une liaison de côté d'hexagone (pas une liaison d'hexagone) à une zone d'entrée amie.

(21.3.4) Combat et zones d'entrée : Les unités ne peuvent pas être attaquées lorsqu'elles se trouvent dans une zone d'entrée. Les unités qui ont commencé la phase de mouvement dans une zone d'entrée et qui ne se sont pas déplacées peuvent attaquer sur la carte pendant la phase de combat amie contre les unités ennemies adjacentes à cette zone d'entrée. Les unités attaquant sur la carte doivent respecter les limites d'empilement (en supposant que des hexagones se trouvent dans la zone d'entrée).

Les unités attaquant sur la carte peuvent attaquer en conjonction avec d'autres unités présentes sur la carte et bénéficier des ASU et du soutien aérien offensif (si disponible). Si le défenseur est éliminé ou retraite, il peut avancer sur la carte, mais n'y est pas obligé. Si l'attaque ne parvient pas à éliminer ou à faire reculer les défenseurs, les unités restent dans la zone d'entrée. Les ASU dans une zone d'entrée peuvent fournir un soutien offensif et défensif pour combattre uniquement dans les hexagones adjacents à leur zone d'entrée (c'est-à-dire qu'elles ne peuvent pas utiliser toute leur portée).

21.4 Retraite hors de la carte

Une unité qui se replie hors de la carte vers une zone d'entrée ennemie est éliminée. Une unité qui se replie hors de la carte vers une zone d'entrée amie est placée dans cet hexagone d'entrée et marquée comme désorganisée ou en retraite totale (selon le cas).

21.5 Déplacements entre zones d'entrée

Dans le cadre des restrictions ci-dessous, les unités peuvent se déplacer d'une zone d'entrée à une zone d'entrée adjacente, ce qui leur coûte la totalité de leur MA. Seules les unités en bon ordre peuvent se déplacer entre les zones d'entrée. Le nombre d'unités pouvant se déplacer entre les zones d'entrée est illimité. Les unités ne peuvent pas attaquer sur la carte ni fournir un appui d'artillerie au cours du même tour où elles se déplacent vers ou entre les zones d'entrée.

Les restrictions suivantes s'appliquent aux déplacements entre les zones d'entrée :

- Les seules unités alliées qui peuvent entrer dans les zones E1-E5 sont celles de la 8e armée (21.2.2).
- Seules les unités allemandes peuvent se déplacer entre N1 et N2.
- Les mouvements entre N2 et E5 ne sont pas autorisés.

21.6 Renforts aéroportés alliés



(21.6.1) Généralités : Trois renforts alliés arrivent par parachutage, un au tour 5 et deux au tour 6. Leur arrivée ne peut être retardée.

Les régiments 504/82 et 505/82 peuvent atterrir n'importe où dans un rayon de 3 hexagones d'une unité de BH. Le bataillon 2/509 peut atterrir n'importe où dans le secteur de la 5e armée (historiquement, il atterrit près d'Avellino).

Ils atterrissent pendant la phase initiale alliée et peuvent se déplacer pendant la phase de mouvement. Ils peuvent atterrir sur tout type de terrain, à l'exception des hexagones de ville et de la zone maritime sans hexagones. Ils ne peuvent atterrir dans un hexagone occupé par l'ennemi ni directement entre deux unités ennemies (lien d'hexagone ennemi).

Lancez un dé à 6 faces pour chaque unité afin de vérifier si l'atterrissage s'est bien déroulé :

Lancer 1D6	Résultat
≤ -2	Unité éliminée
0 ou -1	-1 pas + Désorganisée
1 ou 2	Désorganisée
3 ou 4	½ Eff.
5 ou 6	Atterrissage réussi

(21.6.2) Modificateur de la table d'atterrissage :

Appliquez au jet de dé les DRM listés ci-dessous. Les modificateurs sont cumulatifs.
 -2 si l'atterrissage se déroule dans un hexagone de montagne ou de marais.
 -2 si l'atterrissage se déroule dans une EZOC (plusieurs EZOC n'ont aucun effet supplémentaire)

(21.6.3) Ravitaillement aéroporté : Les unités aéroportées sont ravitaillées le tour où elles sont larguées et ne vérifient pas leur ravitaillement.

À partir du tour suivant leur largage, elles vérifient leur ravitaillement normalement.

(21.6.4) Parachutage et météo : La météo n'a aucun effet sur les parachutages.

22.0 PHASE MÉTÉO

22.1 Piste et table météo

Le marqueur météo commence dans la case A (temps clair) de la piste météo.

À partir du tour 2, lors de chaque phase météo, déterminez si le marqueur météo se déplace en lançant un dé et en consultant la table météo située à côté de la piste météo.

Déplacez le marqueur météo vers la droite en fonction du résultat de 0, 1 ou 2 cases.

Si il se déplace à droite de la case F, il revient à la case A (A suit F).

22.2 Ajuster les marqueurs de soutien aérien et naval

(22.2.1) Généralités : La case de la piste météo où est le marqueur météo détermine la météo et la disponibilité des marqueurs aériens et navals.

Si ils sont disponibles, ils sont retournés sur leur face prêt.

(22.2.2) La Luftwaffe : Le marqueur de soutien aérien allemand est disponible si les alliés ne peuvent pas utiliser l'aérodrome de Montecorvino (22.2.3) et que le marqueur météo se trouve dans la case C.

(22.2.3) Aérodrome de Montecorvino : Si le joueur allié le contrôle (hex 2811) et qu'aucune unité de combat allemande ne se trouve dans un rayon de 3 hexagones, le joueur allemand ne peut pas recevoir son unité aérienne. **NOTE DE CONCEPTION :** Cet aérodrome était utilisé pour la couverture des chasseurs alliés. Il ne peut être utilisé tant que le front allemand n'est pas suffisamment repoussé pour empêcher son artillerie d'interdire l'aérodrome.

