

ERRATA & PRECISIONS

Planche de pions

Voir la Révision 1 des règles

Règles

Voir la Révision 1 des règles

QUESTIONS & REPONSES

Art. 0.1.2 FESTUNG

1. Festung = case séparée. Doit-on d'abord éliminer les unités situées à "l'extérieur" d'une Festung (dans le même hexagone) pour pouvoir attaquer celles qui sont à l'intérieur, et la Festung elle-même? Ou a-t-on le choix?
Considérer que la Festung est une case "à côté": donc il faut d'abord soit éliminer les unités ennemies dans la case.

Art. 0.1.1 EM

2. Un EM peut-il initier plusieurs combats dans une même phase, y compris sans marqueur offensive, donc sans soutenir ce/ces combats? Je comprends encore qu'un EM peut initier autant de combat d'unités sous son contrôle, qu'il le veut par phase, mais qu'il ne peut soutenir qu'autant qu'il a de marqueurs offensive. Un EM ne peut pas engager dans un combat d'unités qui ne lui sont pas affectées même si celles-ci sont dans une même pile que des unités lui étant affectées?
Un EM peut initier autant de combat qu'il le souhaite, par phase, mais il doit dépenser un marqueur offensive (cf.§0.1.1). Il ne peut apporter de soutien tactique (§5.3) que sur un seul combat. Un EM ne peut soutenir qu'un seul combat par phase, quelque soit le nombre de marqueur offensive dont il dispose (empilé avec lui).
3. Les EM alliés bénéficient-ils de la possibilité de soutenir des unités sous le contrôle d'un autre EM qui lui même ne soutient pas?
Comme indiqué dans la règle, seul les EM allemands peuvent soutenir un combat initié par un autre EM. Les alliés n'ont pas cette capacité.
4. Par ailleurs je comprends qu'en défense un EM qui soutient un combat doit être retourné, il ne peut donc plus initier de combats en attaque. Est-ce exact?
Un EM retourné ne peut initier ni soutenir de combat, on doit attendre la fin de phase pour le retourner à nouveau et le rendre disponible. En d'autre terme, un EM ne peut pas soutenir dans une même phase une attaque et une défense.
5. Si un EM ne soutient pas de combat lors d'une exploitation, doit-il quand même dépenser un second marqueur "offensive" pour que les unités en réserve puissent combattre?
Un combat en exploitation ne demande pas de dépense d'un marqueur offensive, sauf en cas de soutien tactique
6. Une unité qui quitte le rayon de commandement d'un EM (4 hex) peut-elle quand même participer à une offensive si l'EM passe en mode combat?
Une unité doit être sous contrôle de l'EM pour combattre, ce contrôle se vérifie au moment du combat.
7. Le lien de commandement entre unité et EM (4 hex) doit-il être "carrossable" (7.3.1) ou cette contrainte s'applique-t-elle seulement au ravitaillement?

Le lien de commandement n'est pas forcément "carrossable"

8. Comment le rattachement des unités à un EM est-il formalisé? (papier-crayon?). A quel moment? (phase logistique, administrative?)
Pas de formalisation du lien avec l'EM si ce n'est la mémoire des joueurs. Libre à vous de noter les différentes affectation, au risque d'alourdir le processus. Le ravitaillement est vérifié en phase logistique (une fois par tour) et le commandement avant les combats (un fois par phase).
9. Que signifie cette phrase: "Un EM ne peut pas engager de combat au contact."(5.4)?
Un EM ne peut pas combattre seul au contact, ce n'est pas une unité de combat.
10. Comment sont comptabilisées les garnisons par rapport au maximum d'unités qu'un EM peut ravitailler?
Les garnisons ne peuvent ni bouger ni combattre, elles défendent seulement. Festung et Garnisons n'ont pas besoin d'être ravitaillées.
11. "Un EM contrôle et ravitaille jusqu'à l'équivalent de 5 divisions" C'est-à-dire un total de 15PE? Différents régiments/brigades appartenant à une même division sont-ils nécessairement rattachés au même EM?
La capacité de contrôle des EM ne se compte pas en PE. Une EM contrôle 5 divisions et 3 unités indépendantes, donc toutes les unités d'une même division sont nécessairement rattachées au même EM.
12. Le soutien d'un EM en défense est-il bien limité à 1CDG, quel que soit le bonus de l'EM?
Oui
13. Un EM qui a dépensé un marqueur offensive pendant sa phase active (face "finie") sans soutenir de combat perd-il la possibilité de soutenir un combat défensif pendant la même phase?
Oui

