



Crédits

Auteur : Alan R. wambold

Responsable de la série : Dean Essig

Recherche cartographique : Dr. John Mazeland, Dr Jan G. Smit, Peter Soper, Roy van Veen

Testeurs : Maurice Buttazoni, Dean Essig, Dave Powell, Bill Quoss, Ric Walters

Traduction française : Jocade

2001. The Gamers, Inc. All Rights Reserved

Introduction

Fallschirmjaeger simule la capture de Rotterdam et de La Hague en mai 1940 par les allemands. Cette ambitieuse opération est similaire à celle des alliés en 1944 (Market-Garden), elle consistait à laisser aux devant des troupes un tapis de parachutistes permettant d'ouvrir un passage vers l'objectif, dans ce cas, la capitale hollandaise.

Pions Supplémentaires

Le développement du jeu et les tests ont continué après l'impression des planches de pions. Finalement, quelques pions sont devenus superflus et ne sont plus utilisés dans le jeu. Il en est ainsi du marqueur hollandais noté x100 VP, et les marqueurs indiquant que les Ju-52 ont effectués leurs vols.

Contenu de la Boîte :

1 boîte
 1 livret de règles de la série standard SCS (v1.6)
 1 livret de règles spécifiques au jeu
 2 dés (un rouge, un blanc)
 1 carte
 2 planches de 280 pions
 1 carte à retourner
 Divers flyers...
 S'il vous manque quelque chose, contactez nous. Si vous avez quelque chose en supplément, joyeux Noël !

Tour de jeu :

Tour du joueur allemand

- Réorganisation des unités (1.10d et e)
- Phase aérienne
 - Disponibilité aérienne
 Lancer un dé sur la table de support aérien pour connaître le nombre de Barrages aériens allemands disponibles pour ce tour.
 - Attaques aériennes
 Résoudre les barrage aériens (1.9)
 [Placer les barrages aériens en premier, résoudre les tirs A-A (1.8) puis seulement résoudre chaque barrage (1.7a)]
 - Amerrissage, parachutage et transport aérien
 Résoudre les tirs A-A après qu'ils soient tous placés (1.8).
 [Amerrissage seulement possible au tour 1 (2.4)]
 [Parachutage et transport aérien (2.5, 2.6)]
 [Parachutage à partir du tour 3 subissent automatiquement la dispersion]
 - Etat des tirs AA : enlever ou retourner les marqueurs A-A alliés
- Mouvement
- Barrage
- Combat
- Exploitation
- Ravitaillement (tour 3 et après) (2.1a)
- Remise en forme (enlever les marqueurs UD présents sur les unités allemandes)
- Enlever les centres de ravitaillement de la carte (seulement pour les tours de nuit) (2.7c)

Tour de jeu :

Tour du joueur Hollandais

- [N'existe pas au tour 15]
- Retrait des navires hollandais sujets à un jet de dé pour chaque navire (à partir du tour 3) (3.3c)
 - Réorganisation des unités (1.10d)
 - Phase aérienne
 - Disponibilité aérienne
 Lancer un dé sur la table de support aérien pour connaître le nombre de Barrages aériens hollandais disponibles pour ce tour.
 Les barrages aériens anglais sont seulement disponibles au tour 7 (3.8c)
 - Attaques aériennes
 Résoudre les barrage aériens (1.9)
 [Placer les barrages aériens en premier, résoudre les tirs A-A (1.8) puis seulement résoudre chaque barrage (1.7a)]
 - Etat des tirs AA : enlever ou retourner les marqueurs A-A alliés
 - Mouvement
 - Barrage
 - Combat
 - Exploitation
 - Ravitaillement (tour 3 et après) (3.1b)
 - Remise en forme (enlever les marqueurs UD présents sur les unités alliées)

Echelle

Chaque tour de jeu représente environ huit heures de temps réel (sauf les deux premiers tours). Chaque hexagone représente un peu plus d'un kilomètre de terrain. Les unités terrestres représentent des bataillons et des compagnies. Les pions navires représentent un ou deux navires.

Joueurs et Couleurs de jeu

Le joueur allemand contrôle toutes les troupes allemandes. Le joueur hollandais contrôle toutes les autres.

Les troupes allemandes sont : Gris Bleu (7 Flieger Div), Vertes (22 Luftlande Div), Vertes sombres (9 Pz Div), Noires (SS) ou Bleus pâles (Luftwaffe).

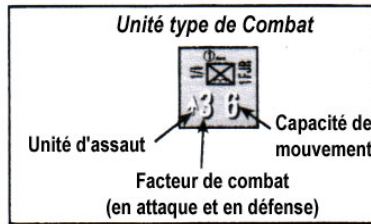
Les troupes alliées sont : Verte pale très clair (Hollandais), Vert Pale (unités aériennes hollandaises), Marrons (Anglais), Bleu clair (Français), Bleu atténué (flotte hollandaise).

Certaines unités alliées sont rayées de part en part par une bande de couleur. Elles ne sont présentes que pour un complément d'information historique, à savoir : Rouge (I corps Hollandais), Blanc (II Corp Hollandais), Vert pale (III Corps Hollandais), Crème (IV Corps Hollandais), Or (Forces de Garnison Hollandaise). Les troupes ne possédant pas cette signalisation sont des troupes de réserves.

Infanterie	Artillerie Para
Parachutistes	Artillerie Cotière
Motorisé	Cav. Légère
Paras Motorisés	Mortiers
Armes Ld. Moto. MG	Mitrailleuse
Génie	Unité de Marine
Artillerie	Blindé
Armes Lourdes	Anti-Aérien
Paras Anti-Tank	Anti-Aérien Para
Camions	Symboles des Unités

Unités Blindées (ou presque...)

Quelques unités possèdent le symbole Blindé mais ne sont en fait que des véhicules blindés et non des chars à proprement parler (pour exemple des M-36s Hollandais). Bien que les puristes soient réfractaires dans l'utilisation de ce symbole pour ce type d'unités, il n'y a que très peu, voire pas du tout de différence entre ces deux types de véhicule à ce moment de la guerre et sur ce type de terrain. Les quelques restrictions présentes sur la table de terrain pour les blindés s'appliquent aussi à ce type de véhicules.



1.0 Règles spéciales communes

1.1 La Carte et le Terrain

1.1a Orientation de la carte

La règle indique que vous devez placer la carte selon une manière précise. Placer la carte dans l'orientation qui vous semble la plus pratique pour le jeu.

1.1b Hexagones prohibés

Les bords d'hexagones rouges sont infranchissables pour les unités **terrestres**. Pour tout autre type d'unité, ils sont considérés comme des côtés d'hexagones de Rivières Majeures (sans pont).

1.1c Les Digues

Les digues (ou toute construction qui s'en rapproche) n'ont aucune influence sur le jeu, que ce soit pour le mouvement ou pour le combat.

1.1d Lacs de petite taille (les Etangs)

Il y a plusieurs étangs présents sur la carte (lacs tenant dans un seul hexagone et ne franchissant jamais un côté d'hexagone, par exemple dans l'hexagone 54.19). Ils n'ont aucun effet sur le jeu. Les lacs qui sont présents sur toute la longueur d'un côté d'hexagone (comme celui adjacent à l'hexagone 36.16) agit comme une rivière sur ce côté d'hexagone.

1.1e Terrains multiples

Il est possible qu'il y est plusieurs types de terrain dans certains hexagones. Dans ce cas, il faut toujours prendre en compte seulement l'un d'entre eux. Pour le mouvement, prendre en compte celui qui a un coût en points de mouvement le plus élevé (les routes annulent toujours cet effet). Pour le combat, utiliser celui qui donne le plus d'avantages au défenseur.

1.1f Les Ponts de la rivière Maas

Les deux ponts présents sur la rivière Maas à Rotterdam ont été le point central des affrontements lors de cette bataille. Après avoir installé une tête de pont sur l'autre rive à la suite d'un amerrissage réussi sur la rivière, les allemands ont été mis en échec par les troupes de réserve hollandaises. Les tirs d'artillerie sur les

ponts empêchèrent le renfort massif pour cette tête de pont.

L'hexagone 31.19 contient les deux ponts principaux permettant de traverser la rivière Maas. Cet hexagone est à la fois un hexagone de ville et un hexagone de pont majeur dans toutes les situations de jeu. Cette combinaison signifie que l'hexagone est considéré comme un hexagone normal en ce qui concerne les combats et les barrages (pas de modificateur).

1.1g Ponts majeurs

Ces types de pont (il n'y en a que trois sur la carte situés dans les hexagones 31.19, 6.25 et 6.26) affectent de la même manière (x1/4) l'attaquant et le défenseur, mais en exception de la règle normale, l'attaquant est affecté si les unités attaquantes sont sur cet hexagone de pont majeur et attaque un autre hexagone.

