

REGLE DE BASE + SPECIFIQUES

Compilation pour T.O.F. uniquement

TABLE DES MATIERES

Chapitre ----	Titre -----	Page
1	Introduction	1
2	Les pièces de jeu	1
3	La séquence de jeu	4
4	Les opérations	10
5	Les ordres	13
6	Le ravitaillement	15
7	Mouvement, stacking, ZOC	16
8	Le combat	19
9	Règles spécifiques TOF	28
10	Le glossaire	33

Crédits

Designer : John Schettler

Coordinateur de production : Keith Poulter.

Carte de jeu : Mark Simonitch

Règles et tableaux : Joyce Gusner

Pions : Beth Queman

Système original : Westwar 1986

Copyright John Schettler

“Tide of fortune” 1993

Copyright 3W

Chapitre 1 - INTRODUCTION

Les règles contenues dans ce livret tentent de modéliser le second conflit mondial au niveau opérationnel. Tous les opus de cette série utilisent les mêmes règles de base. La connaissance de ce livret permettra aux joueurs d'être à l'aise avec n'importe quel autre titre de la série. Les règles sont présentées dans un ordre logique en suivant généralement le déroulement d'un tour de jeu. Il est conseillé de lire d'abord rapidement les règles pour en retirer une première impression puis, ensuite, d'en entamer une lecture plus détaillée.

1.1 - Calculs

A moins que cela ne soit expressément spécifié, quand on divise des facteurs par

deux, on arrondit vers le bas. Dans le cas ou de nombreuses unités sont impliquées dans un combat, on fait d'abord le total de toutes leurs valeurs, avant de le diviser par deux et l'arrondir. Il ne faut pas diviser le facteur des unités individuellement.

Cette règle s'applique à toutes les valeurs : facteur de combat, bonus de blindés, facteur d'artillerie, support tactique, etc.

EXCEPTION : le joueur perdant l'enchère peut toujours arrondir vers le haut lorsqu'il change ses CP en RP.

Calcul du moral :

Quand des unités de moral différent sont empilées et qu'il est nécessaire d'effectuer un test de moral, **deux dés** sont lancés et le résultat est utilisé pour toutes les unités de la pile. Certaines peuvent réussir, d'autres non, mais elles peuvent rester empilées quand même. *Sauf s'il s'agit d'unités motorisées, voir stacking, chapitre 7.*

Chapitre 2 - LES PIECES DU JEU

- le **AB** (bonus blindé) est réduit Les pions inclus dans ce jeu représentent les différentes unités combattantes, leurs quartiers généraux ainsi que les marqueurs nécessaires au déroulement du jeu.

Sauf les marqueurs, ces pions sont généralement dénommés unités.

Il existe deux types d'unités dans le jeu : les HQ et les unités combattantes.

Les valeurs concernant chaque type d'unité sont décrites ci-après. Quand une unité est *disrupted* (disloquée), elle est retournée et on utilise alors ses valeurs réduites :

- le **CR** (rating de combat) reste le même, mais en général, le **TR** (rating tactique) est minoré de 3, la capacité de mouvement des unités à pied est diminuée de 2, et celle des unités motorisées de 4.

- le **AB** (bonus blindé) est réduit de 1.

- le **AR** des **assets** est réduit de 1.

1.2 :Les unités de combat

Elles représentent les formations de combat, arborent un symbole militaire

standard, ainsi qu'une identification les désignant. Elles comportent également des informations qui concernent leurs potentiels de mouvement et de combat.

Identification des unités

La plupart des unités de combat portent leur désignation historique au-dessus de leur symbole militaire. Cela permet de les rattacher et de les subordonner à un Q.G de division.

Type d'unités

La partie centrale du pion sert à déterminer à quel type appartient l'unité : infanterie, blindé, artillerie...

Autres types d'unités et de silhouettes : consulter la table des types d'unités.

Erreurs sur les pions.

Une erreur entre la conception et l'impression a eu lieu pour les 4 pions de la Guard Div anglaise. Voir la description de ces pions en page 2 des règles spécifiques. Ils sont inclus dans les pions refaits par Jonas.

Assets (unités de soutien)

La plupart des unités sont rattachées directement à une division particulière par les règles de commandement. Quelques unités sont des **assets** (unités de soutien) et ne sont pas soumises de la même façon à ces règles de commandement. Elles peuvent être librement rattachées / détachées à n'importe quel HQ pour être commandées.

Lorsqu'une valeur est présente à la droite du symbole militaire de l'unité, elle indique qu'il s'agit d'une **asset**.

Contrairement aux unités de combat classiques, les **assets** possèdent leur propre asset-rating (**AR**) inscrit à la droite du symbole militaire de l'unité.

Pour générer la puissance de combat d'une **asset**, en attaque comme en défense, croiser cet **AR** avec leur **CR** dans l'angle inférieur gauche du pion.

Bonus de blindés = **AB**

A la gauche du symbole militaire de l'unité se trouve le bonus blindé de celle-ci. Cette

valeur représente la valeur de sa puissance blindée, aussi bien en attaque qu'en défense (capacité anti-char). Il fournit à l'unité un modificateur au dé sur la table de combat. Ce bonus peut être minoré en cas de pertes de pas du HQ de la div, aussi bien en attaque qu'en défense.

Si le chiffre **AB** est dans un cercle, ce bonus ne peut être utilisé qu'en défense, jamais en attaque. Une unité possédant un **AB** dans un cercle est aussi soumise à la minoration de celui-ci en cas de perte de pas du HQ.

CR (Combat rating) = évaluation de la puissance de combat.

Toutes les unités de combat possèdent un **CR** dans le coin inférieur gauche de leurs pions. Il varie de A à E : les unités classées A sont les plus puissantes, alors que celles classées E sont les plus faibles. Le **CR** est utilisé pour générer la valeur de combat aussi bien en attaque qu'en défense. Si le **CR** est entre parenthèse l'unité ne peut pas attaquer, celui-ci ne peut être utilisé qu'en défense.

Les unités classées A et B représentent des régiments ou des brigades, celles classées C et D sont des formations plus petites ne comportant qu'un ou deux bataillons, celles classées E sont des formations de la taille d'une compagnie.

TR / ZOC

Valeur tactique / Zone de contrôle

Le chiffre sous le symbole militaire de l'unité est à la fois sa valeur tactique (représentant son entraînement, son expérience, sa motivation) et sa capacité à soutenir des unités amies lors des combats. Cette valeur est aussi la puissance de la ZOC qu'elle projette pour gêner les mouvements des unités ennemies.

Ce chiffre représente aussi la valeur minimum de défense de l'unité quand elle est attaquée.

Points de mouvement :

Dans le coin inférieur droit du pion se trouve la capacité de mouvement de l'unité exprimée en points de mouvement (MP). Les unités avec 6 points de mouvement ou moins, sont des formations de fantassins, elles utilisent la colonne des unités à pied de la table de mouvement.

Les unités avec 7 points de mouvement ou plus sont des formations motorisées, elles utilisent la partie unité motorisée de la table de mouvement.

Valeurs au dos des pions.

Toutes les unités de combat ont des valeurs amoindries de **TR** et de mouvement au dos de leurs pions. Ces valeurs indiquent les effets de la désorganisation sur l'unité.

Quand une unité est *disrupt* (désorganisée), il faut la tourner sur son verso.

Les unités peuvent être remises sur leur recto dans le segment *recovery* (récupération) de la *Final Resolution Phase*.

1.1 Les Quartiers Généraux (HQ)

La plupart des unités de combat sont subordonnées à un HQ de division, qui contrôle et ravitaille ces unités. Les **assets** rattachés à un HQ particulier sont dans l'obligation de se trouver dans le rayon de commandement de celui-ci.

Identification : tous les HQ ont un fanion triangulaire imprimé (pions d'origine), ainsi que le numéro de la division.

Mouvement : les HQ des div motorisées ont 12 PM motorisés.

Les HQ des div d'infanterie ont 6 PM *leg.* _

ATB (bonus anti-char)

C'est le chiffre inscrit dans le coin supérieur gauche du pion du HQ. Il peut être entouré d'un cercle.

*Dans tous les cas le bonus anti-char d'un HQ ne peut être utilisé qu'en défense, il ne peut jamais être utilisé en attaque. Il n'est pas sujet aux pertes de pas, ni au niveau de fatigue (**F.Pt**).*

Lorsqu'elles sont attaquées en étant adjacentes à leur HQ de division qui possède un bonus anti-char dans un cercle, les unités peuvent utiliser le bonus **ATB** de celui-ci en plus de leur éventuel propre **AB**.

Toutes les unités sous le commandement d'un HQ possédant un bonus anti-char non-inscrit dans un cercle, peuvent utiliser ce bonus en plus de leur éventuel propre **AB**, même si elles ne sont pas adjacentes à celui-ci (mais dans un rayon de 3 hex).

CR (Combat rating) :

La lettre au centre du pion du pion du HQ est son **CR**. Les HQ ne peuvent attaquer, ils n'utilisent cette valeur qu'en défense, en la croisant avec leur **DR**.

Art.F

Facteur d'artillerie/Zone de contrôle.

Les unités de QG possèdent un **Art.F** indiqué dans le coin supérieur droit.

Cet **Art.F** est utilisé pour aider les unités de combat amies qui lui sont subordonnées, pour l'attaque ou la défense. Il lui sert aussi pour effectuer des tirs de barrage.

Ce nombre est aussi la force de la ZOC que projette le HQ pour gêner les mouvements des unités ennemies dans les hex adjacents.

Capacité de mouvement :

La capacité de mouvement des HQ n'est pas indiquée sur le pion de l'unité. Tous les HQ possèdent une capacité de mouvement standard de 12 points de mouvement.

Facteur offensif (**OR**) :

Le facteur offensif est indiqué dans le coin inférieur gauche du pion de chaque HQ.

Il représente ses capacités d'attaque, et doit être croisé avec le **CR** de chaque unité qui lui est subordonnée pour générer la force offensive de celle-ci.

Ce facteur offensif est sensible aux pertes de pas, aux points de fatigue (**F.Pts**) et peut donc devenir inférieur au chiffre indiqué sur le pion au cours de la partie.

Facteur défensif (**DR**) :

Le facteur défensif est indiqué dans le coin inférieur droit du pion de chaque HQ.

Il représente ses capacités défensives, et doit être croisé avec le **CR** de chaque unité qui lui est subordonnée pour générer la force défensive de celles-ci.

Ce facteur défensif est sensible aux pertes de pas, aux points de fatigue (**F.Pts**) et peut donc devenir inférieur au chiffre indiqué sur le pion au cours de la partie.

Valeurs au dos du pion HQ

Elles indiquent que le HQ est fatigué, ou hors ravitaillement.

Chapitre 3 - LA SEQUENCE DE JEU

Voir descriptif sur l'Aide de jeu.

Chaque tour de jeu suit une séquence d'actions appelées « phases », elles-mêmes divisées en « segments ».

Ces phases s'enchaînent les unes après les autres jusqu'à ce que la séquence entière soit complétée.

A ce moment un nouveau tour commence.

1 – PHASE METEO

La météo affecte la capacité de mouvement des unités, les pénalités de ZOC, les possibilités d'empilement dans certains types de terrain, les opérations aéroportées, les capacités du soutien aérien.

Aucun effet sur les opérations terrestres en septembre et octobre.

La météo du premier tour est indiquée par les instructions des scénarios. A partir du tour 2, le joueur allié jette un dé sur la table météo, en croisant avec la date :

Clear : l'allié reçoit 4 *Airlift-Pts* et 4 TAC.

Il peut utiliser 12 *Airlift-Pts* (si disponibles) pour larguer des paras ou leur Rvt.

1 *Airlift-Pt* = 1 unité classe C.

Overcast : l'allié reçoit 2 *Airlift-Pts* et 2 TAC. Il peut utiliser 4 *Airlift-Pts* (si disponibles).

Rain : aucune arrivée de support TAC ou d'*Airlift-Pts*.

Lors de cette phase, le HQ allemand Chill peut tester son **DR** avec 2 dés. Si résultat égal ou inférieur, il peut poser un marqueur *Delay*. Voir 4.5 des règles spécifiques.

2 – PHASE DES OPERATIONS STRATEGIQUES

A tour de rôle, l'allié en premier, les deux joueurs peuvent conduire une des opérations stratégiques autorisées : parachutage, débarquement, *Road March*, *Refit* des HQ.

Chaque opération coûte 1 **CP** tiré directement du stock de chacun, et permet à 3 div d'effectuer une de ces opérations. Un joueur peut conduire autant d'opérations stratégiques qu'il a de **CP**, mais toutes d'un seul type.

Refit des HQ (réarmement des divisions)

Cet ordre coûte 1 **CP** et permet à 3 HQ maximum de récupérer des *steps* perdus en leur affectant des points de remplacement. Le HQ et ses unités ne doivent pas être adjacents à un adversaire, ne peuvent pas bouger, ni initier un combat.

Un point de remplacement enlève 1 perte à un HQ d'infanterie, mais il faut 2 points de remplacement pour enlever 1 perte à un HQ de motorisés.

Le HQ ne reçoit pas de **F.Pt**

Les **assets** ne peuvent jamais récupérer leurs pertes.

Road March

Cet ordre coûte 1 **CP** et permet à 3 div, plus les **assets** rattachées, de doubler leur capacité de mouvement durant cette phase. Ces unités ne peuvent entrer ou sortir d'une ZOC. Le HQ reçoit 1 **F.Pt**.

Une ***Road March*** ne peut être effectuée que sur *highway*, *road* ou *minor road*.

Le 1^{er} hex doit être un hex de route, aucun autre mouvement hors-route n'est autorisé. Même s'il s'agit d'infanterie, les unités doivent utiliser le coût du terrain des unités mobiles.

Opérations aéroportées

Cet ordre coûte 1 **CP** et permet à 3 div aéroportées d'être parachutées sur n'importe quel hex *clear* de la carte.

Les *Airlift-Pts* sont utilisés, chaque point pouvant transporter 2 points d'empilement, soit une unité de classe C.

Placement : placer d'abord le HQ de la div, puis ses unités dans un hex *clear* adjacent quelconque.

