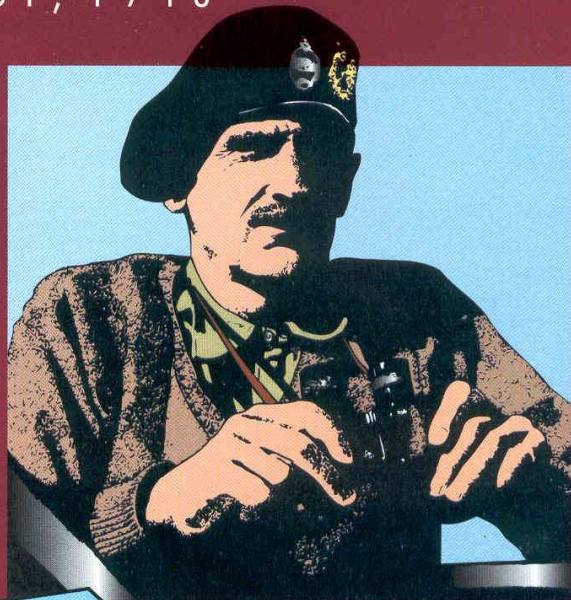


INVASION SICILY

JULY-AUGUST, 1943



GENERAL GEORGE S. PATTON



GENERAL BERNARD MONTGOMERY

By Roger B. MacGowan © 1998



U.S. 3rd Division



U.S. 1st Division



U.S. 45th Division



British 50th Division



British 51th Division

GAME DESIGN

VANCE von BORRIES

GMT
GAMES

GMT GAMES, HANFORD, CA 93232

© 1998 GMT Games, Hanford, CA 93232. Printed in USA.

INVASION: SICILY 1943 is a GMT Games trademark for its WWII Series Game simulating the War on the Italian Front.

9802

NDT : l'ensemble des abréviations a été traduit sauf cas particulier. La table au § 3.9 donne la correspondance entre les abréviations anglaises et françaises.

1.0 Introduction

Invasion : Sicily est un jeu stratégique recréant l'invasion et la conquête de la Sicile en juillet et août 1943 par les Alliés. Un joueur (ou une équipe) contrôle les forces Alliées et son adversaire (ou une équipe adverse) contrôle les forces de l'Axe (les Allemands et les Italiens). Les pions représentent des formations militaires et la carte représente le terrain réel où s'est déroulée la campagne. Le vainqueur est déterminé en fonction des pertes infligées à l'ennemi et par la capture ou la conservation d'objectifs géographiques comme les ports, les villes et les bases aériennes.

2.0 Matériel

2.1 Voir le Livret de Jeu Pour :

- L'inventaire du matériel.
- La carte.
- Les aides de jeu.
- La mise en place et la préparation.
- L'explication des unités et des marqueurs.

2.2 Les Pions

2.2.1 Il y a deux types de pions dans *Invasion : Sicily*. D'abord les marqueurs qui sont utilisés pour indiquer des informations et améliorer le déroulement du jeu. Ensuite les pions qui représentent les unités de combat qui se sont battues (ou qui auraient pu se battre) en Sicile.

2.2.2 Pour avoir une explication sur les valeurs des unités, reportez-vous à l'aide de jeu « Comment Lire les Unités ».

2.3 Le Dé

2.3.1 Ce jeu utilise un dé à dix faces. Le nombre « 0 » est lu comme un dix (10) et non comme un zéro (0).

2.3.2 Pour résoudre la plupart des fonctions du jeu, vous devrez lancer un dé pour obtenir un résultat. Souvent, ce résultat sera modifié en plus (+) ou en moins (-) en fonction des règles. On appelle cela des Modificateurs de Jet de Dé (DRM).

3.0 Concepts de Base

Les références aux sections de règles du Livret de Règles ou du Livret de Jeu ou des Tables et Tableaux sont données entre crochets [].

3.1 Ami/ennemi

Les propres unités d'un joueur, ses sources de ravitaillement et ses phases du tour sont appelées « amies » ; celles de son adversaire sont « ennemies ». Au départ, tous les hexs sont amis du joueur de l'Axe.

3.2 Hexs Contrôlés

Un hex est contrôlé par le dernier joueur à y avoir déplacé une unité de combat ou à y avoir projeté une Zone de Contrôle [3.4] incontestée.

3.3 Hexs Contigus

C'est une série continue d'hexs connectés (utilisés pour le mouvement et les routes de ravitaillement).

3.4 Zones de Contrôle

L'hex occupé par une unité et les six hexagones qui l'entourent constituent la Zone de Contrôle (ZDC) de cette unité. Les hexs dans lesquels une unité exerce une ZDC sont appelés des hexs contrôlés.

3.4.1 Une unité de combat terrestre contrôle toujours l'hex qu'elle occupe, même si elle n'exerce pas de ZDC dans les six hexs adjacents [3.4.2 et 3.4.3].

3.4.2 Capacité de projection de ZDC inhérente.

Les unités exercent une ZDC dans les hexs qui les entourent à moins que :

- a. Elles sont marquées d'une bande colorée « pas de ZDC » (No ZOC) en haut de leur pion, ou
- b. Elles sont recouvertes d'un marqueur de Désorganisation (Disrupted).

Si au moins une unité exerce une ZDC dans un hex adjacent alors cet hex est un hex contrôlé.

3.4.3 Restrictions du Terrain.

Une unité possédant une ZDC exerce cette ZDC dans tous les hexs qui lui sont adjacents si elle peut y entrer directement depuis l'hex qu'elle occupe [Tableau des Effets du Terrain (TET)].

Exception : Les ZDC ne s'étendent jamais dans les hexs de villes, bien qu'il soit facile d'entrer dans de tels hexs.

3.4.4 Les ZDC ne sont pas affectées par les autres unités, qu'elles soient amies ou ennemies, sauf pour le tracé d'une Route de Ravitaillement [6.1] ou pendant la retraite.

3.4.5 Si des unités amies et ennemies projettent une ZDC dans un hex alors cet hex est mutuellement contrôlé par les deux joueurs.

3.4.6 Une ZDC amie peut ralentir le mouvement ennemi, mais elle ne peut pas l'arrêter [7.2.1].

3.5 Empilement

L'empilement se rapporte au fait de placer plus d'une unité dans un hex. La position d'une unité au sein d'une pile n'a aucun effet sur le jeu.

3.5.1 Chaque unité terrestre a une valeur d'empilement imprimée sur son pion. Il peut y avoir au maximum 11 points d'empilement par hex à la fin de chaque phase du tour de jeu, ou après les retraites après combat. Pendant tous les autres moments, les unités peuvent entrer librement dans des hexs contenant des piles d'unités amies ou les traverser.

3.5.2 Si une pile d'unités dépasse la limite d'empilement à la fin de n'importe quelle phase ou retraite [9.6.2] alors son propriétaire doit éliminer l'excès.

3.5.3 Les unités avec une valeur d'empilement de zéro et tous les marqueurs peuvent s'empiler librement et sans limite.

3.6 Efficacité

3.6.1 La valeur d'efficacité (VE) de chaque unité représente le niveau d'entraînement, la cohésion et l'efficacité au combat de l'unité. Plus la VE est élevée, meilleure est l'unité.

Note : La face réduite de la plupart des unités présente aussi une VE réduite, mais pas toujours. Les unités de Ports/Plages sont des unités distinctes imprimées sur un même pion. Aucune ne possède de face réduite.

3.6.2 Un certain nombre de procédures de jeu nécessitent que les unités fassent des tests de VE, parfois individuellement pour chaque unité affectée et parfois pour une

pile entière d'unités. Le propriétaire lance un dé et compare son résultat à la VE de l'unité. Si le résultat modifié est inférieur ou égal à la VE de l'unité alors le test est réussi. Si le résultat modifié est supérieur alors le test a échoué.

3.6.3 La VE des unités peut être réduite à cause des pertes en combat, de la désorganisation des assauts aéroportés, par le manque de ravitaillement, et (pour les unités Italiennes) la Démoralisation. En aucun cas la VE d'une unité ne peut être inférieure à zéro.

3.6.4 La VE des unités Italiennes CCNN peut être augmentée si la Reprise du Fascisme est obtenue sur la Table de la Chute de Mussolini [14.3.4].

3.7 Météo

Les conditions météorologiques peuvent affecter certaines opérations en Sicile, comme le ravitaillement, le mouvement, et la disponibilité aéronavale.

3.7.1 La Table Météo.

Pendant le Segment Stratégique de chaque tour de jeu, le joueur Allié lance le dé et consulte la Table Météo. Le résultat s'applique immédiatement à toute la carte et pendant toute la durée du tour de jeu. Il y a deux résultats possibles pour la météo : Sec ou Pluie.

3.7.2 Certains résultats de la Table Météo incluent une Tempête. Vous trouverez une liste des effets de la Tempête (et de la Pluie) dans la Table Météo.

3.8 « Pas » des Unités

3.8.1 Les pas représentent la durabilité des unités de combat. La plupart des unités de combat de *Invasion : Sicily* ont deux pas. Le recto de l'unité représente l'unité à pleine puissance et le verso représente l'unité à force réduite.

3.8.2 Lorsqu'une unité à pleine puissance perd un pas elle est retournée sur son verso (face réduite). Si elle subit un second pas de perte, elle est éliminée et retirée du jeu.

3.8.3 Plusieurs unités n'ont qu'un seul pas de force de combat. Ce sont :

- Les unités de Ports/Plages Alliées [6.1.3].
- Les unités de Défense Côtière Italiennes [14.1.1].
- Les unités d'Ersatz Allemandes [15.3.2].

d. Les unités de la taille d'un bataillon et les unités d'artillerie des deux camps.

3.9 Abréviations Communes

FA/FD = force d'attaque/défense (AS/DS)

TRC = Table de Résultats des Combats (CRT)

VE = Valeur d'Efficacité (ER)

TJ = Tour de Jeu (GT)

CM = Capacité de Mouvement (MA)

PM = Point de Mouvement (MP)

NR = Non Ravitaillé (OoS)

TET = Tableau des Effets du Terrain (TEC)

ZDC = Zone de Contrôle (ZOC)

LDC = Ligne de commandement LOC

EU = Evacuation d'Urgence (EE)

PR = Point de Remplacement (RPs)

PT = Piste des transports (TRT)

Modificateur de Jet de Dé (DRM)

4.0 Séquence de Jeu

Invasion : Sicily est joué en tours de jeu successifs, chacun composé des Segments décrits ci-dessous. [Voir aussi la Séquence de Jeu Etendue pour une explication détaillée de chaque Phase].

A. Segment Stratégique (les 2 joueurs)

- Phase des Evénements Spéciaux
- Phase Météo
- Phase de Détermination du Ravitaillement
- Phase de Préparation Aéronavale

B. Segment des Opérations Alliées

- Phase de Transport Allié
- Phase de Mouvement Allié
- Phase de Réaction de l'Axe
- Phase de Combat Allié
- Phase de Mouvement Motorisé Allié

C. Segment des Opérations de l'Axe

- Phase de Transport de l'Axe
- Phase de Mouvement de l'Axe
- Phase de Réaction Alliée
- Phase de Combat de l'Axe
- Phase de Mouvement Motorisé de l'Axe

D. Segment de Réorganisation (les 2 joueurs)

- Phase de Remplacement
- Phase de Mouvement Spécial
- Phase du Génie
- Phase des Conditions de Victoire/Changement de Tour

5.0 Ravitaillement

L'état de ravitaillement d'une unité affecte ses actions pour toute la durée d'un tour de jeu.

5.1 Ravitaillement Hors-Carte

5.1.1 Les unités de l'Axe sont toujours ravitaillées lorsqu'elles sont dans la Case de l'Italie et dans la Case d'Evacuation d'Urgence de l'Axe.

5.1.2 Les unités Alliées sont toujours ravitaillées lorsqu'elles sont dans la Case de l'Afrique, la Case d'Invasion Amphibie, la Case d'exploitation après Invasion Amphibie, (Follow-Up) et dans la Case d'Evacuation d'Urgence.

5.2 Effets du Ravitaillement sur la Carte

Pour être ravitaillée, une unité doit être capable de tracer une Route de Ravitaillement composée d'hexs contigus jusqu'à une source de ravitaillement. Déterminez l'état de ravitaillement de toutes les unités des deux camps pendant la Phase de Détermination du Ravitaillement. L'état de ravitaillement d'une unité reste le même pour toute la durée du tour de jeu. Une unité qui n'est pas ravitaillée (NR) pendant cette phase est NR pendant tout le tour de jeu, même si elle repasse à un état ravitaillé plus tard au cours du tour de jeu.

Exception : *Ravitaillement Aérien* [11.2.2c].

5.2.1 Une unité est ravitaillée si pendant la Phase de Détermination du Ravitaillement elle peut :

- Tracer une Route de Ravitaillement vers une source de ravitaillement, *et*
- la source de ravitaillement a la capacité de ravitailler cette unité.

Si ces deux conditions *ne sont pas* remplies, alors l'unité n'est pas ravitaillée.

5.2.2 Pour indiquer l'état de ravitaillement d'une unité :

- Retirez les marqueurs Non Ravitaillé (OoS) des unités remplissant les conditions de 5.2.1 a et b.
- Posez (ou laissez) des marqueurs OoS sur toutes les unités non ravitaillées.

5.2.3 Toute unité sous un marqueur OoS est affectée ainsi :

- Sa CM imprimée est réduite de moitié (arrondissez à l'inférieur) pendant sa Phase de Mouvement et sa Phase de Mouvement Motorisé (si elle est motorisée).
- Elle ne peut pas Refuser le Combat ni faire de Mouvement de Réaction (si elle est motorisée).
- Sa FA est réduite de moitié (arrondissez à l'inférieur) et sa VE est réduite de deux (-2) au cours du combat (uniquement).
- Si c'est une unité d'artillerie, sa force ne peut pas contribuer à l'attaque ou à la défense.

5.3 Tracé du Ravitaillement sur la Carte

5.3.1 Une unité sur la carte peut tracer son ravitaillement à travers cinq hexs non routiers vers une source de ravitaillement [5.3.3 et 5.3.4] ou vers un réseau routier [5.3.5] menant à une source de ravitaillement.

5.3.2 Vous ne pouvez pas tracer de ravitaillement :

- à travers des côtés d'hexs de mer ;
- dans ou à travers une fortifications ennemies non détruites [12.0] ;
- dans ou à travers des hexs alpins à moins que :
 - l'unité traçant le ravitaillement soit une unité de montagnards ou de commandos, ou
 - le ravitaillement soit tracé dans ou à travers de tels hexs via un Réseau Routier pour tous les autres types d'unités.
- à travers des hexs occupés par des unités de combat terrestres ennemies ou des hexs vacants en ZDC ennemie incontestée.

5.3.3 Les sources de ravitaillement sur carte de l'Axe sont :

- Sicile : tout port contrôlé par l'Axe.
- Calabre : tout port contrôlé par l'Axe et tout hex de terre du bord nord de la zone de jeu de Calabre (Scénarios 3 et 4).