22.3 Ajuster les marqueurs de points de ravitaillement

(22.3.1) Généralités : La piste météo détermine le nombre de points de ravitaillement que chaque joueur reçoit à ce tour. Enregistrez les points de ravitaillement accumulés avec les marqueurs de ravitaillement de l'armée sur la piste d'enregistrements générale.

Chaque joueur peut accumuler un maximum de 19 points de ravitaillement.

(22.3.2) Port de Salerno : Une fois que les alliés ont capturé Salerno et qu'aucune unité allemande ne se trouve dans un rayon de **deux hexagones** de la ville, le joueur allié reçoit 1 point de ravitaillement supplémentaire sur les résultats de la table météorologique avec un astérisque.

22.4 Pluie

Les dispositions suivantes s'appliquent aux tours de pluie :

- tous les combats subissent un décalage vers la gauche sur la CRT.
- les unités de véhicules ne peuvent pas traverser ni attaquer les côtés d'hexagones de rivière sans pont.

22.5 Ciel clair et nuageux

À l'exception du modificateur temps clair sur le tableau d'attrition due à l'isolement, le ciel clair et nuageux n'a aucun effet spécial.

23.0 POINTS DE VICTOIRE ET VICTOIRE AUTOMATIQUE

23.1 Points de victoire (VP)

(23.1.1) Généralités : seul le joueur allié gagne des VP et les enregistre sur la piste d'enregistrements générale. Des VP sont attribués pour la capture d'hexagones d'objectif et la perte d'unités critiques

(23.1.2). Chaque hexagone d'objectif est entouré d'un cercle rouge indiquant le nombre de VP qu'il vaut. Seuls les hexagones de VP sous contrôle allié disposant d'une ligne de ravitaillement vers un port, une BH ou une zone d'entrée amie pendant la phase de victoire sont pris en compte pour déterminer la victoire.

(23.1.2) VP des unités critiques : Ajustez le marqueur de VP allié si l'une des unités ci-dessous va dans la case éliminée. Ces VP sont temporaires et sont annulés si l'unité reçoit un remplacement et revient en jeu.

-1 VP pour chaque régiment aéroporté ou de planeur allié dans la case éliminée.

Aucun VP n'est soustrait pour un bataillon aéroporté à 1 pas ou un régiment dans le tableau des cadres.

-1 VP pour chaque unité ASU allié dans la case éliminée.

+1 VP pour chaque unité ASU allemande dans la case éliminée.

(23.1.3) Unités de BH alliées : Pour les besoins de la victoire automatique (23.2) et du scénario Avalanche, les alliés perdent 1 VP pour chaque BH éliminée.

Ceci ne s'applique pas aux conditions de victoire de fin de partie du jeu de campagne (S2.4).

(23.1.4) VP du bord NORD de la carte : Le joueur allié gagne **5 VP** dès que deux unités de combat alliées ou plus de la 5e armée, dont la puissance d'attaque combinée est égale ou supérieure à 6, pénètrent en N1 et **4 VP** si deux unités de combat alliées ou plus de la 5e armée, dont la puissance d'attaque combinée est égale ou supérieure à 6, pénètrent en N2. Les unités allemandes en N1 ou N2 n'empêchent pas les unités alliées d'entrer dans cette zone d'entrée. Les unités alliées et allemandes peuvent coexister dans les deux zones d'entrée, aucun combat n'est autorisé. L'entrée des alliés dans une zone d'entrée nord n'empêche pas cette zone d'entrée d'être une source de ravitaillement allemande.

Lorsqu'une unité alliée se trouve dans la zone d'entrée, les unités allemandes ne peuvent en sortir que par un hexagone qui n'est pas situé dans une ZOC alliée. Les unités alliées ne peuvent jamais quitter une zone d'entrée nord une fois qu'elles y sont entrées. Les VP pour ces zones d'entrée ne sont gagnés que si une ligne de ravitaillement alliée peut être tracée jusqu'à la zone d'entrée.

23.2 Victoire automatique

Le joueur allié est sous pression pour remporter la victoire rapidement, tandis que le joueur allemand est sous pression pour tenir son terrain le plus longtemps possible.

À partir du tour 4 chaque case de la piste de tour comporte une référence (les chiffres dans les bandes colorées en bas) qui indiquent le nombre de VP que le joueur allié devrait avoir atteint à ce tour.

Si les VP alliés dépassent de **5 points ou plus** la référence, ou atteignent **20 VP ou plus**, le joueur allié gagne automatiquement (lors de la phase de détermination de la victoire).

Le joueur allemand gagne automatiquement si le joueur allié a au moins **5 points de moins** que la valeur de référence à la fin de n'importe quel tour de jeu.

La partie continue si aucun joueur n'a de victoire automatique.

24.0 RÈGLES SPÉCIALES DU TOUR 1

24.1 Séquence de jeu du tour 1

Au premier tour du jeu, une phase de combat d'invasion spéciale et unique a lieu.

Suivez cette séquence pour le tour 1 :

A. Phase de combat d'invasion : Le joueur allié mène tous les combats d'invasion (24.2) et avance ses unités d'une ou deux cases. La phase de combat d'invasion remplace la phase météo.

B. Tour du joueur allemand : Considérez le comme un tour normal d'un joueur allemand, à l'exception de la restriction de mouvement en 24.3.

C. Tour du joueur allié : Considérez le comme un tour normal d'un joueur allié, sauf exceptions en 24.4.

24.2 Phase de combat d'invasion

(24.2.1) Procédure : À chaque hexagone de débarquement, le joueur allié utilise les unités d'assaut de la fiche de départ alliés pour l'assaut initial. Aucun rapport de force n'est calculé, utilisez plutôt la CRT d'invasion.

