



UN ETE SANGLANANT



NORMANDIE

1944

REVISION 1

UN JEU DE ERIC TENG



NORMANDIE 1944

UN ETE SANGLANANT

© Ludifolie-Pinup Games 2013

«Normandie 1944 - un été sanglant» est un jeu d'histoire à l'échelle divisionnaire, qui simule les affrontements de la campagne de Normandie de juin à août 1944. Il comprend deux scénarios et un jeu de campagne. Le scénario 1 couvre la course à Cherbourg, l'un des premiers objectifs des alliés. Le scénario 2 commence à la fin juillet, avec les deux grandes offensives alliées «GOODWOOD» et «COBRA» destinées à briser la résistance allemande qui bloque encore les alliés dans leur tête de pont. L'opération «COBRA» débouche sur la percée d'Avranches du Général Patton et la libération de Paris le 25 août par la 2^eDB. La campagne permet de recréer l'intégralité des combats qui se déroulèrent en Normandie du Jour-J à la libération de Paris. Nous recommandons de jouer chaque scénario une fois avant d'attaquer la campagne.

Chaque scénario couvre une période d'un mois et demi à deux mois. Un tour représente une semaine de temps réel, un hexagone représente environ 6km.

0 - Définitions

Le jeu comprend la carte, le livret de règles, une aide de jeu cartonnée et deux planches de pions. Il nécessite l'utilisation de deux dés à six faces (un blanc, un coloré), et de trois bols, non fournis.

Les pions se décomposent en unités, états-majors et marqueurs. Par commodité, les abréviations suivantes sont utilisées:

- Zc = Zone de Contrôle,

- Hex. = Hexagone,
 - Case = Case de la carte de mouvement stratégique,
 - PV = Points de Victoire,
 - TET = Tableau d'Effet des Terrains,
 - TRC = Tableau de Résolution des Combats,
 - TAMS = Tableau d'Allocation des Missions de Supériorité Aérienne,
 - TB = Table de Bombardement,
 - TDAA = Table de Disponibilité de l'Aviation Alliée,
- «Hors carte» qualifie toute unité ou action située sur la carte de mouvement stratégique, ou tout autre cadre en marge de la carte centrale recouverte d'hexagones. A contrario, les unités ou actions «Sur carte» se situent sur la carte centrale principale, recouverte d'hexagones.

0.1 Les pions

Chaque pion de Normandie 44 représente une unité de combat : division, régiment, brigade, bataillon, ou encore un Etat-Major (EM) de corps d'armée.

Un corps d'armée comprend un EM et plusieurs divisions ou brigades (c.f.§5.1). En raison de la complexité des rattachements d'unités au cours de la campagne de Normandie, en particulier les ordres de bataille allemands et anglais, l'identification des unités est parfois une simplification de l'ordre de bataille historique.

0.1.1 Les EM

L'EM symbolise à la fois le commandement de chaque corps, mais aussi l'appui



d'artillerie, blindé ou logistique, qu'il peut apporter aux unités de combat qui lui sont affectées. Chaque EM est marqué au recto (face «Disponible»), en partie centrale, de deux chiffres : celui de gauche, entre parenthèses, figure le bonus de combat (en décalage de colonne dans la table des combats), celui de droite représente sa capacité de mouvement. En bas, de gauche à droite, sont figurés l'emblème du Corps d'Armée, son numéro, puis sa nationalité.



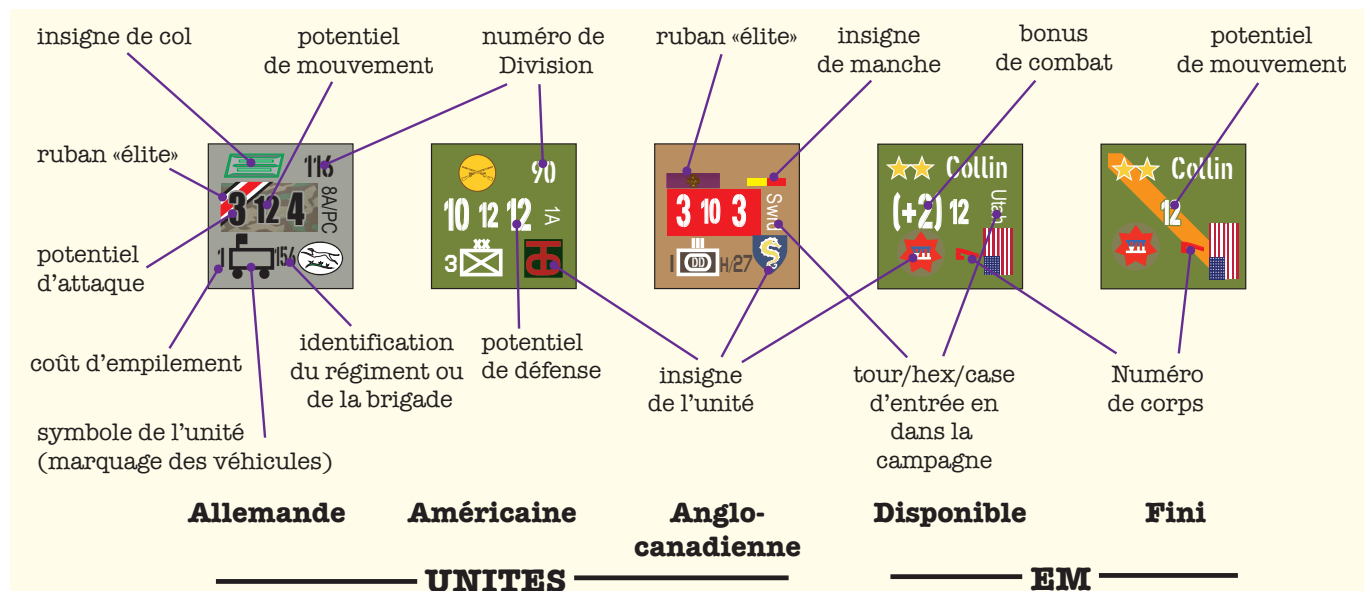
Le verso (face «Finie») d'un EM remplit une autre fonction. Le pion est retourné lorsque l'EM engage un combat, avec ou sans «Soutien Tactique» (cf.§5.3) ou pour un mouvement «Eten-du» hors carte (c.f.§4.1.2). Ces actions sont toujours accompagnées par la dépense d'un marqueur «Offensive». Un EM est dit «Soutenu» lorsqu'il est empilé avec au moins un marqueur «Offensive». (cf.§0.2.1). A la fin des phases (A) et (B), les pions EM sont retournés côté «Disponible», pour indiquer qu'il sera à nouveau possible de les utiliser. Dans la règle, les EM ne sont pas considérés comme unités de combat quand ce terme est employé.

0.1.2 Les unités de combat



Les bataillons, brigades, régiments ou divisions sont considérés dans le jeu comme unités de combat. Ces pions disposent sur leurs faces des renseignements suivants : en haut, à droite figure le numéro de division. Les brigades, régiments ou bataillons «indépendants» rattachés directement à un EM n'ont aucune information à ce niveau.

Au milieu verticalement, de gauche à droite, respectivement les valeurs d'attaque, de mouvement et de défense de



l'unité. En bas à gauche, un symbole figurant l'arme (infanterie, blindés, ..) avec à l'extrême gauche la valeur d'empilement du pion et éventuellement à droite du symbole, le numéro du régiment, de la brigade ou du bataillon.

Unité motorisée :

Les unités dont la capacité de mouvement est supérieure à 6 sont considérées comme motorisées.

Les autres unités dont le potentiel de mouvement égal à 6, ne sont pas motorisées mais à pied, hippomobiles, ou cyclistes.

Unité cycliste :



Les unités cyclistes utilisent les coûts de mouvement des unités «motorisées» lors d'un mouvement sur routes.

Unité Blindée :

Sont considérées comme blindés, les unités comportant les symboles suivants :



blindés allemands blindés alliés

Les blindés ont des interdictions (mouvement en marais), et peuvent faire un Overrun (cf.§4.3) ou exploiter après un combat (cf.§6.8).

Chaque unité dispose de un à trois pas de perte, qui représentent sa capacité à encaisser les pertes au combat (cf.§6.10).

Garnison :



Les Garnisons représentent les troupes de défense du mur de l'atlatique. Elles n'ont pas de capacité de mouvement et ont uniquement un potentiel de défense (pas d'attaque possible).

Elles ont un pas de perte, n'exercent pas de ZdC et ignorent les résultats de recul. Enfin, un bombardement sur une garnison est affecté d'un malus de -1 au dé.

Festung :



Une Festung est un garnison particulière car elle bénéficie au

combat des avantages cumulés d'une garnison de d'une ligne fortifiée. Hors carte, une Festung est une case dans la case (Par exemple «St Nazaire» est une case dans «Rennes»), et n'est pas considérée comme unité dans la détermination de la «Confusion». Chaque Festung est une case séparée. Le joueur allemand a la possibilité de renforcer une Festung avec des unités, dans la limite de 5PE. Ces unités ainsi que la Festung sont toujours ravitaillées, même en cas de siège (cf.§6.13). Les unités «dans» la forteresse sont placées sous le pion Festung. Dans ce cas, leurs points de défense s'ajoutent au potentiel de défense de la Festung

concernée. Les unités situées au dessus sont considérées hors Festung, dans l'hex./case correspondant.

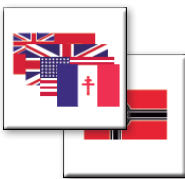
0.2 Les marqueurs

0.2.1 Offensive



Ces marqueurs représentent le supplément de ravitaillement nécessaire aux opérations de grande envergure, opérations qui consommaient une grande quantité de munitions et de carburant. Les marqueurs permettent à un EM d'activer un mode «Combat» (cf.§1.1.3) ou des mouvements «Etendus» hors carte (cf.§5.2). Ces marqueurs n'ont pas de coût d'empilement, mais il n'est pas possible d'en empiler plus de deux par hex. Ils n'ont pas de potentiel de défense ni de camp d'appartenance. Leur potentiel de mouvement est 12, et sont considérés comme «motorisés» et se déplacent avec un EM dès lors qu'ils sont empilés avec. Ils sont sujets à l'interdiction comme toute unité en déplacement.

0.2.2 Contrôle



Ces marqueurs recto/verso sont utilisés pour indiquer le contrôle d'un hex. ou d'une case par un camp.

1 - Séquence de jeu

1.0 Généralités

Chaque tour se décompose en différentes phases de jeu qui sont dans l'ordre :

1 Début de tour

1.1 Phase de météo et disponibilité aérienne

1.2 Phase logistique

Le joueur allié construit éventuellement ses ports.

Chaque camp identifie les unités non ravitaillées, détermine le nombre de pions «Offensive» disponibles pour le tour et les positionne hors carte ou dans la réserve stratégique (cf.§1.1.1.2). L'initiative est déterminée, le camp actif est indiqué sur la face visible du marqueur tour.