5.3.5 Réseaux Routiers

- Un réseau routier ami est une série d'hexs de routes principales ou secondaires connectés et menant à une source de ravitaillement amie (notez la différence entre les coûts de

mouvement sur les routes principales et secondaires).

- Le réseau routier Allié ne peut pas avoir une longueur supérieure à 40 points de mouvement routiers.
Exception : Les unités Alliées ne peuvent pas utiliser les Réseaux Routiers pour tracer leur ravitaillement vers des unités de Plages [5.5.5b].
- Le réseau routier de l'Axe peut être d'une longueur illimitée.

5.3.6 Météo et Ravitaillement

- La Pluie réduit le nombre d'hexs non routiers de cinq à quatre. Le Réseau Routier n'est pas affecté par la Pluie.
- Les Tempêtes n'affectent pas le ravitaillement.

5.4 Sources de Ravitaillement

5.4.1 Une source de ravitaillement amie d'un joueur n'est pas amie de l'autre joueur.

5.4.2 Un nombre quelconque de ports sous contrôle Allié peuvent être rendus opérationnels lors d'un tour donné (en fonction de la disponibilité des unités de Ports ou du Génie) [6.2.4]. Tout port peut être désactivé et rendu opérationnel un nombre de fois illimité au cours d'un scénario.

5.5 Capacité des Sources de Ravitaillement

5.5.1 La capacité de ravitaillement en excès d'une source de ravitaillement ne peut pas être transférée à une autre source de ravitaillement et ne peut pas non plus être économisée pour être utilisée lors d'un tour ultérieur.

5.5.2 Les unités de Ports et de Plages Alliées sont toujours ravitaillées et ne comptent pas dans la capacité de ravitaillement Allié.

5.5.3 Pour qu'un port sous contrôle Allié soit opérationnel (pour qu'il agisse comme une source de ravitaillement), une unité de Ports ou du Génie Allié doit occuper ce port pendant la Phase de Détermination du Ravitaillement.

- La Capacité du Port est le nombre maximum d'unités pouvant être ravitaillées par ce port pendant une Phase de Détermination du Ravitaillement.
- Un port peut ravitailler autant d'unités que sa capacité augmentée le lui

permet. Les joueurs doivent tracer leur ravitaillement vers une autre source de ravitaillement pour les unités en excès sinon elles seront NR et recevront un marqueur OoS.

- La Capacité de Ravitaillement d'un Port ami Allié opérationnel est composée de :

- La capacité de ravitaillement imprimée du port.
- Moins le total de marqueurs de Démolition Portuaire de l'Axe [5.5.7a].
- Plus la capacité d'augmentation de ravitaillement de l'unité de Port Allié [5.5.3f].

- Les Tempêtes ne réduisent pas la capacité des ports.
- Le joueur Allié peut reconstruire ses ports. Pendant chaque Phase du Génie, le joueur Allié peut retirer un marqueur de Démolition Portuaire (ou remplacer un marqueur -4 par un marqueur -2) d'un port contenant une unité de Ports ou du Génie Allié. Même si plusieurs ports sont qualifiés pour pouvoir retirer un marqueur, on ne peut retirer qu'un seul marqueur par tour.

- Chaque unité de Ports Allié peut augmenter la capacité de ravitaillement d'un port en utilisant sa capacité d'augmentation de ravitaillement (la capacité d'ingénierie et de reconstruction est intégrée dans chacune de ces unités). On peut ajouter autant d'unités de Ports (au fur et à mesure) qu'on le souhaite au même port, mais leurs valeurs d'augmentations combinées ne peuvent pas dépasser la capacité de ravitaillement imprimée du port (modifiée par les marqueurs de Démolition Portuaire). Les points d'augmentation de capacité portuaire en excès sont ignorés.

Exemple : C'est la Phase de Détermination du Ravitaillement du TJ 8. Le port de Palermo (hex 2407) est sous contrôle Allié. Les unités de Ports US N° 20 et 531 occupent l'hex. Palermo a une capacité de ravitaillement imprimée de huit ; cependant il y a aussi un marqueur de Démolition Portuaire -4 et un marqueur -2, ce qui réduit la capacité de ravitaillement imprimée de Palermo à deux.

Les unités de Ports US N° 20 et 531 ont une capacité d'augmentation du ravitaillement combinée de +4 (chaque unité a une valeur de +2). Seuls deux de ces quatre points peuvent être utilisés pour augmenter

la capacité modifiée de Palermo de deux. Les deux points d'augmentation de capacité en excès sont ignorés pour ce tour.

Pendant la Phase du Génie du TJ 8, le joueur Allié choisira probablement de retirer le marqueur de Démolition Portuaire -2 de Palermo car les unités qui s'y trouvent rendent cette action possible. S'il est retiré, la capacité de ravitaillement modifiée de Palermo au TJ 9 sera de quatre, et les quatre points d'augmentation de capacité des unités de Ports pourront être utilisés. Donc Palermo pourra servir de source de ravitaillement pour huit unités de combat terrestres Alliées.

- g. Au tour suivant la capture de Catania ou de Palermo par les Alliés, au cours de la Phase de Détermination du Ravitaillement, retournez les unités de Ports US N° 1051 et Britannique N° 6 de leur face d'Augmentation de Capacité Portuaire +4 sur leur face +5.

Note de Conception : Cette augmentation représente l'utilisation des ouvriers portuaires Siciliens par les Alliés.

5.5.5 Unités de Plages Alliées

- a. En fonction de leur capacité de ravitaillement imprimée, les unités de Plages convertissent les hexs côtiers qu'elles occupent en sources de ravitaillement pour les unités de combat terrestres Alliées, quelle que soit leur nationalité, si elles sont capables de tracer une LDC jusqu'à elles.
- b. Les unités ne peuvent tracer qu'une LDC de cinq hexs (quatre hexs par temps de Pluie) vers les unités de Plages, car les unités de Plages ne peuvent pas soutenir de Réseaux Routiers. En traçant la LDC, comptez l'hex côtier, mais ne comptez pas l'hex de l'unité.
- c. Les tours de Tempêtes réduisent la capacité de ravitaillement imprimée de toutes les unités de Plages de moitié (arrondissez à l'inférieur).
- d. Il ne peut y avoir qu'une seule unité de Plages par hex côtier.

5.5.6 Capacité de Ravitaillement de l'Axe

- a. Hexs du bord nord de la carte en Calabre : ravitaillement illimité.
- b. Ports de l'Axe amis et opérationnels : Capacité de ravitaillement imprimée. Les unités de Ports ne sont pas

obligatoires (les Italiens fournissent le travail et les matériaux nécessaires).

Exception 1 : Dans les scénarios 3 et 4, si le port de Reggio Calabria ne peut pas tracer son ravitaillement vers le bord nord de la carte, réduisez toutes les capacités des ports de Sicile à deux et la capacité du port de Reggio Calabria à quatre (parce que presque tout le ravitaillement de l'Axe arrivait par voie terrestre).

Exception 2 : L'Evacuation de la Sicile par l'Axe [13.6.2f] réduit la capacité de tous les ports de l'Axe en Sicile à zéro.

5.5.7 Démolition des Ports par l'Axe

- a. A chaque tour de jeu le joueur de l'Axe peut placer un marqueur de Démolition Portuaire par Phase du Génie dans un port occupé par une unité de combat terrestre Allemande. Chaque marqueur de Démolition Portuaire réduit la capacité de ravitaillement imprimée de ce port de deux unités. On peut placer plusieurs marqueurs par port occupé par l'Allemand ; cependant la capacité de ravitaillement d'un port ne peut pas être réduite à une valeur inférieure à -1. Les marqueurs de Démolition Portuaire -4 ne peuvent être utilisés que pour consolider des marqueurs de Démolition -2. Le joueur de l'Axe peut intentionnellement placer des unités de l'Axe non ravitaillées à cause de la démolition portuaire.
- b. Le joueur Allié peut retirer les marqueurs de Démolition Portuaire [5.5.3e].

6.0 Unités de Ports/Plages Alliées

6.1 Description

6.1.1 Les unités de Ports et de Plages Alliées représentent le système logistique développé par les Alliés afin de ravitailler leurs unités de combat. Ces unités sont vitales. Elles doivent être présentes avant qu'un hex de port ou côtier ne puisse devenir une source de ravitaillement opérationnelle Alliée.

Note : Les unités du Génie US peuvent aussi rendre les ports opérationnels.

6.1.2 Toutes les unités de Ports et de Plages n'ont qu'un seul pas.

6.1.3 Dans la plupart des cas, les unités de Ports et de Plages occupent le recto et le verso d'un même pion.

a. Les unités de Plages occupent le recto du pion. Elles représentent les capacités de manutentions amphibies pouvant amener les troupes et le ravitaillement sur la terre ferme, plus des capacités d'ingénierie pour améliorer et défendre les sites des plages.

b. Les unités de Ports occupent le verso du pion. Elles représentent la même unité historique, sauf que leur fonction passe à la défense, la réparation et l'extension des ports.

Exception 1 : Les unités de Plages US 4 Naval/540 et 5 Naval/40 n'ont pas d'unités de Ports sur leur verso. (Nous avons choisi ces régiments du génie pour servir d'unités de soutien de plages pour les bataillons de barges de débarquement amphibie de la Navy).

Exception 2 : Les unités de Ports BR N° 6 et US N° 1051 occupent chacune les deux faces de leur pion. Ce sont néanmoins des unités à un seul pas ; lorsqu'elles sont retournées, seule leur valeur d'augmentation de capacité portuaire change [5.5.3g].

6.1.4 Chaque unité de Ports/Plages possède :

- une valeur d'empilement,
- une VE,
- une force d'attaque de zéro,
- une force de défense,
- une capacité de ravitaillement imprimée (unités de Plages uniquement),
- une valeur d'augmentation de capacité de ravitaillement portuaire (unités de Ports uniquement),
- pas de ZDC,
- pas de CM (mais les unités peuvent être placées ou retirées).

6.2 Placement

6.2.1 Les unités de Plages ne peuvent occuper que des hexs côtiers qui sont des hexs d'invasion. Il ne peut y avoir qu'une seule unité de Plages par hex côtier.

Note : Une unité de Plages peut rester en mode Plage et servir de source de ravitaillement même si elle occupe un hex côtier contenant un port. Une ou plusieurs unités de Ports peuvent aussi occuper l'hex pour rendre le port opérationnel.

6.2.2 Les unités de Plages hors-carte peuvent entrer sur la carte uniquement pendant la Phase de Transport Allié d'un Tour d'Invasion et doivent se trouver dans la Case d'Invasion Amphibie pour pouvoir entrer.

Note : *Les unités de Ports peuvent être placées dans des ports sous contrôle Allié qui ne sont pas encore opérationnels, mais aucune unité de combat ne peut débarquer dans un tel port avant le tour suivant, lorsque le port aura été rendu opérationnel.*

6.2.4 Les unités de Ports hors-carte ne peuvent entrer sur la carte que pendant la Phase de Transport Allié depuis la Case de l'Afrique. Elles *doivent* être prise en compte dans la Capacité de Transport Naval Allié.

6.3 Retrait

6.3.1 Une unité de Plages/Ports peut être forcée de quitter un hex de port/côtier à cause d'un combat. Elle doit alors faire une Evacuation d'Urgence [13.3].

6.3.2 Pendant la Phase de Transport Allié, les unités de Plages/Ports Alliées peuvent être retirées de la carte et entrer dans la Case de l'Afrique au coût d'un point de transport naval par unité de Plages/Ports transportée.

Note : *Les unités de Ports qui retournent dans la Case de l'Afrique depuis n'importe quelle position peuvent être retournées sur leur face unité de Plages, et réciproquement.*

6.3.3 Repositionnement

6.3.3.1 Pendant la Phase du Génie, retirez n'importe quelle unité de Ports sur carte ou retournez une unité de Plages sur carte [6.5] et placez-la dans le port ami choisi.

6.3.3.2 Il n'y a pas de limitations de portée ou de supériorité aérienne.

6.3.3.3 Il n'y a pas de limite au nombre d'unités de Ports pouvant être retirées, mais on ne peut ajouter qu'une seule unité de Ports à un port donné par tour.

6.3.3.4 Le Repositionnement ne compte pas dans la capacité de transport naval [12.0].

6.3.3.5 Le Repositionnement des unités de Ports est interdit pendant les tours de Tempête.

6.3.4 Conversion

6.3.4.1 Pendant la Phase du Génie d'un tour *sans Tempête*, les unités de Plages peuvent être converties en unités de Ports. Retournez les unités de Plages sur leur face Ports et repositionnez-les dans des ports sous contrôle Allié. Cette action ne compte pas dans la Capacité de Transport Naval Allié.

6.3.4.2 Une fois convertie, la « nouvelle » unité de Ports doit immédiatement être Repositionnée dans un port sous contrôle Allié (à moins qu'elle ne puisse rester dans l'hex qu'elle occupe parce qu'un port sous contrôle Allié y est présent).

6.3.4.3 La seule limite au nombre d'unités de Plages Alliées converties pendant un tour est le nombre de ports sous contrôle Allié, et on ne peut pas placer plus d'une unité venant d'être convertie par port [6.3.3.3].

6.3.4.4 Une fois convertie, une unité de Ports sur carte ne peut plus être reconvertie en unité de Plages.

6.4 Invasions Ultérieures

Pendant la Phase de Mouvement Spécial Allié, les unités de Plages peuvent être déplacées de la Case de l'Afrique vers la Case d'Invasion pour une opération d'invasion ultérieure.

Note : *C'est la seule façon pour une unité de Plages dans la Case de l'Afrique de retourner sur la carte. Bien sur, les unités de Ports peuvent toujours retourner sur la carte en utilisant le Transport Naval Allié [6.2.4].*

7.0 Mouvement des Unités Terrestres

Pendant ses Phases de Mouvement, un joueur peut déplacer ses unités qualifiées pour le Mouvement. Les unités de Ports/Plages ne peuvent pas bouger.

Déplacez les unités ou les piles une par une, en traçant un chemin d'hexs contigus sur la grille hexagonale. Chaque unité dépense un certain nombre de PM de sa CM pour entrer dans chaque hex ou pour traverser certains côtés d'hexs [TET].

7.1 Restrictions de Mouvement

Les unités qualifiées peuvent se déplacer pendant les Phases de Mouvement, de Mouvement Motorisé et de Mouvement

Spécial, ou en faisant un Mouvement de Réaction. Ce sont les seuls cas où les « mouvements » tels qu'ils sont décrits plus loin peuvent être effectués. Pendant la Phase de Combat, les unités de chaque camp peuvent avancer ou retraiter après chaque combat ; ceci n'est pas considéré comme un mouvement dans le cadre de ces règles, et n'utilise pas non plus de PM.