Scatting : jeter un dé pour chaque unité et consulter la table, ainsi que ses DRM.

Météo *overcast* = malus de + 1.

Malus de + 1 pour les zones de *flak* : hex adjacents à une *flak* ou à un HQ de div, à 2

hex d'un HQ d'armée (+ pour TOF : à 3 hex de Clèves, Goch, ou Roermond).

Eparpillement : les unités atterrissant sur un hex non *clear*, ou sur une unité ennemie, deviennent *disrupt* (pion retourné).

Elles doivent être déplacées de l'hex occupé par l'adversaire sur un hex adjacent.

Mouvement : les unités larguées peuvent utiliser la moitié de leur PM. Elles peuvent attaquer, mais avec leur seul **TR**.

Réaction allemande : les allemands peuvent ensuite attaquer les paras adjacents en utilisant leur **TR** sur la table de contre-attaque. Toutes les **assets** allemandes dans un rayon de 5 hex peuvent se déplacer avec la moitié de leur PM et initier une attaque avec leur **TR**.

Opérations ultérieures

Si l'allié a un HQ de corps dans un rayon de 15 hex d'un HQ d'une div aéroportée, avec une ligne de Rvt valide, il peut la désigner pour une opération, en la décomptant dans le total des HQ contrôlés. Sinon les paras ne peuvent se déplacer que durant le segment bonus des **assets**, dans la *Final Resolution Phase*. Variable, suivant que les paras sont, ou non, ravitaillés. Pour l'être, il faut dépenser 1 *Airlift-Pt* par HQ de div aéroportée.

Dans ce cas, le HQ reste sur sa face à pleine puissance. Sinon il est retourné. S'ils sont ravitaillés, ils peuvent choisir entre *Advance* ou *Maneuver*.

S'ils sont non-ravitaillés, ils ne peuvent bouger que d'un hex, et attaquer avec leur seul **TR**.

S'ils restent non-ravitaillés pendant 3 tours consécutifs ils reçoivent un marqueur Isolé, avec toutes ses conséquences.

Débarquements tactiques

Les débarquements de grande envergure ne sont pas prévus dans TOF.

L'allié peut utiliser des barges pour transporter jusqu'à 4 points d'empilement d'un port ami jusqu'à un hex de côte. Pas pour traverser une rivière.

3 – PHASE DE COMMANDEMENT

Les deux joueurs contrôlent le statut de commandement de leurs unités, puis déterminent qui sera le joueur qui aura l'initiative pour la prochaine phase d'opération.

Contrôle du commandement

Les HQ des div motorisées tracent leur ligne de commandement le long des *highways* et des *roads* jusqu'à une source. Les HQ des div d'infanterie peuvent aussi utiliser les *Minor roads*.

Les unités de combat sont commandées si elles sont dans un rayon de 5 hex de leur HQ : on prend en compte l'hex de l'unité, pas celui du HQ. Ce rayon n'est pas affecté par la nature des terrains, ou la présence d'unités adverses. Le rayon des unités *disrupted* est réduit à 3 hex.

Les unités qui sont déclarées commandées le sont pour le tour entier.

Les autres reçoivent un marqueur **OCC** (Out of Command Control).

Elles le gardent jusqu'au segment suivant de contrôle, ou jusqu'à une *Impulse* où elles se retrouvent dans le rayon de commandement de leur HQ. Elles ne peuvent attaquer en aucune manière.

Si le HQ d'une unité de combat OCC n'est pas désigné pour une opération, l'unité OCC ne peut ni bouger, ni attaquer de tout le tour.

Si ce HQ est désigné pour une opération, l'unité doit rentrer dans le rayon de commandement, ou s'en rapprocher le plus possible. Dès que c'est fait, elle doit s'arrêter, ne plus bouger ni attaquer lors de cette *Impulse*. Le marqueur **OCC** est alors enlevé.

Contrôle des assets

Le contrôle du commandement des **assets** n'est vérifié pendant la phase d'opération que lors d'une *impulse* où le joueur veut les utiliser. Au début de l'*impulse*, le joueur doit annoncer si le HQ désigné pour accomplir une opération prend le contrôle

d'une ou plusieurs **asset(s)** pour cette *impulse*.

Un joueur peut désigner plusieurs **assets** pour les rattacher à un seul HQ. Dans tous les cas, un HQ ne peut contrôler plus de 6 points d'empilement d'**assets** par *impulse*. Pour être rattaché à un HQ et agir avec lui, une **asset** doit se trouver dans le rayon de commandement de ce HQ quand celui-ci est désigné pour une opération. En aucun cas, une **asset** ne peut agir si elle est hors du rayon de commandement d'un HQ.

Exception : leur mouvement spécifique dans la Final Resolution Phase.

EXEMPLE : Pendant une *Impulse*, un joueur désigne le HQ d'une division d'inf et ses unités régulières pour effectuer une opération, et il désigne également une **asset** (une unité de blindés) pour agir avec elle. Le joueur s'assure que l'**asset** se trouve bien dans un rayon de 5 hex du QG de la div d'infanterie et qu'elle peut ainsi agir avec elle. A l'*impulse* suivante, le joueur désigne la même division pour agir, il peut très bien choisir alors de ne pas réutiliser l'unité de blindés. Il peut même désigner une autre **asset** pour agir avec la division d'infanterie.

Contrairement aux unités régulières, on ne pose jamais de pions **OOC** sur les **asset**. Les restrictions du contrôle de commandement n'entrent en ligne de compte que pour juger si elles peuvent participer ou non à une opération.

Les points de commandement

Dans cette phase les joueurs testent le nombre de **CP** qu'ils vont recevoir.

Les **CP** (*Command Points*) sont une abstraction du soutien logistique et de la planification nécessaire de l'arrière pour soutenir des opérations militaires au niveau du corps d'armée. En gros, un **CP** permet à une ou trois divisions d'effectuer un ordre pendant une *impulse*.

Pour établir le nombre de **CP** reçu à chaque tour, les joueurs jettent un dé sur la *Command Point Table*. La procédure peut varier entre les joueurs, et selon les différents opus.

Il faut additionner les **CP** reçus à ceux déjà présents pour obtenir le nombre de **CP** disponibles pour le tour. Chaque joueur indique ce nombre sur sa piste de **CP**.

Restriction : aucun joueur ne peut avoir plus de **CP** que le nombre écrit sur sa piste. Les **CP** en excès sont perdus.

Puis ils doivent secrètement enchérir avec leurs **CP** pour déterminer quel joueur aura l'initiative pendant la phase d'opération.

Segment des enchères pour l'initiative

Les deux camps décident secrètement combien de leurs **CP** disponibles ils sont prêts à enchérir. Ils révèlent en même temps leur enchère. Celui qui a mis le plus de **CP** dans son enchère l'emporte, et devient le joueur ayant l'initiative pour la phase d'opération.

Le joueur ayant perdu les enchères devient le joueur qui va agir en réaction pendant la phase d'opération. Si les enchères sont égales, les deux joueurs se départagent à l'aide d'un lancer de dé : le chiffre le plus élevé obtient l'initiative. En cas d'égalité on rejette les dés.

Restriction sur les enchères

Un joueur ne peut pas miser plus de 9 **CP** pour une enchère, c'est le maximum permis par la piste.

Note : il est sage de garder quelques **CP** en réserve lors des enchères: les opérations stratégiques qui se déroulent au début du tour suivant, et avant le rechargement des **CP**, doivent être payées avec des **CP**.

Il est utile de bien connaître le déroulement de la séquence de jeu.

Points d'initiative / points de réaction :

Après avoir remporté les enchères, le joueur ayant l'initiative doit déduire de son stock de **CP** le nombre qu'il a misé pour les enchères. Il place le marqueur **IP** (*Initiative Point*) sur la case de la piste d'initiative équivalente à son enchère.

Le joueur jouant en réaction peut ensuite déduire de son stock de **CP** une valeur égale à la moitié de son enchère (arrondie par excès s'il le souhaite), et il doit placer le marqueur **RP** (*Reaction Point*) sur la

case de la piste des points de réaction égale à cette valeur.

Exemple : le joueur allié possède 10 **CP** disponibles pour son enchère, le joueur de l'axe en a 7. Durant les enchères l'allié mise 8 **CP**, l'axe 7.

L'allié a remporté les enchères, et devient le joueur ayant l'initiative. Il réduit son total de **CP** de 8 et augmente ses **IP** de 8. L'allemand décide de convertir en **RP** 4 de ses **CP** (le maximum possible : la moitié de son enchère arrondie par excès).

En soustrayant 4 de 8, on obtient un résultat de 4 : le marqueur d'opération tactique (*OT marker*) est placé sur la case 4 de la piste *Operations impulse track*.

Les **IP** sont utilisés par le joueur ayant l'initiative pour conduire des opérations durant les *impulses* d'initiative et d'Exploitation.

Les **RP** sont dépensés par le joueur jouant en réaction, pendant les *Impulses* de *Réaction* et de *Final Reaction* .

4 – PHASE DES OPERATIONS

On suit le déroulement de celles-ci sur l'*Operation Impulse Track*, qui est divisée en un certain nombre de cases. Chacune représente une *impulse* : soit d'initiative, soit de réaction.

Les cases des *impulses* d'initiative sont numérotées de 6 à 1 de gauche à droite.

Les cases de réaction sont marquées **R**.

Chaque case d'*impulse* permet à un joueur de conduire une opération avec ses unités.

Chaque phase d'opération va donc consister en un certain nombre d'*impulses* basés sur le résultat de l'enchère pour l'initiative.

a) A chaque *impulse* **Initiative** (cases 6, 5, 4, 3, 2 et 1) obligatoire :

- choix et déclaration d'une opération.
- un point d'initiative permet 3 ordres.
- déduire le nombre de **PO** correspondant à l'ordre (1 ou 2).
- vérification de la ligne de ravitaillement.
- résolution de l'opération.

- avancée du marqueur d'*impulse*.

- vérification de la possibilité d'une *impulse* de *spoiling*.

- répéter ces étapes à chaque *impulse*.

b) A chaque *impulse* de **réaction** (**R**) optionnelle :

- choix et déclaration d'une opération.

- un point de réaction permet 3 ordres.

- déduire le nombre de **PO** correspondant à l'ordre (1 ou 2).

- vérification des lignes de ravitaillement.

- résolution de l'opération,

- avancée du marqueur d'*impulse*.

- avancer le *Turn marker* d'une case.

Au bout de la piste se trouvent les cases de réaction finale (**FR**) et d'exploitation (**EX**), qui permettent aux joueurs en réaction, et à celui qui a l'initiative, de conduire les *impulses* restantes qu'ils n'ont pas pu effectuer jusque-là.

La position maximum du marqueur d'opération au début de la phase des opérations est sur la case 6. Si le joueur qui a gagné l'initiative a obtenu un différentiel plus grand à cause d'une enchère très élevée, les *impulses* en plus doivent être conduites dans le segment d'exploitation. Il faut placer des marqueurs +1 ou +2 dans la case du segment d'exploitation pour se souvenir de la situation.

c) segment de *Spoiling* (non obligatoire) :

Au début de chaque phase d'opération, le joueur en réaction place le marqueur *Spoiling* au début de la piste de réaction.

Durant la phase des opérations, à chaque fois que le joueur ayant l'initiative subit un résultat défavorable sur la table de combat, le joueur en réaction déplace le marqueur *Spoiling* vers la gauche, d'un nombre de cases équivalent au résultat subi par le joueur ayant l'initiative. Au moment où le marqueur entre dans une case marquée d'une « * » (les cases 3, 6, 9), le joueur en réaction peut effectuer une *impulse* de *spoiling*, même s'il interrompt le tour du joueur ayant l'initiative. Il lui en coûte 3 points de *Spoiling*, et le joueur en réaction doit ajuster le marqueur en conséquence.

Pour conduire une *impulse* de *Spoiling*, le joueur en réaction doit désigner les unités d'UNE division qui vont mener une attaque. Aucun autre ordre ne peut être exécuté pendant une *impulse* de *spoiling*.

Il faut vérifier les lignes de ravitaillement et mener l'attaque.

Si le joueur en réaction ne veut pas mener d'attaque de *spoiling*, il doit passer.

Il garde tous ses points de *spoiling* jusqu'à la prochaine opportunité de conduire une telle *impulse*.

Il peut théoriquement accumuler jusqu'à 9 points de *spoiling* et conduire ainsi 3 attaques consécutives en les dépensant tous.

Les points de *spoiling* ne peuvent pas être conservés d'un tour sur l'autre. Ceux qui restent quand arrive le *Final reaction segment*, doivent être utilisés, ou ils sont perdus. S'il ne reste que 2 points, ils sont aussi perdus car il faut au moins trois points pour effectuer une attaque de *spoiling*.

Exemple : au début d'une *impulse* du joueur ayant l'initiative, le joueur en réaction a déjà accumulé 2 points de *spoiling*. Le joueur ayant l'initiative conduit une opération et annonce 3 attaques. Durant la première attaque le joueur ayant l'initiative subit 1 résultat défavorable. Le joueur en réaction avance le marqueur des points de *spoiling* d'une case vers la droite pour un total de 3 points. Avant que le joueur ayant l'initiative soit autorisé à effectuer sa seconde attaque, le joueur en réaction peut conduire une attaque de *spoiling*. S'il décide de mener cette *impulse*, le tour du joueur ayant l'initiative est provisoirement suspendu pendant l'exécution de la phase de *spoiling*. A la fin de cette phase, le jeu reprend à l'endroit où il avait été interrompu pour le joueur ayant l'initiative.

d) segment **Final Réaction (FR)**
(obligatoire).

- Les HQ de Div des deux camps sont retournés sur leur verso (si non déjà fait). Les joueurs doivent utiliser la ligne

Unsupported pour déterminer le nombre d'ordre qu'ils vont pouvoir exécuter

- choix de l'opération du joueur en réaction.