(24.2.2) Résultats de la CRT : Le résultat de la CRT d'invasion détermine les pertes de pas et la distance d'avance des unités.

Les pertes de pas peuvent provenir de toute unité alliée impliquée dans l'assaut de la plage.

(24.2.3) Avance après combat : Les unités alliées attaquant peuvent avancer de 1 à 2 hexagones, selon le résultat de la CRT d'invasion.

Le premier hexagone d'une avance doit se situer dans l'hexagone de plage.

(24.2.4) Combat de percée : Le seul combat de percée possible est si une ou les deux unités de commandos attaquent l'unité à force variable à Salerno (ce qui est fortement recommandé !).

Aucun décalage n'est autorisé, à l'exception du décalage d'élite.

L'unité à force variable n'est pas doublée en défense (19.3).

24.3 Restriction de mouvement allemande au tour 1

Au tour 1, la capacité de mouvement de toutes les unités allemandes est divisée par deux (arrondie à l'entier supérieur). Le mouvement étendu et le mouvement tactique ne sont pas affectés.

EXEMPLE : Une unité avec une MA de 5 (divisée par deux à 3) utilisant le mouvement étendu (+3 MP) pourrait se déplacer en utilisant 6 MP.

24.4 Tour 1 du joueur allié

(24.4.1) Généralités : Le joueur allié effectue son tour de jeu selon les règles spéciales suivantes :

- Les unités alliées ne peuvent utiliser que le mouvement tactique.
- Les renforts alliés pour le tour 1 sont ceux dans la deuxième vague.

(24.4.2) La deuxième vague : Les unités dans les cases de deuxième vague débarquent lors de la phase de mouvement allié en tant que renforts et doivent utiliser le mouvement tactique.

Considérez la tête de pont comme le premier hexagone de leur mouvement de deux hexagones.

Toutes les unités de la deuxième vague qui terminent leur mouvement adjacentes à une unité allemande sont marquées d'un marqueur ½ Eff.

(24.4.3) Sugar Beach : Cette plage du secteur britannique peut être utilisée pour débarquer des unités de la deuxième vague (valeur de 3 LP), mais elle est considérée comme fermée à la fin du tour 1.

À ce moment, seules les plages Uncle et Roger sont ouvertes. **NOTE DE CONCEPTION :** Comme je ne souhaitais inclure que deux unités britanniques de BH, cette plage est intégrée aux deux autres.

25.0 RÈGLES OPTIONNELLES

25.1 Désengagement

(25.1.1) Objectif : Permettre au joueur dont c'est le tour de retraire pendant la phase de combat.

(25.1.2) Table de désengagement

Lancer 1D6	Résultat
1, 2	Non
3	Oui (-1 pas)
4-6	Oui

Considérez les résultats inférieurs à 1 comme 1 et supérieurs à 6 comme 6.

Modificateur de jet de dé : +1 si l'unité est mécanisée.

En cas de désengagement d'une pile, ce modificateur ne s'applique que si toutes les unités de la pile sont mécanisées)

(25.1.3) Procédure : Toute unité (y compris les unités désorganisées) qui n'attaque pas pendant la phase de combat peut tenter un désengagement.

Une unité peut attaquer ou effectuer un jet de désengagement, elle ne peut pas faire les deux.

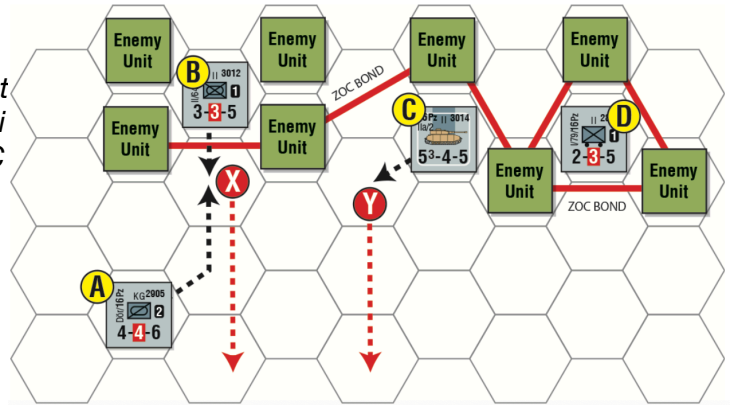
Le désengagement peut être résolu à tout moment pendant la phase de combat amie, avant, pendant ou après tous les combats.

Pour résoudre la tentative, utilisez la table de désengagement. Le joueur propriétaire peut effectuer un jet pour chaque unité de la pile ou un jet pour la pile entière (au choix).

Le joueur dont c'est le tour peut consulter le résultat de chaque tentative avant de décider de lancer la prochaine tentative de désengagement.

(25.1.4) Explication des résultats : Un résultat "Non" signifie que le désengagement échoue et que l'unité reste sur place. Un résultat "Oui" permet à l'unité de reculer d'un ou deux hexagones et d'être désorganisée (ou convertie en retraite complète si elle est déjà désorganisée). Suivez toutes les règles de retraite, sauf qu'une unité utilisant le désengagement ne peut pas reculer dans une EZOC sauf si l'hexagone contient une unité amie. Si le résultat est "Oui -1", l'unité ou la pile perd un pas (au choix du joueur) avant de reculer. **NOTE DE JEU :** Les unités utilisant le désengagement récupèrent lors de la phase de récupération.

EXEMPLE : Tentant de libérer les unités B et C, le joueur allemand déplace l'unité A sur l'hexagone X et rompt la liaison d'hexagone ennemi, permettant ainsi à l'unité B de se déplacer sur l'hexagone X. L'unité C se déplace sur l'hexagone Y. Durant la phase de combat, les trois unités (A, B et C) effectuent des tentatives de désengagement pour tenter de battre en retraite. L'unité D est piégée par les liaisons d'hexagones ennemis et ne peut ni se déplacer ni effectuer de tentative de désengagement.