Art. 1.1.1.1 **TEMPETE**

14. Jet de dé: 6 naturel ou modifié? l'exemple (1.1.1.1) semble contredire la règle (Test de tempête).
Le test de tempête de la phase (A) s'effectue avec le jet de dé de la météo du tour. Le 6 est donc un jet de dé non modifié.
15. Le test de tempête intervient au début de la phase, mais certains effets s'appliquent à la séquence de début du tour: modificateur pour déterminer les ressources, débarquement des marqueurs offensive, des remplacements. Cela signifie-t-il qu'une tempête qui se produit en phase A aurait plus de conséquences qu'en phase B, ou alors que ces effets se produisent indépendamment du test de tempête?
Oui une tempête en phase (A) a plus de conséquences qu'en phase (B)

Art. 2 **TERRAIN**

16. Marais : interdits aux blindés: mouvement, attaque, les deux? Que changent les routes pour les combats?
Pas de blindés dans les marais sauf mouvement par route. Combat interdit en attaque, comme en défense.
17. Prenons l'exemple suivant: une unité blindée dans l'hex. 0620 (DZ T/N) peut-elle passer directement dans l'hex. 0621 (la partie ouest de la route de l'hex. 0620 n'est plus dans les marais) ou doit-elle sortir de 0620 par la route et passer par Pont-Labbé (0720) pour rejoindre 0621?

Le blindé doit suivre la route

18. Une unité blindée peut-elle attaquer une case de marais (avec ou sans route)?
Non, le marais est interdit au combat pour les blindés, avec ou sans route.
19. Si une unité blindée entrée dans un hex de marais par la route est attaquée, que se passe-t-il?
L'unité est éliminée automatiquement pendant la phase de combat
20. Le coût en PM du débarquement dans un port est-il différent de celui du débarquement sur une plage?
Oui, il est nul!
21. Le défenseur choisit son terrain; à Ste-Mère Eglise par exemple il peut choisir bocage ou village. S'il choisit de défendre dans le village, pour bénéficier notamment de la possibilité de ne pas reculer, l'attaquant bénéficie-t-il bien du bonus accordé pour l'attaque combinée blindés/infanterie?
Le combat et donc les ajustements sont faits en fonction du choix du défenseur. Donc si le bocage est choisi, c'est comme si le village n'existait pas.

Art. 4.3 OVERRUN

22. Un overrun n'est-il possible que si l'EM combat? (dépense d'un marqueur "offensive" dès la phase de mouvement?).
Non, un overrun est considéré comme déplacement et à ce titre ne demande pas l'intervention d'un EM

Art. 4.4 OPERATIONS SPECIALES

23. Un assaut implique-t-il obligatoirement un combat?
Oui, sauf franchissement de bord d'hex. infranchissable libre d'occupation ennemie.
24. Les unités spéciales peuvent-elles enchaîner: entrée dans une ZdC ennemie/assaut (jet d'infiltration)/sortie de confusion (jet d'infiltration) dans la même phase de mouvement? Autrement dit peuvent-elles, avec de la chance, traverser les lignes ennemies?
non on ne peut pas entre et sortir de confusion dans le même tour
25. Quel est l'intérêt de l'assaut?
- empêcher une batterie côtière de tirer sur les unités qui débarquent
- limiter le commandement d'un EM (et sa capacité de ravitaillement?)
- empêcher une Festung/dépôt (Cherbourg, Brest) de "produire" des marqueurs "offensive"
On peut aussi "scotcher" des unités ennemies

Art. 6 COMBAT

26. Une unité en défense en phase A1 ne peut à son tour attaquer en phase A2?
Une unité peut défendre et attaquer dans la même phase (A ou B).
27. "toute unité allemande en recul dans au moins un hex. éligible à l'activité aérienne, subit un niveau de désorganisation supplémentaire" :
activité aérienne = appui tactique ou interdiction tactique ? (6.6 et 9.1 ne sont pas d'accord).
Le niveau de désorganisation supplémentaire est appliqué uniquement en cas d'appui tactique. Supprimer la mention au paragraphe 6.6
28. Est-il possible d'attaquer un même hexagone plusieurs fois dans la même phase de combat (avec des unités différentes, bien sûr); dans l'affirmative, est-il possible de faire intervenir un appui tactique différent pour chacune des attaques?
non une unité ennemie ne peut être attaquée qu'une seule fois, sauf exploitation

29. Une pile d'unités exécutant une exploitation peut-elle combiner sa force d'attaque à celle d'autres unités qui n'auraient pas combattu jusque là, adjacentes à l'hexagone attaqué?
non, seules, les unités placées en réserve peuvent combattre pendant une exploitation

Art. 6.11 CONFUSION

30. En cas d'élimination du défenseur lors d'une Confusion (notamment sur la plage), l'attaquant peut avancer hors de l'hex ?
Non, pas d'avance après une confusion
31. Peut-on aider de l'extérieur un hex en Confusion ou doit-on rentrer dedans absolument pour participer au combat ?
on doit entrer en confusion
32. Des unités classiques peuvent-elles entrer dans un hexagone en confusion immédiatement après la résolution d'un assaut (dans la même phase de mouvement)?
Si oui, les unités spéciales ayant initié l'assaut participent-elles au combat (ce qui revient pour elles à combattre 2 fois dans la même phase)?
Oui, mais il n'y a qu'un seul combat par phase.
33. les unités en confusion exercent-elles une ZdC?
Une confusion ne supprime pas les ZdC