- vérification des lignes de ravitaillement.
- conduite des opérations,
- ajustement du total des points de réaction (1 ou 2) et de *spoiling*.
- répéter le cycle jusqu'à ce qu'il ne reste plus de points de réaction, ou de *spoiling*, avancer le marqueur d'*impulse*.
- avancer le *Turn marker* de 1 case.

e) Segment d'**Exploitation (EX)**

(obligatoire et *Unsupported* aussi) :

- choix et déclaration d'une opération.
- vérification des lignes de ravitaillement.
- conduire l'opération et ajuster le total des points d'initiative (1 ou 2).
- répéter le cycle jusqu'à ce qu'il ne reste plus de points d'initiative.
- avancer le *turn marker* de 2 cases.

Exemple : dans le segment d'exploitation, il reste 3 points d'initiative au joueur ayant l'initiative. Il doit conduire 3 *impulses* d'opérations pour les dépenser.

5 – PHASE DE RESOLUTION FINALE

Dans cette phase, les joueurs ayant obtenus des *breakthrough* peuvent les exploiter.

Les joueurs ajustent les marqueurs de leurs unités. Ensuite on passe à la possibilité de construire ou de détruire des ponts.

Puis les **asset** et les unités de la Div Chill bénéficient d'un mouvement bonus, où elles peuvent utiliser jusqu'à la moitié de leurs points de mouvement. Cela permet aux joueurs de les repositionner avant le prochain tour.

a) segment de *breakthrough* (percée)

Les joueurs qui ont la possibilité de réaliser des percées gagnées à l'occasion des combats, le font dans ce segment. Le joueur ayant l'initiative en premier puis le joueur en réaction.

Il faut avancer les unités pouvant le faire dans les cases de percée et ensuite retirer les marqueurs de percée.

b) segment mutuel de *Recovery* des **F.Pts** des QG, et des *disruptions*.
D'abord le joueur en réaction, puis le joueur ayant l'initiative, enlèvent les marqueurs *disrupt*, puis retirent les « hits » d'artillerie, les marqueurs **F.Pts** de leurs unités et de leurs HQ, avec les restrictions exposées plus bas.
Il ne faut pas enlever les marqueurs OCC et ISO pendant ce segment.

Récupération du *disrupt*

Les unités *disrupt* sont remises sur leur face la plus forte. Si des unités *disrupt* commencent le segment de nettoyage adjacentes à des unités ennemies, elles doivent reculer d'un hex pour pouvoir le faire (si elles peuvent reculer, et que le joueur le souhaite).

Récupération de la fatigue

Les HQ avec un facteur **OR** imprimé de 5 ou moins ne peuvent récupérer que 1 **F.Pt** par segment. Si elles ont un marqueur **Ops Comp**, on retire ce marqueur mais on ne remet pas le QG sur sa face la plus forte.

c) segment mutuel de récupération des *Supports Points*.

En général, chaque joueur reçoit un certain nombre de points de soutien nouveaux pour remplacer ceux dépensés pendant le tour. Cela peut être des points de soutien aérien, naval, ou régulier. Les joueurs doivent consulter les livrets de règles particuliers à chaque opus pour connaître le nombre exact de points reçus. Il faut ajuster la piste *Higher Level Support Track* en conséquence. Les points de soutien restant, plus les points de soutien reçus pendant ce segment, forment le total des points de soutien utilisables dans le prochain tour.

d) segment mutuel de démolitions et de constructions (dans cet ordre).

Le segment des démolitions

Les deux joueurs peuvent essayer de construire ou de détruire des ponts pendant

la phase de résolution finale. Certains opus peuvent limiter cette possibilité et pour l'allié et pour l'axe. Les règles ci-dessous en gouvernent les procédures.

Pour détruire un pont, une unité de combat non *disrupt* doit se trouver adjacente à un côté de l'hex du pont pendant ce segment. L'unité doit utiliser son facteur tactique ou son **Art.F** (HQ) contre le pont. Totaliser tous les facteurs tactiques et d'artillerie pour effectuer une seule tentative sur le pont désigné. Ce chiffre est le total de démolition. Une unité ne peut utiliser qu'une fois par segment de démolition son facteur tactique ou d'artillerie. Il faut annoncer la tentative, consulter la table de destruction des ponts, en se référant au type de pont que l'on veut démolir.

Les limitations

On ne peut détruire des ponts que dans la limite des marqueurs fournis (6) dans la boîte de jeu. Il faut donc les utiliser judicieusement. Les scénarios peuvent autoriser le placement de marqueurs « pont détruit » au départ du jeu. Dans TOF seul l'allemand peut détruire des ponts.

Les démolitions spéciales

Les joueurs peuvent essayer de détruire les capacités portuaires, les aérodromes présents sur la carte, ou d'autres cibles possibles et décrites dans les règles exclusives de chaque opus. Cela est effectué exactement comme décrit dans la destruction des ponts, sauf que l'on utilise la ligne « Hwy » pour ces démolitions spécifiques. Si le résultat est B, on place un « hit » d'artillerie sur la case pour indiquer les dégâts. La valeur de ce marqueur sera retranchée des points de victoire accordés pour la prise de cet objectif, s'il y en a.

Exemple : dans TOF, l'Allemand peut vouloir détruire les docks d'Anvers avant que ceux-ci ne soient capturés.

Anvers rapporte 3 points de victoire à l'allié si capturée intact. Il faut déduire 1 point de victoire pour chaque point de dégâts infligés. Le joueur allié peut récupérer ces points en réparant les dégâts.

Le segment des constructions

Les ponts ne peuvent être construits qu'à l'endroit où ils ont été détruits par les unités ennemies. Pour construire un pont, un HQ ou une unité de génie non *disrupt* doit commencer le segment adjacent à un côté de la rivière où le pont a été détruit, et déclarer son intention de réparer ce pont.

Il faut retourner le marqueur « pont détruit » pour montrer cet état de fait.

La division du HQ réparant le pont peut être désignée pour effectuer une opération tant que le HQ ou l'unité de génie ne bouge pas. S'il bouge, on remet le marqueur sur sa face « pont détruit ».

Si le HQ ou l'unité de génie reste adjacent à l'hex du pont, et n'est pas *disrupt*, le pont est reconstruit dans le segment suivant de construction des ponts. On enlève alors le marqueur « pont détruit ».

Les réparations

Les joueurs peuvent réparer les dégâts des démolitions effectuées par les unités ennemies, en utilisant des unités de génie ou des HQ, et en dépensant des **CP**.

Pour réparer des capacités portuaires, une unité de génie ou un HQ de Corps ou d'Armée, doit se trouver dans l'hex endommagé. Il faut dépenser un certain nombre de **CP** disponibles sur la piste du joueur.

Lancer un dé : si le résultat est égal ou inférieur au résultat du dé, on répare un niveau de dégâts. S'il y avait 2 points de dommage, ils sont ramenés à 1.

Ainsi, lors d'un tour ultérieur, le joueur pourra de nouveau tenter de réparer le dernier point de dommage. Comme on le voit, il est plus facile de détruire des choses que de les remettre en état.

e) mouvement bonus des **assets**, des unités de la Div. Chill, et des paras non activés

Tous les **assets** peuvent se déplacer de la moitié de leur PM. Aucun contrôle du commandement n'est nécessaire. Le joueur ayant l'initiative déplace d'abord une de ses **assets**, puis le joueur en réaction. Les joueurs alternent les mouvements jusqu'à ce toutes les unités se soient déplacées.

6. PHASE POST GAME TURN

C'est la phase des activités spéciales :

- Avancer le *turn marker* de deux cases.

- Bombardements naval alliés contre les digues, ou contre les batteries côtières, ou contre les unités terrestres allemandes. Voir le § 3.3 des règles spécifiques.

Riposte des batteries côtières ayant subi des bombardements alliés.

Voir le § 4.8 des règles spécifiques.

Suppression des mines, si les conditions sont remplies : 3.6 des règles spécifiques.

Barrages aériens alliés contre les barges et unités en mer : 4.91 des règles spécifiques.

Affectation des unités aux armées: voir 3.1 et 4.2 des règles spécifiques.

Test de libération des Réserves allemandes: voir 4.1 des règles spécifiques.

Chapitre 4 – LES OPERATIONS

Les opérations sont au cœur du système de jeu, c'est là que se déroulent les mouvements et les combats entre unités. Cela commence par la désignation par le joueur d'un HQ d'armée, de corps, ou de division (plus leurs éventuelles **assets**), qui vont être activés pour une opération donnée. Une seule armée peut être désignée pour les opérations d'une *Impulse*.

Les lignes de ravitaillement pour ces unités sont vérifiées et l'opération exécutée. A la fin des opérations l'*impulse* est terminée, est le marqueur est avancé sur la piste d'initiative.

La déclaration des opérations :

Le joueur ayant l'initiative peut déclarer des opérations pendant les *impulses* d'initiative et le segment d'exploitation. Le joueur en réaction peut le faire pendant les

segments de réaction, le segment de réaction final, et les *impulses* de *spoiling*. Les deux joueurs peuvent choisir leurs ordres parmi ceux recensés sur le tableau récapitulant toutes les ordres possibles.

Exception : l'attaque de *spoiling* ne peut être choisie que par le joueur en réaction en utilisant ses points de *spoiling*.

D'une manière générale, le joueur ayant remporté l'initiative doit conduire un certain nombre d'opérations par *impulse* d'initiative, jusqu'à qu'il déclenche une *impulse* de réaction ou de *spoiling* pour le joueur en réaction.

A ce moment, la main passe au joueur en réaction qui effectue son *impulse* de réaction, ou qui peut passer son tour.

Le joueur ayant gagné l'initiative reprend alors la main et effectue d'autres opérations, jusqu'à ce que la main repasse au joueur en réaction pour une *impulse* de réaction ou de *spoiling* et ainsi de suite.

Durant le segment **Final Reaction**, le joueur en réaction doit conduire de multiples opérations jusqu'à ce qu'il n'ait plus de points de réaction ou de *spoiling*. La main revient alors au joueur ayant obtenu l'initiative pour **l'Exploitation Segment** où il doit utiliser tous les points d'initiative qui lui restent. La phase des opérations est alors terminée.

Les joueurs peuvent déclarer et effectuer des opérations même si toutes les unités désignées n'ont pas la possibilité d'agir. Les unités ne pouvant pas participer pleinement à l'opération le font au mieux de leurs possibilités, ou si elles ne peuvent vraiment pas agir, ne font rien.

Exemple : une division est désignée pour manœuvrer, mais une de ses unités est complètement encerclée par des ennemis. Les autres unités peuvent manœuvrer et ainsi se replier, laissant l'unité encerclée à son triste sort.

Ordres multiples

Les unités peuvent être désignées pour effectuer plus d'un ordre par tour. Bien qu'un seul ordre ne soit possiblement exécutable par *impulse* pour une unité, elles peuvent être désignée pour agir lors

de deux *impulses* différentes. La fatigue est prise en compte par leur HQ (**F.Pt**) pour déterminer combien de fois une division a déjà opéré.

Niveau de soutien des opérations :

Il n'y a pas de HQ d'armée fournis dans ce jeu. Il appartient aux joueurs de monter les pions correspondants s'il le souhaite.

Ils ont 12 PM motorisés, et peuvent se déplacer une fois par tour en même temps qu'une de leurs formations.

Il est fourni un tableau qui permet de déterminer quel degré de soutien les points de commandement fournissent aux unités.

Le tableau **Operations support chart** fixe le nombre maximum d'ordres qui peuvent être soutenus en une seule opération.

Les niveaux initiaux donnés par ces chartes peuvent varier au cours d'un tour.

Lors de certaines impulsions, le total des points d'opérations peut être augmenté, simulant un niveau de soutien supérieur. Dans d'autres, le niveau des points d'opérations peut être plus bas, simulant une faiblesse dans le soutien.

Le niveau des points d'opérations est réduit de 1 ou 2 dans le segment *Final reaction* et dans le segment *Exploitation*.

Enhanced operations (soutien amélioré)

Les joueurs peuvent décider d'augmenter le soutien à leurs opérations en le déclarant avant la phase d'initiative ou de réaction qu'ils vont conduire. En plus du point **IP** ou **RP** normal, le joueur déduit 1 **CP** de son total disponible.

Il peut alors utiliser la ligne « *Enhanced* » pour l'opération qu'il va conduire. Cela augmente les **PO** disponibles pour ce QG de +1 ou +2, donc permet d'utiliser 1 ou 2 divisions supplémentaires lors d'une opération. Cela peut aussi permettre à un joueur utilisant cette règle d'effectuer des tirs de barrage avant une offensive, ou de lui permettre d'avoir suffisamment de points d'opérations pour mener deux *assaults* l'un après l'autre.

Unsupported operations (sans soutien)

Certains scénarios peuvent indiquer qu'un camp est non-soutenu lors de ses opérations. Cela signifie que ce joueur doit utiliser la ligne *Unsupported* sur l'*Operations support chart* pour déterminer le nombre de points de commandement qui lui sont disponibles pour une opération.

Dans tous les cas, les opérations qui sont menées dans les segments *Final reaction* et *Exploitation* sont considérées comme *Unsupported*, quel que soit le statut précédent dans le tour.

Initiative Impulse

Quand le marqueur est sur une case *Initiative* de la piste d'opérations, le joueur qui a l'initiative doit conduire une opération au prix de 1 **IP** (*Initiative point*). Chaque opération consiste en une série d'ordres individuels exécutés par les divisions dépendant de ce commandement. Le nombre d'ordres qui peuvent être exécutés dépend du niveau de soutien qui est fourni. Ce niveau de soutien est en général spécifié dans chaque opus au niveau des règles spécifiques. Il est en général de 3, autorisant ainsi l'exécution de 3 ordres.

Les différentes possibilités d'ordres sont décrites sur la charte résumant les opérations, et ils coûtent une certaine partie du soutien fourni. En général, les ordres coûtent tous 1, excepté pour l'opération *Assault* qui coûte 2.

Ainsi un joueur avec 3 points d'opération et qui veut choisir l'ordre *Assault* comme première action de son *impulse*, va dépenser 2 de ses 3 points, et ne dispose plus que de 1 point pour un autre ordre lors de cette opération.

Chaque sorte d'ordre permet à **UNE** division d'agir dans le cadre de cet ordre.

Les ordres sont conduits par une division à la fois, jusqu'à ce que tous les ordres soient dépensés, ou que le joueur décide de passer. Toutes les activités d'une division doivent être menées à bien avant de donner des ordres à la division suivante.