25.2 Unités de reconnaissance

Les unités de reconnaissance seules dans un hexagone et attaquées ignorent la nécessité de perte de pas (mais pas la partie retraite) sur un résultat D1 ou DS. Toutes les pertes de pas des résultats EX, DRX et A1/D1 sont appliquées normalement. Les unités de reconnaissance ne peuvent pas effectuer de défense déterminée au cours de la phase de combat où elles bénéficient de cette règle.

25.3 Ravitaillement limité des ports

Plutôt que de permettre à un nombre illimité d'unités de se ravitailler dans un seul petit port, les joueurs peuvent utiliser la règle suivante. Les unités alliées incapables de tracer une ligne de ravitaillement jusqu'à une BH peuvent se ravitailler en quantité limitée depuis un hexagone de port.

La valeur de LP du port multipliée par dix (x10) détermine le nombre d'unités qu'il peut ravitailler.

Par exemple, Amalfi, avec une valeur de LP de 1 pourrait ravitailler une division entière : trois régiments à pleine puissance et l'ASU de la division (3 + 3 + 3 + 1 = 10).

Toute unité non entièrement ravitaillée est signalée par un marqueur non ravitaillée.

SCÉNARIOS

S1. AVALANCHE

S1.1 Mise en place et données du scénario

• **Durée de la partie :** 8 tours.

Commence au tour 1 et se fini lors de la phase de vérification de victoire du tour 8.

• **Mise en place :** Utilisez les fiches de départ du jeu de campagne.

Le joueur allié reçoit les quatre marqueurs de soutien aérien et naval sur leurs faces prêt.

• **Points de ravitaillement au départ :** 5e armée alliée : 0 / 10e armée allemande : 3.

• **Marqueurs :** Placez le marqueur météo sur la case A de la piste météo.

Placez le marqueur de tour sur le tour 1 de la piste des tours, puis le marqueur phase sur la piste des phases. Mettez tous les autres marqueurs de côté.

S1.2 Conditions de victoire

Le joueur allié gagne si, à la fin du tour 8, il possède au moins 8 VP. Sinon, le joueur allemand gagne.

Dans ce scénario, chaque unité de tête de pont éliminée réduit les VP alliés de 1.

S1.3 Règles spéciales

Voir les règles spéciales du tour 1 (24.0).

S1.4 Règles du tournoi

En mode compétition, commencez la partie avec le tour du joueur allemand et les alliés déjà à terre. Utilisez le verso de la carte alliés au départ pour cette version.

S2. LE JEU DE CAMPAGNE

S2.1 Mise en place et données du scénario

Identiques à S1.1.

S2.2 Retrait de la 16e panzer division

Au début de la phase initiale allemande du tour 14, le joueur allemand doit retirer du jeu des unités de combat allemandes dont la force de défense totale actuelle est égale ou supérieure à 12.

Les unités retirées ne sont pas considérées comme éliminées et ne peuvent pas être remplacées.

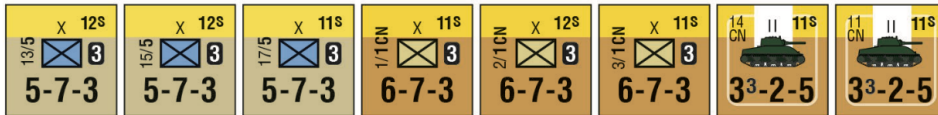
Pour déterminer les unités à retirer, la priorité doit être donnée aux unités de la 16e panzer division actuellement ravitaillées (jugées à cet instant). S'il n'y a pas assez de ces unités, le joueur allemand doit retirer celles qui sont éligibles, puis sélectionner le reste parmi les autres unités allemandes ravitaillées. L'ASU de la 16e panzer division est automatiquement retiré et doit compter dans les 12 points de force.

NOTE DE CONCEPTION : La 16e panzer division s'est repliée dans la région de Naples pour sécuriser des stocks militaires, piller du matériel économique et capturer des ouvriers qualifiés.

Elle a ensuite combattu le soulèvement qui a suivi et a détruit tout ce qu'elle a pu en quittant Naples.

Elle se préparait à défendre un secteur le long de la rivière Volturno près de Caiazzo, mais a été envoyée en urgence en Adriatique le 2 octobre après l'attaque britannique de Termoli.

S2.3 Unités de la 8e armée : Les unités de la 8e armée sont indiquées par une bande jaune



en haut du pion.

Toutes les unités alliées sans bande jaune sont des unités de la 5e armée.

(S2.3.1) Combat : Les unités des 5e et 8e armées ne peuvent jamais participer à la même attaque.

Cependant, elles peuvent s'empiler, se défendre ensemble et former des liens d'hexagones.

(S2.3.2) Pas de points de ravitaillement : La 8e armée n'a pas d'ASU, il n'y a donc pas de SP pour elle.

(S2.3.3) Ligne de démarcation des armées : Cette ligne (des hexagones 2425/2426 à 4100/4201) sépare la 5e armée américaine de la 8e armée britannique. Une seule unité de la 8e armée peut terminer son mouvement au-delà de la ligne de démarcation des armées, il n'y a aucune restriction quant à la distance à laquelle elle peut opérer au-delà de cette limite.

Si, à la fin de la phase de mouvement alliée, il y a plus d'une unité de la 8e armée au-delà la ligne, alors toutes les unités de la 8e armée en plus sont éliminées (au choix du joueur allié).

Cette ligne n'affecte que les unités de la 8e armée, les unités de la 5e armée peuvent ignorer cette limite.