7.1.1 Déplacez les unités d'un hex à un hex adjacent. Une unité ne peut pas « sauter » par-dessus un hex.

7.1.2 Il n'y a pas de limite au nombre d'unités pouvant traverser un même hex au cours d'un tour de jeu. Les limites d'empilement ne s'appliquent qu'à la fin de chaque phase et après chaque retraite.

7.1.3 Les unités peuvent se déplacer en pile, au choix de leur propriétaire [3.2]. La CM des unités empilées est celle de l'unité la plus lente de la pile, mais des unités plus rapides pourront aller plus loin avec le reste de leur CM. Les piles ne peuvent pas « ramasser » d'autres unités au cours de leur mouvement. Lorsqu'une pile a cessé son mouvement, d'autres unités peuvent se déplacer dans ou à travers son hex (avec la limite d'empilement à respecter à la fin de la phase).

7.1.4 Une unité ne peut se déplacer qu'une seule fois par Phase. Elle ne peut jamais dépenser plus de PM que sa CM totale au cours d'une Phase.

7.1.5 Une unité n'est jamais obligée de se déplacer.

7.1.6 Les PM inutilisés ne peuvent pas être économisés pour une utilisation ultérieure ni transférés à d'autres unités.

7.1.7 Une unité amie ne peut jamais entrer dans un hex contenant une unité de combat terrestre ennemie. Elle peut traverser des hexs occupés par des unités amies ou des hexs contrôlés (mais pas contrôlés par l'ennemi) sans coût supplémentaire.

7.1.8 Vous ne pouvez pas faire quitter la carte à une unité ni la faire entrer dans un terrain qui lui est interdit. Les unités forcées de retraiter hors-carte ou dans un terrain interdit sont éliminées.

Exception : *bord nord de la carte en Calabre pour l'Axe [7.6.5a].*

7.2 Effets des ZDC sur le Mouvement

7.2.1 Les unités doivent dépenser 1 PM supplémentaire pour entrer dans une ZDC ennemie. Il n'y a pas de pénalité en PM pour quitter une ZDC ennemie. Les unités ne sont pas obligées de s'arrêter après être entrées dans une ZDC ennemie et peuvent se déplacer directement d'un hex sous contrôle ennemi à un autre au cours de la même phase du moment qu'elles ont suffisamment de PM.

7.2.2 Les ZDC amies n'affectent pas le mouvement de vos unités.

7.3 Effets du Terrain sur le Mouvement

7.3.1 Chaque hex contient un ou plusieurs types de terrains. Le Tableau des Effets du Terrain [TET/TEC] identifie les terrains et donne le coût en points de mouvement pour entrer dans les différents types de terrain par temps Sec ou Pluvieux [5.1]. Lorsqu'un hex contient plusieurs types de terrains (par exemple clair et colline), les unités traversant cet hex paient le coût de mouvement le plus élevé, sauf lors d'un déplacement sur route sous certaines conditions météo [TET].

Exemple : *Par temps Sec une unité dépensera 2 PM pour entrer dans un hex contenant une colline et du terrain clair.*

7.3.2 Une unité ne peut pas entrer dans un hex si elle n'a pas suffisamment de PM à dépenser pour payer le coût du terrain et de la ZDC ennemie.

Exception : *Les unités d'Invasion Amphibie peuvent toujours entrer dans leur hex côtier cible [13.2.3].*

7.3.3 Une unité qui entre dans un hex en traversant un côté d'hex de route dépense des PM en fonction de la route quel que soit l'autre terrain dans l'hex. Un hex de route n'annule pas le coût pour entrer dans une ZDC ennemie.

Exemple : *Un hex non clair contient une route secondaire. Une unité entrant dans cet hex par un côté d'hex de route secondaire ne paiera qu'un PM. Si la route était une route principale, le coût ne serait que de ½ PM, quel que soit le terrain présent dans l'hex.*

7.3.4 Un certain nombre de terrains (comme les rivières) ne se trouve que sur

les côtés d'hex. Une unité dépense des PM pour traverser ces côtés d'hex en plus du coût d'entrée dans le terrain lui-même. Les unités traversant un côté d'hex de rivière sur une route (il existe des ponts partout où une route traverse un côté d'hex de rivière) se déplacent avec le coût de la route et ne dépensent pas le coût supplémentaire de la rivière.

7.3.5 Les unités blindées et d'artillerie ne peuvent pas entrer dans un hex de montagne ou alpin sans passer par une route.

7.4 Effets de la Météo sur le Mouvement

Utilisez la colonne du TET correspondant à la condition météo en cours.

Exemple : *Si la condition météo du tour en cours est Pluie, utilisez la colonne Pluie du TET pour déterminer le coût d'entrée correct des différents types de terrains.*

7.5 Phases de Mouvement

7.5.1 La Phase de Mouvement

- Pendant la Phase de Mouvement de chaque joueur, toutes les unités de combat amies avec une CM supérieure à zéro peuvent se déplacer si le joueur le désire (avec les limitations de 7.1).
- Les unités avec un marqueur OoS/Disrupted (Non Ravitaillé/Désorganisé) ou en ZDC ennemie peuvent toujours se déplacer pendant cette phase.

7.5.2 La Phase de Mouvement Motorisé

Bien que presque toutes les unités possèdent quelques véhicules, seules les unités identifiées comme étant motorisées (celles avec une case rouge autour de leur CM) ont les véhicules et la doctrine tactique pour cette phase de mouvement spéciale.

- Pendant sa Phase de Mouvement Motorisé, le joueur en phase peut déplacer toutes, quelques unes, ou aucune de ses unités en dépensant au maximum la moitié de leur CM (arrondissez à l'inférieur). Une unité déplacée pendant cette phase doit obéir à toutes les règles de mouvement, de ZDC et de ravitaillement.
- Les unités avec un marqueur OoS/Disrupted (Non Ravitaillé/Désorganisé) ou en ZDC ennemie

peuvent toujours se déplacer pendant cette phase.

Note : *Certaines unités, principalement l'artillerie, ont une CM orange. Bien que ces unités doivent payer les coûts de mouvement motorisés (et ne peuvent pas entrer dans les terrains interdits aux unités motorisées et blindées), elles ne peuvent pas se déplacer pendant les Phases de Réaction ou de Mouvement Motorisé.*

7.6 Cases

Une case représente une région adjacente à la carte. Elle est utilisée pour stocker les unités qui attendent d'entrer sur la carte.

7.6.1 Il existe deux cases. La Case de l'Afrique est amie du joueur Allié, la Case de l'Italie est amie du joueur de l'Axe. Chaque case se comporte comme un port opérationnel et un aéroport.

7.6.2 Les unités dans une case sont toujours ravitaillées. L'empilement et la capacité portuaire y est illimitée. Vos unités ne peuvent pas entrer dans une case ennemie. Les unités se trouvant dans une case peuvent récupérer les pas qu'elles ont perdus par la procédure de remplacement [15.0].

7.6.3 Les unités aéroportées Alliées et de l'Axe doivent se trouver dans leur case respective pour pouvoir faire un transport aérien ou un assaut aéroporté.

7.6.4 Les unités Alliées entrent dans la Case de l'Afrique de plusieurs façons :

- Elles y sont mises en place au début d'un scénario.
- Pendant la Phase de Transport, les unités de Plages/Ports et les unités de combat Alliées localisées dans des ports peuvent utiliser la capacité de Transport Naval pour quitter la carte et entrer dans la Case de l'Afrique.
- Pendant la Phase de Mouvement Spécial, les unités Alliées dans les cases d'Invasion Amphibie et d'exploitation après Invasion Amphibie, (Follow-Up) peuvent entrer dans la Case de l'Afrique [7.7.1 et 7.7.2].
- Les unités Alliées dans la Case d'Evacuation d'Urgence peuvent aussi y entrer si elles réussissent un Test de VE [7.7.3].

Note : *Les unités de Ports qui retournent dans la Case de l'Afrique*

8 Invasion : Sicily : Livret de Règles

depuis n'importe quelle position peuvent être retournées sur leur face Plage et réciproquement.

7.6.5 Seules les unités dans la Case de l'Afrique peuvent entrer dans les cases d'Invasion ou d'exploitation après Invasion Amphibie, (Follow-Up) pour une Opération d'Invasion ultérieure.

7.6.6 Les unités de l'Axe entrent dans la Case de l'Italie de deux façons :

- En sortant par le bord nord de la carte en dépensant 1 PM au cours d'une Phase de Mouvement (ou d'une Phase de Mouvement Motorisée si elles le peuvent) ou en y étant forcée par une retraite.
- En réussissant un Test de VE dans la case d'Evacuation d'Urgence pendant la Phase de Mouvement Spécial [13.3].

7.6.7 Les unités de l'Axe quittent la Case de l'Italie de trois façons :

- En dépensant 1 PM pour entrer sur le bord nord de la carte en utilisant le mouvement terrestre pendant la Phase de Mouvement de l'Axe ou (si elles le peuvent) pendant la Phase de Mouvement Motorisé.
- Par une mission de Transport Aérien (si elles sont aéroportées).
- Par le Transport Naval (si l'Evacuation de la Sicile [13.6] n'a pas été déclarée).

7.7 Cases de Transit Alliées

Le joueur Allié possède trois Cases de Transit. Il n'y a pas de limite d'empilement dans ces cases, et les unités qui s'y trouvent sont toujours ravitaillées. Aucune des unités qui s'y trouvent ne comptent dans la Capacité de Transport Naval Allié.

7.7.1 La Case d'Invasion Amphibie.

Les unités entrent dans cette case par la Planification d'une Invasion [13.1]. Elles en sortent par un Assaut Amphibie ou par un transfert vers la Case de l'Afrique ou la Case d'exploitation après Invasion Amphibie, (Follow-Up) [13.2.8].

7.7.2 La Case d'exploitation après Invasion Amphibie, (Follow-Up).

Les unités entrent dans cette case par la Planification d'une Invasion [13.1] ou depuis la Case d'Invasion Amphibie [13.2.8]. Elles en sortent lorsqu'elles font partie de l'exploitation après Invasion Amphibie, (Follow-Up) [13.4] ou

lorsqu'elles retournent dans la Case de l'Afrique [13.4.7].

7.7.3 La Case d'Evacuation d'Urgence.

Cette case contient toutes les unités Alliées survivantes qui ont été forcées de faire une Evacuation d'Urgence [13.3].

Note : Dans certains scénarios, le joueur de l'Axe a aussi une Case d'Evacuation de la Sicile identique à la Case d'Evacuation d'Urgence Allié, sauf que les unités y entrent pendant l'Evacuation de la Sicile et peuvent tenter de se déplacer vers la Case de l'Italie [13.6].

8.0 Actions Avant le Combat

La résolution du combat est précédée d'une série d'actions qui préparent le combat réel. Ces étapes sont :

- Déclaration du Combat
- Refus du Combat
- Réaction du Défenseur

8.1 Déclaration du Combat

8.1.1 Pendant sa Phase de Mouvement, le joueur en phase déclare les hex ennemis qu'il va attaquer et désigne quelles unités/piles amies adjacentes attaqueront quel hex ennemi. Les unités individuelles au sein d'une pile peuvent attaquer des hex adjacents différents. Il ne peut pas y avoir plus d'un hex ennemi attaqué par combat individuel. On place ensuite des marqueurs « Declared Combat » sur chaque unité/pile en attaque avec la flèche pointant vers l'hex attaqué (l'hex du défenseur). Lorsque les marqueurs de Déclaration de Combat ont été placés, la décision d'attaque est irrévocable, et l'hex du défenseur doit être attaqué par toutes les unités qui ont déclaré un combat contre lui.

8.1.2 Un hex occupé par l'ennemi peut être attaqué par autant d'unités qu'il est possible d'en amener dans les six hex adjacents, avec un éventuel tir de soutien de l'artillerie [10.1], soutien aérien [10.2], et soutien naval [10.3]. Tout ceci étant soumis à la Coordination de l'Attaque [9.2].

8.1.3 Les unités avec une force d'attaque de zéro ne peuvent ni déclarer ni participer à un combat. Toute unité ou pile d'unités dont la force totale d'attaque a été réduite à moins de un à cause de réductions ne peut pas attaquer.

8.1.4 Une unité ne peut pas déclarer le combat dans un hex ou à travers un côté d'hex qu'elle n'a pas le droit de franchir.

Exception : *Bien que l'artillerie n'attaque pas, elle peut apporter son soutien dans des hex où elle ne peut pas entrer.*

8.2 Refus du Combat

8.2.1 Lorsque tous les combats ont été déclarés, l'adversaire a la possibilité de refuser le combat avec les unités ou piles éligibles. Pour être éligibles, toutes les unités dans l'hex doivent être motorisées, avoir une VE de 5 ou plus, ne pas avoir de marqueurs OoS, et occuper un hex du défenseur (soumis à une attaque).

8.2.2 Faites un Test de VE avec l'unité ayant la VE la plus élevée dans la pile. Si c'est raté, la pile reste dans l'hex du défenseur. Si c'est réussi, retirez toute la pile de deux hex [9.6]. Maintenant « l'attaquant » à le choix d'avancer jusqu'à onze points d'empilement dans l'hex libéré. Notez que ces unités ne peuvent pas participer à un combat pendant leur Phase de Combat parce qu'elles n'ont plus de marqueur de déclaration de combat. Le Refus du Combat n'est pas un mouvement, c'est une retraite [9.6].

8.2.3 Une pile qui a réussi un Refus de Combat ne peut pas terminer sa retraite dans un hex qui est lui-même la cible d'une attaque déclarée, bien qu'elle puisse traverser un tel hex au cours de sa retraite.

8.2.4 Le Refus du Combat ne peut avoir lieu si le chemin de retraite doit passer dans un hex qui est en ZDC ennemie.

8.3 Mouvement de Réaction

Lorsque toutes les tentatives de Refus du Combat ont été résolues, on peut tenter un Mouvement de Réaction.

8.3.1 Le défenseur peut déplacer toutes, quelques unes, ou aucune de ses unités motorisées éligibles se trouvant dans les deux hex d'un hex du défenseur. Ce mouvement peut faire au maximum la moitié (arrondie à l'inférieur) de la capacité de mouvement des unités. Une unité motorisée est éligible pour le mouvement de réaction uniquement si :

- Elle n'a pas de marqueur OoS,
- Elle n'est pas dans une ZDC ennemie (si elle est Italienne ou Allié ; les

9 Invasion : Sicily : Livret de Règles

unités Allemandes *peuvent* se trouver dans des ZDC Alliées),

- c. Elle réussit un Test de VE,
- d. Elle n'a pas déjà refusé un combat pendant ce tour,
- e. Elle n'occupe pas un hex du défenseur.

Note : Cette phase donne au défenseur l'opportunité de réagir localement au combat. Donc si l'autre joueur n'a déclaré aucun combat à la fin de sa Phase de Mouvement, aucun mouvement de réaction n'est possible.

8.3.2 Si une unité rate sa réaction, elle reste dans son hex d'origine. Aucune autre tentative ne peut être faite pendant la Phase de Réaction pour cette unité particulière.