1.3 Phase administrative

Chaque camp fait rentrer ses remplacements et met éventuellement des unités au repos

2 Phase (A)

Phase d'aviation allié. Le joueur allié teste éventuellement si une tempête se déclenche et affecte les avions disponibles aux différentes missions : supériorité aérienne, interdiction stratégique, interdiction tactique, support tactique.

2.1 Phase (A) du joueur 1

Phase de renfort/mouvement hors carte : le joueur 1 fait entrer ses renforts et effec-

tue les mouvements hors carte.

Phase de mouvement sur carte : toutes les unités sur carte peuvent bouger.

Phase de combat : les EM sont activés tour à tour. Pour chaque EM, deux types d'actions sont possibles : «Passe»/«Combat».

2.2 Phase (A) du joueur 2

Le marqueur tour est retourné et le joueur 2 effectue pour son compte les actions décrites en 2.1.

2.3 Fin de phase

Les pions d'aviation «Finis» sont décalés dans le cadre «Dispo.». Les EM «Finis» sont retournés, le marqueur tour est retourné et avancé sur la case Phase «B» du tour. Les marqueurs «Affectés» sont enlevés.

3. Phase (B)

Dito phase (A)

4. Fin de tour

4.1 Retour des missions aériennes

4.2 Réorganisation

4.3 Le marqueur tour est avancé sur la case du tour suivant phase (A).

1.1 Séquence détaillée

1.1.1 Début du tour

1.1.1.1 Phase de météo et disponibilité aérienne allié

Météo

A partir du tour 2, le joueur allié détermine le temps pour le tour (le temps est couvert pour les phases 00 et 0A, clair pour les phases 0B, 1A et 1B).

Le joueur allié jette un dé et consulte la table météo sur la carte. Il positionne le marqueur METEO sur la case correspondante de la carte. Pour chaque tour de temps Couvert ayant précédé le tour qui débute, on soustrait 1 au dé. L'ajustement est cumulatif jusqu'au premier tour de beau temps qui l'annule. L'ajustement ne peut excéder -2. Le marqueur «Ajustement Météo» est positionné sur la case correspondante du cadre «Hors carte». Exemple, si le temps était «couvert» au tour 2, lors de la détermination du temps du tour 3, on soustrait 1 au dé : le joueur allié jette 6 ce qui donne 5 avec l'ajustement de -1. Le temps est donc couvert à nouveau. Lors du tour 4, l'ajustement sera de -2.

Test de tempête



En cas de temps couvert, obtenu par un jet du dé non modifié de 6, le joueur allié teste à nouveau la météo pour l'apparition d'une tempête en phase

(A), ou testera en début de phase (B) avant tout mouvement (voir la Table Météo). Les conséquences de la tempête sont les suivantes, valables uniquement pour la phase en cours (A) ou (B) :

- Toutes les missions aériennes «disponibles» ainsi que les missions de support naval sont annulées et passent dans la case «finies» ou sont mises à zéro. Les missions d'interdiction «tactique» sont

annulées (les pions sont retournés dans le cadre «finies»).

- Tout débarquement de troupes, de remplacement, ou de marqueur «Offensive» par les plages ou les ports est interdit.

Une tempête ne dure jamais plus d'une phase. Si la tempête a eu lieu en phase (A), la météo de la phase (B) passe automatiquement sur «Couvert/Averses». Si la tempête a eu lieu en phase (B) elle n'est pas testée lors de la phase (A) suivante.

Missions aériennes

Le joueur allié consulte la TDAA sur l'aide de jeu et pioche le nombre de pions d'aviation correspondant dans chacune des 3 catégories: (HB), (MB) et (FB). Il dispose ensuite ses missions aériennes sur la carte (cf.§9 pour plus de détail) :

- **Mission de supériorité aérienne** : le joueur allié consulte la TAMSA et sélectionne les pions (FB) qu'il affecte à cette mission. Ces (FB) ne pourront pas être utilisés en interdiction ou en support aérien, et sont positionnés dans le cadre réservé à cet effet sur la table d'interdiction tactique «Hors carte». Ces pions ne sont plus utilisables pour le tour,
- **Mission d'interdiction tactique** : les pions FB affectés à l'interdiction (strafing) sont placés sur la grille d'interdiction tactique, dans les secteurs de son choix,
- **Mission de support aérien, bombardement ou de «Tapis de Bombes»** : les pions (FB), (MB) ou (HB) affectés à ces missions sont placés dans le cadre «disponible» sur la carte,
- **Mission d'interdiction stratégique** : les pions (FB), (MB) ou (HB) affectés à cette tâche sont placés sur les cases correspondantes «Hors carte».

1.1.1.2 Phase Logistique

Les tâches suivantes sont effectuées dans l'ordre :

- Le joueur allié construit ses ports (cf.§7.1)
- Chaque joueur vérifie le bon ravitaillement de ses unités et dispose les marqueurs " non ravitaillé " éventuels sur les unités concernées.
- Chaque joueur jette un dé et consulte sur sa table d'allocation des marqueurs «Offensive» le nombre de marqueurs dont il dispose pour le tour. Le joueur allié les place dans la réserve stratégique allié, le joueur allemand sur les dépôts possibles «Sur carte» (Cherbourg) ou «Hors carte» (Paris, Pas-de-Calais, Le Mans, Rennes), dans la limite de leur capacité.
- Déplacement des marqueurs «Offensive». Les joueurs déplacent à tour de rôle un marqueur «Offensive» vers les EM qu'ils souhaitent soutenir, en commençant par le joueur recevant le plus grand nombre de marqueurs pour ce tour (le joueur allié commence en cas d'égalité).

1.1.1.3 Phase administrative

Initiative

Chaque joueur tire un dé et ajoute au résultat le nombre d'EM soutenus dont il dispose «Sur carte». Le joueur ayant le plus grand résultat reçoit l'initiative pour ce tour. Par beau temps et en cas d'égalité, le joueur allié reçoit l'initiative, le joueur allemand la reçoit dans le cas contraire.

Le joueur ayant obtenu l'initiative est appelé joueur 1, son adversaire devient le joueur 2. Le camp 1 est indiqué sur la face visible du marqueur TOUR.

Le joueur allemand utilise le même jet de dé pour déterminer le type de remplacement dont il dispose à l'aide du tableau de ressources allemand (cf.§6.10). Le joueur allié a autant de remplacements qu'il le souhaite.

Repos & Remplacement

Lors de cette phase, les actions suivantes peuvent être effectuées :

- Les unités «Hors carte», de la case «Cadre» du cadre «Unités détruites» sont déplacées vers la case «Repos».
- «Sur carte» les unités ayant déjà subi un, deux pas de perte, hors de ZdC ennemie, peuvent être mises au «Repos» pour le tour. Un marqueur «Repos» est dans ce cas posé sur l'unité.
- Les unités déjà en «Repos» peuvent retrouver un pas de perte, moyennant la consommation d'un remplacement (cf. §6.10).
- Les unités hors carte, déjà complètement reconstruites (dans le cadre «Repos») peuvent arriver en renfort ce tour-ci sur n'importe quel dépôt ami.

Les unités «Sur carte» en «Repos» n'ont pas de malus particulier si ce n'est qu'elles ne peuvent ni bouger, ni attaquer pendant le tour. Le marqueur «Repos» est immédiatement retiré dès que l'unité se trouve adjacente à une unité ennemie.

Mise en réserve stratégique

En 1944, les alliés souhaitaient épargner le plus possible leurs troupes spéciales afin de les utiliser dans des opérations futures. Le joueur allié a donc la possibilité de rapatrier ses divisions aéroportées, unités commandos et rangers dans la réserve stratégique. Il reçoit 1 PV par Régiment, Brigade aéroportée ou unité de Ranger/Commando mise en réserve stratégique.

La mise en réserve s'effectue comme une mise en repos, mais l'unité est directement disposée dans le cadre de réserve stratégique allié.

1.1.2 Phase de mouvement

1.1.2.1 Arrivée des renforts et entrée sur carte

Test de tempête

Le joueur allié teste éventuellement pour l'apparition d'une tempête (cf.§1.1.1.1).

Carte stratégique

Les unités positionnées sur la carte stratégique dans une case d'entrée sur carte

(case colorée), sont transférées sur la carte si l'hex. d'entrée est libre de toute unité ennemie. Réciproquement, les unités «Sur carte» positionnées sur les hex. de sortie (numérotés de «a» à «l») sont positionnées sur les cases colorées correspondantes de la carte de mouvement stratégique.

Compteur tour

Les renforts libérés sur le compteur tour sont positionnés sur la carte : dans le cadre «Réserve Stratégique» pour les Alliés et pour les Allemands directement sur un hex. d'entrée (tour 1) ou sur la case correspondante de la carte de mouvement stratégique (tours 1 et suivants).

Note : Les unités sont à ce moment juste transférées d'une carte à l'autre. Les mouvements s'effectuent en phase de mouvement.

1.1.2.2 Mouvement

Mouvement «Sur carte»

Le joueur en phase déplace ses unités et EM librement sur carte (cf.§4.1.1).

Mouvement «Hors carte»

Le joueur en phase peut avancer ses unités d'une case (mouvement «normal» allié) ou de deux cases pour un mouvement «Etendu» allié (cf.§4.1.2), ou un mouvement allemand. Les trajets possibles sont indiqués par des lignes continues entre les cases. Les mouvements sont sujets le cas échéant à un jet de dé d'interdiction (Allemands), ou la dépense d'un marqueur «Offensive» (Alliés) ou un jet de dé de sortie de «Confusion» (les deux camps, c.f.§6.11). Les EM qui ont engagé un mouvement «Etendu» sont retournés. Dans le cas où des unités entrent dans une case occupée par l'ennemi, le mouvement est interrompu et un marqueur «Confusion» est positionné sur la case. Les règles propres à la confusion s'appliquent.

1.1.3 Phase de combat

Le joueur actif choisit pour chaque EM à tour de rôle une action : soit il «Passe», soit il «Combat» avec l'EM. S'il choisit «Passe», l'EM reste sur son côté «disponible» et l'on passe à l'EM suivant. S'il «Combat» avec l'EM, celui-ci peut engager dans un combat les unités qui lui sont affectées (§5.1). Pour engager un combat, un EM doit être «Soutenu» (cf. §0.1.1), et doit dépenser un marqueur «Offensive». Les combats sont résolus et leurs résultats appliqués. Les EM qui ont combattu sont retournés. **Lorsque tous les EM ont fait une action, on entame la fin de phase.**

1.1.4 Fin de phase

En fin de phase, les actions suivantes ont lieu :

- Les pions d'aviation situés dans le cadre «Finies» passent dans le cadre «Disponibles»,
- **Les navires sont à nouveau disponibles**
- Les marqueurs «Affectés» sont enlevés,

- Les EM sont retournés.

En fin de phase B du joueur 2, on passe en phase de «Fin de Tour»

1.1.5 Fin du tour

La phase de fin de tour s'effectue comme suit :

- Les pions d'aviation alliée sont retirés de la carte et remis dans leurs bols,
- Les unités désorganisées sont réorganisées (on enlève les marqueurs D1 ou on retourne les marqueurs D2),
- Le marqueur tour est avancé d'une case, sur la phase A du tour suivant.