1.1h Restrictions du ferry

Il ne peut pas y avoir d'unités ennemies dans les hexagones dans lesquels pénètre le ferry. Les hexagones indiquant le tracé du ferry ne peuvent pas être modifiés (pas plus qu'une unité ne peut sortir d'elle même de ce chemin en plein transport). Les ferries peuvent être utilisés par les deux camps. Une unité ne peut pas les points de mouvement du ferry en invoquant la règle du mouvement d'au moins un hexagone (règle de la série SCS 3.1e). Les unités ennemies le long de la route du ferry (sur les hexagones adjacents) sont ignorées.

1.2 Tour de nuit

Les tours de nuit sont identiques aux tours de jour sauf pour ce qui est indiqué sur la piste de tour de jeu. Les tours de nuit sont en bleu foncé sur la piste de tour de jeu, tous les autres tours (y compris 1 et 2) sont des tours de jours.

1.3 Empilement

Jusqu'à 4 unités peuvent être empilées dans un seul hexagone. Les camions, chefs, la réserve d'or, les ponts, les unités navales et aériennes ne comptent pas pour l'empilement.



1.4 Unités Désorganisées (UD) [DG dans la règle originale]

Les unités peuvent devenir UD suite à un tir de barrage. Les UD ne peuvent ni

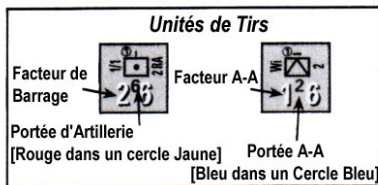
bouger, ni attaquer, ni faire des tirs anti-aériens, ni des tirs de barrages. Elles ne possèdent pas non plus de zone de contrôle. Elles se défendent à la moitié de leur force. Elles retraitent comme à la normale.

Les UD n'ont aucun effet sur les centres de ravitaillement aérien ou sur les chefs. Les UD navales ne peuvent pas réaliser de tirs anti-aériens ou de tirs de barrage, mais à part cela, elles agissent comme à la normale.



1.5 Ravitaillement

Les unités non-ravitillées attaquent et se défendent à la moitié de leur valeur. Les unités d'artillerie non ravitaillées ne peuvent pas effectuer de tir de barrage. Le mouvement, la puissance anti-aérienne et les zones de contrôle restent normales.



1.6 Tir à Distance

Les unités anti-aériennes, l'artillerie, les mortiers, certaines unités d'infanterie équipées et diverses autres unités et navires peuvent effectuer des tirs au-delà des hexagones adjacents. Il n'existe pas de notion de ligne de vue conditionnant la réalisation du tir.

La portée de l'unité est présente sur le pion (au centre des valeur de combat et de mouvement). Ces unités peuvent tirer jusqu'à cette portée en nombre d'hexagones (et non pas en points de mouvement). Il n'y a pas d'effet de portée, tous les tirs sont résolus de façon identique, quelque soit la distance de la cible. La portée est comptée en débutant par l'hexagone adjacent à l'unité initiant le tir jusqu'à l'hexagone de l'unité cible.

Tir Anti-Aérien (AA) : toute unité possédant une portée de tir violette peut effectuer un tir anti-aérien.

Tir de Barrage : toute unité possédant une portée de tir rouge peut effectuer un tir de barrage.

1.7 Tir de Barrage (ou Tir d'artillerie)

Il existe deux types de tir de barrage, le barrage standard et le barrage de soutien. Les unités capables de tirs de barrage utilisent leur force de combat comme force pour la résolution du tir. Une unité peut réaliser un seul tir de barrage par tour.

Une unité ne peut en aucun cas réaliser un tir de barrage si elle se situe dans une zone de contrôle ennemie. Les unités amies n'annulent pas cette contrainte.

1.7a Tir de barrage standard

Ce sont les barrages qui peuvent être effectués par toute unité possédant un chiffre de portée en rouge, ou par toute unité de barrage aérien. Ils sont résolus de la sorte :

- un tir de barrage s'applique à toutes les unités de l'hexagone visé, indépendamment les unes des autres (les unités n'additionnent donc pas leur valeur de combat en défense). Si plusieurs unités visent un même hexagone, leur valeur ne sont pas additionnées mais on assiste à autant de résolution du tir de barrage dans cet hexagone qu'il y a d'unités attaquantes, indépendantes les unes des autres.
- lancer un dé pour chaque unité visée par une unité effectuant un tir de barrage. Modifiez le résultat par le terrain. Si le jet de dé est inférieur ou égal à la valeur de barrage de l'attaquant, l'unité visée devient une UD.
- pour chaque unité qui devient de la sorte UD, lancez un dé. Pour un résultat de 5 ou 6, enlever un pas de perte à l'unité. Pour tout autre résultat, rien ne s'applique. Il n'y a pas de modificateur qui s'applique à ce jet.

Les centres de ravitaillement ne peuvent pas devenir UD ni même être détruits par un tir de barrage.

Les navires peuvent devenir UD et perdre un pas de perte de la sorte. Ne pas appliquer de modificateur de terrain pour un tir de barrage sur un navire.



1.7b Tirs de Barrage de Soutien [ou actif]

Seule l'artillerie hollandaise qui n'a pas bougé dans la précédente phase de mouvement peut effectuer des tirs de barrage de soutien. Les tirs de barrage de soutien se résolvent dans un premier temps de la même façon que les tirs de barrage normaux. Puis, en plus, placer un marqueur de Barrage dans l'hexagone visé. Celui-ci indique que toute unité qui pénètre dans cet hexagone subit un tir de barrage normal.

Retirer immédiatement le marqueur de barrage si une unité ennemie est située dans un hexagone adjacent à l'unité d'artillerie ayant institué ce tir de barrage de soutien ; ou si l'unité d'artillerie devient UD ; ou si l'unité d'artillerie se déplace. Le joueur hollandais peut décider lors de son tour de mouvement ou d'exploitation (et uniquement pendant ses moments là et lors de son tour) de retirer de la carte autant de marqueur de barrage qu'il lui plait. Un marqueur ainsi enlevé peut être alors placé en un autre endroit de la carte si les conditions exposées ci-dessus sont remplies.

Les navires, unités de mortiers, de barrage aérien et toute unité d'une nationalité autre que hollandaise ne peuvent pas effectuer de tir de barrage de soutien.

1.7c Artillerie et combat standard

Les unités d'artillerie peuvent utiliser leur valeur de barrage comme une valeur de combat classique. Dans ce cas, il n'y a aucune différence avec un combat normal à part que les artilleries utilisant cette possibilité ne peuvent pas réaliser de combat de débordement.

Il n'est pas possible pour une unité de réaliser un tir de barrage et de mener un combat classique dans le même tour – puisque les unités ne peuvent pas effectuer de tir de barrage si elles sont dans une zone de contrôle ennemie.

1.8 Tirs Anti-Aérien (Tirs A-A)

Les unités possédant une portée en violet sont capables d'effectuer des tirs A-A. Le joueur qui n'est pas en phase (le joueur dont ce n'est pas le tour de jouer) peut effectuer des tirs A-A après que le joueur en phase ait placé tous ses barrages aériens, parachutages et transports aériens sur la carte. Les unités Anti-Aériennes utilisent leur valeur de combat comme valeur de tir A-A et cette valeur de combat peut être utilisée comme n'importe qu'elle autre unité pour un combat terrestre classique (à part que ces unités ne peuvent pas attaquer en combat de débordement).

1.8a Restrictions du tir A-A

Chaque unité A-A ne peut réaliser qu'un seul tir A-A par tour (voir explications plus en avant). Ce tir affecte tous les barrages aériens, parachutages et transports aériens situés dans l'hexagone cible mais n'affecte aucun autre type d'unité situé dans cet hexagone. Une unité A-A ne peut pas diviser son tir entre plusieurs hexagones. Au contraire des tirs de barrages, si plusieurs tirs A-A visent le même hexagone, les valeurs sont additionnées.

Pas plus de 4 points A-A peuvent être utilisés contre un même hexagone. Les points en excès sont perdus.

Exception à la restriction d'un tir A-A par tour : si une unité subit un tir de barrage aérien dans son propre hexagone, alors elle doit par obligation effectuer un tir, mais ce tir ne compte pas dans la restriction pour ce tour. Si le barrage aérien est annulé ou s'il ne la rend pas UD, alors elle peut effectuer un autre tir A-A dans le reste de ce tour.

1.8b Exceptions

N'appliquer pas les tirs A-A aux unités de la zone spéciale de parachutage allemande et à aux unités qui amerrissent (ces unités sont répertoriées dans les règles 2.4 et 2.5c à f). Les tirs A-A s'appliquent normalement aux centres de ravitaillement, à l'exception qu'un centre de ravitaillement qui n'est pas parachuté et qui est soumis à une dispersion voit sa mission automatiquement annulée (puisque'il doit absolument arriver sur son propre aérodrome). Les centres de ravitaillement parachutés subissent la dispersion comme toute unité suite au tir A-A, mais pas automatiquement à partir du tour 3 comme l'indique la règle 2.5g. Les chefs sont affectés normalement par les tirs A-A.