Exemple : le joueur allié a 3 points d'opération. Il peut ordonner à une de ses

divisions de manœuvrer (pour 1 point), puis à une seconde d'avancer pour un autre point. Ensuite une troisième division peut agir pour le dernier point restant.

D'une autre façon il aurait pu commencer par un assaut avec une division, dépensant 2 points, et ensuite une autre division aurait pu agir en utilisant une opération coûtant 1 point. Il peut mixer les opérations dans l'ordre qui lui convient dans la limite des points qui lui sont attribués. Dans certaines circonstances les points d'opération peuvent être augmentés. (voir plus haut).

Ajustements des pistes : à la fin de l'*impulse* d'initiative, on enlève un **IP** du total disponible. Le marqueur d'opérations est avancé d'une case vers la droite. Cela peut conduire à ce que le joueur ayant l'initiative effectue une nouvelle *Impulse* d'initiative, ou à celui qui joue en réaction d'effectuer une *Impulse* de réaction (si le marqueur se trouve sur une case R ou FR).

Reaction impulse

Quand le marqueur d'initiative arrive sur une case de réaction, le joueur en réaction peut (il n'est pas obligé) conduire une opération au prix de un **RP**. S'il choisit cette option, il désigne les divisions qui vont agir et exécute les opérations dans la limite de son total de points d'opération comme décrit plus haut.

Il déduit ensuite un **RP** de son total et avance le marqueur d'opération d'une case vers la droite. Cela conduit automatiquement à une *Impulse* du joueur ayant l'initiative. Si le joueur en réaction ne veut pas conduire une *Impulse* de réaction, il peut passer. Il ne perd pas de point de réaction, le marqueur des opérations est juste déplacé d'une case vers la droite.

Ajustement du *turn marker* :

Que le joueur en réaction agisse ou non pendant cette *Impulse*, le marqueur de temps est toujours avancé d'une case.

Les points de fatigue (F.Pts) :

A chaque fois qu'une division effectue un ordre, elle peut recevoir UN ou ZERO **F.Pt**. Pour marquer le premier point de fatigue, on retourne le pion du HQ de l'unité ayant opérée, à la conclusion de l'ordre effectué. Si le HQ est déjà retourné, on lui attribue un marqueur **Ops Comp** (opération terminée) à la conclusion de l'ordre effectué. Les unités ayant un marqueur **Ops Comp** ne peuvent plus recevoir d'ordre jusqu'à la fin du tour. Cela bride les joueurs qui voudraient utiliser leurs unités d'une manière irréaliste.

Les **F.Pts** font baisser les performances des divisions. Ils affectent aussi bien les valeurs offensives que les valeurs défensives des HQ. Cette pénalité est cumulable avec les pertes que ce HQ aurait déjà subi durant les combats. Le premier point de fatigue est indiqué en retournant le pion du HQ, ce qui diminue les valeurs qu'il possède à plein potentiel. Le second point de fatigue qui amène un pion **Ops Comp** diminue les valeurs offensive et défensive de 1 point supplémentaire. Il y a donc une baisse de deux points des valeurs offensives et défensives pour un HQ avec un marqueur **Ops Comp**.

Exemple : un HQ avec un **DR** de base de 8, qui a accumulé deux points de fatigue et a un marqueur **Ops Comp**, a donc une valeur défensive de 6. Si, de plus, le HQ a un pas de perte sa valeur défensive tombe à 5.

Les **assets** n'accumulent jamais de points de fatigue. Elles ne reçoivent jamais de pion **Ops Comp**.

Les unités régulières ne sont jamais marquées d'un pion **Ops Comp**, seul leur HQ le sera.

Les joueurs enlèvent les **F.Pts** pendant le segment de nettoyage des marqueurs de la *Final resolution phase*. Il faut enlever tous les marqueurs **Ops Comp** et remettre tous les HQ sur leur face normale.

Exception : les HQ avec une valeur **OR** de base de 5, ne peuvent récupérer qu'un niveau de fatigue à la fois.

Chapitre 5 – LES ORDRES

Les ordres permettent à une division d'agir, en causant de ZERO à DEUX **F.Pts** au HQ qui les conduit. La colonne « coût » du tableau *Operations support chart* indique le nombre de points d'opération nécessaires pour exécuter les différents ordres, nombre qui peut différer pour chaque armée.

L'ordre Assault

Cet ordre coûte 2 points d'opération et permet aux unités d'une division, plus éventuellement ses **assets**, de se déplacer d'un hex pour les unités à pied, et de deux pour les unités motorisées. Les hex de terrain qui ne sont pas des routes comptent pour deux hex pour les unités motorisées. Les unités effectuant un assaut peuvent entrer, sortir, pénétrer dans toutes les ZOC. Le HQ contrôlant la division reçoit un **F.Pt** quand le combat est terminé.

Quand elles attaquent, les unités régulières utilisent l'**OR** de leur HQ pour générer leur facteur de combat. Elles peuvent utiliser leur bonus **AB**, ainsi que tous les modificateurs dont elles peuvent bénéficier sur la table de combat. Elles peuvent utiliser le **TR** (soutien tactique) d'unités amies, le **Art.F** de leur QG, et jusqu'à 4 *Support points* peuvent appuyer les unités qui attaquent.

Bonus d'assaut de l'infanterie

Chaque fois qu'une division d'infanterie mène une attaque, elle peut prétendre au bonus d'assaut que lui procure le corps ou l'armée dont elle dépend. Ce bonus est un bonus positif au dé. Il est à noter que dans certains opus il existe des pions représentant ces échelons (corps ou armée) et que dans d'autres ils sont indiqués sur un tableau.

Bonus au moral de l'infanterie

Chaque fois qu'une division d'infanterie attaque, on soustrait le **DR** du HQ des

unités en défense de l'**OR** des unités qui attaquent. Si ce résultat est positif, l'attaquant en bénéficie comme bonus à son jet de dé de combat. Aucun malus n'est appliqué si le résultat est négatif.

L'ordre *Advance*

Cet ordre coûte 1 point d'opération, et permet aux unités d'UNE division (plus ses éventuelles **assets**) de se déplacer jusqu'à concurrence de la moitié de leurs points de mouvement. Les unités peuvent entrer et sortir de toutes les ZOC, mais ne peuvent pénétrer que dans les ZOC faibles. Le HQ qui les contrôle reçoit un point de fatigue.

Quand elles attaquent, les unités de combat utilisent le **OR** de leur HQ pour générer leur valeur de combat, qui est ensuite divisée par deux. Elles peuvent utiliser la moitié de leur bonus **AB**, et tous les autres bonus dont elles peuvent bénéficier sur la table de combat. Elles peuvent bénéficier du **TR** des unités amies, de la moitié de l'**Art.F** de leur HQ, et jusqu'à 2 *Support points* peuvent les appuyer.

L'ordre *Maneuver*

Cette ordre coûte 1 point d'opération et permet aux unités d'une division (plus ses éventuelles **assets**) de se déplacer à plein potentiel. Les unités exécutant un ordre *Maneuver* ne peuvent entrer ou sortir que des ZOC faibles, et ne peuvent pénétrer aucune ZOC. Le HQ des unités effectuant un ordre *Maneuver* reçoit un **F.Pt.**

Quand elles attaquent, les unités de la division (plus ses éventuelles **assets**) ne peuvent utiliser que leur **TR** comme valeur de combat. Les unités ne peuvent utiliser qu'un de leur bonus **AB** (quel que soit le nombre qu'elles en possèdent), plus tous les autres bonus dont elles peuvent bénéficier. Les unités amies peuvent fournir leur **TR** en support tactique, mais aucun facteur d'artillerie venant du QG, ni aucun *Support point* ne peut leur être attribué.

Les unités qui attaquent en utilisant l'ordre *maneuver* ne peuvent pas subir de pas de

pertes comme résultat de combat. De tels résultats sont ignorés. Par contre, ces unités peuvent être *disrupted*, ou obligées de passer des tests de moral.

Tactiques de retardement

Les unités qui effectuent un ordre *Maneuver* peuvent déposer un marqueur de retardement (*delay*), d'une valeur égale ou inférieure à leur **TR**, sur n'importe quel hex où elles sont passées. Ce pion représente un petit détachement laissé en arrière pour retarder l'ennemi. On utilise le **DR** du HQ, ou le rating de l'**asset** pour effectuer un test de moral. Test réussi si le jet des 2 dés est inférieur ou égal au **DR** du HQ, ou au rating de l'**asset**.

Ces marqueurs de retardement sont enlevés quand une unité ennemie passe sur l'hex où ils se trouvent. Mais pour entrer dans cet hex, une unité ennemie doit dépenser un nombre de PM égal à la valeur du pion de retardement. Si une unité n'a pas assez de PM, elle ne peut entrer dans l'hex.

Cette tactique est excellente pour retarder les mouvements ennemis le long des autoroutes/routes, ou au passage des ponts.

L'ordre *spoiling*

Cet ordre ne coûte aucun point d'opération. Il est payé en utilisant des points de *spoiling* accumulés. Il ne peut être utilisé que par le joueur en réaction, pendant une *impulse* de *spoiling*. Il permet aux unités d'une division (plus aux éventuels **assets** rattachés) de se déplacer de la moitié de leur potentiel de mouvement, et ensuite d'attaquer.

Les unités peuvent entrer ou sortir de n'importe quel type de ZOC, mais elles ne peuvent pénétrer que dans des ZOC légères. Le HQ qui contrôle les unités qui agissent reçoit un **F.Pt.**

Quand elle mène un ordre *spoiling*, les unités peuvent utiliser l'**OR** de leur HQ pour générer leur valeur de combat. Les unités peuvent utiliser UN point de leur **AB**, bonus de blindés comme modificateur, ainsi que n'importe quel modificateur

auquel elles ont droit pour la résolution du combat. Elles peuvent bénéficier du **TR** d'unités amies, d'UN point du **Art.F** de leur QG, et d'UN *Support point* pour les aider dans leur attaque.

L'ordre *barrage*

Cet ordre permet, au prix d'un point d'opération, à un HQ de division de mener un barrage, en utilisant son **Art.F** doublé. Ses unités ne peuvent pas bouger. Le HQ peut utiliser jusqu'à la moitié de ses PM avant d'effectuer son bombardement. Il ne peut ni entrer, ni sortir, ni pénétrer dans aucune ZOC.

Il ne reçoit pas de point de fatigue après avoir effectué cet ordre.

Le barrage ne peut s'effectuer que sur des cibles adjacentes à une ou plusieurs des unités dépendant de ce HQ, et qui sont aussi à portée du HQ. La portée est égale à la valeur d'artillerie du HQ.

Ainsi, un HQ avec un **Art.F** de 5 peut tirer sur des cibles situées jusqu'à 5 hex, et adjacentes à des unités subordonnées.

La valeur de barrage du HQ est alors utilisée pour bombarder la cible. Un HQ peut bombarder autant d'hex qu'il a d'unités subordonnées adjacentes à ces cibles, en répartissant sa valeur d'artillerie doublée entre les cibles potentielles, de la façon dont il le souhaite. Il peut aussi ajouter des *Support Points* à cette valeur, à concurrence de 8. Un point de soutien équivaut à un point de valeur d'artillerie.

Chapitre 6 : LE RAVITAILLEMENT

Les lignes de ravitaillement :

Les unités de combat régulières et les **assets** doivent avoir une ligne de Rvt jusqu'à leur HQ pour pouvoir participer à une opération. A leur tour, les HQ doivent pouvoir tracer une ligne de ravitaillement jusqu'à une source de ravitaillement. Les sources sont toutes les voies d'entrée amies sur la carte.

Contrairement au contrôle du commandement, les lignes de Rvt nécessitent une

route terrestre relativement dégagée de l'unité en question vers sa source de Rvt.

Quand juger les lignes de ravitaillement

Les lignes de Rvt sont jugées au moment où une division est désignée pour la première fois pour effectuer une opération. Si une ligne de Rvt existe, elle persiste pour la durée de l'opération. De même, son absence au début de l'opération persiste jusqu'à la fin de l'opération.

Exemple : une unité ne peut pas commencer une opération sans ligne de Rvt, puis se déplacer pour se retrouver ravitaillée et ainsi bénéficier du fait d'être ravitaillé pour les opérations futures.

Les unités qui sont désignées pour effectuer une opération et qui n'ont pas de lignes de Rvt sont réputées isolées (**ISO**). Un marqueur est posé sur l'unité, ou sur le HQ de l'unité si toute la division est isolée. Ce marqueur reste jusqu'à la fin du tour.

Note : un joueur peut décider de ne pas désigner une unité n'ayant pas de ligne de Rvt pour une opération (la ligne de Rvt n'est vérifiée que si l'unité est désignée pour une opération), pour lui éviter les désagréments inhérents au fait de ne pas être ravitaillée. Mais cette unité est inutile de fait, puisqu'elle n'agit pas, et peut être éliminée si on la laisse à son sort.

Lignes de ravitaillement des HQ

Un HQ possède une ligne de Rvt s'il est capable de tracer une ligne ininterrompue d'hex jusqu'à une source amie. Pour tracer la ligne, il faut commencer par le pion du HQ et partir vers la source.

Le premier hex de la ligne (en n'incluant pas l'hex occupé par le HQ) doit être un hex de route, de cité, ou de ville. Ensuite la ligne doit suivre uniquement des hex d'*hghway*, *road*, ou *minor road* (seulement pour les divisions d'infanterie) jusqu'à la source. La ligne ne peut être tracée à travers les unités ennemies, ou leur ZOC, à moins qu'une unité amie n'occupe l'hex devant être traversé.

Si un HQ ne peut tracer une telle ligne de Rvt, alors lui, toutes ses unités et ses **assets** sont isolés (voir ci-dessous).

Les lignes de ravitaillement des unités

Les unités et les **assets** possèdent une ligne de Rvt si elles peuvent tracer une ligne ininterrompue d'hex jusqu'à leur HQ, qui en possède lui-même une jusqu'à une source. Pour tracer cette ligne, on part de l'unité et on remonte jusqu'au pion du HQ dont elle dépend.