Le processus reprend suivant le début de ce chapitre.

1.2 Fin du jeu

Le jeu s'achève en phase de fin de tour lorsque le nombre de tours donné dans le scénario est joué ou lorsque les conditions de victoire automatique sont réunies par l'un ou l'autre joueur.

2 - Terrain

2.1 Empilement

Chaque unité pèse un certain nombre de points d'empilement. Le coût de chaque unité figure sur chaque pion, en bas à gauche.

Note : certaines unités ont un coût d'empilement de 0 (bataillons, EM..).

Chaque hex. peut recevoir jusqu'à 5 points d'empilement (PE), une unité de 0 PE et un EM. Cette limitation est vérifiée à la fin de chaque phase de mouvement. Elle ne s'applique pas pendant la phase de mouvement, c'est-à-dire que les unités peuvent se déplacer sans tenir compte des empilements, mais elles ne peuvent excéder les capacités d'empilement à la fin de la phase de mouvement.

Il n'y a pas de limitation d'empilement sur les cases de la carte de mouvement stratégique.

En aucun cas des unités de combat américaines et anglaises peuvent s'empiler sur le même hex. ou la même case.

2.2 Effets du terrain

Les effets sur le combat ou le mouvement sont détaillés sur la TET.

Quelques précisions utiles :

Bocage : le bocage normand est un terrain typique de la campagne de Normandie. Le terrain est cloisonné en petits champs séparés par de grandes haies infranchissables aux véhicules et aux hommes. Ce cloisonnement avantage fortement le défenseur car il procure protection et camouflage. Les progressions sont lentes et coûteuses.

Routes/rail : une route ou un chemin de fer ne peut être utilisée que si une unité se déplace d'hex. en hex. reliés par un tracé de route ou de rail. L'utilisation d'une route/rail annule le coût en points de mouvement du terrain (une rivière, bocage, forêts, etc.), seul le coût de pro-

gression sur route/rail est utilisé.

Les unités d'infanterie motorisées peuvent à leur choix et pour chaque phase de mouvement être considérées comme motorisées ou non (on considère qu'elles abandonnent temporairement leurs véhicules). Dans ce cas, leur capacité de mouvement chute à 6. Une combinaison des deux mouvements en une phase n'est pas possible. Nota : les unités parachutistes alliées larguées sur les DZ en tour 0 sont considérées comme non motorisées tant qu'elles ne sont pas ravitaillées par un dépôt.

Effet cumulatif des terrains : Les terrains du type «clair», «bocage» ou «forêt» ne peuvent cohabiter, seul le terrain présent au centre de l'hex. est pris en compte. En défense, l'effet d'une ville ou d'un village n'est pas cumulatif au terrain, le défenseur choisit l'effet qu'il retient pour sa défense (exemple : l'hex.1213 peut être considéré soit comme village, soit comme bocage).

3 - Zone de Contrôle

Sauf exception citée sur le tableau des terrains, toute unité de combat dont la valeur d'empilement est supérieure ou égale à 1 exerce une zone de contrôle (ZdC) sur les six hex. adjacents à son hex. Cette zone représente le terrain que l'unité contrôle grâce à ses moyens de feu. Toute unité de combat ou EM doit arrêter son mouvement quand elle pénètre dans une ZdC ennemie (sauf Overrun, c.f. § 4.3). Le mouvement de ZdC à ZdC est autorisé sur un hex. maximum. La présence d'une unité amie sur un hex. ne supprime pas la ZdC ennemie.

Quitter une ZdC ennemie coûte 2 points supplémentaires de mouvement, 1 point pour les unités d'élite, parachutistes et 0 pour les commandos/rangers.

4 - Mouvement

4.1 Généralités

4.1.1 Sur carte

Dans la phase de mouvement, le joueur actif peut déplacer ses unités jusqu'à leur maximum de points de mouvement. Le mouvement de chaque unité doit être terminé avant de passer à une autre. Une unité dépense un nombre de points de mouvement correspondant au coût de l'hex. dans lequel elle entre. Le coût de déplacement de chaque type de terrain est précisé sur la table d'effet des terrains, en fonction du mode de déplacement de l'unité (motorisé ou non). Les points de mouvement ne sont pas cumulables de tour en tour.

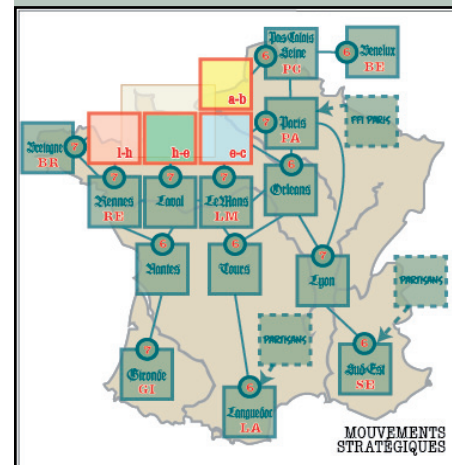
Quel que soit le coût de déplacement d'un terrain, une unité peut toujours se déplacer d'un hex. (sauf terrain impassable, voir aussi §4.4). Il est interdit de se déplacer sur un hex. occupé par une unité ennemie, sauf s'il s'agit d'un Overrun

(c.f.§4.3), ou d'une entrée en «Confusion» (c.f.§6.11).



Pendant cette phase de mouvement, le joueur actif peut également décider de placer des unités blindées et Panzergrenadier en «Réserve» en vue d'une exploitation future (c.f.§6.8). Ces unités ne peuvent se déplacer de plus d'un hex. avant leur mise en réserve.

4.1.2 Hors carte



Les mouvements hors carte suivent des règles particulières :

Les mouvements se font le long des lignes continues entre les cases. Ces lignes sont considérées comme des routes pour les règles de ligne de ravitaillement (cf.§7.3). Les mouvements sont limités à deux cases. Il n'y a pas de ZdC hors carte, mais le mouvement s'arrête dès qu'une unité entre dans une case contenant une unité ennemie ou lorsque la case est contrôlée par l'ennemi (utiliser les marqueurs de possession à cet effet). Les unités des divisions blindées ignorent cette dernière contrainte si la case n'est pas occupée par l'ennemi.

Un camp contrôle une case s'il est le dernier à y être passé. Une Festung seule, occupée ou non, n'exerce pas de contrôle sur une case.

Le joueur allié fait face hors carte à des difficultés de logistique. De ce fait, le mouvement allié «normal» est limité à une case engageant une division maximum par EM. Si le joueur allié souhaite déplacer plus d'une division par EM ou sur plus d'une case de distance, il lui faut engager un mouvement «Etendu» (cf. §5.2).

Le joueur allemand subit de son côté l'interdiction alliée. Il doit jeter un dé pour chaque unité quittant une case. Pour un résultat égal ou supérieur au chiffre d'interdiction de la case (figuré en partie supérieure de chaque case), l'unité reste bloquée sur la case pour la fin de la phase. Le jet de dé est modifié par la présence de mission aérienne alliée d'interdiction stratégique (cf.§9.5).



Deux cases peuvent être sujettes à des actions du

Maquis (pions «Partisans»). Il s'agit de Languedoc et de Sud Est. Dès qu'une unité allemande souhaite quitter la case, le joueur allié a l'option de déclencher une action de retardement de la résistance. Un pion du maquis présent sur la case ajoute 2 au dé d'interdiction du joueur allemand. Un pion «Partisan» reste sur la case tant qu'il n'est pas éliminé par combat. Un pion maquis a un potentiel de défense de 2. Il n'a qu'un pas de perte et il est éliminé en cas de recul obligatoire. En cas d'élimination, le pion «Partisan» est retourné sur sa face «Police». L'élimination d'un pion de partisan est définitive.

La libération de Paris



La possession de Paris n'était pas un objectif stratégique majeur ni pour les Alliés, ni pour les Allemands. La capitale représentait toutefois pour le Général De Gaulle et le nouveau gouvernement français un objectif de premier ordre. De fait, le joueur allié reçoit un bonus de 20PV pour la libération de Paris par la 2^e DB.

Le pion FFI Paris apparaît à Paris et y crée la confusion, (avec mise en place du marqueur correspondant) dès que l'allié a une unité au-delà de la Seine (cases Pas de Calais, Paris et Orléans). Le pion FFI Paris a un potentiel de défense et d'attaque de 5, il n'a qu'un seul pas de perte.

4.2 Débarquement



Lors de sa phase de mouvement, le joueur allié peut débarquer ses renforts via les ports ou les plages. La capacité de débarquement en PE d'un port ou d'une plage est indiquée sur chaque pion en bas à gauche dans le cadre rouge. Les unités qui ne peuvent



être débarquées faute de capacité suffisante sont conservées dans la réserve stratégique alliée hors carte.

4.3 Overrun

Sur Carte, en consommant trois points de mouvement (le coût est nul hors carte) en plus du coût du terrain, une pile d'unités de combat blindées ou Panzergrenadier (exclusivement c.f.0.1.2) peut tenter un overrun à travers un hex. occupé par une pile ennemie. L'overrun est déclaré dès que la pile de l'attaquant arrive adjacente au défenseur. Seules les unités de la pile qui tentent l'overrun peuvent y participer **un combat**, avec éventuellement un appui aérien (à partir du tour 7, cf.§9.1). Le soutien d'un EM n'est pas autorisé. L'overrun

est résolu immédiatement sur la TRC, avant la poursuite du mouvement de la pile. L'overrun ne compte pas comme un combat **et ne requiert pas de dépense de marqueur «Offensive»**.

Si le résultat de l'overrun n'aboutit pas soit à l'élimination de la pile soit à son recul, l'overrun est un échec, le mouvement est repoussé et s'achève sur son hex. d'origine. De plus, la pile attaquante reçoit un niveau supplémentaire de désorganisation.

Si l'Overrun est un succès (le défenseur recule ou est éliminé), la pile attaquante avance sur l'hex et peut continuer son mouvement, pour autant qu'elle ne rentre pas en ZdC ennemie. Lors de cette avance, la pile ignore la ZdC des unités qu'elle vient de repousser. Le recul éventuel de la pile en défense est fait au choix de l'attaquant, en suivant les règles de recul après combat. Ce recul ne peut aboutir à l'élimination du défenseur si une solution alternative existe.

Un EM seul soumis à un Overrun est éliminé immédiatement sans combat (cf. §5.4, l'état major est capturé !).

Il ne coûte rien de passer sur un marqueur «Offensive», le joueur en phase qui passe dessus en devient immédiatement propriétaire.

4.4 Opérations spéciales



Les unités de Ranger US, Commando britanniques ou Elite parachutistes non désorganisées peuvent effectuer les «Opérations Spéciales» suivantes :

- Franchissement de bord d'hex infranchissables,
- Sortie de «confusion»,
- Assaut d'un hex. (entrée en confusion).

Ces mouvements ne sont pas automatiques et sont sujets à la réussite d'un jet de dé d'infiltration (cf. Table d'infiltration).