NOTE DE CONCEPTION : La 5e division s'est arrêtée à Auletta jusqu'au 1er octobre pour protéger la LOC et organiser la prochaine avancée. Mais les allemands ne savaient pas qu'ils feraient cela, nous les avons donc laissés se déplacer au-delà pour les forcer à se replier comme prévu.

(S2.3.4) Routes du secteur de la 8e armée : Pour représenter la longue ligne de ravitaillement vers Messine et les tactiques de retardement allemandes, toutes les routes du secteur de la 8e armée coûtent 1 MP (au lieu de 1/2 ou 1/3) à toutes les unités mécanisées alliées (US et CW). Cette règle ne s'applique pas aux unités allemandes et n'a aucun effet sur les unités alliées non mécanisées.

(S2.3.5) Hexagones d'entrée du bord EST : Seules les unités allemandes et les unités de la 8e armée peuvent utiliser les zones d'entrée du bord EST (21.2.2).

(S2.3.6) Pas de cadres : Il n'y a pas de cadre pour les unités de la 8e armée, appliquer la règle 10.4.2.

(S2.3.7) Retrait de la 8e armée : Pendant la phase de ravitaillement de n'importe quel tour du joueur allemand, à partir du tour 16, il peut déclarer qu'il abandonne le secteur de la 8e armée.

À partir de ce moment : les unités allemandes n'ont plus le droit d'entrer dans le secteur de la 8e armée pour le reste de la partie, les unités allemandes présentes ou entrant dans le secteur de la 8e armée sont immédiatement éliminées et toutes les zones d'entrée du bord EST passent sous contrôle allié.

Retirez toutes les unités de la 8e armée du jeu.

Les unités de la 5e armée peuvent toujours pénétrer dans le secteur de la 8e armée.

Placez des marqueurs de contrôle allié dans les trois hexagones de VP du secteur de la 8e armée (s'ils ne sont pas déjà sous contrôle allié).

NOTE DE JEU : Le joueur allemand voudra effectuer cette opération vers la fin de la partie, lorsqu'il défendra uniquement Avellino et le bord nord de la carte et ne se souciera plus de la zone de la 8e armée.

S2.4 Victoire

Le joueur allié gagne s'il possède au moins 20 VP à la fin de la partie.

Dans le cas contraire, c'est le joueur allemand qui gagne. Uniquement pour la victoire finale, le joueur allié peut compter les hexagones de VP encore sous contrôle allemand, mais actuellement isolés (16.5.1).

Ne comptez pas les VP des BH éliminées à ce stade.

JOUEUR ALLIÉ

- 1. RANGERS** : Utilisez ces trois bataillons d'élite pour tenir le col de Chiunzi.
- 2. COMMANDOS** : Si possible, faites entrer les deux unités de commandos dans Salerno au tour 1.
- 3. UNITÉS DE TÊTE DE PONT** : Assurez-vous d'utiliser leur capacité spéciale pour renforcer la défense des hexagones adjacents. Cela peut être crucial au tour 1.
- 4. PLAGES BRITANNIQUES** : Envoyez la 46e division vers Salerno et la 56e division vers Battipaglia.
- 5. PLAGES AMÉRICAINES** : Envoyez la 36e division vers Altavilla Silentina.
Envisagez d'envoyer la 45e division au nord du fleuve Sele pour aider les britanniques.
- 6. JEU DE CAMPAGNE** : Si les allemands tentent de tenir le sud, envoyez la division canadienne à travers les hexagones d'entrée est pour contourner leur ligne. Cela devrait les forcer à reculer.

JOUEUR ALLEMAND

1. Votre meilleure chance de neutraliser les alliés est au tour 1 mais attention à ne pas vous faire encercler.
2. Si vous pouvez prendre Salerno, faites-le.
Vous devriez pouvoir tenir la ville jusqu'à la fin du scénario court.
3. Si vous ne pouvez pas prendre Salerno, harcelez les rangers et tentez de prendre le port de Maiori.
4. Essayez de maintenir vos divisions ensemble pour la règle MAF.
5. Ne laissez pas le joueur allié prendre Battipaglia.
Attaquez agressivement aux tours 5 à 7 afin qu'il ne puisse pas se concentrer sur la prise de cette ville.
- 6. JEU DE CAMPAGNE** : Vers le tour 9, commencez votre retraite vers le nord.
La 8e armée pouvant utiliser les hexagones d'entrée est pour vous déborder, il est presque impossible de tenir une ligne au sud d'Avellino.
7. La zone critique de votre ligne se situe au nord, vous devrez peut-être y envoyer quelques unités de vos forces du sud pour aider. Essayez de retenir les britanniques le plus longtemps possible.
8. Des contre-attaques à 2/1 ou 3/1 peuvent être utiles pour prendre l'initiative au joueur allié.
Même un résultat désorganisé peut vous accorder un tour de répit.
9. Utilisez vos unités mobiles à force variable pour menacer le flanc sud allié.

NOTES DE CONCEPTION

Salerno '43 est né d'un désir d'en savoir plus sur la campagne d'Italie. Après avoir testé différentes échelles de carte, j'ai opté pour la même échelle que celle utilisée pour Normandie '44. Cela me permettrait de mieux représenter les vallées et les montagnes d'Italie et serait un excellent moyen de comparer ces deux invasions. Après le projet fatigant de Stalingrad '42, j'ai décidé de limiter la taille du jeu afin de le terminer dans un délai raisonnable. Le résultat est un jeu compact et agréable qui, j'espère, divertira et enseignera l'histoire du premier mois de la campagne d'Italie. Vous trouverez ci-dessous quelques notes et explications sur certaines règles du jeu.

Points communs avec les autres jeux de la série 19XX :

Le système de base est étroitement lié à celui de Stalingrad '42, avec une bonne dose de Normandie '44.