La ligne ne doit être plus longue que 6 PM pour les unités à pied, et de 12 PM pour les unités motorisées. Cette ligne ne peut pas passer dans un hex occupé par un ennemi, ou sa ZOC, à moins qu'une unité amie n'occupe l'hex devant être traversé.

Cette ligne de Rvt ne peut pas traverser un terrain possédant un modificateur CRT de 3 ou 4 sur la *Terrain Effect Chart*, à moins que cet hex ne soit traversé par une route. Si une unité de combat ou un **asset** ne peut tracer une telle ligne de Rvt, elle est isolée (voir ci-dessous).

Isolation

Les HQ, les unités et les **assets** peuvent, même s'ils sont isolés, conduire des opérations, mais avec des restrictions.

Les unités isolées possèdent un potentiel de mouvement de 3 PM (on ne se soucie pas de leur potentiel normal).

Quand les unités isolées attaquent, les unités et les **assets** utilisent leur **TR** comme valeur de combat.

En défense, elles utilisent le facteur **DR** de leur HQ pour générer une valeur de combat qui est divisée par deux.

Elles ne peuvent utiliser aucun **AB**, mais peuvent utiliser tout autre modificateur auquel elles sont éligibles.

Elles peuvent recevoir le soutien **TR** des autres unités, et le soutien d'artillerie de leur HQ (**Art.F**), mais elles ne peuvent utiliser aucun *Support point* en attaque ou en défense.

Les HQ isolés peuvent conduire des barrages, fournir du soutien d'artillerie (**Art.F**) en attaque et en défense mais en

divisant celui-ci par deux (arrondi par défaut).

Chapitre 7 : MOUVEMENT, ZOC ET STACKING

Les unités qui désirent se déplacer sur la carte doivent tenir compte des règles de mouvement, des règles de commandement, et des règles régissant les différents ordres que l'unité veut entreprendre.

Le mouvement peut être limité par les règles d'empilement et les ZOC ennemies.

Les mouvements des unités

Toutes les unités possèdent une valeur de mouvement exprimée en PM (points de mouvement) indiquée sur leur pion.

Les unités se déplacent d'hex en hex en dépensant un certain nombre de PM en fonction des hex et des hexsides traversés. Voir le tableau *Terrain Effect Chart*.

Le coût du mouvement est différent entre les unités à pieds et les unités motorisées. Le nombre de PM à dépenser varie aussi suivant le type d'unité, et le type de terrain.

L'EMPILEMENT

Chaque hex de la carte a une limite d'empilement maximum. De plus, chaque type de route a aussi une limite d'empilement maximum que doivent respecter les unités, à tout moment, **si** elles veulent bénéficier du bonus de déplacement sur la route.

Les unités ne peuvent passer à travers d'autres unités qui se trouvent sur une route si, en faisant cela, elles dépassent les limites de l'empilement permis sur route. Aucune unité ne peut violer les limites d'empilement sur route pendant son mouvement.

Les unités peuvent traverser d'autres unités en empruntant un terrain autre que la route même si cela viole les limites d'empilement.

Les valeurs d'empilement

Chaque unité a une valeur d'empilement basée sur la lettre de sa valeur de combat. Les valeurs d'empilement sont : A=4, B=3, C=2, D=1, E=0.

Pertes de pas et valeurs d'empilement

A chaque fois qu'une **asset**, ou que le HQ d'une unité de combat perd 2 pas, sa valeur d'empilement est réduite de 1.

Exemple : une unité avec une valeur de combat «A», et dont le HQ a un marqueur de pas de pertes 5, va voir sa valeur d'empilement tomber à 2 au lieu de 4 :

5 points de pertes divisé par 2 = 2,5 arrondi à 2. 4 moins 2 = deux points d'empilement.

Jugement de l'empilement

Pour les unités se déplaçant sur route, l'empilement est jugé à chaque hex, et l'empilement maximum sur route ne peut jamais être violé. Les unités se déplaçant sur route ne peuvent pas traverser d'autres unités si cela viole les règles d'empilement sur la route.

Pour les autres unités ne se déplaçant pas sur route, l'empilement n'est jugé qu'à la fin du mouvement. Dans ce cas, les unités peuvent passer au travers d'autres unités sans se soucier de l'empilement.

Les unités ne peuvent pas terminer leur mouvement en surempilement.

En cas de retraite les unités peuvent se retrouver en surempilement, mais cela doit être corrigé dès que l'unité est désignée pour une opération.

Effet du *disrupt* sur l'empilement

Les unités motorisées qui sont *disrupt* voient leur valeur d'empilement doublée. Ainsi une unité de classe A voit sa valeur d'empilement monter à 8 si elle est *disrupt*. Les unités à pieds ont leur valeur d'empilement augmentée de +2. Une brigade d'infanterie de classe A va voir sa valeur d'empilement monter à 6 au lieu de 4 si elle est *disrupt*. Cela peut créer des embouteillages sur les routes.

Si un *disrupt* amène des violations de la limite d'empilement, le joueur doit y remédier immédiatement en retraitant

suffisamment d'unités pour revenir dans le cadre de cette limite. Si cela est nécessaire, et pour remédier à un problème de surempilement, on peut reculer certaines unités de plusieurs hex. La charte des effets du terrain donne les valeurs d'empilement pour les différentes routes.

TOF : Effets du terrain sur les mouvements

. Ferry : seuls les allemands peuvent l'utiliser : 2 MP pour l'infanterie, 4 MP pour les motorisés.

. Les unités motorisées ne peuvent pas utiliser les ponts des *Minor roads*.

Seuls les fantassins et leurs HQ le peuvent.

. Les unités motorisées dépensant plus de 8 MP hors des routes doivent tester avec 1 dé: 1 à 3 = l'unité est *disrupt*.

. Westwall : les motorisés voulant le traverser doivent tester la présence de mines, en jetant 1 dé : 1-2 = *disrupt*.

. La première unité alliée entrant dans une *City* doit doubler le coût de ce mouvement.

. Les symboles de *beach* sur les bords de mer sont traités comme *clear*.

LES ZONES DE CONTROLE

Toutes les unités exercent une ZOC dans l'hex qu'elles occupent, ainsi que dans les 6 hex qui leurs sont adjacentes.

Les valeurs des ZOC

La valeur des ZOC exercées par les unités ou les **ASSETS** est égale à leurs **TR**.

La valeur de la ZOC exercée par un HQ est égale à la valeur de son **Art.F** (les HQ n'ont pas de **TR**). Pour calculer la valeur de la ZOC exercée sur un hex, on additionne toutes les valeurs **TR** de toutes les unités adjacentes à celle-ci.

La valeur de la ZOC d'une unité est doublée dans l'hex qu'elle occupe.

Les ZOC et le terrain

Le type du terrain d'un hex peut réduire les effets de la ZOC projetée dans celui-ci. La colonne dédiée aux ZOC sur la *Terrain Effect Chart* liste ces réductions. Le chiffre

qui y est indiqué est à soustraire de la valeur de la ZOC qui est projetée dans cet hex par les unités ou les piles d'unités.

Exemple : une pile d'unités qui projette une ZOC de valeur 6 dans un hex de ville, va voir celle-ci réduite de -2, pour une nouvelle valeur de 4.

Les crêtes ont un effet spécial sur les ZOC. Les unités qui occupent le sommet d'une crête ont leur valeur de ZOC augmentée de +1 sur tous les hex qui sont en bas de la crête. Les unités se trouvant en bas de la crête ont leur valeur de ZOC diminuée de -1 sur les hex qui les surplombent.

Cette configuration de terrain n'existe pas dans TOF, ni tous les opus de cette série.

. *Peel* : la ZOC des unités mécanisées est diminuée de -1.

. *Flood* : la ZOC des infanteries est diminuée de -1.

. Les unités avec **AB** projettent une ZOC à travers les canaux et les *minor rivers*.

Les cases contrôlées, les cases contestées, et les cases ouvertes

Les unités des deux joueurs peuvent projeter des ZOC dans le même hex.

Si un joueur arrive à projeter une ZOC deux fois plus importante que son adversaire, alors on ne prend en considération que la valeur de celle-ci, la ZOC de son adversaire est annulée dans cet hex. L'hex est réputé «contrôlé» par ce joueur.

Si les deux joueurs projettent une ZOC dans un hex, mais qu'aucun des deux ne peut avoir une valeur de ZOC deux fois plus puissante que celle de son adversaire, les ZOC des deux joueurs affectent l'hex, qui est alors réputé «contesté».

Les hex qui ne sont ni contrôlés, ni contestés sont réputés «ouverts».

Les unités projettent leur ZOC dans les hex adjacents occupés par des unités adverses. Mais ces unités ennemies exercent sur l'hex qu'elles occupent une ZOC doublée, donc la plupart du temps elle contrôle l'hex qu'elle occupe, et la ZOC projetée sur son

hex n'a pas d'effet (mais ce n'est pas toujours le cas).

Les ZOC fortes et les ZOC faibles

La force d'une ZOC est qualifiée de faible si elle totalise 3 ou moins, elle est forte à partir de 4 (et plus).

Exemple : si un joueur A projette dans un hex une ZOC de force 4 et que son adversaire B y projette une ZOC de force 3 l'hex est «contesté». A exerce une ZOC forte, B exerce une ZOC faible.

Si le joueur B n'avait projeté qu'une ZOC de force 2, A aurait contrôlé l'hex et B n'aurait pas projeté de ZOC du tout.

Sortir de ZOC, entrer en ZOC

L'entrée en ZOC est définie comme le déplacement d'une unité d'un hex ouvert à un hex contesté ou contrôlé.

La sortie de ZOC est définie comme le déplacement d'une unité d'un hex contrôlé ou contesté vers un hex ouvert.

Certains types d'ordre comportent des restrictions quant à l'entrée ou à la sortie en ZOC des unités. Les unités qui ont des restrictions quant à leur entrée en ZOC forte ou faible, de par leur type d'ordre, doivent s'y soumettre également.

La pénétration en ZOC

La pénétration dans une ZOC est définie comme le mouvement d'une unité d'un hex contesté à un autre hex contesté, ou dans un hex contrôlé par l'ennemi.

Les unités ne peuvent jamais se déplacer directement d'un hex contrôlé par l'ennemi à un autre hex contrôlé par l'ennemi, quel que soit le type d'ordre utilisé.

Certains types d'ordre comportent des restrictions concernant la possibilité d'entrer dans les ZOC. Les unités qui ont des restrictions du fait de l'ordre qu'elles effectuent, pour pénétrer les ZOC faibles ou fortes, doivent également s'y soumettre. Exemple : seules les unités qui conduisent un ordre *Assault* peuvent pénétrer dans les ZOC fortes.

Exception : Si le bonus **AB** d'une unité est plus important que la ZOC ennemie projetée dans un hex, cette unité peut toujours y pénétrer, quel que soit le type d'ordre en train d'être effectué, ou quelle que soit la valeur de la ZOC exercée, aussi longtemps qu'elle ne se déplace pas d'un hex contrôlé à un autre.

Chapitre 8 : LE COMBAT

Le combat est toujours volontaire. Pour combattre, un joueur doit mener un ordre qui le lui permet, mais le combat en lui-même n'est pas une action obligatoire.

1.2 : Le bombardement :

Un bombardement ne peut être effectué que par un HQ qui a été désigné pour effectuer une mission de bombardement. Pour mener le bombardement à bien, le HQ doit avoir une de ses unités subordonnées adjacente à l'hex qui doit être bombardé.

La procédure du barrage

Il faut doubler le **Art.F** du HQ auquel on peut rajouter des *Support points* (8 au maximum). On trouve les valeurs de barrage sur la *Barrage Line* de la *Combat Resolution Table*. Jeter DEUX DES et appliquer d'éventuels DRM au résultat.

On croise le nombre modifié obtenu avec la valeur du barrage délivré sur l'hex.

Il ne faut prendre en compte que la colonne de gauche de la table des résultats de combat, et on applique le résultat à la pile présente dans l'hex bombardé.

Noter que l'attaquant ne peut jamais subir de résultats défavorables lors d'un barrage.

Les modificateurs appliquées aux barrages

Les barrages peuvent être modifiés par le terrain occupé par l'unité bombardée.

Il faut ajouter +2 aux dés pour des tirs sur des terrains de type 3, et +1 aux dés pour des terrains de type 2.

Les terrains encodés avec un « + » (comme les cours d'eau) n'apportent pas de modifications aux barrages.

Les résultats du bombardement

Les résultats suivants sont possibles lors d'un bombardement :

0 : toutes les unités présentes dans l'hex bombardé doivent effectuer un test de moral. Les unités qui le réussissent ne sont pas affectées par le barrage. Les unités qui le ratent deviennent *disrupt*. Si elles le sont déjà, l'hex reçoit un marqueur « artillerie hit » égal à la différence.

: le défenseur doit *disrupter* un nombre d'unités égal à la valeur du #. Si le résultat excède le nombre d'unités présentes dans l'hex, il faut *disrupter* toutes les unités et rajouter des marqueurs « artillerie hits » en nombre égal à la différence entre ce nombre et le nombre d'unités présentes dans cet hex.

Exemple : dans un hex de terrain *clear*, deux unités sont la cible d'un barrage.

Le résultat final est de 3 hits pour le défenseur. Les deux unités sont *disrupt*, et un marqueur «artillerie hit» de valeur 1 est placé sur la case.

Les marqueurs « artillerie hit »

Ces marqueurs restent sur l'hex ciblé jusqu'à ce qu'ils soient utilisés comme DRM au dé par le joueur qui a effectué le barrage, pour un combat initié dans un *impulse* ultérieur, ou enlevé volontairement par ce même joueur. Dans tous les cas, si le joueur adverse conduit une *impulse* avant que le marqueur ne soit utilisé, il est enlevé automatiquement.

Note : le bombardement est le plus efficace quand le joueur attaquant sait qu'il peut immédiatement enchaîner avec une attaque sur l'hex visé.

Des joueurs ont aussi utilisé avec succès un barrage dans une *impulse* de réaction pour frapper une concentration ennemie, pour *disrupter* les unités qui se massaient pour attaquer. Comme une unité *disruptée* double son empilement, c'est un moyen très efficace pour obstruer une route.