1.8c la résolution des tirs A-A

Additionner les valeur A-A puis lancer un dé pour chaque cible possible présente dans l'hexagone (pour chaque unité en plein parachutage, transport aérien et pour chaque barrage aérien ; en utilisant es même points A-A pour chacun). Il n'y a pas de modificateur.

Si le résultat est inférieur ou égal à la valeur totale A-A (rappel : max. de 4),

l'unité visée est dispersée (ou est annulée dans le cas d'un barrage aérien ou du transport d'un centre de ravitaillement sur un aérodrome).

Si le résultat est supérieur, il n'y a pas d'effet.

Si une unité est dispersée à cause d'un tir A-A, effectuez immédiatement un jet pour évaluer les pertes. Lancer un dé pour chaque type d'unité présent :

1.2 -> Pas d'effet

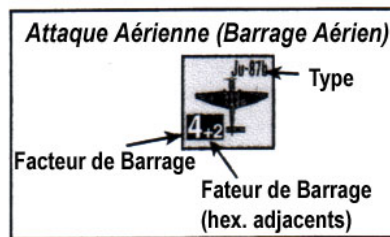
3-4 -> Destruction d'un point de Ju-52

5-6 -> Destruction d'un point de Ju-52 et un pas de perte pour une unité*

* les centres de ravitaillement parachutés sont placés sur leur face réduite ou sont détruits s'ils étaient déjà réduits.

1.8d Dispersion due aux tirs A-A

A la suite d'un résultat de dispersion (voire ci-dessus), lancer un dé pour la direction et deux pour la distance. Placer l'unité à ce nouvel emplacement. Le joueur détenant ces unités dispersées peut les déplacer chacune de trois hexagones au maximum dans n'importe quelle direction (une unité peut ainsi se retrouver dans l'hexagone qui devait être celui d'origine) OU il peut décider d'annuler l'opération pour toutes les unités (elles retournent alors dans les unités disponibles pour les prochains tours – elles ne peuvent pas être larguées de nouveau durant ce même tour). Si une unité est dispersée, il est évident qu'il ne faut pas appliquer de nouveau tir A-A (la procédure est terminée).



1.9 Barrages Aériens (ou Attaques Aériennes)

1.9a Les barrages aériens ne peuvent pas être combinés avec des barrage d'artillerie, bien entendu vous pouvez réaliser et résoudre les deux type de barrage (aérien et d'artillerie) sur le même hexagone cible durant le même tour.

Basé sur le nombre de barrage aérien présent, suivez la procédure ci-dessous :

- 1) Placer tous les barrages. Plusieurs barrages peuvent attaquer le même hexagone. Ces attaques sont permises quelque

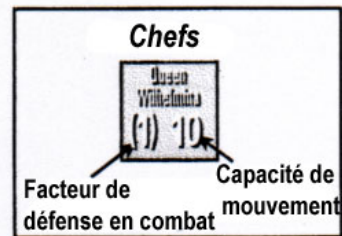
soit le type de terrain de l'hexagone cible.

2) Résoudre les tirs A-A. Enlever toutes les unités aériennes qui abandonnent.

3) Résoudre les tirs de barrage aérien. Résoudre ces barrages comme n'importe quel barrage classique.

1.9b Stukas (Ju-87b)

Les Stukas avaient à ce moment là de la guerre un impact psychologique certain. Ainsi, chaque Ju-87b a deux valeurs de barrage. Une 'normale' de 4 pour l'hexagone cible, et une de 2 pour tous les hexagones adjacents à l'hexagone cible. Dans ce dernier cas, il ne peut y avoir de pertes infligées, seule la possibilité de UD est possible.



1.10 Chefs

Il y a un certain nombre de chefs présents dans les deux camps. Certains sont des objectifs de l'invasion et sont sujet à la capture ou à l'évacuation, d'autres ont la capacité de réorganiser certaines unités.

Aucun chef ne possède de capacité au combat, ne procure de modificateur au combat ou au tir de barrage ou une quelconque autre aptitude lors des combats. Seules les effets décrits ci-dessous s'appliquent.

Les chefs sont :

Le Général Winkelmann qui est le commandant en chef de l'armée hollandaise et qui coordonne la défense de la capitale.

La capture de la Reine Wilhelmina et du gouvernement hollandais étaient des objectifs secondaires de l'attaque allemande. Pour le moral des hollandais, il est décisif que la Reine reste le plus longtemps possible dans son pays. Au matin du 13, elle fut évacuée pour l'Angleterre (le gouvernement étant parti peu avant).

Le lieutenant-général Kurt Student était le commandant de la 7^{ème} Fliieger Division et du Luftlande Korps. C'est de l'aérodrome de Waalhaven qu'il coordonna la bataille, il fut blessé le 14 alors que les troupes SS recevaient la rédition du gouvernement hollandais.

Le lieutenant-général Graf von Sponeck, commandant la 22^{ème} Luftlande Division, fut parachuté proche de l'aérodrome de Ockenburg. Il devait rejoindre Ypenbourg pour mener à bien la capture des aérodromes autour de Den Haag. Sponeck a été capturé près de Overshie le 12.

1.10a Combat et barrage des chefs

Chaque chef a une capacité de combat de 1 uniquement valable en défense. Cette valeur est utilisée normalement, en suivant ce qui suit. Les chefs ne peuvent jamais être utilisés pour absorber un pas de perte (ignorer les pertes pour les barrages et les transports aériens), mais ils peuvent retraiter avec les unités qui retraitent (les chefs ne peuvent pas retraiter d'eux-mêmes). Les chefs ne peuvent jamais être UD et les attaques de barrage n'ont aucun effet sur eux.

1.10b Empilement, mouvement et ravitaillement des chefs.

Les chefs ne comptent pas pour l'empilement et se déplacent normalement en utilisant leurs points de mouvement. Les chefs peuvent être transportés par les unités de camions du joueur hollandais. Les chefs ne sont pas affectés par le manque de ravitaillement.

1.10c Réorganisation des unités

Winkelmann, Sponeck et Student peuvent réorganiser des unités. Aucun autre chef ne possède cette capacité. Ces trois chefs ont plusieurs possibilités de réorganisation, mais certaines règles communes s'appliquent :

- 1) Seulement une seule unité par tour et par chef peut être réorganisée.
- 2) Le chef ne doit pas être situé dans une EZOC (les unités amies n'annulent pas cette restriction).

1.10d Sponeck et Winkelmann

A partir du tour 3 et pour tous les tours qui suivent, ces généraux peuvent réorganiser un pas de n'importe quelle unité empilée avec le chef (de la même nationalité pour Winkelmann, de la même division (22 LL Div) pour Sponeck). L'unité doit avoir perdu un pas de perte mais ne doit pas avoir été détruite, ni UD, ni hors ravitaillement. Mettez alors l'unité sur sa face pleine force. L'unité ainsi réorganisée peut agir normalement pour ce tour.

1.10e Student et la réorganisation des parachutistes allemands

Les parachutistes allemands ne peuvent pas être réorganisés comme Sponeck peut le faire pour la 22 LL Div. Sdutend peut, par contre, créer des compagnies de

parachutistes à part, issues des éléments détruits de la 7 Flieger Division.

Pour cinq bataillons d'infanterie FJ allemande détruits, l'allemand reçoit un des deux pas d'une compagnie de parachutiste qu'il ajoute à sa réserve d'unités disponibles. Sdutend peut faire revenir une seule de ces unités à pleine puissance par tour (durant la phase de réorganisation) et dans l'hexagone où il est présent (les compagnies en excès et en réserve attendent le tour suivant pour revenir). Si Student est dans une zone de contrôle ennemie, l'unité ne peut pas apparaître sur la carte et reste disponible pour le prochain tour où Student sera hors d'une zone de contrôle ennemie. Le nombre de pions fournis avec le jeu limite le nombre de ces compagnies disponibles en même temps. Une fois en jeu, ces compagnies peuvent être réorganisées par Student comme Sponeck le peut pour la 22 LL Div (Sdutend peut réorganiser une compagnie de parachutistes OU réorganiser une compagnie déjà présente dans son hexagone, mais pas les deux dans le même tour).

1.10f Capture des chefs

Un chef est capturé si :

- 1) le chef est empilé avec des unités qui sont détruites dans un combat (sauf tirs de barrage) ou
- 2) si l'hexagone dans lequel est présent le chef est dénué d'unités amies alors qu'il est attaqué ou subit un mouvement de débordement.

Lorsqu'il est capturé, retourné le pion (face POW) et placé le sous l'unité qui a effectué la capture (l'unité ou les unités qui ont pénétré dans l'hexagone où était le chef).

1.10g Emprisonnement

Un chef capturé doit être en permanence escorté par une unité qui va garder le chef capturé. Cette unité peut être n'importe quelle unité terrestre du joueur, sauf un camion. Si le chef capturé est de nouveau seul dans son hexagone à la fin du tour du joueur l'ayant capturé, le chef s'échappe et devient alors de nouveau disponible pour le joueur d'origine. Une seule unité peut avoir la surveillance de plusieurs chefs.

1.10h Mouvement des chefs capturés

Les chefs capturés se déplacent avec l'unité qui en a la garde.