Exception : les commandos britanniques et rangers américains ont une capacité spéciale le jour-J. Ces unités ne subissent pas d'arrêt automatique après un débarquement sur une plage, même si celle-ci est encore occupée par une garnison allemande, et peuvent avancer d'un hex. maximum. Aucun mouvement du jour-J n'est pas sujet à un jet de dé.

5 - Etats-majors

Chaque état-major (EM) représente les organes de commandement d'un corps d'armée. Les EM ont des fonctions de contrôle et de ravitaillement des unités.

Le contrôle s'effectue avant chaque combat

5.1 Limites de contrôle

Un EM contrôle **et ravitaille** jusqu'à l'équivalent de 5 divisions plus trois unités indépendantes (**PE=0**) de son choix, de même nationalité que la sienne : allemande, américaine ou anglo-canadienne (cf.§8). Remarque : La 79^e division blindée anglaise peut toujours être contrôlée, indépendamment de ce décompte.

Les différentes unités ne peuvent être contrôlées par plus d'un EM par tour.

«Sur carte», les unités doivent **être situées à 4 hex. ou moins de l'EM qui les contrôle**.

«Hors carte», les unités doivent être situées à une case ou moins de distance de l'EM. Un EM en «Confusion» ne contrôle que les unités présentes dans sa case.

5.2 Mouvement étendu

«Hors carte», un EM soutenu peut permettre un mouvement «Étendu» aux unités qu'il contrôle moyennant la dépense d'un marqueur «Offensive» (cf.§4.1.2). L'EM est retourné après le mouvement, il ne pourra donc pas combattre. Les overruns ne sont pas considérés comme combat et sont donc autorisés pendant ce mouvement (cf.§4.3).

5.3 Soutien tactique

Un EM peut apporter un bonus à un combat situé 2 hex. ou moins. La distance est calculée de l'EM à l'hex. défendu ou attaqué. Ce bonus décale pour ce combat le rapport de force en faveur de la ou des unités soutenues d'une colonne par point de soutien dont dispose l'EM. L'appui des EM est déclaré avant le jet de dé.

En attaque, seul un EM soutenu peut apporter son soutien.

Exception : le joueur allemand a la possibilité de cumuler les appuis de plusieurs EM pour une même attaque. Dans ce cas, les EM apportant le soutien supplémentaire sont tous retournés et dépendent chacun un marqueur «Offensive».

En défense, seul un EM peut apporter son soutien. L'EM est juste retourné, sans dépenser de marqueur «Offensive». Le décalage est de une colonne gauche.

De fait, un EM ne peut pas apporter de soutien en attaque ET en défense dans la même phase.

5.4 Destruction d'EM

Un EM ne peut pas engager de combat au contact. Il est vulnérable aux attaques ennemies lorsqu'il est seul dans un hex. S'il est attaqué en phase de combat par une unité adverse lorsqu'il est seul, l'EM est automatiquement détruit. Si un EM est empilé avec au moins une unité amie, et si cette unité vient à être détruite par résultat de combat, l'EM est également détruit. Sinon, il n'est pas affecté, même en cas de désorganisation.

Lorsqu'un EM est détruit, il est retiré du jeu et placé en renfort, un tour après le tour en cours, même phase (ex. : détruit au tour 1/B, placé au tour 2/B).

6 - Combat

6.1 Généralités

Pendant la phase de combat, le joueur actif peut attaquer une pile d'unités ennemies avec ses unités adjacentes.

Une unité ne peut mener qu'un combat par phase, en attaque et en défense, hors contre-attaque et exploitation. L'attaque contre un EM isolé (exception faite de l'Overrun, cf. §4.3), même si le résultat est automatique, compte comme un combat pour l'unité qui l'exécute. Toutes les unités adjacentes à une unité ennemie peuvent conjuguer leurs forces pour mener une attaque.

Il est interdit de mener une attaque contre plusieurs hex. à la fois (chaque hex. est attaqué indépendamment).

Toutes les unités ennemies situées sur un hex. doivent être attaquées ensemble. Chaque attaque est déclarée et résolue indépendamment.

6.2 Bombardement



Préalablement à chaque combat, en défense comme en attaque, le joueur allié à la capacité d'effectuer des bombardements à l'aide de la marine ou de l'aviation. Pour cela, il dispose de points «croiseurs» et «destroyers» ainsi que les bombardiers moyens et lourds. L'aviation et la marine ne peuvent bombarder qu'une fois par combat. Les potentiels de marine et d'aviation ne sont pas cumulables.

La marine a une portée limitée respectivement à 3 et 2 hex. pour les croiseurs et destroyers. Les hex. sont comptés à partir de n'importe quel hex. de côte, hex. de côte inclus, entre 0126 et 0713 pour la Western Task Force (WTF), et 0712 et 0502 pour la Eastern Task Force (ETF). La WTF ne peut soutenir que les combats américains et la ETF ne peut soutenir que les combats anglo-canadiens. La résolution d'un bombardement s'effectue comme suit :

- Le joueur allié affecte autant de points de bombardement naval ou de formations aériennes qu'il le désire sur l'hex. cible,
- Il totalise les pions de bombardement, jette un dé, ajusté le cas échéant des modificateurs, et consulte le résultat sur la TB,
- Le résultat est appliqué à l'intégralité de la pile bombardée.

A chaque point de bombardement dépensé, les curseurs «E» (ETF) ou «W» (WTF) sont décalés d'une case vers la gauche. Les pions d'aviation utilisés sont retournés dans le cadre «Finies» de la carte.

Rappel : aucun bombardement ne peut avoir lieu en cas de tempête.

Bombardement allemand



Le joueur allemand a la possibilité de bombarder toute unité alliée qui débarque sur une plage, que ce soit le 6 juin ou les tours suivants, s'il a des batteries opérationnelles (Batterie non «désorganisée», ni «affectée» ou en «confusion»). Pour cela, il choisit une ou plusieurs batterie(s) côtière(s) à portée d'une plage (les initiales de la plage à portée d'une batterie sont imprimées sur l'hex. de la position), et en totalise le nombre. Chaque batterie compte pour un point de bombardement.

Exception : Le résultat s'applique à l'unité cible uniquement et non l'hex.

6.3 Résolution des combats

Les combats sont résolus dans l'ordre des EM activés. La résolution d'un combat se fait en respectant strictement l'ordre suivant :

- Le joueur actif calcule le ratio du combat en divisant le total des points d'attaque par le total des points de défense, arrondi au rang inférieur (à l'avantage du défenseur),
- Le potentiel de défense peut préalablement être modifié par un marqueur «Non ravitaillé» éventuel. Exemple: deux unités d'infanterie britannique (4 d'attaque chacune) attaquent une unité allemande (3 de défense). Rapport de force : 8 contre 3, soit un ratio de 2/1,
- Le joueur allié peut choisir de faire intervenir un appui tactique aérien (c.f. §9.1),
- Le joueur actif comptabilise ses avantages (décalages vers la droite) et identifie la colonne applicable avant les avantages du joueur inactif,
- Le joueur inactif procède aux décalages à gauche en sa faveur,
- Le joueur actif jette un dé à six faces et lit les résultats sur la table de combat, en tenant compte des ajustements de dé éventuels (unité d'élite).

Précisions : les ratios inférieurs à 1/3 sont considérés comme 1/3. Toute attaque à un ratio supérieur à 6/1 est considérée comme 6/1. Pour chaque pile, l'attaquant choisit librement quelles unités participent au combat.

6.4 Résultats de combat

Le TRC donne les pertes et niveaux de désorganisation à répartir entre l'attaquant et le défenseur. Les résultats sont appliqués à l'intégralité des unités ayant participé à l'attaque et à la défense. Les unités présentes dans un hex. qui subissent un recul ne doivent pas nécessairement suivre la même route. Chaque joueur applique les résultats à ses unités/EM.

Exception : overrun, cf. §4.3

6.5 Unité désorganisée et affectée



Il existe deux niveaux d'unités «Désorganisées» : D1 et D2; et deux niveaux d'unités «Affectées» : A1 & A2. La différence entre «Désorganisée» et «Affectée» réside dans la durée de l'effet. Une unité est «Affectée» à la suite d'un bombardement et l'effet ne dure que pendant la phase de combat en cours. Une unité reste «Désorganisée» tant que son niveau de désorganisation n'est pas baissé lors de la phase de fin de tour. Lorsqu'une unité fraîche (sans marqueur) est D1 ou D2 on place le marqueur correspondant au-dessus. Une unité D1 qui reçoit un niveau D1 supplémentaire devient D2. Une unité D2 qui est à nouveau désorganisée, D1 ou D2, perd un pas de perte.

Les résultats «Affecté» s'appliquent aux piles entières. A la suite d'un bombardement fructueux, le marqueur «Affecté» correspondant est mis sur le dessus de la pile. En ce qui concerne le cumul des résultats «Affecté» (ce qui est possible lorsqu'une pile subit deux bombardements successifs, un naval et un aérien), le même raisonnement que pour la désorganisation s'applique : une pile A1 subissant un résultat A1 devient A2. Une unité A2, «Affectée» A1 ou A2, ne prend pas de niveau de perte supplémentaire mais prend un niveau de désorganisation. Afin de simplifier les empilements, les piles sont organisées de la façon suivante du dessus vers le dessous : un marqueur A1 ou A2 éventuel, les unités fraîches, puis un marqueur «Désorg.1» et les unités D1 et enfin un marqueur «Désorg. 2» et les unités D2.

Effet : Une ou plusieurs unités D1 ou A1 décalent le rapport de force d'une colonne en faveur de l'adversaire. Une ou plusieurs unités D2 ou A2 décalent le rapport de force de deux colonnes en faveur de l'adversaire. L'attaquant a l'option de choisir dans chaque pile quelles unités participent à une attaque. Cette option est prise avant le jet de dé, et il est donc possible de «sortir» d'une attaque une unité «Affectée» lors d'un bombardement. Si des unités au sein d'une même pile ont des niveaux différents, on prend le plus défavorable à la pile, dans chaque catégorie «D» ou «A». Les résultats «D» et «A» sont comptabilisés séparément mais leurs effets sont cumulatifs : en effet, il est possible qu'une unité «Désorganisée» soit également «Affectée» à la suite d'un bombardement. Dans ce cas, les effets se cumulent. Par exemple, une pile contenant des unités à la fois D2, D1 et A1 sera pénalisée de 3 colonnes à gauche lors du prochain combat (seuls sont retenus D2 et A1).

De même, lors d'une attaque, le décalage retenu pour un combat engageant plusieurs piles est celui de la pile la plus pénalisante pour l'attaquant.

6.6 Recul après combat

En cas de recul consécutif à un combat, la règle suivante s'applique :

- Une unité qui ne peut reculer est éliminée,
- Le recul en ZdC ennemie est autorisé moyennant la perte d'un pas pour chaque unité de la pile qui recule en ZdC,
- Lors d'un recul, si la capacité d'empilement de l'hex de destination est dépassée (ou lorsque des unités anglo-canadiennes et américaines se retrouvent dans le même hex.), les unités doivent poursuivre leur recul, avec les effets qui s'y rattachent, jusqu'à un hex. pouvant les accueillir. Lorsque cela n'est pas possible, les points d'empilement excédentaires sont éliminés, au choix de celui qui effectue le mouvement de retraite,
- Les unités allemandes en retraite peuvent subir les conséquences d'un appui tactique (cf.§9.1),
- Certains terrains ont un effet sur les reculs après combat. Les effets sont indiqués dans le tableau d'effet des terrains,
- Les unités éliminées par recul obligatoire sont retirées définitivement du jeu et ne peuvent être reconstruites (elles sont considérées comme capturées).