Les combats

Ils sont utilisés pour attaquer des unités ennemies et leur HQ. Seules les unités désignées pour effectuer les ordres *Assault*, *Advance*, *Maneuver*, ou *Spoiling*, peuvent engager un combat.

Les unités qui veulent attaquer doivent, soit débiter à côté de l'unité visée, soit s'y déplacer et le joueur doit annoncer son intention d'attaquer.

La procédure du combat

Il faut d'abord totaliser les valeurs de combat des unités attaquantes :

. Croiser le **CR** de chaque unité avec le **OR** du HQ dont elles dépendent, sur le tableau *Combat Factor Generator*.

Il faut prendre en compte les pas de pertes et de fatigue accumulés par le HQ

. Ajouter ensuite la force des **assets** activées par le HQ pour participer à cette *impulse*.

. Ajouter aussi le **TR** des unités amies qui fournissent un support tactique pour l'attaque.

. Ajouter le **Art.F** du HQ, et les *Support points* souhaités par le joueur (nombre modulable en fonction de l'ordre).

Le total est la valeur de combat offensive des unités qui attaquent.

Calculer ensuite la valeur défensive des unités attaquées :

. Croiser le **CR** de chaque unité avec le **DR** du HQ dont elles dépendent sur le tableau *Combat Factor Generator*.

Il faut prendre en compte les pas de pertes et de fatigue accumulés par le HQ.

. Ajouter le **TR** des unités adjacentes de la même division.

. Ajouter 1 point du **Art.F** du HQ (s'il est à 2 hex maximum), et 1 *Support point* si le joueur le souhaite.

Ce total est la valeur de combat finale des unités en défense.

Note : si l'un des joueurs est obligé d'utiliser son **TR** à la place du facteur offensif ou défensif de son HQ, on utilise cette valeur à la place. Ne pas croiser le **TR** avec le *Combat Factor Generator*.

Comparer la valeur de combat de l'attaquant avec celle du défenseur pour déterminer un ratio.

Trouver le type de terrain occupé par le défenseur sur la *Combat Resolution Table*, et déterminer quelle ligne on va utiliser pour résoudre l'attaque.

Chercher sur cette ligne le ratio le plus proche du ratio déterminé auparavant. Si le rapport de force est exactement équidistant à deux colonnes on arrondit par défaut. L'attaquant jette alors un dé, ajoutant ou retranchant tous les DRM éventuels pour obtenir le résultat du combat. Ce résultat peut s'appliquer à l'attaquant, au défenseur, ou aux deux.

Exemple : 30 points d'attaque contre 20 points en défense dans du terrain *Clear* sera exprimé sous la forme d'un rapport de force de 1,5 contre 1.

Maintenant on cherche le type de terrain (*clear* dans cet exemple) occupé par le défenseur pour savoir quelle ligne utiliser (0 dans ce cas).

On se déplace ensuite vers la droite le long de cette ligne pour trouver le chiffre le plus proche du rapport de force déjà calculé.

On jette un dé en ajoutant et retranchant tous les DRM éventuels. Imaginons que le résultat du dé soit 4 et qu'il y ait un DRM de +2, le résultat final est donc 6, ce qui donne le résultat 0/2 sur la table de combat.

Modifications de la valeur de l'attaquant

Les unités de combat isolées qui attaquent doivent utiliser leur **TR** comme force de combat. Dans ce cas, il ne faut pas utiliser le *Combat Factor Generator*.

Modifications de la valeur du défenseur

Une unité se défend avec sa force totale, générée en croisant son **TR** avec le **DR** de son HQ.

La valeur de combat des unités isolées est divisée par deux.

Dans tous les cas, la valeur de défense d'une unité ne peut jamais être réduite à une valeur inférieure à son **TR**. Ainsi, une unité dont le facteur tactique est 3, et qui

génère une valeur de combat de 2, voit cette valeur ajustée à 3.

Les unités de rating D et E

Il est à noter que certaines de ces unités peuvent avoir leur **TR** entre parenthèses. Cela signifie que ces unités ne peuvent pas attaquer, mais seulement défendre.

Les **assets** et le combat

Un **asset** ne croise pas son **TR** avec le **OR** ou le **DR** du QG qui l'active. En attaque ou en défense, on génère sa valeur de combat en croisant son **TR** avec son propre **AR** (à droite sur leur pion).

Effets du terrain sur le combat

Sur la *Terrain Effects Chart*, chaque type de terrain possède un modificateur de ligne de défense (**CRT**) et un modificateur anti-char (**AT**) applicables au jet de dés. Ces DRM bénéficient à toute unité qui est attaquée dans ce type de terrain. Ces deux DRM sont indiqués dans leur colonne respective (**AT** et/ou **CRT**) en regard du terrain présent dans l'hex.

Les unités qui sont attaquées à travers des obstacles linéaires, du type crête ou rivière, ne bénéficient des modificateurs de terrain et de blindés que si elles sont attaquées exclusivement à travers de tels obstacles.

Il suffit qu'une unité puisse les attaquer sans passer au travers ce genre d'obstacle, pour que le défenseur ne puisse bénéficier des effets de ce terrain.

Les codes défensifs de terrain sont cumulables jusqu'à un maximum de 4. Ainsi une unité en ville (code 2) et derrière une rivière mineure (+2) va utiliser la ligne 4 sur la table des effets du combat.

Support des attaquants et des défenseurs

Les joueurs ont la possibilité d'essayer d'améliorer les chances de succès de l'attaque ou de la défense, au-delà des valeurs de base des unités.

Les trois possibilités sont : le support tactique (**TR**), le facteur d'artillerie des QG (**ART.F**), et les *Support points*.

Le joueur attaquant annonce toujours ses options de soutien en premier.

Le support tactique

Le support tactique est un moyen pour les unités amies adjacentes qui ne participent pas au combat de soutenir l'attaque ou la défense d'une case. Les unités voulant fournir un support tactique ne doivent pas être *disrupt*, et être adjacentes à l'hex attaqué. Une unité conduisant un support tactique le fait avec son **TR** agissant comme facteur de combat supplémentaire ajouté à l'attaque ou à la défense. Il faut annoncer simplement quelle unité participe à ce soutien. Le support tactique est gratuit et ne coûte aucun point d'initiative, de réaction ou de *spoiling*. Il n'y a pas de limite au nombre de fois qu'une unité peut fournir de support tactique en attaque ou en défense au cours d'un tour. Une unité peut conduire un ordre dans une *impulse*, fournir son support tactique dans une autre, et conduire un autre ordre dans une troisième *impulse*.

Pour fournir un support tactique pour la défense d'un hex, le joueur en défense ne peut utiliser que des unités régulières qui dépendent de la même division que l'unité attaquée (pas d'**asset**).

Des unités amies, même adjacentes à l'hex attaqué, ne peuvent pas fournir de soutien tactique si elles appartiennent à une autre division que celle qui est attaquée.

De plus, des unités désignées pour fournir un support tactique, qui vont être attaquées, où qui l'ont déjà été pendant cette *impulse*, ne peuvent fournir de support tactique à d'autres unités amies.

Les unités fournissant un support tactique ne sont pas affectées par des résultats de combat défavorables. De même, elles ne peuvent avancer après combat si le résultat du combat le permet.

Les facteurs d'artillerie des HQ (**Art.F**)

Cette option permet à un HQ de fournir un soutien d'artillerie aux unités qu'il contrôle pour l'attaque ou pour la défense d'un hex. Pour cela, les HQ ne doivent pas être *disrupt*, et à portée de l'hex qui est attaqué (3 hex en attaque, 2 hex en défense).

Les HQ contribuent à l'attaque ou à la défense en additionnant leur **Art.F** à la force de combat en attaque (la totalité) ou en défense (1 point seulement).

Il faut simplement indiquer quel HQ accomplit cette action. Ce soutien d'artillerie est gratuit, et ne coûte pas de points d'initiative, pas de points de réaction, ni de points de *spoiling*.

Il n'y a pas de limite au nombre de fois où un HQ peut fournir un soutien d'artillerie au cours d'un tour pour assister des unités en attaque ou en défense, mais pour chaque type d'ordre il existe un maximum de **Art.F** utilisable par le HQ. Cette limite est indiquée en regard de chaque type d'ordre sur la *Operations Summary Chart*.

Les ordres autorisant une possibilité de combat entière pour les unités, permettent au HQ d'utiliser la totalité de leur **Art.F** en attaque. Les ordres n'autorisant aux unités que de n'utiliser que la moitié de leur force de combat en attaque ne permettent aux HQ que de n'utiliser que la moitié de leur **Art.F** etc...

Les HQ ne peuvent utiliser qu'un seul **Art.F** pour la défense d'un hex, et cela par *impulse*, même s'ils en ont plus.

Des HQ différents peuvent contribuer de 1 **Art.F** chacun (dans la mesure où ils remplissent les conditions pour le faire), et un HQ peut contribuer à de multiples combats défensifs à hauteur de 1 **Art.F** par combat.

Les **assets** rattachées à un HQ ne peuvent bénéficier du soutien d'artillerie d'un HQ quand elles attaquent ou qu'elles se défendent, à moins qu'elles ne soient empilées avec au moins une unité subordonnée à ce HQ.

Les *Support points*

Cette option est un moyen pour les joueurs d'assister leurs unités dans l'attaque ou la défense d'un hex. Contrairement au soutien d'artillerie fourni par les QG et décrit ci-dessus, il n'y a pas de limitation de portée pour l'utilisation des points de soutien. Ils représentent une abstraction des soutiens d'artillerie fournis par des unités de l'arrière.

Les *Support points* sont pris en compte sur la base d'un *Support Point* pour un point de force, en attaque ou en défense. Il suffit d'annoncer combien de *Support Points* on engage, et d'ajuster la jauge sur les *Higher Level Support Tracks* en conséquence.

Fournir des *Support Points* est gratuit, ne coûte pas de points d'initiative, de points de réaction, ni de points de *spoiling*.

Il n'y a pas de limite au nombre de *Support points* que l'on peut assigner tout au long du tour pour assister des unités amies en attaque ou en défense, mais chaque type d'ordre a une limite au nombre de points qui peuvent être engagés.

Le défenseur ne peut assigner qu'un *Support point* par *impulse* pour la défense d'un hex, même s'il y en a plus de disponibles.

Un joueur peut assigner des *Support Points* tout au long du tour, tant qu'il ne dépasse pas la limite de un *Support point* par combat défensif.

Les *Support Points* ne peuvent être assignés à des unités qui sont *disrupt* ou isolées, en attaque ou en défense.

Les modificateurs au jet de dé

Les DRM au jet de dé peuvent être beaucoup plus importants sur l'issue d'un combat que le rapport de force initial.

Les 5 catégories de DRM au jet de dé sur la table de résultats des combats sont le support aérien tactique (**TAC**), les bonus de blindés (**AB** et **ATB**), les hits d'artillerie résiduels, le bonus d'ordre

d'assaut (Inf), les effets du terrain (CRT et AT).

Le joueur attaquant reçoit des bonus positifs et le joueur en défense des bonus négatifs. Il faut comparer les DRM de l'attaquant aux DRM du défenseur. Le résultat, positif ou négatif, est appliqué au jet de dé de l'attaquant.

Le soutien aérien tactique

Les TAC sont une abstraction des forces aériennes tactiques du joueur, que seul l'attaquant peut utiliser. Pour chaque résolution de combat, il peut dépenser :

. 4 supports TAC par temps *Clear*.

. 2 supports TAC par temps *Overcast*.

. 0 support TAC par temps *Rain*.

Chaque point utilisé donne un DRM de +1.

Il faut réduire l'allocation des points TAC en conséquence. Il n'y a pas de limitation de portée à l'utilisation du soutien aérien.

Le bonus de blindés : AB

L'attaquant et le défenseur, peuvent prétendre au bonus de blindés. Pour chaque unité de combat qui attaque et qui possède un AB, il faut rajouter +1 au jet de dé pour chaque point de ce bonus.

Pour chaque unité de combat qui défend et qui possède un AB, il faut retrancher -1 au jet de dé pour chaque point de ce bonus.

Les unités dont le AB est dans un cercle ne peuvent utiliser celui-ci qu'en défense.

Le type d'ordre utilisé peut aussi amener une restriction supplémentaire au chiffre maximum de bonus AB : l'ordre *Assault* permet d'utiliser la valeur totale de bonus AB, alors qu'un ordre *Advance* n'en permet que la moitié, etc.

Si le HQ qui contrôle les unités qui attaquent ou qui défendent a une valeur OR ou DR inférieure à 6, le joueur attaquant perd 1 à la valeur AB des unités qui attaquent ou défendent, pour chaque point en dessous de 6 de la valeur offensive ou défensive du HQ.

Exception : Le bonus ATB inscrit sur le pion du HQ lui-même, n'est pas sujet à réduction. Les HQ peuvent toujours invoquer la totalité de leur bonus ATB, sans se soucier de leur valeur offensive ou défensive.

Exemple : un joueur attaque avec des unités qui possèdent un total AB de 5. Mais le HQ dont dépendent ces unités, qui a un OR de 8, a subi 2 pas de pertes et 1 F.Pt qui ramène sa valeur offensive à 5. C'est un point en dessous de 6, donc le joueur ne peut revendiquer qu'un bonus de blindés de +4 ($5 - 1 = 4$) au lieu de 5.

Si le joueur attaque à travers un cours d'eau de n'importe quelle sorte, et qu'il veut bénéficier du bonus AB, les restrictions suivantes sont à prendre en considération :

. Une attaque à travers une *Major River* sans pont est interdite, à moins qu'une unité de génie amie soit présente sur le même hex que l'attaquant (unités à pied seulement).

. Une attaque à travers une *Minor River* sans pont n'est autorisée qu'aux unités à pied.

. Une attaque à travers un pont autoroutier voit le AB des unités divisé par deux (arrondi par défaut).

. Une attaque à travers un pont routier voit le AB des unités ramené à un, quelque soit leur valeur totale que ces unités possèdent (encore faut il qu'elles en possèdent un).

. Une attaque à travers un pont routier situé sur une *Minor river* ne peut bénéficier du bonus AB.