1.10j Libération

Un chef peut être libéré de la même façon qu'il a été capturé.

1.10k Exécution

Un chef capturé ne peut pas être sorti de la carte ou exécuté, à part dans les cas suivants :

Si la Reine ou le Gouvernement sont capturés et que le joueur allemand parvient à les amener sur un aérodrome sous son contrôle, enlever le du jeu. Ils sont rapatriés en Allemagne comme trophée.

Si un général allemand est capturé et que le joueur hollandais parvient à l'amener dans l'hexagone 56.32 (Hoek van Holland) ou 59.17 (Fishing Harbor), il est automatiquement conduit en Angleterre.

2.0 Règles Spéciales pour l'Allemand

2.1 Les deux premiers tours de jeu

2.1a 1a Le joueur allemand ne joue pas les phases de ravitaillement pour le tour 1 et 2.

2.1b Tous les points allemands de Ju-52 sont disponibles au tour 1, mais seulement ceux laissés inutilisés au tour 1 sont disponibles au tour 2. De nouveaux appareils deviennent disponibles au tour 3. Résoudre normalement les tirs de barrage aériens pendant ces deux premiers tours.

2.1c Les unités des amerrissages et des zones spéciales de parachutage sont seulement disponibles au tour 1.

2.2 Unités d'assaut

Les unités d'assaut allemandes possèdent une petite flèche blanche à la gauche de leur valeur de combat.

Doubler leur valeur de combat lorsqu'elles effectuent un combat de débordement.

De même, donnez leur un modificateur de +2 lors de la résolution d'un combat si toutes les unités attaquantes sont des unités d'assaut et si c'est un combat de débordement. Aucun de ses effets ne s'applique lors des combats standards ou en défense.

2.3 Les points de Ju-52

Les avions de transport Ju-52 sont le moyen par lequel la plupart des unités allemandes et du ravitaillement sont transportées dans le jeu. Chaque point de Ju-52 représente quatre à six appareils. Des pertes conséquentes de ce modèle pour cette opération auraient des conséquences fâcheuses pour les opérations futures (comme la Crète ou le pont aérien de Stalingrad). Pour cette raison, la perte en trop grand nombre de ces appareils affecte le niveau de victoire.

2.3a La piste des Ju-52

Le joueur garde en mémoire le nombre de Ju-52 encore disponible sur la piste de Ju-52. Le jeu commence avec le nombre indiqué à côté de la piste de Ju-52, selon le scénario choisi.

Ajuster le nombre de Ju-52 disponibles au début de chaque tour en retranchant au nombre de Ju-52 le nombre de Ju-52 détruits lors du tour précédent (voire aussi 2.1b). Déplacer le marqueur en conséquence.

Chaque point ne peut être utilisé qu'une seule fois pendant un tour.

2.3b Capacité de transport

Chaque point de Ju-52 peut transporter une unité (les chefs compte pour une unité dans ce cas). Chaque centre de ravitaillement indique sur son pion le nombre de point de Ju-52 nécessaire à son transport (dans le cercle).



2.3c Epaves

Occasionnellement, un transport aérien peut aboutir à une épave de Ju-52. Lorsque cela se produit, placer un marqueur d'épave sur l'hexagone d'aérodrome. Un aérodrome ne peut pas avoir plus d'un seul marqueur épave (ignorer les résultats d'épave supplémentaires) et le seul effet du marqueur épave est de donner un modificateur sur la table de transport aérien. Les marqueurs ne peuvent être retirés, déplacés ou changés. Les épaves n'apparaissent que dans les hexagones d'aérodrome. Leur effet est immédiat à partir du moment où ils sont posés.



2.4 Amerrissages

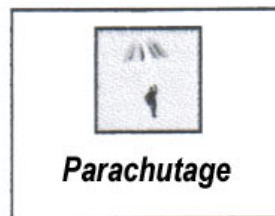
Douze hydravions He-59 étaient présents pour déposer des unités de la 11^{ème} compagnie et du 16^{ème} régiment de parachutiste près des ponts de la rivière Maas, au cœur de Rotterdam.

2.4a Procédure

Les trois bataillons peuvent être débarqués ensemble ou séparément (ce sont les trois unités qui possèdent un symbole d'hydravion au verso). Placer ces unités (face du symbole hydravion) dans des hexagones de mers partiels (mi-terre, mi-mer) ou sur un hexagone de fleuve partiel (jamais dans un hexagone de mer ou fleuve plein, une partie de terre doit aussi être présent dans l'hexagone). Le largage ne peut avoir lieu que dans le premier tour du jeu. Ces largages ne mobilisent pas de points de Ju-52. Ce largage n'est pas affecté par les tirs Anti-Aériens et n'utilise pas la table d'atterrissage des Ju-52. Ce largage est automatiquement réussi dans l'hexagone cible.

2.4b Après le largage

Retournez les unités sur leur face normale. Les troupes larguées de cette manière peuvent bouger et combattre normalement dès le tour où elles sont larguées.



2.5 Parachutage

2.5a Procédure

Le joueur allemand peut parachuter autant d'unités de la 7^{ème} Flieger Div qu'il le souhaite ainsi que les centres de ravitaillement (étant seulement limité par le nombre de points de Ju-52 disponibles ; voire 2.3a et 2.3b).

Placer les unités parachutées sur leur face de parachutage (les unités A-A et les centres de ravitaillement ne possèdent pas de face de parachutage, placer les face pleine) dans n'importe quel hexagone, au choix du joueur. Les zones historiques de parachutage sont indiquées dans chaque scénario si vous voulez les utiliser (mais vous n'êtes pas obligé !). Ils peuvent être placés dans n'importe quel hexagone de plaine, de verger ou de dune. Cet hexagone est l'hexagone cible.

Un maximum de 4 pas peuvent être placés dans un même hexagone cible pour un même tour.

Une fois tous placés, effectuer les tirs A-A contre eux. S'il n'y a pas de tir A-A en réaction pour un hexagone cible (et/ou le point de règle 2.5g ne s'applique pas), toutes les unités parachutées sur cet hexagone cible arrivent alors automatiquement dedans.

2.5b Après le parachutage

Une fois tous les tirs A-A effectués et leurs effets appliqués, larguer toutes les unités, hexagone par hexagone indépendamment (incluant toutes les unités dispersées, si le joueur n'a pas choisi d'annuler leur mission). Retournez toutes les unités parachutées sur leur face pleine.

Si, à la suite d'une dispersion, les unités ont été contraintes d'occuper un hexagone où figure un des terrains suivants, appliquez en les effets (ne s'applique pas dans le cas des zones spéciales de largage, voire 2.5e et 2.5f) (les centres de ravitaillement sont affectés normalement comme décrit ci-dessous) :

- 1) hexagone de ville : Eliminer deux pas de perte. (un seul pas dans le cas d'un centre de ravitaillement).
- 2) Hexagone de village ou de bois : Eliminer un pas de perte.
- 3) Hexagone de pleine mer/fleuve (comprenant les hexagones avec un pont) ou un hexagone occupé par des unités ennemies : Annuler le parachutage et remettre ces unités en réserve pour un tour prochain.

Les unités parachutées peuvent bouger d'un hexagone seulement lors du tour où elles ont été parachutées. Même si elles ne possèdent la capacité, les unités ne peuvent pas agir durant la phase d'exploitation. Pour toute autre considération, ces unités sont considérées comme à l'habitude (valeur de combat, ...). Si elles sont parachutées dans un hexagone adjacent à une unité ennemie, elles peuvent utiliser leur capacité de mouvement de un hexagone pour tenter un mouvement de débordement (une exception au point 6.0 des règles de base de la série).

Les troupes arrivant dans le stade (voire 2.5f) peuvent bouger de trois hexagones lors du tour 1 si ces hexagones sont exclusivement des hexagones de ville. Les zones de contrôle ennemies n'ont pas d'effet sur ce mouvement. Ces unités ne peuvent pas effectuer de mouvement de débordement lors du tour 1.

2.5c Zones de largage spéciales

Trois bataillons furent lancés dans des zones très restreintes. Deux sur Dordrecht (aux alentours de 13.18) pour y prendre les ponts présents et un dans le stade de Feijenoord (28.19) pour prendre le contrôle à terme des ponts du Maas.

2.5d Procédure

La règle du parachutage en zone de village ne s'applique que dans les scénarios 5.1 et 5.3. La règle du largage dans le stade ne s'applique que dans le scénario 5.3. Le joueur peut choisir jusqu'à trois unités

pour réaliser ces opérations spéciales. Le largage se passe comme tout parachutage excepté ceci : ces unités ne sont pas affectées par les tirs A-A, ne subissent pas les pertes expliquées en 2.5b dues au terrain et la réalisation de ces opérations ne peut avoir lieu que durant le premier tour. Ces unités ne sont jamais dispersées.

2.5e Zone de largage spéciale : les villages

Jusqu'à deux bataillons peuvent être désignés pour être largué dans des hexagones cibles de village. Ces deux unités peuvent être larguées dans le même hexagone ou dans deux hexagones différents.