6.7 Avance après combat

L'attaquant peut faire avancer de une case ou deux cases, en fonction du recul du défenseur, **ou si le défenseur est éliminé**, une ou plusieurs unités de son choix qui ont participé au combat et occuper le ou les hex. libéré(s) par le défenseur. Le coût du terrain et/ou la présence de ZdC ennemie n'influent pas sur cette avance, l'avance est gratuite.

6.8 Exploitation



En cas de résultat autorisant une «Exploitation», l'EM ayant déclaré le combat bénéficie d'une activation complémentaire, il est retourné sur sa face «Disponible». Le but d'une «Exploitation» est d'aboutir à une percée de la ligne de front et une prise à revers des troupes ennemies, ainsi que la capture d'objectifs stratégiques vulnérables en arrière du dispositif de défense de l'ennemi. L'EM qui bénéficie de l'Exploitation peut activer **gratuitement (sans dépense de marqueur «Offensive»)** en mode combat jusqu'à 2 piles placées préalablement en «Réserve» lors de la phase de mouvement précédent le combat (c.f.§4.1.1). Ces unités peuvent bouger et combattre normalement. Ces unités ne sont pas obligées de rester empilées. L'EM peut éventuelle-

ment apporter son soutien à l'attaque en dépensant un marqueur «Offensive».

Remarque : il n'y a pas d'exploitation dans les combats hors carte.

6.9 Contre-attaque

Lorsque l'attaquant effectue un avance après combat sans exploitation (cf.§6.8), le défenseur a la possibilité de lancer immédiatement, une contre-attaque afin de reconquérir l'hex. abandonné.

Pour cela, il peut activer gratuitement un EM «disponible» situé à 2 hex. ou moins de l'hex. libéré et attaquer la pile qui l'occupe. Si l'hex. est vide, il peut être simplement occupé sans combat. L'EM doit dépenser un marqueur «Offensive» (en cas de combat uniquement). Les unités qui peuvent participer au combat sont les suivantes : les unités qui viennent de reculer ainsi que les unités adjacentes à celles-ci ou à l'hex. libéré. Ces unités peuvent éventuellement effectuer un mouvement de un hex.

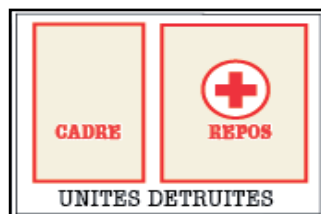
Il n'y a pas d'exploitation ni de contre-attaque possible après une contre-attaque.

Remarque : il n'y a pas de contre-attaque dans les combats hors carte.

6.10 Pertes - Remplacement



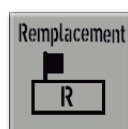
Chaque pion d'unité de combat dispose, sauf exception, d'un recto à pleine puissance et d'un verso à puissance réduite. Lorsqu'une unité subit un pas de perte suite à un combat, son pion est retourné pour indiquer qu'elle est amoindrie. Certaines unités ont 3 pas de perte. Un deuxième pion encore affaibli représentant le dernier et troisième pas de perte vient se substituer le cas échéant au pion précédent. S'il ne reste à une unité qu'un pas et qu'elle subit à nouveau une perte, elle est détruite et mise «Hors carte» dans la



partie «cadre», du tableau «unités détruites» de la carte. Ces unités pourront être reconstruites après mise en repos (c.f.1.1.1.3 Phase Administrative).

Remarque : les unités détruites suite à une impossibilité de recul sont définitivement retirées du jeu (c.f. 6.6).

Remplacement



Les alliés peuvent reconstruire autant d'unités qu'ils le souhaitent, sans restriction pendant la phase Ad-

ministrative. Les remplacements du joueur allemand sont limités en qualité et quantité. Ils sont déterminés à chaque tour lors de la phase Administrative (cf.§1.1.1.3), à l'aide du tableau de ressources allemand.

6.11 Confusion



Sur carte, lorsqu'un combat lié à un assaut, ou un débarquement, un largage de parachutiste n'aboutit pas à la séparation de l'attaquant et du défenseur,

soit par recul ou par élimination, les unités des deux camps restent empilées. Un marqueur «Confusion» est alors posé sur la pile. L'hex. est considéré comme occupé par chaque camp, et les conditions d'empilement restent de 5PE par camp. Il est possible pour chacun des camps d'entrer dans un hex. en «Confusion» mais le seul moyen d'en sortir est d'éliminer son adversaire présent dans la case (exception : unité spéciale, §4.5). Aucun bombardement ni support aérien n'est possible sur l'hex.

6.12 Combat hors carte

Hors carte (sur la carte de mouvement stratégique), si des unités des deux camps se retrouvent empilées suite à un mouvement, un marqueur «Confusion» est positionné sur la case. La règle de confusion (§6.11) s'applique et les combats sur carte stratégique se déroulent de la même façon que sur carte : l'intégralité des unités des deux camps présentes dans la case peuvent être prise en compte dans le rapport de force. Une exception toutefois, les résultats d'exploitation et les contre-attaques ne sont pas pris en compte.

Contrairement à la «Confusion» sur carte, une sortie de case marquée «Confusion» est possible, mais uniquement vers une case contrôlée par son camp. L'unité ou la pile d'unité concernée doit jeter un dé de sortie de case identique au jet de dé d'interdiction stratégique (cf.§ 9.5) auquel on ajoute un dé d'ajustement supplémentaire qui dépend du rapport de force. L'ajustement est de +/-1 par colonne de décalage sur le tableau des combats entre le total des forces de l'attaquant sur les forces du défenseur présentes dans la case. Par exemple, une pile d'unités allemande de 20 points d'attaque tente de se soustraire de la case Orléans défendue par 12 points de défense alliés, sur laquelle un pion de bombardier moyen allié est positionné en interdiction stratégique. Le joueur allemand jette un 3, ajusté de -1 pour le rapport de force (20 contre 12 fait 1,5 contre 1 soit une colonne en faveur de l'allemand) et de + 1 pour l'interdiction stratégique. Le résultat est donc 3+1-1=3, la pile allemande peut s'échapper. Remarque, dans le cas de présence du maquis, on ne procède pas par calcul de rapport de force, mais le joueur allemand ajoute 2 au dé d'interdiction (c.f. 4.1.1).

6.13 Siege



Le joueur allié a la possibilité d'attaquer ou de mettre le siège aux Festungs allemandes. Pour mettre le siège, aucune unité allemande doit être dans l'hex./case, hors Festung et le joueur allié doit disposer dans la case d'une pile d'unité dont le total des points de défense est au moins égal à la moitié du potentiel de défense de la Festung, additionné des unités allemandes éventuellement enfermées dans la Festung. Un marqueur siège est fourni à cet effet. Le siège de chaque Festung rapporte des points de victoire au joueur allié.

7 - Logistique

La règle de logistique simule les besoins en munitions, en carburant et en vivres d'une unité ainsi que l'arrivée des renforts et remplacements. Pour être ravitaillée, une unité de combat doit pouvoir tracer une ligne de ravitaillement à un EM, qui doit lui-même être ravitaillé. La vérification du bon ravitaillement de chaque unité se fait en début de tour, lors de la phase logistique.

7.1 Logistique alliée

Les unités alliées entrent via les dépôts, soit dans les ports dont ils ont le contrôle (c.f.§4.2.) soit sur les plages, à Utah ou Omaha pour les unités américaines ou assimilées, à Gold, Sword ou Juno pour les unités anglo-canadiennes ou assimilées. Pour être opérationnels, les dépôts des ports ou des plages doivent être «Ouverts» et hors d'une ZdC ennemie. La procédure d'ouverture un dépôt est la suivante :

- dès que l'hex. du port/plage est occupé par l'allié, le pion dépôt correspondant est disposé en renfort sur le compteur de tour en tenant compte des délais de construction spécifiques à chaque dépôt (c.f.§ suivants). Attention, le tour 0 est assimilé au tour 1 pour cette règle,
- A la fin du délai de construction, lors de la phase logistique, le dépôt est placé

sur la carte, sur sa face «pleine», ou «réduite» pour ceux qui en disposent,

- Le dépôt est immédiatement opérationnel avec ses capacités imprimées sur sa face visible,
- Toute unité ennemie entrant à nouveau dans l'hex. détruit le dépôt, sauf Cherbourg (cf. §7.2),
- Toute ZdC ennemie stoppe le processus de construction d'un port et décale la construction du dépôt de un tour. Les ZdC allemandes sont sans effet sur les dépôts sur les plages.

7.1.1 Mulberry



Afin d'assurer le ravitaillement des troupes débarquées avant la prise de Cherbourg, les alliés transportèrent à travers la Manche deux Mulberries, ou ports artificiels. Le Mulberry A peut être construit à St Laurent (0714), le Mulberry B à Arromanches (0711). Le délai de construction d'un port face «réduit» est de deux tours. Les Mulberries sont retournés côté recto, à pleine capacité le tour suivant. Exemple : St Laurent est pris au tour 0B, le dépôt face réduite est placé sur le tour 3 (1+2) du compteur tour. Il est retourné face «pleine» au tour 4.

Les Mulberries n'étaient pas invulnérables et une tempête a gravement endommagé l'un d'eux, le rendant inutilisable. Lorsqu'une tempête se déclare, le joueur allié jette un dé par Mulberry. Un résultat de 4,5 ou 6 détruit le Mulberry. Un Mulberry détruit ne peut être reconstruit.

7.1.2 Ports mineurs - Plages



Le délai de construction des ports mineurs est de deux tours. Les dépôts sur les plages sont disponibles immédiatement, la garnison est simplement retournée.

7.1.3 Cherbourg

Le port de Cherbourg constituait un des objectifs majeurs de la campagne. Le

temps de construction du port «réduit» est de 3 tours. Le temps de construction du port «pleine capacité» est de trois tours supplémentaires, soit 6 tours au total. Toute unité allemande présente dans l'hex. du port de Cherbourg pendant un tour fait baisser de moitié la capacité de celui-ci (pion retourné puis supprimé au bout de deux tours, lors des phases de construction des ports).

7.2 Logistique allemande



Les dépôts allemands sont le port de Cherbourg (hex. 0223) et les dépôts suivants disposés hors carte : Pas de Calais, Paris, Le Mans, Rennes ou Brest. En

début de jeu, les dépôts allemands sont disposés dans les cases correspondantes de la carte de mouvements stratégiques. Le contrôle du dépôt de Cherbourg donne automatiquement au joueur allemand un marqueur offensive en bonus par tour, qu'elle que soit la météo (cf. Tableau de ressource allemand). Le marqueur est disponible à Cherbourg. Certains dépôts n'ont pas de potentiel de défense (Rennes, Le Mans et Pas-de-Calais); ils disparaissent dès qu'une unité alliée arrive sur la case s'ils sont sans unité amie pour les défendre. Les dépôts sont bloqués si la case est en «Confusion».