Les marqueurs ½ Eff

Cette règle a été ajoutée pour empêcher les unités de traverser plus d'un côté d'hexagone de montagne par tour. Après l'avoir utilisée, j'ai constaté qu'elle fonctionnerait bien avec les unités se déplaçant par mer et les unités de véhicules traversant des rivières sans pont.

La complexité supplémentaire semblait en valoir la peine.

Notez que les marqueurs ½ Eff n'affectent que le combat. Ainsi, si une unité ne termine pas son mouvement adjacente à une unité ennemie, il n'est pas nécessaire de placer le marqueur.

Terrain montagneux

Pour aider les joueurs à comprendre les règles des côtés d'hexagone de montagne, considérez-les comme des côtés d'hexagone de rivières majeures, car ils partageraient de nombreuses règles si le jeu comportait des rivières majeures. Ils sont difficiles à traverser, les unités de véhicules ne peuvent traverser que par des routes ou des cols, et les unités sont divisées par deux lorsqu'elles attaquent.

Remplacements

Chaque camp bénéficie exactement du même nombre de remplacements dans le jeu : 18 points. C'est intentionnel afin que le rapport de force réel en septembre 1943 soit clairement visible.

Limites de force au combat

Dans Salerno '43, aucun camp ne peut utiliser plus de 20 points de force en attaque ou en défense. Cette règle a peu d'impact sur l'attaquant, qui aura du mal à obtenir 20 points de force la plupart du temps, mais elle est là pour qu'il ne perde pas 5 minutes à chercher un ou deux points de force supplémentaires.

Je souhaite que les joueurs se concentrent sur la stratégie et non sur le comptage des points de force. Une règle similaire existe dans Normandie '44 (limite de 18 points de force).

Pourquoi pas de route côtière Amalfitaine ?

J'ai omis la route côtière qui relie les villes d'Amalfi et de Sorrente, car certains testeurs l'utilisaient pour ravitailler une force multi divisionnaire le long de la route afin de foncer sur la côte ouest.

Cette célèbre route panoramique, qui longe des falaises et traverse des tunnels, n'aurait jamais pu servir à ravitailler ne serait-ce qu'un seul régiment, elle était bien trop vulnérable au sabotage et à la démolition.

Unités de tête de pont

Les unités de tête de pont bénéficient d'une capacité spéciale leur permettant d'ajouter de la force de défense amie depuis un hexagone adjacent si cette pile est également adjacente aux unités allemandes attaquant la tête de pont. Cette règle leur confère une protection accrue et reflète l'idée que toutes les forces alliées proches savent que la protection de la tête de pont est toujours une priorité absolue.

Nouveau résultat sur la CRT

Lors des premières parties de test, j'ai constaté que le taux d'attrition était trop élevé, le résultat "désorganisé" a donc été ajouté pour le réduire légèrement.

Nous avons également testé un résultat "engagement", mais cela ne nous a pas semblé très intéressant. Désorganiser le défenseur l'empêche de contre-attaquer et peut être très préjudiciable si l'unité ne récupère pas lors de la phase de récupération.

Pas d'unités de camions pour les alliés

Les divisions alliées ont rencontré des problèmes de ravitaillement lors de leur progression vers l'intérieur des terres en raison de l'absence de port important à proximité et du mauvais état des routes du centre de l'Italie. Ainsi, au lieu de compliquer les règles de ravitaillement, j'ai simplement retiré leurs marqueurs de camions et décidé que toutes les routes du secteur de la 8e armée coûtaient 1 MP.

8e armée et flanc est

Comme la 8e armée britannique peut utiliser les zones d'entrée est pour remonter le bord est du plateau, le joueur allemand ne peut pas faire grand-chose pour l'arrêter.

Le défi pour le joueur allemand est de regagner le bord nord sans se faire piéger par la 8e armée et de le faire le plus lentement possible.

Cependant, comme la 8e armée se retire vers la fin de la partie, le joueur allemand ne devrait pas perdre de temps à la combattre. Ne soyez pas surpris si la 8e armée ne combat pas du tout, mais se contente de faire peur au joueur allemand pour le forcer à reculer.

Lignes de ravitaillement et mules

Pour favoriser un jeu réaliste, j'ai interdit aux lignes de ravitaillement de traverser un côté d'hexagone de montagne sans route ni col.

Cependant, dans le prochain jeu, La ligne Gustav, j'inclurai des marqueurs de mule ou des règles abstraites pour permettre aux joueurs de ravitailler des unités au sommet des montagnes ou à travers un côté d'hexagone de montagne.

Unités à force variable

Ces unités permettent au joueur allemand d'exercer une légère pression sur le flanc sud allié sans avoir à y engager de bonnes unités. Elles constituent également un bon moyen d'introduire un brouillard de guerre dans la partie, le joueur allié ne doit pas savoir que Salerno ou Avellino sont vides de troupes allemandes. L'unité variable qui démarre près de Sorrente devrait exercer une légère pression sur le joueur allié, qui doit alors garder le port de Maiori pour ravitailler ses rangers. Au tour 1, les commandos attaquent généralement l'unité variable à Salerno. Il y a 50 % de chances que sa force soit nulle. La probabilité globale que les commandos prennent Salerno s'ils l'attaquent avec deux bataillons au tour 1 est de 87 %. Si le KG Dörnemann entre dans Salerno au premier tour, il sera difficile de les en déloger.

—Mark Simonitch

Notes sur l'ordre de bataille

FORCES ALLIÉES



2/509e bataillon de parachutistes : Ce bataillon fut largué de nuit derrière les lignes allemandes près d'Avellino afin de retarder les renforts allemands se dirigeant vers le sud. Ils ont atterri dispersés et ceux qui se regroupèrent furent rapidement tués, capturés ou repoussés dans les collines. Nombre d'entre eux regagnèrent les lignes alliées, mais l'idée même de sacrifier un bataillon d'élite pour une mission aussi douteuse me parut très étrange.