2.5f Zone de largage spéciale : le stade

Une unité peut être désignée pour être larguée dans le stade (28.19).

2.5g Dispersion

Le joueur allemand peut parachuter n'importe qu'elle unité durant n'importe quel tour, mais à partir du tour 3, les unités parachutées sont automatiquement sujettes à la dispersion par rapport à l'hexagone cible.

Ceci s'applique pour chaque unité séparément (mais pas pour les centres de ravitaillement) :

- 1) Sélectionner l'hexagone cible et appliquer immédiatement la règle de dispersion comme expliquée en 1.8d (ainsi que l'ajustement des trois hexagones).
- 2) Le nouvel hexagone devient l'hexagone cible pour le parachutage, il en résulte (comme à la normale) des tir A-A et la possible dispersion ou abandon qui peut en résulter.

Les centres de ravitaillement ne sont pas sujets à cette règle.

2.6 Transport aérien

A partir du moment où le joueur allemand contrôle un aérodrome, il peut amener par transport aérien des unités de renfort de la 22^{ème} Luftlande Div ou de la 7^{ème} Flieger Div (même celles qui peuvent être parachutées si le joueur le désire), ou des centres de ravitaillement.

Un transport aérien ne peut pas être effectué (ou tenté) dans un aérodrome si celui-ci est occupé par des unités ennemies, mais il peut l'être dans une zone de contrôle ennemie et dans un aérodrome encore sous contrôle ennemi mais dépourvu de toute unité ennemie.

2.6a Procédure

Sélectionnez les unités et les centres de ravitaillement (en étant limité par le nombre de Ju-52 disponibles) et placez les dans les aérodromes choisis.

Chaque aérodrome possède une capacité standard (notée CAP) et une capacité maximale (notée Max). Si la capacité normale est dépassée, appliquer le modificateur de capacité Max sur la table de transport Aérien pour tout largage sur cet aérodrome durant ce tour. La capacité maximale ne peut être en aucun cas dépassée.

2.6b Table de transport aérien (Air Landing Table)

Après la résolution des tirs A-A, lancer un dé sur la table de transport aérien pour vérifier si aucun dommage, dispersion ou placement d'épaves ne s'est produit. Procéder ainsi pour chaque unité tentant de débarquer. La table de transport aérien ne donne des pertes applicables qu'au Ju-52 et pas aux unités transportées.

Note de conception : Il peut sembler étrange de placer une épave sur un aérodrome alors que les troupes sont dispersées en dehors de celui-ci. Un mauvais atterrissage donnant lieu à une épave dans les premiers temps d'un transport de troupes peut mener à la dispersion des troupes puisque la piste de l'aérodrome est temporairement inutilisable. Cela n'affecte pas les autres vols dans le tour (à part le modificateur d'épave).

2.6c Après le transport : Les unités après leur transport aérien peuvent bouger, faire un mouvement de débordement et combattre normalement durant ce tour. Une fois déposées sur la carte, les troupes ne peuvent pas être transportées en dehors de la carte (les seules unités qui « peuvent » faire cela sont les généraux capturés puis évacués).

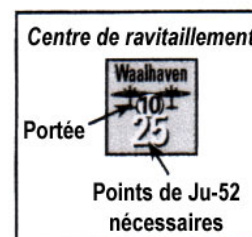
2.7 Ravitaillement

Il existe deux systèmes de ravitaillement pour le joueur allemand : les centres de ravitaillement et les ravitaillements terrestres. Les centres de ravitaillement sont disponibles tout au long du jeu et leur disponibilité dépend de la capacité du joueur allemand à prendre les aérodromes (et à les tenir !!!) et de sa gestion du nombre restreint de Ju-52 en sa possession. Les ravitaillements terrestres commencent d'être disponibles à partir du tour 10 et le restent jusqu'à la fin du jeu.

2.7a Ravitaillement terrestre

A partir du tour 10, toute unité allemande peut se ravitailler normalement sur

l'hexagone 1.28 à la condition que la dernière unité à s'y être rendue soit une unité allemande. La ligne de ravitaillement (le chemin entre l'unité à ravitaillée et l'hexagone 1.28 dans ce cas) peut être de n'importe quelle longueur et suit les règles standards des lignes de ravitaillement expliqués dans les règles de la série au paragraphe 12.1a.



2.7b Centre de ravitaillement (ou pont aérien)

Les unités allemandes peuvent utiliser les centres de ravitaillement comme des sources de ravitaillement si elles sont dans la portée de ravitaillement (indiqué sur le centre de ravitaillement), elle est calculée en point de mouvement. Une telle ligne de ravitaillement va du centre de ravitaillement jusqu'à l'unité et doit être capable d'aller jusque dans l'hexagone même de l'unité en question. La ligne de ravitaillement n'est pas affectée par les zones de contrôle ennemies, excepté pour le surcoût de points de mouvement engendré (ce surcoût est annulé par la présence d'unité amie). Un centre de ravitaillement peut ravitailler un nombre illimité d'unités.

Les centres de ravitaillement allemands peuvent entrer en jeu à n'importe quel tour. Il existe un centre de ravitaillement par aérodrome (qui ne peut être lancé que dans cet aérodrome précisément) et six autres qui peuvent être parachutés en d'autres endroits.

Chaque centre de ravitaillement précise le nombre de Ju-52 nécessaires à son transport (nombre rouge dans un cercle blanc). C'est cette valeur qui est comparée à la capacité de l'aérodrome. L'autre nombre indiqué est la portée de ravitaillement.

Chaque centre de ravitaillement possède une face à pleine puissance et une autre à puissance réduite. Le centre de ravitaillement peut être posé sur l'une ou l'autre face, au choix du joueur, ceci déterminant le nombre de Ju-52 nécessaire au transport et la portée de ravitaillement par la suite.

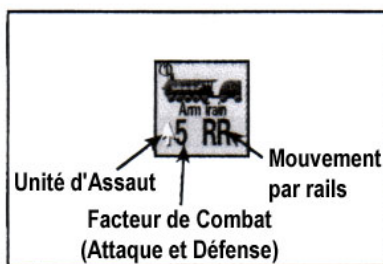
2.7c Mise en place et disparition

Appliquer le procédé d'entrée en jeu normalement (parachutage ou transport aérien).

Enlever de la carte tous les centres de ravitaillement à la fin de chaque tour de nuit. Il est nécessaire de les réinstaller chaque jour.

2.7d Mouvement et action de l'ennemi

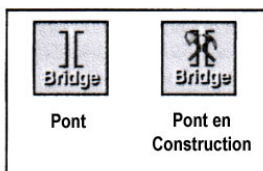
Les centres de ravitaillement ne peuvent jamais bouger. S'ils se retrouvent seuls dans un hexagone avec des unités ennemies, enlever le immédiatement de la carte (le joueur allemand peut alors les faire revenir normalement dès le tour suivant). Cela n'a donc pour effet que d'enlever le centre de ravitaillement de la carte, et non pas sa destruction définitive. Le joueur allié ne peut pas faire usage d'un centre de ravitaillement.



2.8 Le train blindé

Le train blindé fonctionne comme n'importe quelle unité normale, avec les règles spéciales suivantes.

Il a une capacité de mouvement illimitée, mais il ne peut se déplacer que le long d'hexagones de rail contigus et contrôlés. S'il est contraint d'effectuer une retraite en dehors d'un hexagone de rail, il est détruit. Le train blindé ne compte pas pour ce qui est de l'empilement. Le train blindé peut effectuer des combats standards et de débordement. Exception aux règles de base de la série : le train blindé peut conduire jusqu'à quatre combats de débordement par tour (qui peuvent être réparti de n'importe quelle manière entre la phase de mouvement et celle d'exploitation) et il n'est pas assujéti à la règle 6.1d des règles de base, il doit utiliser les hexagones de rails (et les ponts) pour exécuter les combats de débordement.



2.9 Génie allemand et les ponts

Le joueur allemand possède cinq ponts que le génie de la 9^{ème} division Panzer peut

placer. Les ponts constituent une réserve dans lequel le joueur allemand peut puiser (ils deviennent disponibles comme des renforts). Ils peuvent être placés par n'importe lequel des bataillons de génie de la 9^{ème} Div Panzer (un bataillon peut placer plusieurs ponts dans une partie).

2.9a Effets

Ce sont des petits ponts et ils ne peuvent être utilisés que sur des hexagones de canaux. Une fois placés, ils agissent comme n'importe quel pont d'origine sur la carte déjà présent sur un canal. Le pont, une fois installé, ne peut pas être détruit et ne compte pas pour l'empilement. Un pont ne peut appartenir qu'à un seul côté d'hexagone (utiliser la flèche présente sur le pion pour bien l'indiquer).