Comme indiqué, le défenseur peut aussi bénéficier de bonus AB pour chaque unité en possédant un. En plus, les unités qui possèdent un AB, qui sont empilées ou adjacentes à leur HQ, et qui sont attaquées peuvent bénéficier du bonus ATB de celui-ci, si ce bonus est entouré d'un cercle.

S'il n'est pas dans un cercle, les unités pour se défendre peuvent utiliser le bonus ATB de leur HQ en plus du leur, *même si elles ne lui sont pas adjacentes*.

Ces divisions sont réputées posséder plus de chars, ou plus de moyens antichars, à l'intérieur de chacune de leurs brigades ou de leurs régiments.

Comme indiqué plus haut, le défenseur peut aussi prétendre à un bonus **AT** en lien avec le terrain occupé par ses unités. Ces bonus sont indiqués sur la table des terrains.

Si la différence entre les bonus **AB** de l'attaquant et du défenseur est négative, indiquant ainsi un avantage pour le défenseur, alors le défenseur ne peut revendiquer qu'un -1 au dé, quelle que soit la différence constatée.

Pour calculer la différence on soustrait les **AB** du défenseur aux **AB** de l'attaquant. Cela s'applique même si une force de fantassins attaque une force de blindés. L'attaquant peut très bien avoir un bonus de blindés de 0, et le défenseur 3 grâce à ses unités blindées, le différentiel sera donc de -3 mais le défenseur ne pourra prétendre qu'à un -1 au jet de dé.

Les hits d'artillerie

Seul le joueur attaquant peut utiliser des DRM au dé de combat pour les hits d'artillerie. Pour chaque pile d'unités de défenseurs qui ont subi un barrage dans une *impulse* précédente, qui ont reçu un marqueur de hits d'artillerie, et qui subissent maintenant un assaut, l'attaquant peut prétendre à un DRM de combat égal au nombre de hits présents dans la case. Soit +1 pour chaque hit d'artillerie.

Le bonus d'assaut de l'infanterie

Une division d'infanterie attaquant avec un ordre *Assault*, peut prétendre au DRM prévu pour son armée sur son *Operations Support Chart*. En plus si le **OR** du HQ contrôlant les attaquants est supérieur au **DR** du HQ des défenseurs, l'attaquant peut prétendre à un bonus de +1 par point de différence.

Si la différence est négative, l'attaquant ne reçoit rien, mais le défenseur non plus.

Les résultats de combat

Chaque résolution de combat amène 3 possibilités. Soit le défenseur est seul affecté, soit l'attaquant est seul affecté, soit les deux. Ce dernier résultat est appelé résultat partagé.

Les résultats de combat sont donnés sous forme de chiffre variant de 0 à 9. Les chiffres de la colonne de gauche (partie grisée) s'appliquent à l'attaquant. Les chiffres de la colonne de droite s'appliquent au défenseur. Un blanc dans la colonne de l'attaquant ou du défenseur signifie que le combat n'a eu aucun effet néfaste pour lui.

Dans le cas où les deux protagonistes sont affectés, c'est le défenseur qui applique d'abord ses résultats.

Les résultats pour l'attaquant

0 : toutes les unités doivent passer un test de moral. En cas de réussite les unités ne subissent aucun effet néfaste. Si le test est raté, cela signifie qu'au moins une unité attaquante qui a raté doit être *disrupt*, et que le HQ dont elle dépend doit prendre un pas de perte. Il ne faut effectuer qu'un test de moral pour tous les attaquants.

1 à 4 : le joueur attaquant doit *disrupter* un nombre d'unités égal au résultat chiffré. Leur HQ doit prendre un pas de perte. Si le résultat chiffré est supérieur au nombre d'unités, alors tous les attaquants doivent reculer d'un hex.

Exception : si les attaquants sont en train d'exécuter un ordre *Maneuver*, les unités doivent subir la *disruption* et la retraite mais leur HQ ne subit pas de perte (ce type d'attaque n'est vraiment rien de plus qu'une reconnaissance qui est vite interrompue avant que des pertes significatives ne soient subies).

Si le défenseur est aussi le joueur en réaction pour le tour, alors il reçoit un nombre de points de *spoiling* égal au résultat chiffré de l'attaquant. Cela peut amener le joueur en réaction à mener une

impulse de *spoiling* juste après la résolution du combat. Si c'est le joueur ayant l'initiative qui se défend contre le joueur en réaction il n'y a pas de points de *spoiling* de gagnés.

Exemple : le joueur ayant l'initiative conduit une attaque avec 4 unités sous le commandement d'un HQ. L'attaque est menée, et l'attaquant obtient un résultat négatif de 3. Trois des unités attaquantes sont *disrupt*, et le HQ subit 1 pas de perte. Si seulement 2 unités avaient attaqué, les deux auraient été *disrupted* et, de plus, auraient dû reculer d'un hex. Dans tous les cas, le joueur en réaction reçoit trois points de *spoiling*.

Les résultats pour le défenseur

0 : Les unités du défenseur doivent passer un test de moral. Si le résultat est réussi, rien de néfaste n'arrive aux unités.

Si le test est raté, les unités du défenseur doivent retraiter d'un hex.

Effectuer un seul jet de test de moral pour toutes les unités du défenseur :

1 : toutes les unités sont *disrupt*.

2 : toutes les unités sont *disrupt* et doivent reculer d'un hex.

3 : toutes les unités sont *disrupt*, doivent reculer d'un hex, et leur HQ prend un pas de perte.

4 : toutes les unités sont *disrupt*, doivent reculer d'un hex, et leur HQ prend une perte. Ils doivent ensuite reculer d'un deuxième hex.

5 ou plus : il faut appliquer les résultats comme pour « 4 », et ajouter des hex de recul pour les chiffres au-dessus de 4.

Exemple: Le défenseur reçoit un 7. Il doit suivre la même procédure que 4 et retraiter ensuite de 3 hex supplémentaires (7- 4= 3)

Note : Le défenseur doit scrupuleusement suivre la procédure du résultat des combats. Il ne faut pas retraiter de 2 hex, puis *disrupter* les unités par exemple, mais bien l'inverse. Cette procédure est à suivre absolument quand les unités retraitent à travers les ZOC.

Le test de moral

Un test de moral est effectué en lançant deux dés. Ce jet est valable pour toutes les unités qui doivent passer le test.

Le résultat est comparé avec le **OR** de son HQ dans le cas d'unités attaquantes, ou avec le **DR** de son HQ dans le cas d'unités en défense. Pour réussir le test, le résultat doit être inférieur ou égal à ce facteur.

S'il est réussi, il ne se passe rien. S'il est raté, l'unité est *disrupt*. Il est possible que des unités appartenant à une même pile ne subissent pas le même sort, il suffit qu'elles dépendent de QG différents, avec des facteurs **OR** et/ou **DR** différents.

Un HQ devant passer un test suit la même procédure que ci-dessus, en utilisant son facteur **OR** ou **DR** suivant le cas.

Les **assets** utilisent leur propre **CR** pour passer le test de moral. Comme plus haut, si le test est réussi, le HQ ou l'**asset** ne subit aucun effet néfaste. Si le test est raté le *disrupt* est immédiat.

Le *disrupt* (désorganisation)

Les unités et les **assets** perdent deux hex dans leur rayon de commandement.

Tous les facteurs de combat sont réduits de -2 (mais ne peuvent être réduits à 0). L'unité est retournée, et ses valeurs de mouvement et de ZOC sont également diminuées. Les unités et les **assets** *disrupt* ne peuvent être soutenues par le biais du support tactique (**TR**), du facteur d'artillerie du QG (**Art.F**), ou des *Supports Points*. Elles ne peuvent pas non plus fournir de support tactique (**TR**) aux autres unités.

Un HQ *disrupt* ne peut exercer son contrôle du commandement sur ses unités,

ni leur assurer une ligne de ravitaillement. Leur valeur de combat finale est réduite de -2 (mais ne peut être réduite à 0). Il ne peut pas utiliser son **Art .F**. Son mouvement est réduite de 2 PM. Il ne peut plus fournir de *Supports Points*.

Les marqueurs *disrupt* peuvent être enlevés dans le segment de nettoyage des marqueurs de la *Final Resolution Phase*.

Si des unités déjà *disrupt* reçoivent un autre résultat *disrupt*, elles restent *disrupt* et doivent reculer d'un hex. Si elles ne peuvent reculer, elles prennent un pas de perte.

RETRAITE APRES COMBAT

Les résultats de retraite obligent le joueur la subissant à quitter l'hex qu'il occupait, et à reculer d'un nombre d'hex égal au résultat de la retraite.

Le joueur doit faire retraiter ses unités d'une façon telle qu'elles se trouvent à un nombre d'hex égal au résultat de la retraite de l'unité qui lui a fait subir ce résultat.

Ayant satisfait à cette priorité en distance, elles doivent se rapprocher de leur source. Si possible elles doivent rester dans le rayon de commandement de leur HQ.

Les unités peuvent retraiter à travers les ZOC ennemies avec les pénalités suivantes :

. à chaque ZOC traversée, un test de moral doit être effectué en utilisant le facteur **DR** du HQ de l'unité. Un test réussi signifie qu'il ne se passe rien pour l'unité, et qu'elle peut continuer sa retraite.

Si le test est raté, on applique une perte au HQ contrôlant l'unité. Dans ce cas, le joueur peut choisir d'éliminer l'unité pour éviter cette perte à son HQ.

Exception : les unités isolées (seulement elles) qui retraitent à travers des ZOC subissent toujours des pas de perte. Chaque ZOC traversée entraîne une perte de pas automatique. Si les pertes dépassent la valeur **TR** de l'unité celle-ci est éliminée.

. les unités qui sont obligées de reculer, mais ne le peuvent pas, à cause d'un terrain prohibé, ou à cause de la présence d'unités ennemies, peuvent être soit éliminées, soit rester en place mais faire subir à leur HQ un nombre de pas de perte égal aux nombre d'hex de retraite non effectués. Exception : les unités isolées qui ne peuvent pas retraiter sont éliminées.

LES PERTES DE PAS

Quand une unité régulière qui n'est pas isolée subit un pas de perte, il faut marquer son HQ avec un marqueur de perte, placé sous le pion du HQ.

Il faut faire la même chose si le HQ est lui-même attaqué, et qu'il subit des pas de perte. Il ne faut pas placer de marqueur de perte sous l'unité qui vient de subir la perte. Le système simule l'affaiblissement des unités, en usant à la place les HQ qui contrôle ces unités.

Chaque pas de perte fait baisser de 1 point les facteurs **OR** et **DR** du HQ. Comme ces facteurs servent à déterminer les valeurs de combats de leurs unités en attaque ou en défense, un HQ avec de nombreux pas de perte ne générera que de faibles valeurs de combat pour ses unités, montrant ainsi l'usure des unités de première ligne après des combats intenses.

Les joueurs peuvent choisir d'éliminer des unités de combat plutôt que de faire subir des pertes à leur HQ. C'est obligatoire dans le cas des unités isolées. Sinon, des unités isolées dans un coin du champ de bataille useraient des unités fraîches de leur division stationnées ailleurs.

Chaque unité éliminée absorbe un nombre de pas de perte égal à son facteur **TR** à la place des pertes de pas affectées au HQ.

Si toutes les unités d'une force défensive sont éliminées de cette manière, il faut ignorer toutes les autres pertes réclamées par la table de résultat des combats.

Exemple : une unité d'une division en comprenant trois est attaquée. Son facteur **TR** est de 1. Il subit un résultat « 6 » sur la

table de combat. Le défenseur choisit d'éliminer l'unité. Bien que cela ne couvre pas la totalité des pertes obtenues, les autres résultats ne sont pas appliqués au HQ la contrôlant. Ils sont ignorés, le seul résultat est l'élimination de l'unité.

Si cette option est choisie par le défenseur, l'attaquant peut occuper l'hex vidé, et placer un pion *Breakthrough*.

Les HQ n'absorbent pas les pertes subies par les **assets**. Les **assets** possèdent un nombre de pas égal à leur valeur **AR**.

Si une **asset** a subi une accumulation de pertes égale à son facteur **AR**, elle est éliminée. Avant d'atteindre ce point, chaque pas de perte baisse de -2 la valeur défensive et offensive de cette unité.

Si l'attaquant ou le défenseur bénéficie d'un bonus **AB** pendant un combat, et subit un pas de perte, ou plusieurs, alors au moins un pas de perte doit être appliqué au HQ contrôlant ces unités.

L'AVANCE APRES COMBAT

Si après un combat, l'attaquant a forcé le défenseur à évacuer l'hex qu'il occupait, il peut occuper l'hex laissé vacant.

Il existe deux types d'avance après combat : l'occupation d'une position laissée vacante, et le *breakthrough*, expliqués ci-après.

Perte d'une position

Si les unités du défenseur ont toutes retraité après un combat, n'importe quelles unités de l'attaquant qui ne sont pas *disrupt* peuvent occuper l'hex vacant en respectant les règles d'empilement.

Les contre-attaques

Immédiatement après la perte d'une position (sauf en cas de *breakthrough*), le défenseur peut essayer de monter une contre-attaque pour tenter de récupérer la position perdue.

Pour cela il doit d'abord tester le moral des unités du défenseur, ou du HQ de leur division. Les unités qui le réussissent

peuvent participer à la contre-attaque. N'importe quelle unité amie adjacente à la position perdue peut tester pour participer à la contre-attaque.

On peut ne tirer qu'un seul jet de dés pour toutes les unités souhaitant participer, ou effectuer un jet par unité voulant participer, aux joueurs de décider avant le jet de dés.

Pour juger de l'effet de la contre-attaque on compare les valeurs tactiques des unités qui contre-attaquent à la valeur tactique des unités ayant occupées l'hex après le combat. On établit un différentiel, et on jette un dé sur la table *Counterattacks*.

Les résultats de la contre-attaque

Les résultats précédés de la lettre A s'appliquent au joueur ayant contre-attaqué (le défenseur essayant de récupérer une position perdue).

Les résultats précédés par un D s'appliquent aux unités ayant occupées la position et essayant de la garder après une avance après combat.

Un résultat R implique de retraiter de 1 hex. Cela signifie que les unités attaquantes ont été délogées et que les défenseurs ont récupérés leur position.