8.3.3 Pendant le mouvement de réaction, une unité ne peut pas entrer dans un hex adjacent à une unité ennemie ni dans une ZDC ennemie sauf si elle a suffisamment de points de mouvement et qu'une unité amie occupe déjà cet hex. Si elle entre dans une ZDC ennemie, elle ne paie pas le PM supplémentaire pour y entrer, mais elle doit immédiatement s'arrêter et ne peut pas aller plus loin jusqu'à la fin de cette phase. Le Mouvement de Réaction n'a pas besoin de se faire vers l'hex qui l'a déclenché, ni même vers un autre combat.

8.3.4 Limitations Supplémentaires à la Réaction

- a. La limite d'empilement ne peut pas être dépassée par les unités en réaction à la fin de leur mouvement de réaction.
- b. Une unité ne peut pas réagir dans un hex ou à travers un côté d'hex contenant un terrain qui lui est interdit pour le mouvement.

9.0 Combat

Un combat a lieu entre des unités adverses adjacentes lorsqu'un marqueur de Déclaration de Combat a été placé. Le joueur qui a déclaré le combat est l'Attaquant, l'autre joueur est le Défenseur. Les attaques sont résolues individuellement selon la procédure décrite en 9.4.

9.1 Paramètres de l'Attaque

9.1.1 Les unités ne peuvent attaquer que pendant une Phase de Combat.

9.1.2 Les unités qui n'ont pas de marqueur « Declared Attack » ne peuvent pas attaquer.

Exception : Les unités d'artillerie adjacentes ou non peuvent être capable d'apporter leur soutien [10.1].

9.1.3 Les seules unités ennemies qui peuvent être attaquées pendant une Phase de Combat sont celles contre qui des combats ont été déclarés.

9.1.4 Une unité peut rester dans une ZDC ennemie sans attaquer, même si cet hex occupé par l'ennemi est attaqué par une autre unité.

9.1.5 Aucune unité ne peut attaquer ou être attaquée plus d'une fois par Phase de Combat.

9.1.6 La force d'attaque d'une unité ne peut pas être divisées entre différentes attaques.

9.1.7 Retirez les marqueurs de Déclaration de Combat avant la Coordination d'Attaque de chaque combat.

9.2 Effets du Terrain sur le Combat

9.2.1 Seul les unités en défense bénéficient des avantages du terrain qu'elles occupent (elles reçoivent un DRM favorable) et des côtés d'hex de leur hex. Le terrain dans les hex occupés par les unités qui attaquent n'a aucun effet sur le combat [voir le TET].

9.2.2 Le défenseur ne reçoit qu'un seul DRM pour le terrain dans l'hex du défenseur, mais il reçoit toujours le DRM le plus élevé si plusieurs terrains existent dans son hex.

9.2.3 Le terrain de montagne et alpin réduit de moitié les forces d'attaque des unités blindées.

9.2.4 En plus du DRM du terrain de l'hex du défenseur, le défenseur peut recevoir un DRM de côté d'hex si toutes les unités qui attaquent le font à travers ce type de côté d'hex.

Exception : Les unités dans des hex côtiers en défense contre un Assaut Amphibie reçoivent toujours le DRM de +1 même si elles sont aussi attaquées depuis d'autres hex côtiers adjacents ou des hex intérieurs.

9.2.5 Une unité ne peut pas attaquer à travers un côté d'hex qu'elle n'a pas le droit de franchir pendant son mouvement.

Exception : Les unités blindées ne peuvent pas attaquer des hex de montagne ou alpins à travers des côtés d'hex sans route.

9.3 Coordination

La coordination entre les unités est essentielle pour la réussite d'une attaque ou d'une défense. Il y a beaucoup de tests de coordination à faire pendant les combats. Lorsque les joueurs doivent en faire, reportez-vous à la Table de Coordination du Combat dans les aides de jeu. Les points de soutien aériens et navals réussissent leur coordination en réussissant des jets sous des valeurs spécifiques indiquées sur la table. Les unités d'artillerie apportent leur soutien si elles réussissent leurs Tests de VE. Les unités non artillerie attaquent à pleine puissance si elles réussissent leurs Tests de VE, mais toutes les unités non artillerie ne sont pas obligées de faire ces tests [9.3.1 et 9.3.3].

9.3.1 Attaque Mono-Hex.

L'attaquant choisit une unité de la pile en attaque comme étant l'unité de tête. Cette unité utilisera sa VE plus tard au cours de la séquence de combat pour déterminer le DRM de différentiel de VE. Il n'y a pas de Test de VE pour la coordination des attaques mono-hex. Toutes les unités en attaque utilisent leur force d'attaque complète pendant la séquence de combat.

9.3.2 Attaque Mutli-Hexs.

L'attaquant choisit un « Hex de Tête » qui attaque automatiquement à pleine puissance, et tous les autres hex doivent réussir un Test de VE pour attaquer à pleine puissance. L'attaquant choisit une unité de tête dans l'hex de tête et utilisera sa VE pour la détermination du différentiel de VE.

Exception 1 : Lors du choix d'un hex de tête, il faut d'abord choisir des piles sans marqueurs OoS/Disrupted avant de choisir des piles contenant de tels marqueurs.

Exception 2 : Les piles occupant des hex d'Invasion sont automatiquement les hex de tête lors de combat multi-hexs.

Exception 3 : Lorsqu'un Effet Blindé est déclaré contre un hex du défenseur en terrain clair, alors l'unité de tête de l'hex

de tête doit être une unité blindée (case de type en jaune).

9.3.3 Les hexs qui ne sont pas l'hex de tête lors d'une attaque multi-hexs doivent maintenant faire un Test de VE pour la coordination. L'attaquant choisit une unité de tête dans chaque hex et fait un Test de VE pour chacune de ces unités. Si le test est réussi, la pile est coordonnée et sa force d'attaque totale est réduite de moitié (arrondie à l'inférieur). Les unités (ou piles) réduites à moins de un point de force d'attaque ne participent pas au combat.

9.3.4 Le joueur Allié ne peut pas utiliser les unités aéroportées ou de commandos Alliés comme unités de tête dans un hex qui n'est pas l'hex de tête, à moins que toutes les unités présentes dans cet hex ne soient des unités aéroportées ou de commandos.

Note de Conception : *Les dirigeants Alliés risquaient rarement leurs unités d'élite dans des assauts « ordinaires » (notez la pénalité en PV si vous le faites). Faire la coordination d'un hex n'étant pas un hex de tête par des unités d'élite est virtuellement sans risque en tant que tactique de jeu, mais ne correspond pas à la réalité historique.*

9.3.5 Une unité d'artillerie ne peut jamais être l'unité de tête lors d'une attaque.

9.3.6 Le défenseur peut désigner n'importe quelle unité dans l'hex du défenseur comme étant l'unité de tête de la défense. Les unités d'artillerie apportant leur force de soutien au combat ne peuvent pas être choisies (mais si une unité d'artillerie utilise sa force de défense dans l'hex du défenseur, alors elle peut être choisie comme unité de tête).

9.4 Résolution du Combat

Procédure

L'attaquant résout tous les combats déclarés dans l'ordre qu'il veut, en utilisant la séquence suivante pour chaque attaque :

I. Calculez la Force d'Attaque

a. L'attaquant retourne toutes les unités Inconnues (NDT : pions de défense côtière par exemple) dans les hexs contenant des marqueurs de Déclaration de Combat.

b. L'attaquant additionne les forces d'attaque de toutes les unités sauf l'artillerie présentes dans chaque hex contenant un marqueur de Déclaration de Combat. Certaines unités ou piles peuvent avoir leur force réduite de moitié. La réduction de moitié est cumulable (certaines unités/piles peuvent être réduites de moitié plusieurs fois. Arrondissez toujours à l'inférieur après chaque réduction. Les réductions de moitié sont faites dans cet ordre :

1. Les unités blindées attaquant à travers des côtés d'hexs de route dans des hexs de montagnes ou alpins.
2. Les unités avec un marqueur Disrupted ou OoS.
3. Les unités/piles dans un hex n'étant pas l'hex de tête qui ont raté leur Test de VE pour la coordination du combat [9.2.3].

c. L'attaquant désigne les unités d'artillerie qualifiées [10.1.2 et 10.1.3].

d. L'attaquant fait les tests de VE d'artillerie nécessaires. Une unité d'artillerie empilée dans l'hex de tête peut apporter sa force de soutien sans faire de test de VE. Toutes les autres unités d'artillerie qui réussissent leur test ajoutent leur force de soutien à la force d'attaque totale [10.1.1c]. Posez des marqueurs Fired sur toutes les unités d'artillerie désignées [10.1.1d].

Note 1 : *Poser un marqueur Fired sur une unité d'artillerie indique que son soutien a été utilisé pour un combat. Elle ne pourra pas apporter son soutien à d'autres combats au cours de cette Phase de Combat.*

Note 2 : *Le terrain ne réduit pas de moitié la force de soutien de l'artillerie. L'artillerie peut tirer par-dessus des terrains qui lui sont infranchissables.*

e. L'attaquant alloue les points de soutien aérien disponibles, fait un jet de coordination pour cela, et reçoit tous les points alloués si cela est permis par le résultat du dé [10.2].

f. L'attaquant (si c'est l'Allié) alloue les points de soutien naval disponibles, fait un jet de coordination pour cela, et reçoit tous les points alloués si cela est permis par le résultat du dé [10.3].

Note : *Le total de points de soutien d'artillerie/aériens/navals autorisé à soutenir un combat donné ne peut pas dépasser la force d'attaque totale*

engagée pour ce combat. Les points de soutien en excès sont perdus.

II. Calculez la Force de Défense

a. Le défenseur retourne toutes les unités Inconnues (NDT : pions de défense côtière par exemple) dans l'hex du défenseur.

b. Le défenseur additionne la force de défense et de soutien de toutes les unités dans l'hex du défenseur. Posez des marqueurs Fired sur toutes les unités d'artillerie désignées pour la défense.

Note : *Toute unité d'artillerie apportant sa force de soutien dans l'hex du défenseur ne peut pas utiliser aussi sa force de défense (et réciproquement).*

c. Le défenseur désigne d'autres unités d'artillerie qualifiées pour apporter leur force de soutien et leur fait faire des tests de VE [10.1.2 et 10.1.4]. Les unités qui réussissent leur test de VE peuvent apporter du soutien [10.1.1c]. Posez un marqueur Fired sur chaque unité d'artillerie après avoir fait son Test de VE.

Note : *Le terrain ne réduit pas de moitié la force de soutien de l'artillerie. L'artillerie peut tirer par-dessus des terrains qui lui sont infranchissables.*

d. Le défenseur alloue les points de soutien aérien disponibles, fait un jet de coordination pour cela, et reçoit tous les points alloués si cela est permis par le résultat du dé [10.2].

e. Le défenseur (si c'est l'Allié) alloue les points de soutien naval disponibles, fait un jet de coordination pour cela, et reçoit tous les points alloués si cela est permis par le résultat du dé [10.3].

Note : *Le total de points de soutien d'artillerie/aériens/navals autorisé à soutenir un combat donné ne peut pas dépasser la force d'attaque totale engagée pour ce combat. Les points de soutien en excès sont perdus.*

III. Rapport de Forces

Divisez le total d'attaque par le total de défense pour obtenir un rapport de forces. Arrondissez toujours ce rapport en faveur du défenseur, vers le rapport le plus proche indiqué sur la TRC.

11 Invasion : Sicily : Livret de Règles

Exemple : 29 contre 10 donne un rapport de 2 contre 1 (2,9 arrondi à 2).

IV. Effet des Blindés

Lorsque l'unité de tête d'un combat déclaré est une unité blindée alors l'attaquant reçoit un décalage d'une colonne à droite sur la TRC (donc 2 contre 1 deviendrait 3 contre 1 par exemple) si l'hex du défenseur :

- est en terrain clair,
- ne contient pas de fortifications,
- ne contient pas d'unités blindées ou antichars, et
- aucune unité blindée en attaque n'attaque à travers une rivière.

V. Déterminez les DRM pour

- Le Terrain [9.3 et TET]
- L'Assaut Amphibie [13.2.4d]
- Les Nationalités Alliées différentes [14.2.2].
- Les fortifications dans l'hex du défenseur [16.1.1].

e. Calcul du Différentiel de VE.

Comparez la VE de l'unité de tête de l'attaquant à celle du défenseur. Si une unité de tête porte un marqueur Disrupted, sa VE est réduite de 2. Si une unité Italienne est l'unité de tête après la chute de Mussolini, sa VE est réduite de un. Ces deux réductions sont cumulables : une unité Italienne peut voir sa VE réduite de trois. Si la VE du défenseur est supérieure à celle de l'attaquant, il y a un DRM positif (+) ; si la VE du défenseur est inférieure à celle de l'attaquant, le DRM est négatif (-).

Exemple : L'unité de tête de l'attaquant a une VE de 5 et celle du défenseur de 7. Soustrayez le 5 de l'attaquant au 7 du défenseur. Cela donne +2, ce qui signifie un DRM de +2, donc l'attaquant devra ajouter plus deux (+2) dans son calcul de DRM.

- Attaques à Rapport Elevé.** Les attaques supérieures à 8 contre 1 reçoivent un DRM favorable [voir la TRC].

VI. DRM final

Déterminez le DRM final. Chaque DRM +1 annule un DRM -1. Le DRM positif ou négatif restant après ces ajustements est le DRM final. Le DRM final ne peut jamais être supérieur à +3 ou inférieur à -3 ;

ignorez tous les DRM dépassant ces limites.

VII. Lancez un dé

Croisez le résultat du dé avec la colonne de rapport de forces sur la TRC. Si l'attaquant reçoit un effet blindé [9.1.1 IV], décalez le rapport d'une colonne vers la droite. Ajustez le résultat du dé avec le DRM final. Appliquez le résultat du combat aux unités impliquées avant de passer à un autre combat.

Pour tout combat dont le rapport final est inférieur à 1 contre 3, les unités de l'attaquant sont automatiquement éliminées (résultat « E ») et il n'arrive rien au défenseur. Les rapports de forces supérieurs à 8 contre 1 sont résolus sur la colonne 8 contre 1. L'attaquant ne peut pas réduire volontairement un rapport de forces.

Exemple : Il ne peut pas déclarer une attaque à 2 contre 1 si le rapport est de 3 contre 1.

9.5 Résultats du Combat [TRC]

9.5.1 Les unités d'artillerie qui ne sont pas adjacentes ne subissent pas les résultats du combat ; elles ne sont pas réduites, et ne retraitent ni n'avancent après combat.

9.5.2 Extraction des Pertes.

Lorsque c'est indiqué par la TRC, une unité prend des pertes sous la forme de pas de pertes. Une unité de combat possède un ou deux pas de pertes. Une unité perd des pas dans cet ordre : Pleine Puissance, Réduite (retournée). Une unité est à pleine puissance lorsque son recto est visible. Une unité est réduite si elle est sur son verso. Beaucoup d'unités n'ont qu'un seul niveau : Pleine Puissance. Une unité éliminée ou obligée de perdre plus de pas qu'elle n'en possède est retirée du jeu et mise de côté.