2.9b Emplacement

Le génie doit commencer la phase de mouvement adjacent au côté d'hexagone du canal, hors zone de contrôle ennemie, et pas sous un tir de barrage actif. Une unité de génie ne peut pas bouger durant le tour d'installation du pont. Placer ensuite le pion du pont sur la face de construction sur l'unité de génie (au sommet des unités s'il y en a plusieurs pour que le joueur hollandais le voit bien). Si l'unité de génie remplit toujours les conditions nécessaires à l'établissement d'un pont au début de la phase de mouvement suivante, retourner le pion du pont sur sa face définitive. Si les conditions ne sont pas remplies lors du tour suivant, le pont reste sur sa face de construction. Si l'unité de génie bouge ou effectue une retraite avant la fin de la construction du pont, retirer le pont du jeu (il est considéré comme détruit).

2.9c Une fois en place...

Une fois le pont installé, il devient un pont normal jusqu'à la fin du jeu et ne peut pas être déplacé, retiré ou détruit. Une fois que tous les ponts allemands ont été placés ou détruits, le joueur allemand ne peut plus en placer d'autres.

3.0 Règles spéciales hollandaises

3.1 Les deux premiers tours

3.1a Lors des deux premiers tours, les unités du joueur allié utilisent la moitié de leur capacité de mouvement pour la phase de mouvement et/ou d'exploitation. Les attaques normales et de débordement se résolvent normalement. Les navires se déplacent normalement. Si une unité a, en définitive, une capacité de mouvement inférieure à deux, utiliser sa capacité de mouvement non modifiée.

3.1b Il n'y a pas de phase de ravitaillement lors des tours 1 et 2.

3.1c Les tirs de barrage sont autorisés au tour 1 et 2, comme à la normale.

3.2 Ravitaillement

Les lignes de ravitaillement du joueur allié peuvent être de longueur illimitée et suivent les règles standards (voire 12.1a). Les sources de ravitaillement mentionnées ci-dessous sont disponibles si une unité alliée y est présente ou est la dernière à être passée dans cet hexagone (n'importe quelle unité alliée est nécessaire, il n'est nul besoin qu'une unité anglaise soit la dernière à être passée sur la source de ravitaillement anglaise, une hollandaise fera très bien l'affaire).

3.2a Source de ravitaillement hollandaise et française : tout hexagone contenant un symbole de ravitaillement orange.

3.2b Source de ravitaillement anglaise : Hoek van Holland (55.32).

3.3 Navires

Les navires possèdent une forte puissance anti-aérienne, en conséquence ils possèdent une valeur de tir de barrage. Les navires ne peuvent être attaqués que par des tirs de barrage. Les Navires sont toujours ravitaillés.

3.3a Effets du terrain et empilement

Les navires ignorent les effets du terrain, mais ne peuvent se déplacer que dans des hexagones de mers, de mer partiels ou de rivières majeures. Ils ne peuvent pas suivre les hexagones de rivières normaux ou les canaux. Par exemple, un navire peut aller jusqu'à l'hexagone 28.27 mais ne peut pas aller dans la rivière se poursuivant sur la gauche. Ignorer les côtés d'hexagones prohibés (en rouge) en ce qui concerne les déplacements des navires. Il n'existe pas de limite d'empilement pour les navires dans un hexagone et les navires n'ont pas d'effet sur la limite d'empilement des unités terrestres situées dans le même hexagone. Il n'y a pas de modificateur lors de la résolution des attaques aériennes prenant pour cible les navires (par exemple, ils ne peuvent se servir des villes pour « se cacher »).

3.3b Mouvement des navires

Lors de la phase de mouvement hollandaise (et seulement lors de celle-ci), le joueur hollandais peut repositionner ses navires de l'hexagone où il était situé sur n'importe quel autre hexagone pouvant l'accueillir, si l'on peut tracer une ligne continue de mouvement entre ces deux

hexagones. Pour ce point de règle, toutes les rivières majeures débouchant sur le côté nord de la carte sont considérées comme étant reliées à la Mer du Nord et inversement. Les navires ne peuvent pas transporter d'unités. Les Navires UD se déplacent normalement.

3.3c Retrait des navires

A partir du tour 3, le joueur hollandais jette un dé pour chaque navire encore en jeu. Sur un résultat de 1 ou 2, le navire est définitivement retiré du jeu. Un 3, 4, 5 ou 6 permet au navire de rester encore sur la carte. Tout navire qui réussit à sortir de la carte de la sorte rejoint la flotte anglaise.

3.4 De Twee Gezusters

Le 12 mai, l'artillerie hollandaise est sur le point d'être à court de munitions. Le navire de transport De Twee Gezusters (« Les Deux Sœurs ») est envoyé avec un chargement de munitions pour ces unités. Le navire réussit à échapper à l'aviation allemande et à décharger sa cargaison.

3.4a Arrivée et Départ

Au tour 9, De Twee Gezusters arrive en renfort. Déplacer le navire jusqu'en 8.28 ou 15.35. Si le navire survit jusqu'à la phase hollandaise du tour 10, tourner le sur son autre face (« Munitions Off-loaded » : munitions débarquées). Exécuter alors ce qui suit.

3.4b Artillerie hollandaise

Lors de la phase de ravitaillement hollandaise du tour 10, faire ce qui suit : Si le navire n'a pas réussi à débarquer les munitions (le navire a été détruit, ou, le joueur a oublié), retirer du jeu **toutes** les artilleries hollandaises (elles sont à cours de munitions). Si le navire réussit, retirer du jeu seulement les unités d'artillerie hollandaises qui ne peuvent pas tracer une ligne jusqu'à l'hexagone où se trouve le navire (en suivant les règles 12.1a). Retirer le navire à la fin du tour 10 s'il a survécu jusque là.

Pour cette règle seulement, le terme unités d'artillerie signifie seulement les unités d'artillerie et non pas ce qui peut servir comme artillerie dans le jeu. Cela n'inclut pas par exemple les unités de mortiers.

3.5 Camions

3.5a Transport

Lors de la phase de mouvement et/ou d'exploitation, les unités qui ne sont pas capables d'exploitation peuvent être transportées par camion. Pour être transportée par un camion, l'unité transportée et le camion doivent commencer la phase en étant empilé. Ils peuvent alors bouger ensemble en utilisant la capacité d'exploitation du camion. Les

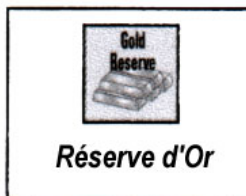
camions transportant des unités ne peuvent pas pénétrer dans des hexagones adjacents à des unités adverses (subissant ou non une zone de contrôle adverse) et ne peuvent jamais participer à un combat de débordement. Les unités transportées peuvent être débarquées dans n'importe quel hexagone le long du chemin emprunté par le camion mais une fois débarqué, l'unité ne peut plus se déplacer lors de cette phase.

3.5b Capacité de transport

Chaque pas de camion peut transporter un pas d'unité non capable d'exploitation (un camion possède au maximum deux pas). Les chefs comptent comme un pas en ce qui concerne cette règle. La réserve d'or compte pour deux pas.

3.5c Destruction

Un camion est détruit automatiquement si une unité allemande pénètre dans l'hexagone où il est situé (il n'y a pas besoin d'un combat de débordement et cette destruction ne nécessite pas la dépense de points de mouvement supplémentaires) ou s'il est situé dans une zone de contrôle adverse (et si le camion n'est pas empilé avec une unité terrestre alliée). Si un camion est empilé avec des unités alliées, il ne peut pas servir pour absorber des pertes en combat et ne peut pas effectuer de retraite si les autres unités y sont contraintes.



3.6 La Réserve d'Or Hollandaise

Dans la nuit du 10 Mai, 22 millions de florins sont évacués de la banque de Rotterdam par un destroyer anglais. Transporté en Angleterre, cette réserve d'Or sert au dépense du gouvernement en exil durant le reste de la guerre.

La réserve d'Or ne peut être transportée que par une compagnie d'infanterie sans perte ou par une unité de camions. L'unité transportant l'or possède sa capacité normale de mouvement et il ne lui coûte pas de point supplémentaire pour le chargement et le déchargement de l'or (la seule restriction est de passer par l'hexagone où est situé l'or !).

3.7 Evacuation

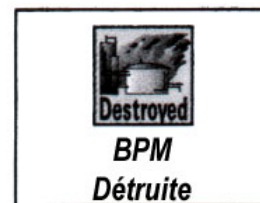
Le joueur hollandais est dans la nécessité d'évacuer la Reine, le Gouvernement et la Réserve d'Or avant la fin de la partie. S'il sont encore sur la carte à la fin de la partie, ils sont considérés comme capturés par les allemands et ils ne pourront pas permettre la poursuite de la guerre en exil. Une évacuation peut être effectuée lors de n'importe quelle phase de mouvement si l'unité devant être évacuée se trouve dans l'hexagone 56.32 (Hoek van Holland) ou 59.17. Dans ce cas, retirer ces unités du jeu. Plus une évacuation se fera tardivement, moins le joueur allemand recevra de point de victoire mais attention à ne pas le faire trop tardivement sous peine d'échec.