On a très peu écrit sur cet incident, mais le 509e devint l'un des meilleurs bataillons aéroportés de l'armée US et un expert pour guider les parachutages nocturnes.

3e division américaine : Cette division était bien entraînée et bien dirigée par le major-général Lucian K. Truscott, Jr. C'était un vétéran des campagnes d'Afrique du Nord et de Sicile, et probablement la meilleure division d'infanterie américaine sur le théâtre méditerranéen. Le soldat américain le plus décoré de la seconde guerre mondiale, Audie Murphy, faisait partie de cette division.

34e division américaine : Initialement prévue pour débarquer à Naples après sa capture, mais en



raison des difficultés rencontrées lors de l'invasion, il fut décidé de débarquer la 34e sur les plages de Salerno. Cette division avait attaché le bataillon de Japonais-Américains de deuxième génération (le 100e bataillon). Son service en septembre se déroula sans histoires, mais cette unité devint le bataillon le plus décoré de l'armée américaine.

36e division de la garde nationale du Texas : C'était une division bien entraînée, bien dirigée, mais malchanceuse. Salerno fut sa première mission de combat et elle fut sévèrement malmenée par les divisions allemandes expérimentées.

Quatre mois plus tard, elle subit à nouveau une lourde défaite lors de la traversée de la rivière Rapido. À titre d'information intéressante sur le système de remplacement US, lorsque la division entra au combat, presque tous les soldats avaient l'accent texan, mais après 4 ou 5 mois d'intégration de remplaçants venus de tous les États-Unis, la division perdit son caractère unique.

45e division de la garde nationale de l'Oklahoma : Cette division était un vétéran de la campagne de Sicile. Avec la 3e division, elle est devenue l'une des divisions d'assaut amphibie les plus expérimentées des alliés en Europe.

Elle a joué un rôle majeur dans l'assaut amphibie en Sicile, a débarqué à J+1 à Salerno, a renforcé la tête de pont d'Anzio et a fait partie de la force d'invasion dans le sud de la France.

Bill Mauldin, créateur des personnages de dessins animés Willie et Joe, a servi dans la 45e division.

82e division aéroportée : Il n'existe pas d'ASU pour cette division, ce qui reflète son engagement précipité et en sous-effectif lors de la bataille de Salerno. Après avoir aidé la 36e division à prendre Altavilla, elle fut brièvement placée en réserve de la cinquième armée. Elle se rendit ensuite par bateau au port de Maiori pour renforcer les rangers et aider les britanniques dans leur avancée vers Naples.

1re brigade blindée canadienne : Le 11e régiment blindé soutenait la 5e division d'infanterie britannique, et le 14e régiment blindé soutenait la 1re division d'infanterie canadienne. Le 12e régiment blindé se dirigeait vers la région de Tarente et n'est donc pas présent dans le jeu. (Les régiments blindés du Commonwealth étaient en réalité de la taille d'un bataillon, leurs pions portent des symboles de bataillon.)

56e division d'infanterie britannique : La division servit en Irak et en Palestine jusqu'à son transfert en Tunisie en avril 1943 pour participer aux dernières phases de cette campagne.

Elle resta à l'écart de la campagne de Sicile. Elle céda sa 168e brigade à la 50e division, en sous-effectif, qui avait perdu sa 150e brigade à la bataille de Gazala.

Pour Salerno, elle reçut la 201e brigade de la garde afin de l'amener à pleine puissance.

FORCES ALLEMANDES

15e panzergrenadier division : Cette division a été formée en Sicile autour des vestiges de la 15e panzer division de l'Afrika Korps. Deux de ses régiments de panzergrenadier (le 104e et le 382e) gardaient la côte entre Naples et Rome et ne sont jamais entrés sur la carte.

16e panzer division : Cette division était presque au complet. Le premier bataillon du régiment de chars était en Allemagne pour s'entraîner sur des chars panther. Le deuxième bataillon était au complet avec 87 chars, mais manquait d'expérience. Le bataillon de sturmgeschütz était également au complet avec 37 canons d'assaut. Dans le jeu, on suppose qu'une compagnie du bataillon de sturmgeschütz fait partie du kampfgroupe Dörnemann (l'unité de reconnaissance 4-4-6), le bataillon a donc été réduit à 2-2-5.

26e panzer division : Notez que les unités de cette division proviennent bien des bords nord et sud de la carte, il ne s'agit pas d'une erreur de pions. La division comptait deux bataillons de panzer, mais l'un était en France en cours de rééquipement avec des chars panther et l'autre protégeait Rome.

Une seule compagnie de chars s'est dirigée vers le sud, dans la région de Salerno.

1re fallschirmjäger division : Les bataillons de cette division étaient répartis dans tout le sud de l'Italie. Certains ont été envoyés contre les britanniques sur la côte est, d'autres contre les canadiens, seuls cinq bataillons sont donc présents dans ce jeu.

3e panzergrenadier division : Seule une petite partie de cette division était à Salerno. Le 103e bataillon de reconnaissance de la division a été envoyé à Naples et n'a jamais combattu sur la carte.

Le I/29 a été envoyé vers le sud depuis Rome en fin de partie, mais n'a jamais été présent sur la carte.

Le III/29, l'ensemble du 8e régiment de panzergrenadiers et une compagnie du 103e bataillon de panzers sont restés dans la région de Rome pendant toute la durée de la partie.

71e régiment de nebelwerfer : Le 71e ne comptait que deux bataillons : II et III. Les I et II furent détruits en Tunisie et le IV fut rebaptisé II par la suite.

Il disposait également de la 22e batterie de panzerwerfers montée sur semi-chenillés.