9.5.3 Lorsqu'une perte de force de combat est demandée, le propriétaire des unités retire le nombre de pas indiqué de la force totale, et non de chaque unité dans cette force.

Note 1 : L'unité de tête de l'attaquant et du défenseur doivent subir la première perte demandée par la TRC. De plus, l'unité de tête du défenseur doit prendre la perte en cas de Non Retraite si la TRC n'a pas donné de perte.

Note 2 : Si un camp à moins de pas à perdre que ce qui est demandé par le résultat, alors les pertes de l'autre camp sont réduites de 1 pas.

9.5.4 Certaines unités éliminées pourront retourner en jeu ultérieurement via la procédure de remplacement [15.0].

9.6 Retraites

Lorsque le résultat du combat nécessite que les unités retraitent, leur propriétaire déplace immédiatement les unités affectées individuellement (ou en pile [9.6.9]) d'un ou deux hexs en s'éloignant de l'hex du défenseur. Si l'unité est incapable de retraire avec les restrictions suivantes, elle est éliminée.

9.6.1 Une unité ne peut pas retraire à travers un côté d'hex de terrain interdit, en sortant de la carte, ou à travers des unités ennemies. Une unité ne peut pas retraire dans un hex où elle n'aurait normalement pas le droit d'entrer pendant sa Phase de Mouvement.

Exceptions : *Evacuation d'Urgence [13.3] et bord nord de la Calabre [7.6.5a].*

9.6.2 Une unité peut retraire à travers un hex contenant des unités amies même si cela signifie une violation (temporaire) des limites d'empilement ; cependant une unité ne peut pas terminer sa retraite en violation des limites d'empilement. Si c'est le cas, elle est éliminée.

Note de Conception : *L'élimination représente la destruction des unités de combat à cause de la désorganisation plutôt que les pertes causées par le combat.*

9.6.3 Les unités peuvent terminer leur retraite dans des hexs occupés par des unités amies se trouvant en ZDC ennemie.

9.6.4 Les unités peuvent terminer leur retraite dans un hex du défenseur où le combat n'a pas encore été résolu ; dans ce cas, elles ne contribueront pas à la défense de ce combat, et ne pourront pas être utilisées comme unité de tête. Cependant, elles devront subir tous les résultats néfastes pour le défenseur lorsque le combat sera résolu.

9.6.5 Une unité ne peut pas retraire vers une position non ravitaillée à moins qu'aucune autre position n'existe dans les limites d'empilement.

9.6.6 Si l'Evacuation d'Urgence et un chemin de retraite terrestre sont tous deux disponibles pour une unité de combat terrestre qui retraite, alors c'est le joueur Allié qui choisit l'option à appliquer. Les unités de Ports/Plages doivent toujours faire une Evacuation d'Urgence.

9.6.7 Option « Pas de Retraite »

Dans certains cas, les unités ne voudront pas retraiter.

a. L'option Pas de Retraite est limitée à une situation spécifique pour chaque camp :

Axe : Une unité ou une pile occupant une fortification en attaque ou en défense peut utiliser l'option Pas de Retraite.

Alliés : Les unités de Ports/Plages plus toutes les autres unités Alliées empilées avec elles peuvent utiliser l'option Pas de Retraite.

b. Un joueur peut toujours choisir de faire retraiter ses forces normalement au lieu d'utiliser la procédure Pas de Retraite.

c. Si l'option Pas de Retraite peut être utilisée, suivez cette procédure :

1) D'abord, retirez les pertes demandées par le résultat du combat. Si nécessaire, retournez l'unité de tête sur sa face réduite.

2) Si l'unité de tête a été éliminée au lieu d'être réduite, alors le joueur utilisant l'option Pas de Retraite désigne une nouvelle unité de tête.

3) Faites un Test de VE pour l'unité de tête.

4) Si le test est réussi, alors l'unité/pile ne retraite pas. Cependant, cette unité/pile doit perdre un pas supplémentaire (si l'unité de tête n'a pas perdu de pas suite au combat, elle doit subir cette perte. Sinon, n'importe quelle unité de la pile peut subir cette perte). Si ce pas de perte supplémentaire est le dernier pas restant dans l'hex, alors l'attaquant ne peut pas avancer après combat dans l'hex libéré.

5) Si le test est raté, faites la retraite/ évacuation d'urgence normalement.

9.6.8 Retraite à Travers une ZDC Ennemie

Toutes les unités doivent en premier lieu choisir de ne pas retraiter à travers une ZDC ennemie, contestée ou non, à moins qu'aucun autre chemin de retraite n'existe. Une unité peut retraiter à travers

un hex occupé par une ou plusieurs unités amies même si des unités ennemies projettent une ZDC dans cet hex (parce que vos unités contrôlent l'hex qu'elles occupent). Votre unité peut terminer sa retraite dans un hex occupé par des unités amies, même si cet hex est dans une ZDC ennemie.

9.6.9 Retraite Spéciale à Travers une ZDC Ennemie

a. Les unités sont automatiquement éliminées si leur seul chemin de retraite est à travers deux hexs vacants en ZDC ennemie ou plus. Cependant, une unité qui doit retraiter à travers un hex vacant en ZDC ennemie à le droit de le faire. Elle doit retraiter de deux hexs et peut être réduite ou éliminée dans le processus.

b. Les unités d'artillerie ne peuvent pas faire cette procédure. Un joueur peut choisir d'éliminer son artillerie pour permettre aux unités qui restent de faire cette retraite.

Exception : *L'artillerie blindée Alliée peut faire une retraite spéciale à travers une ZDC ennemie.*

Procédure

I. Faites la retraite de deux hexs. Les piles qui retraitent doivent rester empilées.

II. Lorsque la retraite est terminée, le propriétaire fait un Test de VE pour l'unité qui retraite. Si c'est une pile, il fait un Test de VE avec l'unité de tête de cette pile.

III. Si le test est raté, cette unité (ou l'unité de tête de la pile) doit perdre un pas. Si le test est réussi, il n'y a pas de perte. Ajoutez un DRM de +2 au Test de VE si la pile qui retraite contient une unité avec un marqueur Disrupted.

9.7 Avance Après Combat

Lorsque l'hex du défenseur a été libéré suite à un combat, les unités en attaque peuvent avancer dans l'hex vacant.

9.7.1 Un joueur doit exercer son option d'avance immédiatement, avant de passer à la résolution d'un autre combat. Un joueur n'est pas forcé d'avancer une unité. Après l'avance, les unités ne peuvent plus attaquer au cours de cette phase, même si leur avance les positionne dans un hex adjacent à des unités ennemies.

9.7.2 Seules les unités attaquantes victorieuses qui ont participé à ce combat peuvent avancer. Les unités d'artillerie ne peuvent pas avancer. Les unités peuvent avancer depuis n'importe quels hexs d'où l'attaque est provenue.

9.7.3 L'avance doit se faire dans l'hex attaqué. Les unités qui avancent ignorent les ZDC ennemies pour entrer dans l'hex. L'avance après combat n'est pas un mouvement et n'utilise pas de points de mouvement.

9.7.4 Les unités ne peuvent pas violer la limite d'empilement à la fin d'une avance après combat.

9.7.5 Il ne peut pas y avoir d'avance dans un hex du défenseur où le dernier pas a été perdu à cause de l'utilisation de l'option Pas de Retraite [9.6.7c4].

9.8 Contre-attaque

Lorsque les unités en défense ne retraitent que d'un hex après un combat (sans Refus de Combat) et si l'attaquant a avancé des unités dans l'hex libéré, alors le défenseur peut immédiatement choisir d'attaquer avec les unités qui viennent juste de retraiter. Ceci est appelé une contre-attaque.

9.8.1 La pile des unités en retraite devient la pile de tête lors d'une contre-attaque.

9.8.2 D'autres unités amies maintenant adjacentes aux unités ennemies victorieuses en attaque peuvent participer à la contre-attaque mais doivent d'abord réussir leur test de VE pour la coordination d'un hex n'étant pas l'hex de tête [9.2.2] (pour combattre à pleine puissance) et ne doivent pas être sous une déclaration d'attaque.

Exception : *Les unités d'artillerie et les points de soutien aériens et navals ne peuvent pas participer.*

9.8.3 L'option de contre-attaque doit être choisie immédiatement. Elle est ensuite résolue avant qu'un autre combat déclaré ne soit résolu.

9.8.4 La contre-attaque est entièrement optionnelle. Appliquez toutes les procédures de combat régulier, sauf :

a. Si c'est une contre-attaque de l'Axe, le joueur de l'Axe double la force d'attaque des unités Allemandes dans la pile de tête (uniquement pour les Allemands ; les Italiens ne sont pas

doublés). Les unités Alliées ne sont pas doublées.

- b. Les deux camps ignorent les DRM de terrain lors d'une contre-attaque.

Note : *Les unités qui contre-attaquent connaissent le terrain qu'elles essaient de récupérer ; mais pas les nouveaux défenseurs ; et ils n'ont pas non plus le temps de se retrancher et de s'organiser.*

9.8.5 Les unités utilisées dans une contre-attaque ne peuvent pas participer à une éventuelle contre-attaque ultérieure au cours de la même Phase de Combat.

10.0 Soutien du Combat

Une grande proportion de la puissance de combat appliquée sur le champ de bataille (particulièrement pour les Alliés) provenait des unités d'artillerie, aériennes et navales en soutien.

10.1.1 L'attaquant déclare le soutien d'artillerie pendant le calcul de la force d'attaque de chaque combat déclaré.

10.1.2 Le défenseur déclare le soutien d'artillerie pendant le calcul de la force de défense de chaque combat déclaré.

10.1.3 Faites des Tests de VE pour toutes les unités d'artillerie éligible en attaque ou en défense qui en ont besoin [10.1.2 à 10.1.4]

10.1.4 Éligibilité Générale

- a. Toute unité d'artillerie avec un marqueur Fired lors de la déclaration du soutien en attaque ou en défense ne peut pas apporter son soutien.
- b. Toute unité d'artillerie sous un marqueur Disrupted ne peut pas utiliser sa force de soutien en attaque ou en défense. Elle ne peut utiliser que sa force de défense lorsqu'elle occupe un hex du défenseur.
- c. Chaque unité d'artillerie a une case de portée contenant sa portée de tir exprimée en hexs. Comptez la portée depuis l'unité d'artillerie jusqu'à l'hex du défenseur (ami ou ennemi) en incluant l'hex du défenseur mais pas l'hex de l'unité d'artillerie. Il n'y a pas de limite au nombre d'unités d'artillerie à portée pouvant se combiner pour soutenir un combat.
- d. Aucune unité d'artillerie à portée n'est obligée d'apporter sa force de soutien.
- e. Une unité d'artillerie dans l'hex de tête de l'attaquant, ou une unité d'artillerie dans l'hex du défenseur

peut apporter sa force de soutien sans faire de Test de VE. Toutes les autres unités d'artillerie doivent chacune faire un Test de VE. Les unités qui réussissent apportent leur force de soutien au combat. Celles qui ratent ne participent pas.

- f. Une unité d'artillerie en défense peut utiliser sa force de soutien ou sa force de défense lors d'un combat, mais pas les deux.

10.1.5 Éligibilité Spécifique de l'Attaquant.

Les unités d'artillerie de l'attaquant dans la ZDC du défenseur peuvent apporter leur force de soutien dans un combat déclaré uniquement dans un hex adjacent à l'hex du défenseur. Elles sont également soumises à tous les résultats de pertes/retraites de l'attaquant.

10.1.6 Artillerie du Défenseur.

- a. Si elle se défend seule dans un hex, ou si elle se défend dans un hex ne contenant que des unités d'artillerie, une unité d'artillerie doit utiliser sa force de défense pour ce combat. D'autres unités d'artillerie qui ne sont pas dans l'hex mais à portée peuvent apporter leur force de soutien.
- b. Les unités d'artillerie empilées avec une ou plusieurs unités non artillerie dans un hex du défenseur peuvent utiliser leur force de soutien ou de défense (au choix du défenseur) et sont soumises à tous les résultats de pertes et/ou de retraites du défenseur.
- c. Les unités d'artillerie du défenseur qui ne sont pas dans l'hex du défenseur ne peuvent pas apporter leur soutien pendant la Phase de Réaction du défenseur si elles sont en ZDC ennemie. De plus, les unités d'artillerie désignées précédemment ne peuvent pas apporter leur force de soutien pendant la Phase de Combat si elles sont maintenant en ZDC ennemie (à cause de l'avance de l'ennemi lors de combats précédents).

10.1.7 Placez un marqueur Fired sur chaque unité d'artillerie (en attaque ou en défense) après avoir fait son test de coordination. De telles unités ne pourront plus apporter leur force de soutien jusqu'à la fin de cette Phase de Combat, même si elles n'ont pas utilisé leur force de soutien parce qu'elles ont raté leur test de coordination. Les deux joueurs retirent les marqueurs Fired à la fin de chaque Phase de Combat.

Note de Conception : *Il est important de se souvenir que (pour le meilleur ou pour le pire), l'artillerie de la 2èGM était très liée aux réseaux de tirs tactiques, qui prenaient beaucoup de temps à être mis en place ou changés. Les canons ayant reçu l'ordre de soutenir une attaque donnée ne pouvaient pas pivoter rapidement pour soutenir d'autres unités.*

10.2 Soutien Aérien

10.2.1 Lors de l'allocation des points de soutien aérien à un combat donné, le joueur consulte le marqueur de Points Aériens Disponibles des Alliés ou de l'Axe sur le Compteur des Points [11.1] afin de déterminer le nombre de points disponibles. Chaque point utilisé réduit le nombre de points disponibles de un. Un joueur peut utiliser plus d'un point à la fois ; il peut utiliser un nombre quelconque de points dans la limite des points disponibles. S'ils sont tous utilisés, placez le marqueur dans la case zéro.

10.2.2 Pour appliquer les points de soutien aérien à un combat, déterminez d'abord les points qui réussissent leur jet de Coordination sur la Table de Coordination du Combat. Faites un jet pour l'ensemble des points appliqués au combat, et non un jet pour chaque point. Les points qui ne sont pas appliqués à un combat ne peuvent pas retourner sur le compteur pour être réutilisés. Ils sont perdus.

10.2.3 Les points de soutien aérien qui participent sont ajoutés à la force de combat en tant que points de soutien d'artillerie.

10.3 Soutien Naval

10.3.1 Lors de l'allocation des points de soutien naval à un combat donné, le joueur Allié consulte le marqueur de Points de Soutien Navals Disponibles sur le Compteur de Disponibilité [12.1] afin d'en déterminer le nombre. Chaque point utilisé réduit le nombre de points disponibles de un. Le joueur Allié peut utiliser plus d'un point à la fois ; il peut utiliser un nombre quelconque de points dans la limite des points disponibles. S'ils sont tous utilisés, placez le marqueur dans la case zéro.