7.3 Lignes de ravitaillement

7.3.1 - Les unités

Une ligne de ravitaillement est une chaîne continue d'hex. ou de cases allant d'une unité à un EM et de cet EM à un dépôt via une route. **La longueur de cette ligne n'est pas limitée.** Chaque hex. doit être hors ZdC ennemie et ne pas comporter de terrain infranchissable aux unités motorisées. Pour cette règle uniquement, une unité amie placée dans un hex. annule la ZdC ennemie qui s'exerce sur cet hex. **Toute unité doit de plus être contrôlée par un EM soutenu (cf.§5.1).** Dans le cas une telle ligne ne peut être tracée, l'unité est dite «non ravitaillée».

symbole d'un dépôt

identification du dépôt

capacité du dépôt en marqueurs «Offensive»



capacité du dépôt en marqueurs «Offensive»

capacité de débarquement de troupes en PE

Dépôt

Festung

Plein

Réduit

ALLEMAND

ALLIE

7.3.2 - Les EM

Pour être ravitaillé, un EM doit être capable de tracer une ligne de ravitaillement vers un dépôt de son camp, ou être «soutenu». La longueur de cette ligne n'est pas limitée. Un EM ne disposant pas d'une telle ligne est dit «non ravitaillé». Un EM non ravitaillé ne peut pas être soutenu, sauf s'il est déjà empiilé avec un marqueur «Offensive».

7.4 Ravitaillement aérien

Le joueur allié a la capacité de ravitailler par les airs l'équivalent d'une division ou 4PE, d'infanterie uniquement. Pour simuler ceci, pour chaque tour de temps clair ou de temps couvert, le joueur allié retire à la fin de chaque phase de ravitaillement les marqueurs "non ravitaillé" sur les unités de son choix.

7.5 Unité non ravitaillée

En cas de non ravitaillement, un marqueur "non ravitaillé" est placé sur l'unité ou l'EM concerné. Une unité ou EM «non ravitaillé» garde ce statut pour un tour, jusqu'à la prochaine phase logistique, et ce même si l'unité ou l'EM rétablit entre temps une ligne de ravitaillement.

Les unités non ravitaillées ont leur valeur de défense divisée par deux (arrondi au nombre supérieur). Leur potentiel de mouvement est divisé par 2 sauf unités non motorisées qui conservent leur capacité de mouvement à 6. Aucune attaque n'est possible. Hors carte, les unités non ravitaillées ne peuvent pas bouger.

8 - Coordination alliée

Les troupes alliées regroupaient un certain nombre de nationalités. Toutefois, elles étaient organisées suivant deux modèles : américain ou anglo-canadien. De ce fait, la 2^e DB française est considérée comme américaine, et les troupes belges et polonaises sont considérées comme anglo-canadiennes. La couleur de fond des pions rappelle cette règle.

Compte tenu de l'interdiction de l'empilement d'unités américaines avec les unités anglo-canadiennes et de l'impossibi-

lité pour un EM d'activer une unité d'une nationalité différente, aucun combat ne peut être combiné entre anglo-canadiens et américains.

Les unités navales et aériennes ne peuvent supporter que les troupes au sol de même nationalité.

9 - Aviation alliée



Lors de la phase de disponibilité aérienne (c.f. §1.1.1.1), le joueur allié détermine à l'aide du TDAA le nombre de pions d'aviation tactique et stratégique dont il dispose. Puis il les affecte aux différentes tâches sur les cadres correspondants hors carte :

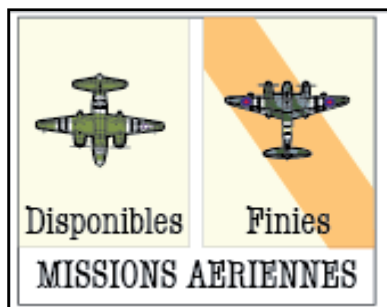
- supériorité aérienne,
- interdiction tactique,
- interdiction stratégique,
- disponible pour un appui tactique ou "Carpet Bombing" (tapis de bombes).

Note : Les missions de supériorité aériennes sont déterminées automatiquement et leur seul impact est de limiter le nombre de FB disponibles. Le nombre de pions FB indiqué par la TAMSA est placé sur le cadre «supériorité aérienne» correspondant. Ces pions ne pourront pas être utilisés pour le reste du tour.

Les autres pions sont disposés dans les autres cadres au choix du joueur allié.

9.1 Appui tactique

Les chasseurs affectés à l'appui tactique sont placés dans le cadre «Disponibles» hors carte.



Lors de la phase de combat, en défense ou en attaque, un pion FB «Disponibles» peut être affecté par combat. Le joueur allié dispose dans ce cas le pion sur l'hex. attaqué ou défendu. Attention, certains terrains ne sont pas éligibles à ce type de support (voir tableau d'effet des terrains). L'appui tactique décale le rapport de force sur le TRC d'une colonne en faveur de l'allié. De plus, après un tel combat, toute unité allemande en recul dans au moins un hex. éligible à l'activité aérienne, subit un niveau de désorganisation supplémentaire. A la fin du combat, les chasseurs ayant participé au combat sont mis dans le cadre «FINIES» de la carte.

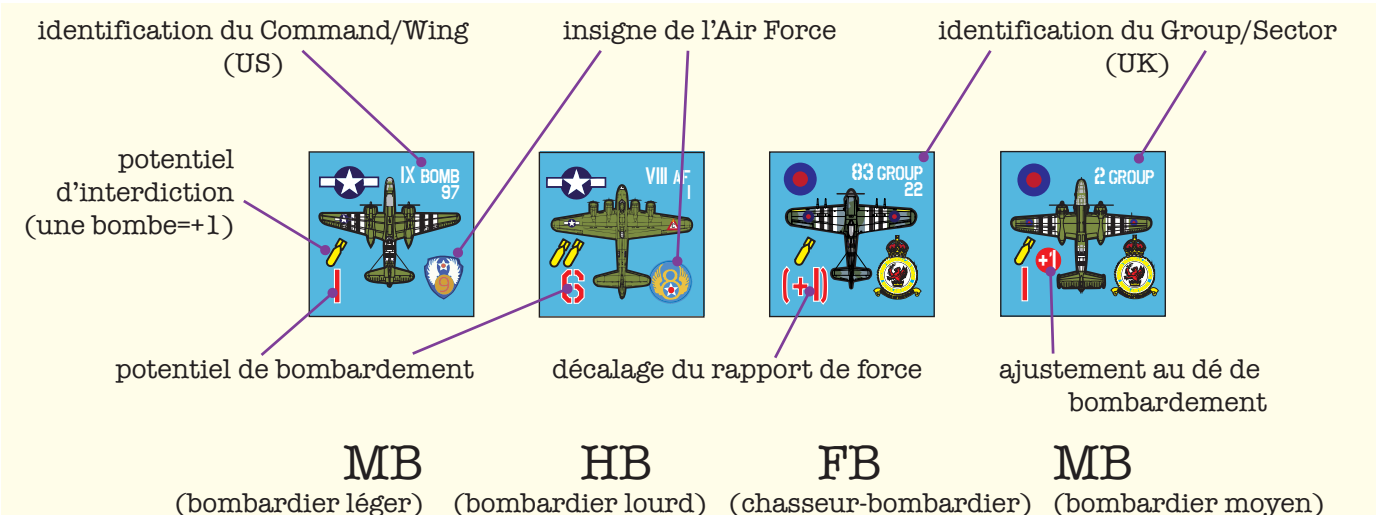
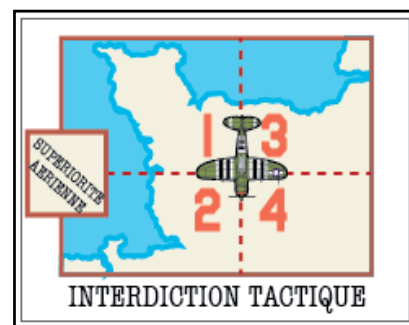
Note : Compte tenu d'une coordination difficile entre les chasseurs-bombardiers et les troupes au sol, l'appui tactique n'est disponible en «Overrun» (c.f.§4.3) ou en «phase d'exploitation» (c.f.§6.8) qu'à partir du tour 8, et seulement pour le joueur américain.

9.2 Interdiction tactique



Le ou les chasseurs affectés à ces missions sont placés dans une zone ou plusieurs zones d'interdiction de la carte, à raison d'un chasseur par zone maximum.

La nationalité des chasseurs employés n'a pas d'influence. Un pion chasseur placé dans une zone double les coûts de terrain clair ou de franchissement de rivière de cette zone. Les limites des zones sont indiquées par un pointillé rouge sur la carte. L'interdiction tactique n'a pas d'effet en ville ou en forêt.



9.3 Bombardement



Les bombardiers Moyens affectés à ces missions sont placés dans le cadre «Disponibles» hors carte. Avant un combat en attaque ou en défense, le

joueur allié peut effectuer un bombardement à l'aide de un ou plusieurs MB disponible(s) (c.f. §6.2).

A l'issue du bombardement, les MB sont retournés dans le cadre «Finies» hors carte.

Note : les bombardiers moyens étaient plus précis que les bombardiers lourds ou légers. Ils bénéficient d'un ajustement de +1 au jet de bombardement lorsqu'ils constituent au moins la moitié du potentiel de bombardement.

Les bombardiers légers sont classés comme MB mais ils ne bénéficient pas de l'ajustement de +1.



9.4 Bombardiers Lourds



Le joueur allié peut décider d'utiliser également ses bombardiers lourds et couvrir des unités allemandes littéralement d'un «Tapis de Bombes».

Remarque: le recours aux Bombardiers lourds en support des activités de l'armée de terre a été toujours âprement discuté au sein du haut commandement allié, les forces terrestres réclamant le soutien des bombardiers lourds pour leurs opérations, alors que les forces aériennes étaient concentrées sur la destruction des rampes de lancement des V1, des usines de production d'armement et de carburant synthétique au cœur du Reich. L'utilisation des bombardiers lourds est optionnelle, et chaque intervention d'un pion de bombardier lourd est sanctionnée par un malus de point de victoire pour l'allié de 2PV. Le «Tapis de Bombes» est un bombardement particulier qui s'effectue de la façon suivante: Le joueur allié peut effectuer un «Tapis de Bombe» par tour et par nationalité (US et Anglo-canadien).

Un tapis de bombes peut s'effectuer soit sur un hex. à 100% du potentiel de bombardement, soit sur deux hex. adjacents, à 50% du potentiel de bombardement. Dans ce cas les (MB) et (HB) sont placés à cheval sur les deux hex. Le bombardement s'effectue ensuite normalement. Une fois utilisés, les pions (HB) ne seront disponibles que 2 tours plus tard (les mettre sur la case du compteur tour correspondante).