Art. 7 LOGISTIQUE

34. Que représente la capacité logistique des dépôts: une valeur de stockage (qui augmenterait la limite d'empilement des marqueurs offensive) ou une capacité maximum de débarquement pour le joueur allié et de création pour le joueur allemand?
La capacité logistique des dépôts correspond au nombre des Marqueur offensive qu'il peut émettre par tour.
35. Les renforts doivent-ils attendre le début du tour suivant leur entrée sur la carte pour être affectés à un corps d'armée (et par conséquent pour participer à une offensive)?
Les renforts arrivent sur carte ou hors carte tel qu'indiqué sur le compteur tour, et peuvent être affectées aux EM pendant la phase logistique de leur tour d'entrée.
36. Ce n'est pas nécessairement l'EM qui a ravitaillé l'unité (dans les mêmes limites de 5 divisions + 3 unités ind.), qui doit la contrôler à la fin de la phase de mouvement? (c'est la phrase : "Les différentes unités ne peuvent être contrôlées par plus d'un EM par tour" (5.1) qui m'a fait douter).
Il ne faut pas confondre ravitaillée et contrôlée. La notion de ravitaillement est beaucoup plus souple : pas de limitation de longueur ni de nombre d'unité. C'est différent pour le contrôle pour les combats.

Art. 9.2 INTERDICTION TACTIQUE

37. " Un pion chasseur placé dans une zone double les coûts de terrain clair ou de franchissement de rivière de cette zone."
Le coût des routes et voies ferrées en terrain clair est-il lui aussi doublé?
Les coûts route/rail est aussi doublé, ce sont des coût de terrain.

Art. 9.3 BOMBARDEMENT

38. L'hexagone visé par un bombardement allié est-il nécessairement un hexagone où doit se dérouler un combat?
Il est possible de bombarder n'importe quel hex adjacent à une unité amie (sauf tour

du débarquement où il est possible de bombarder les plages et batteries), mais l'intérêt est limité car l'effet ne dure que pendant la phase de combat qui suit (sauf tour 0)

Art. 10 LE JOUR-J

39. Le terrain de l'hex est cumulable avec le malus de plage ? (ex: marais a Utah).
On ne prend en compte que les collines (indiquées comme effet cumulatif sur la TET)
40. Les unités en Follow-up ont 1/2 mv (donc peut entrer sur la plage 4 PM et sortir)
ou font-ils juste un débarquement et s'arrêtent ?
Les unités qui débarquent s'arrêtent (sauf cmdo) Les unités 1ere vague sont libres de bouger comme elles le souhaitent, dans la limite de ZdC terrain etc.
41. Les marqueurs Affecté durent-ils tout le tour 0 et pas seulement la durée d'un combat (puisque'il est indiqué dans la procédure de les retirer en fin de tour, ce qui diffère des règles générales). Correct ?
Effectivement les marqueurs affectés durent la journée donc jusqu'à la fin du tour.
42. La plupart des attaques hors débarquement sont faites sans besoin d'EM que ce soit pour les Alliés ou les Allemands, car notamment ils n'ont de toute façon pas d'EM présents (Alliés) ou a portée (Allemands)?
Correct, les attaques sont faites sans EM (ils sont dans les péniches derrière)
43. Mais au tour 0.B les EM arrivent en Follow-up. Est-ce donc a partir de 0.B que les EM sont nécessaires pour lancer des attaques ?
Les EM peuvent en 0B soutenir les combats comme ils le souhaitent (soutien tactique), mais les EM ne sont pas nécessaires pour activation
44. Il est noté qu'au tour 0 ils n'ont pas besoin d'Offensive (ce qui laisse penser que les EM sont nécessaires). Mais donnent-ils un +2 a un combat ?
Pas besoin de marqueur offensive. Mais ils sont retournés.
45. Si les combats de la première vague conduisent à avoir des unités en confusion. Y a-t-il un second round de combat après le débarquement de la deuxième vague ("follow-up") (les hex de plage en confusion sont-ils attaqués une seconde fois dans la phase A)?
Oui
46. Si oui, les unités de la deuxième vague y contribuent-elles (force d'attaque ajoutée)?
Oui
47. Les unités suivant la première vague (à part les commandos britanniques) sont-elles tenues de débarquer sur l'hexagone qui leur est assigné ou peuvent-elles changer d'hexagone dans un secteur donné (n'importe quelle plage de Gold par exemple)?
non, elles sont tenues de débarquer là où elles sont prévues
48. J'imagine qu'un EM ne peut débarquer que sur une plage ne contenant pas d'unités allemandes?
oui