Hermann Göring panzer division : La division était encore en reconstruction après avoir perdu plusieurs unités lors de la reddition en Tunisie. Elle avait combattu en Sicile et s'était échappée sans subir de lourdes pertes supplémentaires. En Italie, elle tenait la côte au nord de Naples et, après le débarquement allié, envoya le gros de ses forces au sud à Salerno.

—Fred Thomas et Mark Simonitch

Bibliographie

Atkinson, R. (2007). *The Day of Battle: The War in Sicily and Italy, 1943–1944*.

Blumenson, M. (1969). *Salerno to Cassino*.

Graham, D. and Bidwell, S. (1986). *Tug of War: The Battle for Italy: 1943–45*.

Konstam, A. (2007). *Salerno 1943: The Allied Invasion of Italy*.

Konstam, A. (2013). *Salerno 1943: The Allies Invade Southern Italy*.

Molony, C. J. C. (1973). *The Mediterranean and Middle East, Volume V*.

Morris, E. (1983). *Salerno: A Military Fiasco*.

INDEX

71e régiment de nebelwerfers **19.1**
 Aérodrome de Montecorvino **22.2.3**
 Appui aérien **9.4**
 Appui d'artillerie **17.6**
 Appui naval **9.6**
 Attachement **8.4.3**
 Avance après combat **14.0**
 Bon ordre **13.1**
 Cadres **10.4 20.3.5**
 Ciel nuageux **22.5**
 Combat **8.0**
 Combat d'invasion **24.2**
 Combat de percée **15.0**
 Coordination alliée **8.5**
 Côtés d'hexagone de montagne **5.6 12.3.2 14.5**
 Cuirassés Valiant et Warspite **19.4**
 Décalage d'élite **9.7**
 Décalage de char **9.3**
 Défense désespérée **11.5**
 Défense déterminée **11.0**
 Désengagement **25.1**
 Désorganisation **13.2**
 DS automatique **8.7**
 Diviser et doubler **9.1**
 Empilement excessif **12.1.4 20.3.2**
 Force d'assaut principale (MAF) **8.4**
 Formation (Definition) **8.4.2**
 Garnison de Torre Annunziata **19.2**
 Groupe de percée **15.2.2**
 Interruption d'une retraite **12.1.5**
 Isolement et attrition **16.5**
 Liaisons d'hexagones **7.0**
 Limite de force de combat **8.4.5**
 Limites d'empilement **4.1**
 Ligne de démarcation des armées **S2.3.3**
 Ligne de ravitaillement **16.3**
 Marqueurs ½ efficacité **5.7**
 Marqueurs de bataille urbaine **11.6.2**
 Marqueurs de camions **5.8**
 Marqueurs de contrôle **16.3.4**
 Modificateurs de combat **9.0**
 Modificateurs de terrain **9.8**
 Montagnes **2.2.2**
 Mouvement étendu **5.3**
 Mouvement routier **5.2**
 Mouvement tactique **5.4**
 Mouvement terrestre **5.0**
 Pas **2.3.5**
 Pénalités hors ravitaillement **16.4**
 Pertes de pas **10.2 10.3**
 Phase de récupération **13.4**
 Phase météo **22.0**
 Pluie **22.4**
 Points d'empilement **4.2**
 Points de débarquement **18.4.3**
 Points de victoire **23.1**
 Portée **17.4**
 Ports **18.2 18.4.4**

Qualité de la troupe **2.3.2**
 Rapports minimum et maximum **8.6**
 Ravitaillement **16.0**
 Remplacements **20.0**
 Renforts **21.1**
 Renforts aéroportés **21.6**
 Réserve flottante **18.3**
 Résultats des combats **10.0**
 Retardé **11.6.1**
 Retrait 16e panzer division **S2.2**
 Retraite complète **13.1 13.3**
 Retraite et terrain **12.3**
 Retraites **12.0**
 Routes de la 8e armée **S2.3.4**
 Sources de ravitaillement **16.2**
 Soutien défensif **11.3**
 Succès partiel **11.6.2**
 Table de ralliement **13.5**
 Tenir ou retardé **11.4.3**
 Têtes de pont (BH) **18.1.1 18.4.4 23.1.3**
 Transport naval **18.4**
 Traversée des rivières **5.5**
 Unités à 3 pas **20.3.4**
 Unités à force variable **19.3**
 Unités de chars avec silhouette **4.3**
 Unités de chasseurs de chars **9.3.4**
 Unités de la 8e armée **S2.3**
 Unités de reconnaissance **25.2**
 Unités de soutien d'artillerie (ASU) **17.0 20.3.3**
 Unités de tête **11.2.3**
 Unités de véhicules **2.3.3 9.8 11.5.4 22.4**
 Unités entre parenthèses **8.4.6**
 Unités indépendantes **8.4.4**
 Victoire automatique **23.2**
 Zones d'entrée **7.5 21.2-21.5**
 Zones de contrôle **6.0**

Traduction V1.1 Christophe GELIS Mars 2026

CREDITS

GAME DESIGN: Mark Simonitch

DEVELOPER: Christian Diedler

ADVISORY BOARD: Jim Lauffenburger, Henrik Reschreiter,
and Fred Thomas

ORDER OF BATTLE: Fred Thomas and Mark Simonitch

MAP AND COUNTER ART: Mark Simonitch

PLAYTESTING: Gene Buksa, Krzysztof Chadaj,
Leonardo Ciccarello, John Clarke, John Collis,
Christian Diedler, Doran Ingalls, Jim Lauffenburger,
John Nolan, and Henrik Reschreiter

PROOFREADING: Jim McFetridge, Fred Thomas,
Leonardo A. Ciccarello, and David Wilkinson

PRODUCTION COORDINATION: Tony Curtis

PRODUCERS: Tony Curtis, Rodger B. MacGowan,
Andy Lewis, Gene Billingsley and Mark Simonitch