Lors d'un bombardement en ville, les (HB) restent sur la carte, côté verso visible. Pour le reste du tour, le coût du terrain est augmenté de 2 points pour chaque pion de bombardier lourd utilisé (le terrain est défoncé). Si un pion (HB) est

à cheval sur deux hexs, le malus est de +1PM par hex. et par pion. Exception : le «Tapis de Bombes» peut être utilisé au tour 0A, avant le débarquement, sans pénalité de PV, et plusieurs fois par nationalité, mais uniquement pour bombarder les garnisons ou batteries allemandes.

9.5 Interdiction stratégique

Le joueur allié a la possibilité de retarder l'arrivée des renforts allemands hors carte (cf.§4.1.2). Pour cela il peut placer sur toute case de la carte des mouvements stratégiques soit un HB, soit un à deux MB ou encore un à deux FB.

10 - Le Jour-J

Le premier tour de la campagne est un tour particulier, appelé Tour 0, qui se décompose comme suit :

Remarque: Pour le Tour 0 seulement, les marqueurs affectés ne sont retirés qu'en fin de tour en non en fin de phase. D'autre part, toutes les unités sont considérées comme contrôlées et ravitaillées.

Phase 0 - Nuit

0.1 Opérations aéroportées



Le temps est couvert, les ajustements de nuit s'appliquent : aucun support naval ni aérien n'est possible. Les unités aéroportées sont larguées sur leur

«Drop/Landing zone» respectives (DZ/LZ sur la carte).

Pour chaque unité larguée, deux dés sont jetés. On regarde d'abord le dé coloré, dont le résultat est ajusté suivant la table de saut sur les aides de jeu :

- un résultat de 1 à 5 : le saut/atterrissage est réussi et l'unité est larguée sur la DZ, le dé blanc est oublié,
- un résultat supérieur ou égal à 6 : l'unité tombe à côté de la cible sur l'hex. Le résultat du dé blanc indique l'hex. d'atterrissage, le résultat du dé coloré détermine également les pertes de l'unité indiquées sur la table de saut sur les aides de jeu. Les pertes sont appliquées immédiatement.

En aucun cas une unité ne peut atterrir sur un hex. de mer ou de ville. Si tel devait être le cas, l'unité atterrit sur la DZ/LZ initialement visée. Si une des unités aéroportées atterrit sur une unité/garnison allemande, l'attaque est obligatoire est faite dans la foulée, sans malus autre que la désorganisation éventuelle de l'attaquant liée au saut. Le recul éventuel des parachutistes ou de l'allemand est fait vers n'importe quel hex. au choix du propriétaire. Dans le cas où ni l'attaquant, ni le défenseur ne reculent, les unités restent en mêlée sur la même case et un marqueur confusion est posé sur l'hex. (c.f. §6.8). Toutes les unités parachutistes qui ne sont pas en confusion peuvent ensuite se déplacer de 1 case et éventuellement attaquer une unité adjacente. Les attaques sont réso-

lues normalement.

0.2 Réaction allemande

Le joueur allemand peut activer toute unité adjacente à une unité alliée. Ces unités peuvent se déplacer d'un hex. pour renforcer un hex. en confusion et attaquer, ou simplement attaquer une unité alliée adjacente. Les attaques sont faites normalement.

Phase A - Matinée

A.1 Débarquement des premières vagues d'assaut



Les opérations se déroulent de jour.

Séquence aérienne: Les missions aériennes disponibles (c.f. TDAA, tour 0) sont affectées soit à

l'interdiction, soit mises en disponibilité. L'aviation alliée peut bombarder les hex. de plage ou les batteries. Pendant les Phases A & B, aucun appui tactique ne peut intervenir sur les plages, lors des débarquement.

Séquence marine: La marine alliée peut bombarder les hex. de plage ou les batteries.

Première vague :

La première vague d'assaut débarque et résout ses combats, suivant les dispositions indiquées sur la carte. Tous les chars alliés qui débarquent en première vague sont Duplex Drive (DD) et doivent jeter un dé de survie (c.f. Table de survie des chars DD).

Les assauts sont résolus immédiatement. Toutes les attaques effectuées depuis la mer sur un hex de plage subissent un malus de 1CG (cf. TET). Note: l'attaque des Rangers US et 1SS, 4 SS Britanniques ne subissent pas ce décalage de colonne (cf.§4.4 Assaut). Dans le cas où ni l'attaquant, ni le défenseur ne doivent reculer, les unités restent sur la même case avec un marqueur confusion (c.f. §6.8).

Note : les unités de la 79th Armoured Division anglaise apportent leur soutien sur l'intégralité des plages anglaises, d'où leur disposition à cheval sur plusieurs hex. Ces unités y restent «à cheval» tant qu'une des plages reste occupée par le joueur allemand.

Les garnisons allemandes détruites sont retournées, côté dépôt allié visible.

Seconde vague :

Phase de mouvement : les troupes déjà au sol (hors «Confusion») peuvent bouger à ½ potentiel. Le 5th Ranger débarque soit en support du 2nd Ranger, soit sur Omaha beach, selon un jet de dé (voir carte). Les unités de garnison allemandes détruites sont retournées, côté dépôt allié visible. La seconde vague débarque (réserve) et stoppe son mouvement sur la plage. Les commandos britanniques du Special Service (1SS et 4SS) débarquent, sur n'importe quel hex. compris entre Arromanches et Ouistreham inclus (et peuvent donc débarquer sur les hex. non acces-

sibles par les autres unités: 0808 & 0712). Les combats sont résolus avec le soutien éventuel des missions aériennes disponibles.

A.2 Réaction allemande

Le joueur allemand peut activer toute unité/EM présent sur la carte. Le mouvement est fait à ½ potentiel, le mouvement stratégique est interdit. Les attaques sont faites normalement.

Le marqueur tour est avancé sue la phase B. Le marqueur temps est ajusté (clair). **Le joueur allié ne récupère ni avion ni navires.**

Phase B Après-midi

B.1 Débarquement des troupes d'exploitation (Follow-up)



Phase de mouvement : Les troupes déjà au sol non engagées en «confusion» peuvent bouger à ½ potentiel.

Phase de combat : la dernière vague débarque sur les plages. Les unités, EM ne pouvant débarquer restent en disponibilité dans le cadre de la réserve stratégique alliée, **les combats sont résolus.**

B.2 Réaction allemande

Le joueur allemand peut activer ses troupes et les déplacer à ½ potentiel et engager les combats, dito phase A.2.

B.3 Fin de tour

Le joueur allié fait atterrir la 6th Airlanding Brigade de la 6th Airborne Division Britannique.

Les marqueurs «Affecté» sont enlevés. Les niveaux de désorganisation sont diminué de un.

Les EM sont retournés, les pions d'aviation alliée sont retirés de la carte et le marqueur tour est avancé sur le tour N° 1 qui se déroule normalement, sauf le temps qui est «clair».

11 - Scénarios

Le jeu de campagne et le scénario 2 : peuvent être joués à deux ou trois joueurs, un allemand et un à deux alliés (un anglo-canadien, un américain).

Le jeu est mis en place comme suit :

- Les pions listés dans le scénario sont disposés soit sur les hex. numérotés de la carte soit sur le compteur tour, dans la colonne du camp et la ligne du tour correspondants.
- Les pions de support naval sont mis en place sur le cadre support naval de la carte et les pions d'aviation sont disposés dans trois bols : dans un bol l'ensemble des bombardiers lourds de la 8th Air Force et du Bomber command (six pions marqués HB au verso), dans un deuxième bol l'ensemble des bombardiers moyens et légers de la 9th Air Force et du 2nd TAC (4 pions marqués MB au verso), et enfin, dans un troisième bol

l'ensemble des chasseurs bombardiers de la 9th Air Force et de la 2nd TAC (12 pions marqués FB au verso).

- Les dépôts allemands sont positionnés hors carte, dans leur case respective.

11.1 Scénario 1

La course à Cherbourg

Le scénario simule les combats que mènent les troupes américaines débarquées à UTAH Beach pour s'emparer de Cherbourg. Le Scénario commence le 6 juin (tour 1), juste après le débarquement. Il s'achève 4 tours plus tard, le 3 juillet.

La carte est utilisée sur la partie ouest de la colonne 17 incluse.

Les règles de remplacement et HB ne sont pas utilisées. Les joueurs reçoivent 50% de leurs marqueurs offensive, arrondi à l'entier supérieur.

1- Placement initial allemand

Les troupes allemandes sont placées suivant le scénario de la campagne. Les troupes à l'est de la colonne 17 sont ignorées. Exception : le LXXXIV corps commence le jeu à Marigny (1218).

2- Placement initial américain

82°/505: 0619

82°/507 (D1) + 508 (D1): 0620

101°(D1): 0718

4°/8 + 70Tk + 746Tk: 0619

4°/12 + 22 + 899Td: 0518

7° Corps + 1 Marqueur «Offensive»: 0619
Marine (WTF uniquement): Destroyers 2; Croiseurs 1 à chaque tour.

Aviation: 50% des missions aériennes américaines.

Le dépôt américain Utah beach est opérationnel.

3- Renforts allemands

77° ,353° ,17eSS, 265° arrivée suivant le tableau des renforts.

4- Renforts américains

83° ,9° ,79°, EM 8° Corps arrivée suivant le tableau des renforts par UTAH Beach.

5 - Conditions de victoire

L'américain remporte une victoire :

- Stratégique s'il contrôle les deux hex. de Cherbourg à la fin du tour 2. (Objectif historique)
- Opérationnelle s'il contrôle les deux hex. de Cherbourg à la fin du tour 3.
- Marginale s'il contrôle les deux hex de Cherbourg à la fin du tour 4. (Objectif réalisé historiquement)

L'allemand remporte une victoire :

- Stratégique s'il parvient à placer une unité en 0617 (Utah beach est détruite) et s'il conserve le contrôle de Cherbourg et St Vaast-La-Hougue.

- Opérationnelle s'il contrôle 2 hex. de Cherbourg à la fin du tour 4 et si deux divisions, dont la 17eSS, ont une ligne de ravitaillement vers le bord sud de la carte.

- Marginale s'il contrôle les deux hex de Cherbourg à la fin du tour 4.

11.2 Scénario 2

Opération Cobra

Ce scénario simule la percée opérée par la troisième armée US de Patton (opération Cobra), les combats pour St Lô, ainsi que les efforts déployés par Montgomery pour arriver à percer au sud de Caen (opération Goodwood).

La carte utilisée est la carte complète. Le tour commence le 18 juillet (tour 7), le temps est clair. Le jeu s'achève fin août (tour 12).