10.3.2 Pour appliquer des points de soutien naval à un combat, déterminez d'abord le nombre de points réussissant la Coordination du Combat. Faites un jet pour l'ensemble des points appliqués au combat, et non un jet pour chaque point.

Les points qui ne sont pas appliqués à un combat ne peuvent pas retourner sur le compteur pour être réutilisés. Ils sont perdus.

10.3.3 Les points de soutien naval peuvent être utilisés jusqu'à une portée de deux hexs à l'intérieur des terres depuis un hex de mer (ou un hex d'invasion); donc la plupart des hexs adjacents à un hex côtier peuvent se faire tirer dessus par du soutien naval. Notez les DRM sur la Table de Coordination du Combat pour les hexs intérieurs et lorsque l'hex de mer (ou d'invasion) est dans une zone de supériorité aérienne de l'Axe.

10.2.4 Les points de soutien naval participant sont ajoutés à la force de combat en tant que points de soutien d'artillerie.

11.0 Opérations Aériennes

Les deux camps ont engagé de grandes forces aériennes dans la bataille de Sicile. Les points de soutien aérien utilisés dans ce jeu représentent les forces aériennes tactiques utilisées par les deux camps pour soutenir les combats terrestres et, pour les Alliés, pour interdire la marine de l'Axe. D'autres opérations aériennes concernent l'assaut aéroporté, le transport aérien et le ravitaillement aérien.

Note : Le soutien aérien est décrit en 10.2.

11.1 Points de Soutien Aérien

11.1.1 Un joueur peut utiliser autant de points aériens qu'il en a de disponibles au cours d'un tour de jeu, en fonction de leur disponibilité et de la réussite du jet de Coordination. Vérifiez la Piste des Tours pour le nombre de points disponibles à chaque tour de jeu. Les points inutilisés sont perdus. Ils ne peuvent pas être cumulés d'un tour à l'autre.

11.1.2 Il n'y a pas d'unités pour représenter les points de soutien aérien individuels. Déplacez simplement le Marqueur de Points de Soutien Aérien Disponibles sur le compteur pour indiquer le nombre de points n'ayant pas encore été utilisés. Chaque point utilisé réduit le nombre de points disponibles de un. Un joueur peut utiliser plusieurs points à la fois; il peut en utiliser autant qu'il en a de disponibles. S'ils sont tous utilisés, placez le marqueur dans la case zéro.

11.2 Interdiction Aérienne Alliée

11.2.1 Les points de soutien aérien peuvent aussi être utilisés pour interdire le Transport Naval de l'Axe et l'Evacuation de la Sicile. Les points sont alloués au début de la Phase de Transport Alliée, et restent alloués jusqu'à la fin du tour. Réduisez le nombre de Points Aériens Alliés disponibles de un pour chaque point alloué à l'Interdiction.

11.2.2 Chaque point aérien alloué peut être utilisé dans les deux Zones de Supériorité Aérienne, mais avec différents niveaux d'efficacité.

- Chaque point alloué donne un DRM de +1 contre chaque Transport Naval de l'Axe ou chaque jet d'Evacuation de la Sicile dans la Zone de Supériorité Aérienne Alliée.
- Pour chaque groupe de deux points aériens alloués à l'Interdiction, ajoutez un DRM de +1 à chaque Transport Naval de l'Axe ou jet d'Evacuation de la Sicile dans la Zone de Supériorité Aérienne de l'Axe.

Exemple : Si le joueur Allié alloue un point aérien à l'Interdiction tandis que la Zone de Supériorité Aérienne de l'Axe existe encore, le joueur de l'Axe ajoutera un DRM de +1 à tout Transport Naval ou jet d'Evacuation de la Sicile dans la Zone de Supériorité Aérienne Alliée, mais aucun DRM dans la Zone de Supériorité Aérienne de l'Axe (car il faut deux points aériens Alliés pour obtenir un DRM de +1).

11.2.3 La taille du DRM de l'Axe est uniquement limitée par le nombre de points aériens Alliés engagés.

11.2.4 Le DRM d'Interdiction Aérienne peut être réduit de un dans chaque Zone de Supériorité Aérienne pour chaque point aérien alloué par l'Axe contre l'Interdiction Aérienne Alliée.

11.2.5 Le DRM d'Interdiction Navale Alliée et le DRM net d'Interdiction Aérienne Alliée peuvent être combinés en un seul DRM pour chaque jet de dé de l'Axe.

11.3 Transport Aérien

Les deux joueurs possèdent une capacité de transport aérien et peuvent tous deux exécuter des missions de transport aérien au cours de leurs Phases de Transport respectives.

11.3.1 La capacité de transport aérien est toujours exprimée en nombre d'unités éligibles pouvant être transportées (ou ravitaillées) par tour.

- Consultez la Fiche de Mise en Place du scénario pour connaître la capacité de transport aérien maximum disponible à chaque tour. La capacité de transport aérien ne peut pas être cumulée.
- Cette capacité est réduite à une unité pour les Alliés et l'Axe pendant les tours de Tempête.

11.3.2 Missions de Transport Aérien

a. Transfert Aérien. Seules les unités de parachutistes ou de planeurs peuvent en faire.

- Les unités se déplacent d'un aéroport ami à un autre. Il n'y a pas de limitation de portée. Les missions peuvent avoir lieu entre la carte et les Cases de l'Afrique ou de l'Italie. Les aéroports amis en ZDC ennemie (y compris les ZDC des unités Inconnues) peuvent être utilisés si l'aéroport est occupé par une autre unité de combat terrestre amie au moment où la mission de transfert aérien a lieu.
- Il n'y a pas d'unités de transport aérien. Prenez simplement l'unité qualifiée et posez-la sur sa destination.
- Toutes les unités faisant un transfert aérien sont soumises à la Table d'Assaut/Transfert Aérien. Ajustez le résultat du dé en fonction de tous les DRM applicables.
- Les unités entrant sur la carte via un transfert aérien peuvent se déplacer pendant la Phase de Mouvement du tour où elles sont entrées en jeu.
- Les missions de transfert aérien ne sont pas autorisées pendant les tours où il Pleut.

b. Assaut Aérien

- Seules les unités de parachutistes et de planeurs peuvent faire une procédure d'assaut aérien. Chaque unité ne peut faire qu'un seul assaut aérien par scénario. Les unités Alliées qualifiées doivent se trouver dans la Case de l'Afrique. Les unités de l'Axe qualifiées doivent se trouver dans la Case de l'Italie.

- 2) Chaque scénario indique combien d'unités qualifiées peuvent faire d'assauts aériens à chaque tour de jeu.
- 3) Les assauts aériens ne sont pas autorisés pendant les tours de Tempête.
- 4) Pour faire un assaut aérien, placez vos unités dans n'importe quel hex, sauf un hex de ville, alpin, de mer, ni dans un hex occupé par une unité de combat terrestre ennemie. Jusqu'à deux unités peuvent être désignées pour faire un assaut aérien contre le même hex (s'il n'y a pas de Tempête et que les instructions du scénario l'autorise).
- 5) Lorsque toutes les unités en assaut aérien ont été placées, leur propriétaire résout le jet sur la Table d'Assaut/Transfert Aérien séparément pour chaque unité. Joueur Allié : les unités Inconnues de l'Axe sont des unités de combat terrestre ; elles projettent une ZDC qui peut créer un DRM défavorable sur la table.
- 6) Modifiez le dé avec tous les DRM applicables et appliquez le résultat [Table de Transfert/Assaut Aérien]. Placez un marqueur Disrupted (Désorganisé) sur chaque unité subissant ce résultat.
- 7) Effets de la Désorganisation :
 - La CM est réduite de moitié (arrondie à l'inférieur), et la VE est réduite de deux (-2) pendant le combat (uniquement).
 - La capacité à projeter une ZDC est annulée.
- 8) Retirez les marqueurs Disrupted pendant la Phase de Changement de Tour.

c. Ravitaillement Aérien.

Les unités de combat terrestres éligibles en Sicile ou en Calabre qui sont incapables de tracer une Route de Ravitaillement valide peuvent être remises en état Ravitaillé par le ravitaillement aérien. (Ceci est la seule exception à la règle 6.4.1 qui précise que les unités qui sont NR/OoS pendant la Phase de Détermination du Ravitaillement restent NR pendant toute la durée du tour).

- 1) Chaque unité ravitaillée par avion compte comme une unité transportée par rapport à la Capacité de Transport Aérien.
- 2) Conditions pour le Ravitaillement Aérien :

- Les unités recevant du ravitaillement aérien ne doivent pas être motorisées.
 - Les unités doivent se trouver dans la Zone de Supériorité Aérienne de leur camp.
 - Le ravitaillement aérien n'est pas autorisé pendant les tours de Tempête.
- 3) Si toutes les conditions sont remplies, retirez immédiatement les marqueurs OoS des unités recevant du ravitaillement aérien. Ces unités agissent comme des unités Ravitaillées jusqu'à la fin du tour (bien qu'elles puissent à nouveau être jugées NR pendant la prochaine Phase de Détermination du Ravitaillement).

11.4 Supériorité Aérienne

11.4.1 Au début de chaque scénario, les deux joueurs ont une Zone de Supériorité Aérienne. La Zone de l'Axe est composée de tous les hexs de Calabre, de tous les hexs de mer et d'invasion adjacents à la Calabre et de tous les hexs côtiers sur la côte nord de la Sicile jusqu'à l'hex 2505, plus les hexs côtiers de la Sicile 4324 et 4225 (Messine). La Zone Alliée est composée du reste, soit pratiquement toute la Sicile.

11.4.2 La Zone Alliée est étendue à toute la carte et celle de l'Axe est éliminée à chaque tour de jeu (pendant le Segment Stratégique) où le joueur Allié contrôle au moins huit aéroports (en Sicile et Calabre).

11.4.3 Un résumé des effets de la Supériorité Aérienne se trouve dans les Tables et Tableaux sur la carte.

12.0 Opérations Navales

Seul le joueur Allié possède des points de soutien naval. Ils représentent des groupes de navires de guerre utilisés pour fournir du soutien d'artillerie navale ou pour interdire le Transport Naval et l'Evacuation d'Urgence de la Sicile par l'Axe. Les opérations navales concernent aussi le mouvement des unités terrestres par transport naval d'un port à un autre, les invasions amphibies et les évacuations d'urgence.

Note : *Le soutien naval est couvert dans la section sur le Combat [13.0].*

12.1 Points de Soutien Naval

12.1.1 A chaque tour, on peut utiliser autant de points de soutien naval qu'il y en a de disponibles, en fonction de la portée et de la Coordination du Combat. Vérifiez la Piste des Tours pour connaître le nombre disponible à chaque tour. Les points de soutien naval ne peuvent pas être cumulés.

12.1.2 Il n'y a pas d'unités pour représenter les points de soutien naval individuels. Déplacez simplement le Marqueur de Points de Soutien Naval Disponibles sur le Compteur de Disponibilité pour indiquer le nombre de points encore inutilisés. Chaque point utilisé réduit le nombre de points disponibles de un. Le joueur Allié peut utiliser plusieurs points à la fois ; il peut en utiliser autant qu'il en a de disponibles. S'ils sont tous utilisés, placez le marqueur dans la case zéro.

12.2 Interdiction Navale

12.2.1 Les points de soutien naval peuvent aussi être alloués à l'interdiction du transport naval de l'Axe et à l'Evacuation d'Urgence. Les points sont alloués au début de la Phase de Transport Allié et le restent jusqu'à la fin du tour.

12.2.2 Chaque point alloué donne un DRM de +1 contre chaque jet de Transport Naval ou d'Evacuation d'Urgence de l'Axe.

12.2.3 La taille du DRM de l'Axe n'est limitée que par le nombre de points navals Alliés engagés.

12.2.4 Les points de soutien aérien et naval Alliés peuvent se combiner pour former un DRM plus grand pour chaque jet de l'Axe.

12.3 Transport Naval

Pendant sa Phase de Transport, un joueur peut déplacer ses unités terrestres par transport naval d'un port à un autre en fonction des capacités du port et de transport. Les unités Alliées se déplaçant par transport naval ne peuvent pas débarquer dans des hexs côtiers occupés par des unités de Plages.

12.3.1 Une unité ne peut se déplacer qu'une seule fois pendant la Phase de Transport amie. Une unité ne peut pas rester « en mer ».

12.3.2 Une unité à transporter doit commencer la Phase dans un port ami opérationnel (le joueur Allié peut aussi déplacer des unités de Plages des hexs côtiers qu'elles occupent vers la Case de l'Afrique). Prenez simplement l'unité, et posez-la sur sa destination. Une unité arrivant dans un port ami opérationnel peut se déplacer normalement pendant la Phase de Mouvement amie du même Segment d'Opérations ; elle ne paie pas le coût du terrain de l'hex de port parce que c'est là qu'elle commence son mouvement. Les unités se déplaçant vers la Case de l'Italie y restent jusqu'à la fin du tour. Les unités se déplaçant vers la Case de l'Afrique peuvent se déplacer pendant la Phase de Mouvement Spécial vers les Cases d'Invasion Amphibie ou d'exploitation après Invasion Amphibie, (Follow-Up) après que tous les mouvements d'exploitation après Invasion Amphibie, (Follow-Up) aient eu lieu.

12.3.3 Le transport est limité par la capacité de ravitaillement du port (qui est doublée pour la capacité de débarquement). Il ne peut pas y avoir plus d'unités arrivant ou partant d'un port au cours d'une Phase de Transport que la capacité actuelle de ravitaillement du port [5.5.3c].

12.3.4 Capacité de Transport Allié.

Le joueur Allié peut déplacer jusqu'à quatre unités par Phase de Transport. Une Tempête réduite cette capacité à trois unités.

12.3.5 Capacité de Transport de l'Axe.

- a. Le joueur de l'Axe peut toujours déplacer des unités par transport naval entre Messina et Reggio Calabre. La capacité de transport normale entre ces deux ports est de six unités par Phase de Transport.
- b. La capacité de transport de/vers n'importe quel autre port de l'Axe est de deux unités par Phase de Transport sans Tempête, et chaque unité transportée de/vers un autre port de l'Axe réduit la capacité de transport Reggio-Messina de deux unités.
- c. La capacité de transport maximum Reggio-Messina est réduite à cinq unités par Phase de Transport lors des tours de Tempête, et le transport de/vers les autres ports est réduit à une unité.
- d. Tous les Transports Navals et Evacuation de la Sicile sont soumis à

une arrivée réussie sur la Table de Transport Naval de l'Axe.