3.8 Intervention Anglaise

Pour le malheur des hollandais, l'intervention anglaise fut très limitée. Elle ne consista qu'en quelques interventions aériennes, une intervention ponctuelle de la Royal Navy (pour la destruction de la raffinerie BPM) et une force terrestre pour tenir Hoek von Holland afin que la Reine et le Gouvernement puissent être évacués.

3.8a Restrictions de mouvement

Les unités anglaises ne peuvent pas s'éloigner à plus de 3 hexagones de Hoek von Holland (55.32). Si une unité anglaise ne peut pas respecter cette règle, elle est immédiatement détruite.



3.8b BPM raffinerie

Au moment où le joueur hollandais entame le tour 5, si un ou les deux hexagones des installations pétrolières BPM (*Bataafse Petroleum Maatschappij*) (36.28 et 37.28) ne sont pas occupés par des unités allemandes, placer un marqueur de raffinerie détruite sur chacun des tels hexagones. Ceci ne compte que pour le calcul des points de victoire.

3.8c Support aérien

Le support aérien anglais n'est disponible qu'au tour 7 et seulement durant ce tour. Ce qui est disponible en unités aériennes anglaises pour ce tour est utilisable normalement.

3.9 Restrictions françaises

Le joueur peut librement utiliser les unités françaises comme si elles étaient des unités hollandaises, sauf pour toutes les règles ci-dessus (3.0 et suivant) qui ne s'appliquent qu'aux unités de nationalité hollandaise.

4.0 Victoire

Calculer les points de victoire des deux joueurs comme expliqué ci-dessous. Soustraire le total hollandais du total allemand et comparer le résultat aux conditions de victoire présentes à chaque fin de scénario.

Appliquer seulement les points de victoire s'il sont disponibles dans la zone de jeu précisée au début de chaque scénario.

4.0a Termes

« sous son Contrôle » signifie être le dernier joueur à avoir arrêté ou fait passer une de ses unités sur l'hexagone en question. Dans le cas d'un pont, être le dernier joueur à avoir fait passer une unité d'un côté du pont à l'autre côté du pont. Lorsqu'un pont est présent sur un côté d'hexagone et que chaque camp en contrôle un côté, le pont ne rapporte des points de victoire à aucun des deux camps. Un aérodrome n'est contrôlé que s'il répond aux conditions du paragraphe ci-dessus et s'il n'est pas à portée d'une unité anti-aérienne adverse.

4.0b Points stratégiques

Ces Points de victoire sont aussi listés sur la carte. Seul le joueur allemand compte ces points dans son total.

Dordrecht Railroad Bridge (13.19 à 14.19)	1 pt
Dordrecht Road Bridge (13.19 à 14.19)	1 pt
Moerdijk Railroad Bridge (5.26 à 6.25 à 7.25)	1 pt
Moerdijk Road Bridge (5.27 à 6.26 à 7.26)	1 pt
Rotterdam Bridges (31.19)	5 pt
Waalhaven Airfield (30.24)	5 pt
Ypenburg Airfield (49.316)	8 pt
Valkenburg Airfield (57.04)	3 pt
Ockenburg Airfield (58.21)	1 pt

En cours de partie, appliquer immédiatement ces points gagnés sur la piste de points de victoire sur la carte lorsque l'allemand les contrôle (et retirer les immédiatement si le joueur hollandais en reprend le contrôle).

4.0c Pertes

Seulement le joueur hollandais compte ces points de victoire dans son total.

Par tranche de 10 bataillons de parachutistes détruits (arrondir normalement)	1 pt
Par tranche de 5 Ju-52 détruits (arrondir normalement)	1 pt

En cours de la partie, une piste sur la carte sert à enregistrer ces pertes.

4.0d Capture

Appliquer les points au camps concerné si le pion est capturé ou sous le contrôle du camp adverse.

Pour le joueur allemand :

La Reine Wilhelmina	3 pt
Le Gouvernement	2 pt
Le Général Winkelmann	1 pt
La Réserve d'Or	1 pt

Une de ces unités qui n'est pas évacuée à la fin du jeu est considérée comme capturée par le joueur allemand.

Pour le joueur hollandais :

Le Général Sponeck	1 pt
Le Général Student	2 pt

4.0e Autres points

1) si aucun des hexagones de la raffinerie BPM n'a été détruit, donner 1 point de victoire au joueur allemand.

2) pour les scénarios 5.3 seulement : Déterminez la longueur de la Ligne de Communication que le joueur allemand a ouvert (la longueur le long de la route expliquée ci-dessous (en partant de 1.28) qui ne possède pas d'unité hollandaise dessus ou adjacentes).

Cette route regroupe tous les hexagones de route, de rail et de route majeure comme suit :

1.28 à 13.19 à 27.18 à 31.19 à 34.21 à 38.20 à 53.16

Cette route est indiquée sur la carte.

Comptabilisez le nombre d'hexagones à partir de l'hexagone 1.28 jusqu'à ce que vous trouviez le premier hexagone bloqué (s'il y en a un). Un hexagone est bloqué si un hexagone contient une unité ennemie.

ligne de communication s'arrête à ce point (quelque soit la suite d'hexagones dégagés au-delà de cet hexagone bloqué).

Diviser le résultat par 6 et arrondissez normalement. Le résultat est le nombre de points de victoire que le joueur allemand reçoit (avec au maximum 10 points).

3) Certains renforts hollandais, si le joueur hollandais décide de les faire entrer en jeu, rapportent des point de victoire au joueur allemand. Ce choix laissé au joueur hollandais de prendre ou non les unités listées dans les scénarios contre des points de victoire ne peut être fait que lors de la phase de renfort du tour concerné. Si le joueur hollandais décide de ne pas prendre ces troupes, il ne pourra plus les faire entrer en jeu par la suite.

4.0f Evacuations hollandaises

Donner au joueur allemand les points de victoire qui suivent suivant le tour où chaque chef est évacué :

La Reine Wihelmina	
10 Mai	2 pt
11-12 Mai	1 pt
Après le 12 Mai	0 pt

Le Gouvernement Hollandais	
10 Mai	2 pt
11-12 Mai	1 pt
Après le 12 Mai	0 pt



Les Ponts cruciaux du Maas au centre de Rotterdam

ou est adjacent à une unité ennemie. La

5.0 Scénarios

Chaque liste de placement des unités pour les scénarios indique les informations suivantes :

[Numéro de l'hexagone] : [valeur de l'unité] [nature de l'unité] [taille de l'unité] suivies de leur identification.

Les identifications des unités n'ont pas d'incidence dans le jeu, elles ne sont là que pour l'intérêt historique.

Toutes les unités sont soit allemandes, soit hollandaises, sauf précisions contraires.

Traduction pour tous les scénarios :

Allied or German Reinforcements : renfort alliés ou allemands

Turn : tour

Entry Zone : zone d'entrée en jeu

Point de victoire entre crochet et en gras lorsqu'il y a lieu (se reporter à la règle 4.0e).

Air Supply Heads : centre de ravitaillement

None start on the map : aucune unité ne commence le jeu sur la carte

Available for Air Drop / Air Landing / Seaplane Landing : disponible pour le parachutage / le transport aérien / l'amerrissage.

Les scénarios vous indiquent optionnellement les zones de largages allemandes.

5.1 Scénario d'introduction : Les Ponts de Moedijk et de Doerrecht

Ce court scénario permet aux joueurs de se familiariser avec les règles de parachutisme et de combat. Considérer ceci comme un échauffement pour les scénarios suivants.

Note de conception : Ce scénario favorise le joueur allemand. Si le joueur allemand suit les zones historiques de largage, il a une sérieuse chance de gagner. Pour rendre tout cela un peu plus équilibré, j'ai décalé une petite force hollandaise de sa localisation historique, sa localisation initiale ne lui permettait pas sinon d'intervenir sur les événements de ce scénario. Leur nouvelle localisation permettra à l'allemand de justifier sa peine. Souvenez-vous, il ne s'agit que d'un scénario d'initiation pour vous aider à intégrer les règles.

Information Générale :

Premier tour : 1

Dernier tour : 3

Zone de jeu : tous les hexagones à gauche ou comprenant 20.xx

Information Hollandaise :

Conféré page 10 des règles VO

Information Allemande :

Conféré page 10 des règles VO

Règles spéciales : Ne pas déterminer de support aérien pour chaque camp. Le joueur allemand reçoit 2x Ju-87b par tour.

Victoire :

Le joueur allemand gagne la partie s'il contrôle les quatre ponts rapportant des points de victoire. Sinon, c'est le joueur hollandais qui l'emporte.

5.2 Assaut sur Den Haag

Ce scénario s'intéresse plus particulièrement à la tentative de la 22^{ème} Division pour capturer les aérodromes autour de la Hague et pour prendre la capitale hollandaise.

Information Générale :

Premier tour : 1

Dernier tour : 10

Zone de jeu : tous les hexagones à droite ou comprenant 36.xx

Information Hollandaise :

Conféré page 11 des règles VO

Information Allemande :

Conféré page 11 des règles VO

Renforts allemands : Si le joueur contrôle Ypenburg et si toutes les unités de la liste de placement (du set-up) ont déjà été placées sur la carte, le joueur allemand reçoit alors immédiatement à sa disposition les unités suivantes : liste page 11 des règles VO.