1- Placement initial allemand

Réserve Panzer Gruppe West :

654° Schw Pz Abt. + 1+2+3 Flak n'importe où à l'est de la colonne XX13

86° Korps : 0905

711°: 0805

346°: 0905

503° Schw Pz Abt. + 16°Lw : 1006

21°Pz(-1) : 1007

1°SS Pz Korps : 1107

1°SS : 1008

101° Schw Pz Abt. +272°: 1108

12°SS(-1) :1107

2°SS Pz Korps : 1210

10°SS/21+II/10 : 1110

10°SS/22 + 271°: 1109

277°: 1110

276°: 1111

102° Schw Pz Abt. +9°SS : 1210

47°Pz Korps : 1310

2°Pz/304 (-1) +II/3 (-1) : 1212

2°Pz/2 +I/3(-1) : 1213

2°Fj Korps : 1314

3°Fj/9 : 1214

3°Fj/8+5 : 1215

266° + 352°/915 : 1216

84° Korps : 1119

275° + Lehr/II/130 (-1) : 1217

Lehr/I/130(-1)/901/902(-1) : 1218

17°SS/15Fj + Lehr/14FJ : 1118

17°SS/37(-1)+38(-1) + 2°SS/3+I/2 : 1019

353°(-1) : 1119

2°SS/4+II/2 + 77°/13Fj + 77°: 1020

91°/1057 + 91°/6Fj(-1) + 243°/920: 1021

2- Placement initial allié

US :

Réserve :

4° + 70Tk.Bat. : 0420

8° Corps : 0820

79°: 1022

8°:0921

90°: 0920

4°Arm. : 0820

83°: 0918

7° Corps : 1017

1^e + 745Tk.Bat. : 1016
 3^e Arm. **CCA+CCB** : 0917; **CCR** : 0818
 2^e Arm. **CCA+CCB** : 0814; **CCR** : 0714
 9^e + 746Tk.Bat. : 1018
 30^e + 743Tk.Bat. : 1117
19^e Corps : 1015
 35^e : 1116
 29^e : 1115
5^e Corps : 1014
 2^e + 741Tk.Bat. : 1114
 5^e + 899^eTD.Bat. : 1113

Anglo-canadien :

30^e Corps : 1013
 8^eArm.Brig. : **0913**
 33^eArm.Brig. : 1013
 50^e/69 + 49^e + 56^eInf.Brig. : 1112
 50^e /231 + 151 + 59^e : 1012
12^e Corps : 0910
 4^eArm.Brig. : 0910
53^e : 0811
 15^e : 1011
31^eArm.Brig. : 0911
 43^e : 1010
34^eArm.Brig. : 0909
2^e Can. Corps : 0909
 2^eCan.Arm.Brig. **6/2+27/2 : 0909; 10/2 : 1009**
 2^eCan. : 1009
 3^eCan. : 0908
1^{er} Corps : 0906
 51^e + H/27 : 0907
 3^e + S/27 + 1SS : 0906
 6^eAirb. + 4SS +E/27 : 0806
8^e Corps : 0807
 GD Arm./32 + 11^eArm. : 0808
GD Arm./15 : 0708
 7^eArm. : 0807

Les trois brigades blindées de la 79^e Arm. sont placées au choix du joueur allié.
 Le Joueur allié dispose de 2 Marqueurs «Offensive» qu'il place librement au début du scénario.
 Les dépôts suivants sont contrôlés : Cherbourg (capacité pleine au tour 8), Barfleur, St Vaast, Utah, Isigny, Grancamp, Omaha (x2), Port en Bessin, Mulberry B (pleine capacité), Gold(x1), Juno (x2), Sword (x2), Les villes suivantes sont contrôlées : Cherbourg, Carentan, Bayeux et Caen (est).

3- Renforts allemands et alliés

Toutes les unités indiquées sur le tableau d'arrivée des renforts, à partir du tour 7.

4- Conditions de victoire

Cf. Campagne

11.3 Campagne

La campagne vous permet de rejouer l'intégralité du conflit qui se déroula du 6 juin à la fin août 1944.

1- Placement initial, renforts & règles spéciales

Des indications de mise en place des unités et EM sont imprimées sur la partie droite de chaque pion. Elles permettent

leur mise en place sur la carte ou sur le compteur de tour.

La campagne débute par la phase de nuit du Tour 0 (cf.§10). Pour ce tour et le tour 1, le joueur allié a l'initiative et l'intégralité des EM et unités en jeu est considérée comme ravitaillée.

Les EM peuvent activer des combats sans dépense de marqueur «Offensive».

Seuls les EM débarqués peuvent apporter leur soutien au combat.

2- Conditions de victoire

Le compteur de PV sont placés sur 0.

Les points de victoires suivants sont comptabilisés sur le compteur de la carte.

Points de victoire communs :

- +1PV pour chaque pas de perte infligé à l'adversaire,
- +1PV pour chaque pas de perte de troupe Elite infligé à l'adversaire (cumu-



latif),

- +3PV pour chaque hex. de ville contrôlé «Sur carte»,

Points de victoires alliés :

- +3+xPV par dépôt où X est la capacité de débarquement de marqueur «Offensive» du dépôt contrôlé, hors Zdc ennemie, (exemple, Utah vaut 6PV),
- +3PV pour le siège d'une Festung
- 1PV pour chaque tour après le tour 5 où il reste sur carte (non mise en réserve stratégique) un Régiment aéroporté US ou unité Ranger,
- +5PV pour la capture d'une Festung,
- +5PV pour la capture d'un dépôt Allemand (cumulatif),
- +10PV pour le contrôle de Paris (cumulatif)

Victoire automatique Alliée si l'une des conditions ci-dessous est remplie:

- l'allié contrôle Paris, Cherbourg et au moins deux ports de l'Atlantique (Brest, Lorient ou Saint-Nazaire),

- Il y a moins de 10 unités allemandes sur la carte,
- L'allié contrôle Paris, Cherbourg et le pas de Calais.

Points de victoire Allemands :

- +20 Pv par tour
- +10PV par dépôt allié détruit de capacité 0 ou 1,
- +20PV par dépôt allié détruit de capacité 2 ou plus,
- +3 PV par hex de ville repris à allié (par prise).

Victoire automatique Allemande si le joueur allemand détruit 4 dépôt sur les pages.

Niveaux de victoire :

Un niveau de victoire à 0 représente le niveau atteint historiquement. Le camp ayant +25VP assure une victoire marginale. A +50VP, la victoire est décisive.

Remerciements

Je tiens à remercier les personnes suivantes sans qui ce projet n'aurait vu le jour : Olivia et Hugo Teng, Frédéric Bey, Eric Sublet, Yves Lestang, Jean-Marc Labeyrie, David Beaudlet, Martin Gallo.

Errata - Planche de pions

- Le verso du pion allemand KG 275 est vierge (un seul pas de perte).
- Le verso du pion d'aviation BOMB CD 3 de la RAF doit être FB et non HB.

Notes sur la conception graphique

Généralités

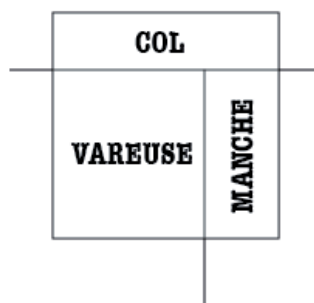
Le décor des pions reproduit pour partie les uniformes des soldats des différentes unités ainsi que certains marquages de véhicules. La volonté a été d'utiliser des représentations et symboles les plus réalistes et historiques possibles, dans un assemblage original.

De fait, les habituels symboles «OTAN», utilisés pour les alliés ont été remplacés pour les allemands par les marquages spécifiques utilisés sur leur véhicules.

La disposition des informations est quant à elle restée classique et permettra au wargameur expérimenté de s'y retrouver sans trop de problèmes.

Les unités & EM

Le pion de chaque unité symbolise l'uniforme porté par l'homme de troupe, pour les EM, il s'agit de l'uniforme porté par l'officier commandant un corps d'armée. La partie supérieure symbolise le col de la veste, la partie inférieure la vareuse et la manche.



Les troupes américaines et allemandes portaient au col des insignes qui distinguaient les soldats de chaque arme: Les américains portaient des boutons, les soldats allemands ornaient leur col de «Kragenspiegel». Les soldats Anglo-canadiens se distinguaient par des bandes de tissus de couleur sur les manches, seuls les officiers avaient une distinction sur le col.

Le tableau ci-contre résume les différents badges utilisés dans le jeu :

	Américains	Anglo-canadiens	Allemands
Infanterie			
Blindés			
Panzergrena-dier			
Parachutiste			
Flak			
Luftwaffe - Infanterie			
SS			
Général Corps d'armée			
Général Corps d'armée SS			
Général Corps d'armée Luftwaffe			

Les troupes d'élite

Les troupes d'élite se distinguent par les décorations imprimées sur la partie supérieure de la «vareuse».

Les américains ont le ruban de la «Medal of Honor», les anglais le ruban de la «Victoria Cross» et les allemands la «Eisernes Kreuz». Les rubans sont représentés de la façon suivante :

Medal of Honor	
Victoria Cross	
Eisernes Kreuz	

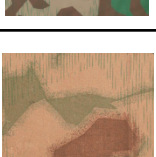


Marquages des véhicules allemands

Pour les détails : www.feldgrau.com/articles.php?ID=43

Les motifs de camouflage

Les «vareuses» sont parfois dotées d'un camouflage. Ces camouflages ont été utilisés par certaines unités: 6th Airborne Anglaise, 30^e DI et 2^e Armored US, les troupes allemandes en général. Ces motifs de camouflage sont les suivants :

Frog Skin US	
Brush Strokes UK	
Platanenmuster (SS)	
Splittermuster 31 (Heer)	
Splittermuster 41 (Luftwaffe)	
Sumpmuster (21 Pz)	

Marquages des véhicules anglais

La couleur des plaques des véhicules anglais variaient pour chaque brigade au sein d'une même division. Ces couleurs ont été utilisées en fond pour les potentiels de combat. Le tableau suivant résume les différentes couleurs utilisées :

Division	Brigade	
Armoured	Armoured	
	Infantry	
Infantry	Senior	
	2 nd	
	Junior	

Pour plus de détails : www.fireandfury.com/britinfo/divmarkings.pdf



Normandie 1944 - UN ETE SANGLANANT

est un jeu d'histoire à l'échelle divisionnaire, qui simule les affrontements de la campagne de Normandie de juin à août 1944. Il comprend deux scénarios et un jeu de campagne.

Le scénario 1 couvre la course à Cherbourg, l'un des premiers objectifs des alliés.

Le scénario 2 commence à la fin juillet, avec les deux grandes offensives alliées «GOODWOOD» et «COBRA» destinées à briser la résistance allemande qui bloque encore les alliés dans leur tête de pont. L'opération «COBRA» débouche sur la percée d'Avranches du Général Patton et la libération de Paris le 25 août par la 2^e DB.

La campagne reprend l'intégralité des opérations qui se déroulèrent en Normandie, du jour J à la fin du mois d'août 1944. La campagne permet de rejouer le jour J, les batailles pour St-Lô, Caen, la percée d'Avranches, la réduction de la poche de Falaise et la libération de Paris!

Le jeu comprend:

- une carte format A1,
- 432 pions recto-verso,
- un livret de règles,
- une aide de jeu recto-verso.

• 1 tour = une semaine

• 1 hexagone = 6km

• Complexité

1	2	3	4	5	6	7	8	9
---	---	---	---	---	---	---	---	---



Game design PinUp Games



Ludifolie Editions ©2013