- e. Avant de faire un Transport Naval de l'Axe, le joueur Allié doit engager ses points de soutien aérien/naval inutilisés comme DRM sur la Table de Transport Naval de l'Axe [11.3 et 12.3].
- f. Opérations Navales Alliées dans la Zone de Supériorité Aérienne de l'Axe.
 - 1) A chaque tour où n'importe quelle opération navale Alliée à lieu dans la Zone de Supériorité Aérienne de l'Axe, le joueur Allié perd 1 PV (pertes navales augmentées à cause des attaques aériennes de l'Axe).
 - 2) A la fin d'une Phase de Transport Allié où des unités terrestres Alliées ont utilisé le Transport Naval (ou sont présentes) dans la Zone de Supériorité Aérienne de l'Axe, le joueur de l'Axe lance un dé. Sur un résultat de trois ou moins, le joueur Allié doit réduire ses Points de Remplacement disponibles de un (pour couvrir les pertes d'équipement et de personnel supplémentaires) ou alors perdre 1 PV pour acheter 1 PR s'il n'en a plus.

13.0 Invasion Amphibie

Une Invasion Amphibie utilise plusieurs procédures spéciales. Beaucoup d'unités Alliées entreront en jeu uniquement par la procédure d'invasion amphibie. Seul le joueur Allié peut faire des Invasions Amphibies.

13.1 Planification de l'Invasion

Il y a cinq opérations d'invasion amphibie possible, chacune identifiée par un nom de code. Il y a aussi une sixième opération leurre « No Invasion » que le joueur Allié peut utiliser pour tromper l'ennemi.

13.1.1 Le temps de planification et d'allocation des unités pour les opérations initiales a déjà été intégré dans les mises en place des scénarios pour les Alliés. Placez les marqueurs applicables (face cachée) dans la case 1 de la Piste des Tours et révéléz-les lorsque la mise en place de l'Axe est terminée.

13.1.2 Toutes les planifications d'invasions amphibies ultérieures sont faites pendant le Segment Stratégique. Lorsque le joueur Allié a décidé de faire une invasion amphibie, il place le marqueur d'invasion codé la représentant face cachée sur la Piste des Tours au

moins cinq tours plus tard par rapport au tour en cours. Elle peut être annulée en retirant le marqueur. Le marqueur peut aussi être avancé sur la piste [13.1.4], mais lorsque le marqueur de Tour de Jeu entre dans la case contenant le marqueur d'Invasion, l'opération doit être exécutée.

Exception : *L'invasion doit être retardée d'un tour s'il y a une Tempête lors du tour d'invasion.*

Le joueur de l'Axe ne peut pas examiner le marqueur avant qu'il ne soit révélé.

13.1.3 Le joueur Allié décide quelles unités participeront à l'invasion, mais chaque invasion ne doit être faite que par des unités de la même nationalité [14.2]. Toutes les unités doivent commencer dans la Case de l'Afrique Allié.

13.1.4 Lorsqu'un marqueur d'Opération Ulérieure a été placé pendant la Phase de Mouvement Spécial de ce tour, le joueur Allié devrait déplacer toutes les unités désirées dans la Case d'Invasion Amphibie. A partir du prochain tour, aucune autre nouvelle unité ne pourra être ajoutée à la Case d'Invasion Amphibie sans déplacer le marqueur d'Opération d'Invasion à au moins cinq cases après la case du tour en cours.

13.1.5 Lorsqu'un marqueur d'Opération Ulérieure a été placé, les unités peuvent entrer ou sortir de la Case d'exploitation après Invasion Amphibie, (Follow-Up) (dès que toutes les unités des opérations précédentes en sont sorties) pendant n'importe quelle Phase de Mouvement Spécial avant le tour de la réalisation de l'opération.

13.1.6 Les unités dans la Case de l'Afrique peuvent utiliser le transport naval pour débarquer dans un port opérationnel ami sécurisé lors d'une opération amphibie précédente.

13.1.7 Lorsqu'une opération d'invasion amphibie est terminée, elle ne peut pas être refaite.

13.2 Procédure d'Invasion

Chaque invasion amphibie consiste à prendre les unités dans la Case d'Invasion Amphibie et à les placer dans des hexs spéciaux appelés hexs d'invasion. Chaque hex d'invasion contient une flèche pointant vers l'hex côtier cible où doivent débarquer les unités qui envahissent.

13.2.1 Pendant sa Phase de Transport, le joueur Allié place les unités en Invasion Amphibie dans les hexs d'invasion autorisés par l'opération. A moins d'une spécification expresse dans les instructions du scénario, les unités désignées pour une opération d'invasion peuvent être placées dans n'importe quel hex d'invasion correspondant au nom de code de cette invasion [Fiche de Placement Allié]. Tous les hexs d'invasion ne sont pas utilisés. Ne mettez pas plus de onze points d'empilement par hex d'invasion.

13.2.2 Les unités de combat (sauf les unités de commando) ne peuvent pas être placées dans un hex d'invasion s'il n'y a pas aussi une unité de Plages.

13.2.3 Pendant la Phase de Mouvement Allié, les unités dans des hexs d'invasion qui ne font face à aucune opposition ennemie dans leurs hexs côtiers cible débarquent automatiquement avec la moitié de leur CM (arrondie à l'inférieur), en payant le coût d'entrée dans l'hex (sans tenir compte de la présence de routes). Les unités peuvent toujours occuper leur hex côtier cible quel que soit son coût d'entrée en PM (c'est une exception à la règle 7.3.2 qui oblige une unité à avoir suffisamment de PM pour entrer dans un hex).

- a. Une fois à terre, chaque unité fait un Test de VE. Celles qui réussissent peuvent continuer à se déplacer (si c'est possible) avec les PM restant de leur demi CM. Chaque jet de VE est modifié par le coût du terrain hors route de l'hex côtier où entre l'unité (+1, +2, +3).
- b. Celles qui ratent leur Test de VE ne peuvent pas quitter leur hex côtier jusqu'à la fin de la Phase de Mouvement et restent où elles sont.
- c. Que les unités restent ou non dans leurs hexs côtiers, elles sont autorisées à participer à des combats déclarés contre des unités ennemies (y compris faire des Assauts Amphibies pour les unités occupant encore des hexs d'invasion).

13.2.4 Les unités dans des hexs d'invasion face à des unités ennemies dans leurs hexs côtiers cible y restent pendant la Phase de Mouvement et doivent les attaquer pendant la Phase de Combat.

- a. Elles ne peuvent pas participer à un combat contre d'autres hexs adjacents. La flèche dans l'hex d'invasion agit

comme un marqueur de Déclaration de Combat pointant vers l'hex côtier cible.

- b. Les unités déjà sur terre peuvent se joindre à des unités en invasion mais elles doivent réussir leur Coordination du Combat.
- c. L'hex d'invasion est toujours l'hex de Tête lors d'un combat déclaré multi-hexs.
- d. Tout combat déclaré (mono ou multi-hexs) impliquant des unités Alliées dans des hexs d'invasion reçoit automatiquement un DRM de +1.

13.2.5 Les unités en Invasion Amphibie (y compris les unités de Plages) qui ne réussissent pas à vider leur hex côtier cible des unités ennemies doivent faire une Evacuation d'Urgence [13.3]. Une Evacuation d'Urgence d'un hex côtier ou d'un hex d'invasion n'affecte pas le combat d'un autre hex d'invasion.

13.2.6 L'unité de Plages et les unités de combat de l'hex d'invasion doivent entrer dans l'hex côtier cible si l'attaque est réussie.

13.2.7 Si une unité de Défense Côtière avec une force de zéro est révélée lors de la résolution du combat, jusqu'à onze points d'empilement d'unités Alliées (en commençant par les unités dans l'hex d'invasion) peuvent entrer dans l'hex côtier vacant, mais aucune des unités impliquées dans l'attaque déclarée contre l'unité avec une force de zéro ne peut participer à une autre attaque déclarée.

13.2.8 Pendant la Phase de Mouvement Spécial du Tour d'Invasion, les unités de combat toujours dans la Case d'Invasion Amphibie entrent dans la Case d'exploitation après Invasion Amphibie, (Follow-Up) ou dans la Case de l'Afrique. Les unités de Plages doivent entrer dans la Case de l'Afrique.

13.3 Evacuation d'Urgence

Seules les unités Alliées peuvent faire une Evacuation d'Urgence. Les Tempêtes n'interdisent pas les évacuations d'urgence.

Une Evacuation d'Urgence est un mouvement naval spécial depuis un hex d'invasion, un hex côtier avec une unité de Plages, ou un port ami opérationnel. Cela se produit à la fin d'un combat ou à la fin des Phases de Mouvement ou de Mouvement Motorisé Allié.

Exceptions :

- Les unités de commandos et aéroportées alliées peuvent évacuer depuis n'importe quel hex côtier sans avoir besoin d'une unité de Plages.
- Chaque unité Alliée évacuée doit faire un Test de VE. Si le test est raté, l'unité perd un pas.
- L'évacuation Alliée dans une Zone de Supériorité Aérienne de l'Axe est soumise à un DRM de +2 pour chaque Test de VE.

Exemple : *Pendant la Phase de Combat, une unité Alliée dans un hex d'invasion attaque une unité de l'Axe dans l'hex côtier cible mais ne réussit pas à repousser la force de l'Axe hors de l'hex. Comme l'unité Alliée ne peut pas avancer après combat dans l'hex côtier, elle doit évacuer ainsi que l'unité de Plages. Elles font immédiatement un Test de VE, et les pas qui survivent sont placés dans la Case d'Evacuation d'Urgence.*

Les unités évacuées sont ramassées et immédiatement placées dans la Case d'Evacuation d'Urgence Alliée. Pendant chaque Phase de Mouvement Spécial, chaque unité dans la Case d'Evacuation d'Urgence peut faire un Test de VE et entrer dans la Case de l'Afrique si le test est réussi. Le Test de VE a lieu après que tous les mouvements depuis la Case de l'Afrique vers la Case d'Invasion Amphibie et la Case d'exploitation après Invasion Amphibie, (Follow-Up) aient été effectués. Les unités dans la Case d'Evacuation d'Urgence Alliée ne peuvent pas recevoir de remplacements.

13.4 Suite de l'Invasion (Exploitation après Invasion Amphibie, (Follow-Up))

13.4.1 Lors de chaque invasion, des unités sont désignées comme unités d'exploitation après Invasion Amphibie, (Follow-Up). Elles sont placées dans la Case d'exploitation après Invasion Amphibie, (Follow-Up) Alliée du scénario.

13.4.2 Les unités d'exploitation après Invasion Amphibie, (Follow-Up) ne peuvent pas envahir ; elles débarqueront pendant la Phase de Mouvement Spécial d'un quelconque Segment de Réorganisation.

13.4.3 Placez les unités d'exploitation après Invasion Amphibie, (Follow-Up) dans n'importe quel hex d'invasion avec

une flèche pointant vers un hex côtier occupé par une unité de Plages. Il n'y a pas de coût en PM pour le placement dans l'hex d'invasion. Les unités d'exploitation après Invasion Amphibie, (Follow-Up) ne peuvent pas débarquer sans une unité de Plages et ne peuvent pas être envoyées vers un port (sauf pour retourner dans la Case de l'Afrique). Elles mettent pied à terre en payant le coût de mouvement non routier de leur hex côtier cible.

13.4.4 Une fois à terre, les unités d'exploitation après Invasion Amphibie, (Follow-Up) n'ont pas besoin de faire de Test de VE avant de se déplacer plus avant. Elles ne peuvent dépenser que la moitié de leur CM (moins les PM dépensés pour entrer dans l'hex côtier cible).

13.4.5 La limite d'empilement ne s'applique pas pendant le mouvement d'exploitation après Invasion Amphibie, (Follow-Up), mais doit s'appliquer dès que tous les mouvements d'exploitation après Invasion Amphibie, (Follow-Up) sont terminés.

13.4.6 On ne peut pas faire débarquer plus de six unités d'exploitation après Invasion Amphibie, (Follow-Up) par tour sans Tempête. Cette capacité est réduite à deux unités pendant les tours de Tempêtes. A moins d'instructions spéciales dans le scénario, il n'y a pas de quota de nationalité dans la limite des six unités par tour [14.2].

13.4.7 A la fin du second tour de l'Opération d'Invasion, les unités encore dans la Case d'exploitation après Invasion Amphibie, (Follow-Up) retournent dans la Case de l'Afrique.

13.5 Commandos Alliés

Les commandos Alliés opéraient en tant que troupes d'invasions très spécialisées. L'unité de commandos de l'Axe ne peut pas faire d'invasion amphibie.

13.5.1 Les unités de commandos n'ont pas besoin de la Planification d'Invasion pour faire une Invasion Amphibie. Elles sont disponibles pour n'importe quel tour sans Tempête et sans limitation d'unités. Une unité de commandos doit commencer dans n'importe quel port opérationnel (y compris la Case de l'Afrique) pour pouvoir faire une invasion amphibie. Les unités de commandos ne comptent pas dans la Capacité de Transport Naval.

13.5.2 Les unités de commandos peuvent faire une invasion amphibie dans n'importe quel hex côtier ; elles ne sont pas limitées aux hexs d'invasion et n'ont pas besoin d'unités de Plages. Cependant, elles doivent obéir à toutes les autres restrictions concernant les invasions.

13.6 Evacuation de la Sicile par l'Axe

13.6.1 Pendant la Phase des Evénements spéciaux de n'importe quel tour suivant la chute de Mussolini [14.3] ou d'une invasion de la Calabre par les Alliés, le joueur de l'Axe peut déclarer une évacuation de la Sicile.

13.6.2 Le joueur de l'Axe garde sa capacité de Transport Naval pendant la Phase de Transport de l'Axe et gagne la capacité d'évacuer des unités supplémentaires pendant la Phase de Mouvement et la Phase de Mouvement Motorisé de l'Axe.

- a. Tant que l'Evacuation de la Sicile n'est pas déclarée, aucun port sous le contrôle de l'Axe ne peut être utilisé pour l'évacuation pendant la phase de mouvement/mouvement motorisé.
- b. Une fois déclarée, la limite de Transport Naval de l'Axe s'applique toujours, mais il ne peut pas y avoir de transport naval en Sicile. Les ports sous le contrôle de l'Axe en Sicile n'agissent plus comme des sources de ravitaillement jusqu'à la fin de la partie.

Note de Conception : *Les capacités de transport et portuaires utilisées normalement pour le ravitaillement sont réquisitionnées pour l'évacuation.*

- c. Jusqu'à la fin de la partie, trois unités de l'Axe par Phase de Mouvement/Mouvement Motorisé peuvent tenter d'évacuer depuis un port sous le contrôle de l'Axe en Sicile. La destination des unités qui évacue est soit Reggio, soit la Case d'Evacuation d'Urgence de l'Axe.

Note : *Si les Alliés ont envahi la Calabre, Reggio est considéré comme un port Sicilien sous le contrôle de l'Axe.*

- d. Les tentatives d'Evacuation de la Sicile ont lieu avant tout mouvement quelle que soit la phase de mouvement. Seules les unités de l'Axe occupant des hexs de ports avant le

mouvement peuvent être choisies (cependant, les unités choisies peuvent être motorisées ou non, quelle que soit la phase de mouvement en cours). Pour chaque unité choisie, faites un jet sur la Table de Transport Naval. Utilisez la procédure de Transport Naval, ses DRM et ses résultats, comme si tout cela se déroulait pendant la Phase de Transport.