Règles spéciales :

Les deux joueurs jettent le dé normalement pour le support aérien, mais reçoivent la moitié de ce qui est indiqué par la table.

Victoire :

Le joueur allemand gagne la partie s'il capture et conserve à la fin du jeu deux des trois aérodromes OU s'il a réussi à capturer la Reine et le Gouvernement.

Le joueur hollandais remporte la partie si le joueur allemand échoue.

5.3 Assaut aérien de la forteresse « Hollande »

Ce scénario couvre l'ensemble de la campagne visant à la prise de la Hollande.

Information Générale :

Premier tour : 1

Dernier tour : 15

Zone de jeu : tous

Information Hollandaise :

Conféré page 11-12 des règles VO

Information Allemande :

Conféré page 12-13 des règles VO

Règles spéciales :

Aucune

Victoire :

Victoire Majeure allemande : 25 points ou plus

Victoire mineure allemande : de 10 à 24 points de victoire

Match nul : de 6 à 9 points de victoire

Victoire mineure hollandaise : de 1 à 5 points de victoire

Victoire majeure allemande : 0 point ou moins



Véhicules blindés hollandais (M-36)



**Cette traduction a été réalisée par l'équipe de Jocade SARL.
Elle se veut la plus fidèle possible à l'original. Si malgré tous nos efforts, vous
trouviez des erreurs ou imprécisions, merci de nous le signaler à**

JOCADÉ

**32, rue de beauséjour
21000 Dijon**

jocade@jocade.com

03.80.58.25.36

**afin que nous corrigions le cas échéant cette règle. De nombreux autres joueurs
vous en seront reconnaissants.**

**Si vous voulez vous tenir au courant de nos traductions, de leur disponibilité ou
de leur état d'avancement, merci de nous contacter aux coordonnées ci-dessus ou
de consulter notre site internet :**

www.jocade.com

The Gamers
Quality Wargames Since 1988

Table de mouvement

	Mouvement		Combat et Barrage		
	MP	Notes	Effet	Notes	Barrage
Clair-Plaines [<i>Open</i>]	1		Ne		
Vergers [<i>Orchard</i>]	1		Ne		
Bois [<i>Woods</i>]	2		Dx2		+1
Marais [<i>Marsh</i>]	3	P pour les blindés	Dx2		+1
Dunes [<i>Dunes</i>]	1		Ne		
Ville [<i>City</i>]	1		Dx4		+2
Village [<i>Village</i>]	1		Dx3		+1
Rivière Majeure/Mer [<i>Major River/Sea</i>]	P		Ax1/4	Pas de débordement	
Rivière [<i>River</i>]	P		Ax1/2	Pas de débordement	
Canal [<i>Canal</i>]	+1	P pour les blindés	Ne	Ax1/2 en débordement	
Route Majeure [<i>Highway</i>]	1/3		Ot		
Route [<i>Road</i>]	1/2		Ot		
Rail [<i>Railroad</i>]	1		Ot		
Pont Majeur [<i>Full-hex Bridge</i>]	Ot		x1/4	S'applique pour A et D	-2
Pont [<i>Hexside Bridge</i>]	Ot		Ot		
Ferry [<i>River Ferry</i>]	Voir indiqué**	P pour les blindés	Ot		
Ferry [<i>Other Ferry</i>]	+1	P pour les blindés	Ot		
Bocages [<i>Field Works</i>]	Ot		Dx2		
Fort [<i>Fort</i>]	Ot		Dx3		
Côté d'hexagone prohibé [<i>Prohibited Hexside</i>]	P		Ax1/4	Pas de débordement	
Source de ravitaillement hollandaise [<i>Dutch Supply</i>]	Ot		Ot		
Ruines, Bâtiments [<i>Piers, Buildings</i>]	Ot		Ot		
Aérodrome [<i>Airfield</i>]	Ot		Ot		
Ligne de communication allemande [<i>German Line of Communications</i>]	Ne		Ne		
Fin d'une rivière majeure [<i>End of Major River</i>]	Ne		Ne		
Points de Victoire [<i>Victory Points</i>]	Ne		Ne		
Zone d'entrée [<i>Entry Zone</i>]	Ne		Ne		
Aérodrome [<i>Airfield</i>]	Ot		Ot		

Notes :

** Ajouter le coût du ferry au coût de l'hexagone de destination.

Ot : utiliser l'autre terrain présent dans l'hexagone

P : hexagone prohibé pour le mouvement ou le combat

Ne : pas d'effet

A : multiplier la valeur de combat de l'attaquant par le multiplicateur indiqué

P : multiplier la valeur de combat du défenseur par le multiplicateur indiqué

Barrage

Jet modifié	Résultat
Inférieur ou égal au facteur de barrage	UD
Supérieur au facteur de barrage	Pas d'effet

Lancer pour chaque unité séparément

Pour chaque unité qui devient UD, lancer de nouveau un dé :

1-4 pas d'effet (elle reste UD)
5-6 l'unité subit une perte

Tirs Anti-Aérien

Jet	Résultat
Inférieur ou égal au facteur A-A	Dispersion et jet de perte [abandon des barrages aériens]
Supérieur au facteur A-A	Pas d'effet

Lancer pour chaque unité séparément.
Maximum de 4 en facteur AA.

Pour chaque unité qui devient UD, lancer de nouveau un dé :

1-2 pas d'effet
3-4 un point Ju-52 détruit
5-6 un point Ju-52 détruit et un pas de perte pour l'unité

Perte lors d'un parachutage du au terrain

[Ne pas appliquer pour les unités en zones de largage spéciale]

1) hexagone de ville : Eliminer deux pas de perte. (un seul pas dans le cas d'un centre de ravitaillement).

2) Hexagone de village ou de bois : Eliminer un pas de perte.

3) Hexagone de pleine mer/fleuve (comprenant les hexagones avec un pont) ou un hexagone occupés par des unités ennemies : Annuler le parachutage et remettre ces unités en réserve pour un tour prochain

Table de Support Aérien (Hollandais, Allemand et Anglais)

Se reporter aux tables sur la carte. Lancer le ou les dés et se reporter au résultat pour savoir le nombre et le type d'appareils disponibles pour ce tour.

Ju-52 disponibles

24 pour le scénario 5.1
36 pour le scénario 5.2
72 pour le scénario 5.3

Tours de jeu

La piste de tour de jeu indique pour chaque tour les règles spéciales à prendre en compte, se reporter aux numéros de règles indiqués sur la piste de tour.

Table de transport aérien

[Air Landing Table]

Dé modifié	Résultat
1 ou moins	Destruction d'un point de Ju-52 Placer une épave sur l'aérodrome Dispersion comme en 1.8d
2	Destruction d'un point de Ju-52 Pas de dispersion pour l'unité transportée
3 ou plus	Aucun effet, atterrissage réussi

Modificateurs

-1 largage dans une EZOC (une unité amie n'annule pas ce modificateur)
-1 pion épave présent sur l'aérodrome
-2 aérodrome ayant dépassé sa capacité normale
-2 largage dans un hexagone sous un tir de barrage actif (les unités sont soumises au tir de barrage après le largage, comme normalement)
-1 largage dans un hexagone de route/route majeure ou dunes
-2 largage dans un hexagone clair

Les largages suite à des transports aériens ne sont pas autorisés dans des hexagones de vergers, marais, bois, ville, village ou tout hexagone prohibant le mouvement.

Table de Combat

Deux Dés	1/3	1/2	1/1	2/1	3/1	4/1	5/1+	
2	A3r1	A2r1	A2r1	A2	A2	A1	A1D1	2
3	A2r1	A2r1	A2	A2	A1D1	A1D1	A1D1	3
4	A2r1	A2	A2D1	A1D1	A1D1	A1D1	D1	4
5	A2	A2	A1D1	A1D1	A1D1	D1	D2r1	5
6	A2	A1	A1D1	A1D1	D1	D2r1	D2r1	6
7-8	A1	A1	A1D1	A1D2	D2r1	D2r1	D2r2	7-8
9	A1	A1D1	A1D2r1	D2r1	D2r1	D2r2	D2r2	9
10-11	A1	A1D2r1	A1D2r1	D2r1	D2r2	D2r2	D3r3	10-11
12	A1D1	A1D2r1	D2r2	D2r2	D2r2	D3r3	D3r4	12
13	A1D2r1	A1D2r2	D3r2	D3r3	D3r3	D3r4	D4r4	13
14	D3r2	D3r3	D3r3	D3r4	D3r4	D4r4	D4r5	14

Notes :

A : résultat de l'attaquant
D : résultat du défenseur
: pas de perte
r# : hexagones de retraite

Unités d'Assaut : Doublez leur capacité de combat lors des combats de débordement. Modificateur de +2 si toutes les unités lors du combat de débordement sont des unités d'assaut. Ces modificateurs ne s'appliquent jamais lors des combats standards ou en défense.