- e. Les unités qui réussissent à entrer dans la Case d'Evacuation d'Urgence suivent la procédure décrite en 7.7.3 (plus la Note).
- f. Les unités qui ont réussi à évacuer Reggio peuvent se déplacer lorsque la Phase de Mouvement commence (à moins que l'unité ne soit pas motorisée et que ce soit la Phase de Mouvement Motorisé qui commence).

Note de Jeu : *Lorsque l'évacuation est déclarée, les unités de l'Axe peuvent être éligibles pour deux tentatives d'évacuation par tour ou plus. Une unité de l'Axe occupant un hex de port au début d'un tour peut faire jusqu'à 3 tentatives (une pendant la Phase de Transport et à nouveau pendant chacune des Phases de Mouvement). Une unité de l'Axe entrant dans un hex de port pendant la Phase de Mouvement pourra faire une tentative (avant la Phase de Mouvement Motorisé de l'Axe). Une unité entrant dans un hex de port pendant la Phase de Mouvement Motorisé devra attendre la Phase de Transport du prochain tour avant de pouvoir faire sa première tentative.*

14.0 Règles Spéciales

14.1 Unités de Défense Côtière Italiennes

14.1.1 Toutes les unités de Défense Côtière (CD) ont une face normale et une face inconnue. Le verso (inconnu) indique que les valeurs de l'unité ne sont pas connues. Le recto (connu) donne les valeurs de l'unité.

14.1.2 Mettez toutes les unités de CD dans une tasse. Ensuite le joueur de l'Axe les tire au sort pendant la préparation du jeu. Sauf indication spécifique du scénario, les unités de CD sont toujours placées face inconnue visible. Aucun joueur n'est autorisé à connaître la force exacte d'une unité de CD jusqu'à ce qu'elle soit retournée.

14.1.3 Les unités de CD peuvent être retournées sur leur face connue pendant n'importe quelle Phase de Mouvement amie de l'Axe par le joueur de l'Axe, et doivent être retournées si elles participent à un combat. Retirez immédiatement du jeu les unités de CD avec une force de défense de zéro.

14.1.4 Le joueur de l'Axe ne peut placer ses unités de CD que dans des hexs avec un symbole de position de défense côtière. On ne peut en mettre qu'une seule par hex.

14.1.5 Les unités de CD Inconnues ne peuvent pas se déplacer, mais elles exercent une ZDC. Elles sont traitées comme des unités de combat terrestres et sont soumises aux restrictions de ravitaillement.

14.1.6 Une fois en Connues, une unité de CD ne peut plus redevenir Inconnue. Elle ne peut se déplacer que si elle a une CM supérieure à zéro. Celles avec une CM de zéro ne peuvent pas se déplacer et sont éliminées si elles sont forcées de retraiter suite à un combat.

14.2 Restrictions Nationales Alliées

De nombreuses nationalités Alliées ont participé aux campagnes de Sicile et d'Italie ; elles étaient toutes intégrées au commandement Américain ou Britannique à divers degrés.

14.2.1 Pour les règles de combat, il n'y a que deux nationalités Alliées : Américains (US) et Britanniques (Br). L'unité Française est sous commandement Américain. Les unités Canadiennes sont sous commandement Britannique.

14.2.2 Lorsque plusieurs nationalités attaquent le même défenseur, le joueur Allié ajoute un (+1) à son jet de combat, ce DRM étant cumulable avec tous les autres effets sur le combat.

14.2.3 Les unités de Plages Américaines ne peuvent pas être utilisées pour que des unités Britanniques fassent une Invasion Amphibie, et vice versa. Cependant, les unités de Plages peuvent être utilisées pour le débarquement des unités d'exploitation après Invasion Amphibie, (Follow-Up) ou l'évacuation des unités de l'autre nationalité, et peuvent servir de sources de ravitaillement pour toutes les nationalités.

14.3 La Chute de Mussolini

Plusieurs groupes complotaient pour renverser Mussolini et le fascisme, mais ce sont les dissidents du Grand Conseil Fasciste qui se révélèrent décisifs. Mussolini fut mis à pied le 15 juillet 1943 puis arrêté et emprisonné le lendemain. Face à de puissantes armées Alliées et avec une politique intérieure dissidente, l'armée Italienne perdait énormément d'efficacité.

14.3.1 Le joueur Allié ne peut pas utiliser la Table de la Chute de Mussolini plus de deux fois par scénario. On ne peut faire qu'une seule tentative lors d'un tour autorisé [Piste des Tours]. Cela est fait pendant la Phase des Evénements spéciaux du Segment Stratégique. Si Mussolini tombe au premier jet, n'utilisez plus cette Table.

14.3.2 Rome Bombardée par les Alliés

Si le joueur Allié déclare qu'il bombarde Rome lors de l'utilisation de la Table de la Chute de Mussolini, alors aucun point de soutien aérien Allié n'est disponible pendant ce tour de jeu. Il ajoute deux (+2) au jet sur la Table de la Chute de Mussolini si c'est la première fois que Rome est bombardée ; si c'est la seconde fois il n'ajoute que un (+1). Rome ne peut pas être bombardée lors d'un tour de Tempête.

14.3.3 Démoralisation Italienne

Si ce résultat se produit, toutes les unités Italiennes perdent un point de VE jusqu'à la fin du scénario, et dans tous les cas (cumulable avec d'autres effets). Aucune unité Italienne ne peut plus être envoyée en Sicile. Retirez immédiatement du jeu toutes les unités CCNN encore sur la carte.

14.3.4 Renouveau Fasciste

Si cet événement se produit, la VE de toutes les unités CCNN encore en jeu est augmentée de deux points jusqu'à la fin du scénario. Ramenez en jeu une unité CCNN éliminée (s'il y en a une de disponible) (ceci est une exception à la règle 15.2.4a) en la plaçant dans une ville amie de l'Axe pendant la Phase de Remplacements. Réduisez le nombre de points de soutien naval Alliés de deux par tour jusqu'à la fin du scénario.

14.4 Réserves Alliées

Le joueur Allié subit une pénalité en PV s'il engage en combat des unités qui étaient destinées à une utilisation ultérieure en Italie [Livret de Jeu].

15.0 Remplacements

Lorsque les unités combattent, leur force peut être réduite à cause des résultats du combat. La dépense de Points de Remplacements (PR) leur permet de récupérer leurs forces, pleinement ou partiellement.

15.1 Restrictions

15.1.1 Beaucoup d'unités de combat peuvent être reconstruites avec des PR (même si elles ont été éliminées).

15.1.2 Points de Remplacement

- Les PR sont distribués selon les instructions du scénario.
- Les PR sont reçus pendant le Segment Stratégique. Chaque joueur indique les points de remplacements arrivant en jeu sur le Compteur de Disponibilité en utilisant son marqueur de Points de Remplacements. Les points de remplacements inutilisés peuvent être économisés afin d'être utilisés lors d'un tour ultérieur.
- Les deux joueurs peuvent ajouter un PR par tour à leur total de PR. Pour chaque PR Allié ajouté, le joueur Allié perd 1 PV. Pour chaque PR de l'Axe ajouté, le joueur Allié gagne 1 PV.

15.1.3 Chaque joueur peut dépenser des PR pendant la Phase du Génie, en fonction du nombre de PR disponibles (indiqué par le marqueur sur le Compteur de Disponibilité).

Exception : *Le joueur Allié peut être forcé de dépenser un PR pendant la Phase de Transport s'il opère dans la Zone de Supériorité Aérienne de l'Axe [12.6b].*

15.1.4 Les PR Alliés ne comptent pas dans la Capacité de Transport Naval Allié ni dans la Capacité des Ports.

15.2 Procédure de Remplacement

La force et le statut d'une unité affectent sa façon de recevoir des remplacements. Notez que les PR de l'Axe doivent être utilisés sous la forme d'unités Ersatz [15.3].

15.2.1 Aucune unité ne peut récupérer plus d'un pas par tour.

Note : *Les unités blindées, d'artillerie et du génie Alliées (mais pas les unités de Plages/Ports) nécessitent la dépense de deux PR pour pouvoir récupérer un pas.*

15.2.2 Une unité sur la carte et qui est à force réduite peut recevoir un (ou deux) PR pour revenir à pleine puissance (le pas supérieur), en fonction des restrictions suivantes :

- a. Une unité Alliée qualifiée doit être ravitaillée, et ne doit pas avoir attaqué ni avoir été attaquée pendant ce tour de jeu, et ne doit pas se trouver en ZDC ennemie. Elle peut se déplacer pendant ses phases de mouvement (terrestre) mais ne doit pas avoir été transportée.
- b. Une unité de l'Axe qualifiée doit être ravitaillée et ne doit pas avoir participé à un combat déclaré de l'Axe ni avoir contre-attaqué pendant le tour de jeu. Elle peut se défendre, et se trouver en ZDC Alliée. Elle peut se déplacer pendant ses phases de mouvement (terrestre) mais ne doit pas avoir été transportée.

Note de Conception : *La guerre sur le Front de l'Est avait enseigné aux Allemands comment reconstruire rapidement leurs unités (même sur la ligne de front). Les Alliés étaient encore bien loin derrière sur cette courbe d'apprentissage.*

- c. Pendant la Phase du Génie, ajoutez un pas à l'unité en la retournant sur sa face à pleine puissance. Réduisez le nombre de PR disponibles de un (ou deux) pour chaque unité ainsi renforcée.

15.2.3 Une unité éliminée peut recevoir des PR et récupérer son niveau le plus faible (ou son seul niveau). Dépensez un ou deux PR pour cela. Placez l'unité :

- a. Si elle est Alliée, dans la Case de l'Afrique.
- b. Si elle est de l'Axe, dans n'importe quelle ville amie ravitaillée ou dans la Case de l'Italie.

15.2.4 Les types d'unités suivants ne peuvent pas récupérer les pas perdus :

- a. Tous les Italiens (quel que soit le type de l'unité, à cause de l'effondrement de l'effort de guerre).

- b. Les blindés Allemands plus la I-2/HG (équipée de half-tracks) ainsi que l'artillerie (rareté du matériel de remplacement).

- c. Parachutistes/Planeurs Alliés (ils ne peuvent pas absorber les remplacements et l'entraînement dans la période couverte par le jeu).

- d. Commandos Alliés (voir ci-dessus).

- e. Ports/Plages Alliés (en plus des remplacements, l'équipement de débarquement spécialisé n'était disponible qu'en petites quantités).

15.3 Unités Ersatz Allemandes

Le joueur de l'Axe doit faire entrer en jeu tous ses PR en tant qu'unités Ersatz (Remplacement). Il les combine avec des unités réduites pendant la Phase de Remplacement.

15.3.1 Le joueur de l'Axe tire au sort chaque unité Ersatz et ne peut pas examiner sa face Connue. Les unités Ersatz sont placées face cachée de façon à montrer leur face Inconnue. Placez chaque unité d'Ersatz créée dans la Case de l'Italie, où elles pourront être utilisées [15.3.4b], ou entrer en jeu par Transport Naval, ou par le bord nord de la carte (dans les scénarios 3 et 4). Les unités d'Ersatz ne sont retournées sur leur face Connue qu'au moment du calcul du rapport de force pendant un combat, ou jusqu'à une Phase de Mouvement de l'Axe où elles sont déjà sur la carte.

Note de Conception : *La CM des unités Ersatz connues peut varier de la CM standard de 4. Les remplacements Allemands provenaient de toutes les sources disponibles, et ils étaient aussi mystérieux pour les commandants Allemands que pour les services de renseignement Alliés.*

15.3.2 Un PR de l'Axe peut créer une unité Ersatz ; cependant, il doit y avoir une unité Ersatz disponible dans la tasse pour chaque PR dépensé.

15.3.3 Les unités Ersatz qui se placent sur la carte pour sont également tirées au sort depuis une tasse et sont placées face Inconnue visible.

15.3.4 Si une unité Ersatz doit être utilisée comme pas de remplacement pendant la Phase de Remplacement, elle doit être :

- a. Empilée avec l'unité réduite Allemand devant recevoir le pas de remplacement, ou

- b. Localisée dans une ville amie de l'Axe ou dans la Case de l'Italie pour reformer une unité Allemande éliminée à son niveau le plus faible.

15.3.5 On ne peut pas dépenser plus d'une unité Ersatz par tour pour reformer ou renforcer une unité Allemande qualifiée, mais on peut dépenser plus d'une unité Ersatz par tour si plus d'une unité Allemande est qualifiée pour recevoir du remplacement [15.3.4].

16.0 Fortifications

Les fortifications ne peuvent servir qu'au joueur de l'Axe. Elles doivent être construites.

16.1 Construction

16.1.1 Seul le joueur de l'Axe peut construire des fortifications.

16.1.2 On peut construire une fortification par tour pendant la Phase du Génie.

16.1.3 La construction peut avoir lieu dans n'importe quel hex ami de l'Axe qui peut tracer une route de ravitaillement vers une source de ravitaillement de l'Axe.

16.1.4 La construction peut avoir lieu dans une ZDC Alliée.

16.1.5 Il ne peut y avoir qu'une seule fortification par hex.

16.1.6 Le joueur de l'Axe déclare l'hex qualifié qui recevra la fortification, et y place le marqueur. Il n'est pas obligatoire que cet hex soit occupé par une unité de combat terrestre de l'Axe.

16.2 Effets des Fortifications

16.2.1 Si un hex du défenseur contient une fortification, l'attaquant ajoute un à son jet de dé de combat.

16.2.2 Une fortification de l'Axe bloque le tracé d'une route de ravitaillement Alliée dans l'hex qu'elle occupe.

16.2.3 Une unité doit dépenser un PM supplémentaire pour entrer dans un hex contenant une fortification ennemie.

16.2.4 Les unités de l'Axe utilisent obligatoirement l'option Pas de Retraite lorsqu'elles occupent une fortification, que ce soit en attaque ou en défense.

21 Invasion : Sicily : Livret de Règles

16.2.5 Les fortifications continuent d'agir jusqu'à ce qu'elles soient détruites.

16.2.6 Une fortification de l'Axe est détruite lorsqu'une unité de combat terrestre Alliée occupe son hex pendant la Phase du Génie. Retirez le marqueur de la carte à la fin de la phase.

17.0 Victoire

Le joueur Allié gagne la partie en obtenant suffisamment de Points de Victoire (PV) pour atteindre le Niveau de Victoire indiqué dans le Tableau des Niveaux de Victoire. Le joueur de l'Axe gagne en empêchant le joueur Allié d'obtenir le niveau de victoire minimum. Les joueurs obtiennent une victoire plus ou moins éclatante en fonction du total de PV final Allié. Reportez-vous au livret de jeu ou au tableau de PV sur la carte pour savoir comment gagner des PV dans quelle catégorie.