Un résultat D signifie une *disruption*, ou une retraite, si l'unité est déjà *disrupt*.

Un résultat M indique un test de moral : en cas d'échec c'est soit le *disrupt*, soit la retraite de 1 hex.

Les unités qui contre-attaquent peuvent ainsi récupérer la position abandonnée précédemment. La main repasse à l'autre joueur qui, par contre, ne peut pas contre-attaquer pour récupérer l'hex perdu.

Seul le défenseur peut initier une contre-attaque pour essayer de récupérer une position perdue.

Note : cette règle essaye de modéliser une des marques de fabrication de l'infanterie allemande : la contre-attaque immédiate pour récupérer une position perdue.

Le facteur tactique et le moral sont cruciaux dans ce genre d'exercice ainsi que la présence de fortes réserves proches du combat pour intervenir rapidement !

Les Breakthrough (percées)

Dans un combat, si les défenseurs ont été forcés de reculer de 2 hex ou plus, ou ont été entièrement éliminés, un *breakthrough* s'est produit. *Cette percée est immunisée contre les contre-attaques décrites plus haut.*

N'importe quelle unité attaquante peut occuper la position laissée vacante et placer un marqueur *breakthrough* sur n'importe quel hex inoccupé et adjacent à la position conquise. Ce marqueur neutralise les ZOC ennemies qui pourraient être projetées sur l'hex qu'il occupe.

Dans le segment de *Breakthrough* de la *Final Resolution Phase* de chaque tour, des unités amies adjacentes au marqueur de *breakthrough* peuvent avancer dans cet hex.

Celui-ci est ensuite enlevé.

Si des unités adverses souhaitent entrer dans un hex contenant un marqueur *breakthrough* (pour empêcher l'ennemi d'occuper cet hex durant le segment *breakthrough*), le total de leurs facteurs **TR** doit être plus grand que la valeur de la ZOC projetée par les unités ennemies sur cet hex de *breakthrough*.

Chapitre 9 : REGLES SPECIFIQUES

Echelle de la carte : 1 hex = 3 km

Echelle de temps : 1 tour = 1 ou 2 jours

Echelle des unités : brigade, régiment, bataillon, composants de base des divisions.

Note : les cartes de TOF s'emboîtent au nord de celles de Pas de Calais.

Description générale

La poursuite de l'armée allemande en France a commencé à ralentir et à fléchir à l'approche de la ligne Siegfried. Beaucoup de raisons à cela : une météo moins clémente, un terrain détrempe, un raidissement de la résistance allemande, de sévères problèmes de ravitaillement, et des dissensions au sein de l'état-major allié qui vont mettre un terme à la chasse de l'armée

allemande vaincue. Quand le jeu commence en septembre, la situation est toujours fluide, et des opportunités sont encore ouvertes pour les alliés.

Tide of Fortune permet aux joueurs de recréer la prise d'Anvers et la bataille des canaux qui a suivie, menée par les Britanniques et les Canadiens, pour gagner des têtes de pont au-delà de ces barrières formées par les cours d'eau qui jalonnent le terrain jusqu'à la frontière hollandaise. L'opération *Market Garden* est aussi proposée pour permettre aux Alliés comme aux Allemands de tenter d'autres stratégies que celles utilisées historiquement.

Les setups comportent les dates de départ des campagnes mais les joueurs peuvent restreindre leurs setups pour jouer de plus petits scénarios. Ou essayer de voir si le plan de Montgomery ne prévoyant qu'un coup puissant dirigé vers la Ruhr avait des chances de marcher.

2.1 : Les cours d'eau

Les *Major Rivers* sont clairement indiquées sur la carte. De plus, le canal Albert reliant Maastricht à Anvers est considéré aussi comme une *Major River*.

Toutes les autres cours d'eau sont soit des *Minor Rivers*, soit des canaux, et utilisent la table des effets de terrain en rapport. Les hex de pleine mer ou de lac sont impraticables pour les unités terrestres sauf à utiliser des moyens amphibies.

2.2 - Les tirs anti-char

Les unités qui possèdent un **AB** peuvent tirer immédiatement sur des unités motorisées qui entrent dans leur ZOC.

Lancer un dé, et si le résultat est inférieur ou égal au **AB** de l'unité qui tire, la cible est aussitôt *disrupt*. Il faut retourner l'unité sur sa face la moins forte, et prendre en compte sa nouvelle valeur d'empilement, surtout si elle est sur une route.

2.2 - Retraite des HQ avant le combat

N'importe quel HQ peut refuser un combat et mener une retraite en utilisant jusqu'à 6 points de mouvement. A la fin de sa

retraite, retourner le HQ sur son verso. S'il est déjà sur cette face, il faut le marquer d'un pion **Ops Comp**.

S'il a déjà un marqueur **Ops Comp**, il ne subit aucune autre pénalité.

3.0: REGLES SPECIALES POUR LES ARMEES ALLIEES :

3.1 : Ordre de bataille

Le joueur allié peut créer son propre ordre de bataille, et transférer les divisions d'une armée à l'autre. Ce transfert est possible pendant le segment des activités spéciales du *Post game turn*. Il suffit de nommer la division, et d'effectuer le transfert.

Une armée ne peut pas contrôler plus de 15 divisions.

L'ordre de bataille initial est le suivant :

Armée Britannique : 11^{ème} Armored, Guards Armored+2HHC, 50^{ème} Inf, 7^{ème} Armored.

Armée Canadienne: 4^{ème} Can Armored, Polish Armored, 2nd Can Inf,

Armée Américaine : 2nd Armored, 30^{ème} Inf, 1^{ère} Cav, 3^{ème} Armored, 9^{ème} Inf, 1^{ère} Inf.

Les unités britanniques qui arrivent en renfort peuvent rejoindre l'armée canadienne ou l'armée anglaise.

Les unités américaines, sauf les divisions aéroportées, ne peuvent être rattachées qu'à l'armée US. Il faut également se rappeler que seules les unités d'une même armée peuvent conduire une opération pendant une *impulse*. Les joueurs ne peuvent pas mélanger des unités d'armées différentes dans la même opération.

Les sapeurs des brigades mécanisées :

Toutes les brigades d'infanterie mécanisée des divisions blindées ont des capacités de génie inhérentes qui permettent à de petites unités de fantassins de traverser les cours d'eau. Pour simuler cela, le joueur allié peut utiliser une brigade d'infanterie motorisée pour déployer un pion *breakthrough* à travers un hex de canal ou de *Minor River*. Ce pion représente un petit détachement de fantassins qui a traversé le canal ou la rivière sur des bateaux d'assaut.

La force de ce détachement est égale au **TR** de l'unité qui a projeté le pion *breakthrough* à travers la rivière ou le canal.

Pour éliminer cette tête de pont, le joueur allemand doit occuper la case où se trouve le pion *breakthrough* avec des troupes présentant au moins deux fois le **TR** exercé par l'allié sur l'hex. Cette règle permet au joueur allié de déployer une petite force d'infanterie pour occuper l'extrémité d'un pont quand son unité n'a pas assez de points de mouvement pour le traverser.

3.3 - Le bombardement des digues :

Les alliés ont utilisés le Bomber Command pour détruire les digues près de Westkapelle sur l'île de Walcheren, et ainsi noyer les terres inondables de ce secteur. Ils pensaient qu'en inondant l'île les premiers, ils enlèveraient cette possibilité aux allemands de le faire pour leur compte. Pour simuler cela le joueur allié peut déclarer qu'il va bombarder les digues pendant n'importe quel tour de météo *Clear*. Cette annonce est faite pendant la phase des activités spéciales du *Post game turn*. Dans le tour qui suit, tous les hex situés dans un rayon de 2 hex de Westkapelle voient leur coût de mouvement augmenter de +1 pour les unités à pied, et de +4 pour les unités motorisées. Ensuite tous les hex de terrain clair utilisent deviennent des *poulder*, et les hex de *poulder* sont considérées comme des hex de *flood*. Les routes traversant une case de *flood* permettent toujours le mouvement des unités motorisées, mais en doublant le coût de mouvement suivant le type de route empruntée.

3.4 - Organisation des unités aéroportées

Pour rester dans les limites des 200 pions pour les unités de combat, les divisions aéroportées ont été regroupées en unités de classe C qui représentent environ 2 bataillons chacun. Ainsi les 6 unités de classe C représentent les 12 bataillons qui composaient chaque division.

Chaque division avait 2 régiments de para et 1 régiment de planeurs avec des troupes de soutien qui leur étaient rattachées. Plutôt que de représenter les divisions par 3 pions j'ai préféré les déployer avec 6 pions pour un parachutage plus réaliste.

3.5 - L'artillerie navale alliée

Le joueur allié peut placer au début du jeu 4 points d'artillerie navale sur sa piste des points de soutien, et il peut en rajouter 2 par tour, jusqu'à un maximum de 9.

Ces points représentent des unités navales lourdes qui bombardent des objectifs terrestres. Ces points fonctionnent comme des points d'artillerie et ils utilisent la CRT quand ils sont utilisés contre des troupes occupant des hex côtiers.

Les unités navales peuvent aussi bombarder les batteries côtières en dépensant des points de barrage pour attaquer les cibles désignées. Chaque point d'artillerie navale permet une attaque sur une batterie. Il faut jeter deux dés :

- . 2 à 4 : deux points de dégâts à la batterie.
- . 5 à 7 : un point de dégât à la batterie.
- . 8-9 : la batterie est *disrupt* et ne peut pas tirer pendant ce tour.
- . 10 et plus : aucun dégât.

Les coups au but réduisent d'autant la puissance de la batterie. Quand une batterie côtière a été réduite à 0, elle est éliminée.

3.6 : Le déminage

A chaque tour suivant l'élimination de la dernière batterie côtière, l'allié peut enlever un pion de mines dans la phase des activités spéciales du *Post game turn*.

La réussite est automatique, on retire simplement le pion. Une fois que toutes les mines ont été draguées, le Scheldt est ouvert (en supposant qu'il n'y a plus de HQ allemand avec un **Art.F**, à une distance n'excédant pas 2 hex).

3.7 : Anvers et le Scheldt

Le joueur allié peut prétendre aux points de victoire pour Anvers si :

- 1) il n'y a plus de HQ allemand avec un **Art.F** à moins de deux hex d'un hex de dock, ou d'un symbole de port,
- 2) toutes les batteries côtières allemandes ont été éliminées,
- 3) il n'y a plus d'unités allemandes sur l'île de Walcheren, sur S.Beveland, sur l'isthme,
- 4) toutes les mines ont été enlevées du Scheldt,
- 5) le port est pleinement opérationnel (sinon il faut réduire les points de victoire par les nombre de points de dégâts occasionnés). Si tout cela a été réalisé, le joueur allié gagne 6 points pour le Scheldt et 3 de plus pour Anvers.

3.8 : Les buffalos

Le joueur allié possède un pion *buffalo* qui entre en jeu comme une unité motorisée terrestre, avec 12 points de mouvement. Cette unité peut transporter jusqu'à 4 points de *stacking* de fantassins sur l'eau, avec les coûts suivants :

- . 3 PM pour chaque hex de pleine mer,
- . +1 PM pour un hexside de *Major River*.
- . 0 pour les *Minor River*.

Quand ils sont transportés en *Buffalo* les fantassins sont considérés comme étant motorisés pour le mouvement.

3.9 : Refit des HQ

Au début du jeu, le joueur allié reçoit 6 points de remplacement, qu'il pourra utiliser avec un *Refit Order*.

Il n'en recevra pas d'autres.

4.0 : REGLES ALLEMANDES

4.1 : Les réserves allemandes

Certains scénarios peuvent indiquer que certains HQ et leurs formations sont en réserve au setup. Ces unités sont placées sous un marqueur portant un chiffre.

Dans le segment des activités spéciales du *Post game turn*, le joueur jette deux dés pour chaque pile placée en réserve.

Si le résultat est inférieur ou égal au chiffre du marqueur, les unités sont libérées.

Il faut enlever le marqueur de réserve, et disposer les unités rattachées au HQ dans des hex adjacents pour respecter le *stacking*. Dès le tour suivant, les unités sont disponibles pour effectuer des opérations.

Si une unité alliée arrive à 3 hex d'une pile placée en réserve, celle-ci devient active immédiatement, et se déploie comme indiqué plus haut. Sinon la pile en réserve ne bouge pas, jusqu'à ce qu'elle soit libérée. Il ne faut pas confondre les unités placées en réserve sur la carte, et les renforts qui sont programmés pour entrer à des endroits précis.

4.2 : Ordre de bataille allemand

Le joueur allemand peut créer son propre ordre de bataille, et transférer des divisions d'une armée à l'autre. Cela est effectué pendant la phase des activités spéciales du *Post game turn*. Il suffit de désigner les unités et le transfert est effectif. Une armée ne peut contrôler plus de 10 divisions.

L'ordre de bataille initial est le suivant :

15^{ème} Armée :

712^{ème}, 64^{ème}, 59^{ème}, 70^{ème}, 346^{ème}, 245^{ème},
1^{ère} armée de para : 711^{ème}, 719^{ème}, 85^{ème},
KG Walther, G Erdmann (7 Fal Div), KG Bitterich, KG vTettau.

7^{ème} Armée : 275^{ème}, 176^{ème}, 526^{ème},
116 PZ, 353^{ème}, 49^{ème}, 12^{ème}.

Réserves de groupe d'armée, pouvant être assignées à n'importe quelle armée : 84^{ème}, 406^{ème}, KG Knaust, et tous les **assets**.

4.3 : Les KG allemands

Les allemands étaient passés maîtres dans l'art de fabriquer des formations combattantes efficaces avec des morceaux épars d'unités organiques.

N'importe quel HQ divisionnaire allemand portant un nom est capable de former un *kampfgruppe*, et de prendre en charge un élément régimentaire d'une autre division qui serait, sinon, non commandé.

Limitation : un HQ allemand de division ne peut pas contrôler plus de 4 points d'empilement appartenant à une autre formation.

4.4 : Les unités assignées aux KG

Certains HQ allemands ont déjà organisé des KG au départ du jeu, ou apparaissent avec des unités déjà désignées au set-up. Ce sont : KG Walther, KG Erdmann, KG Knaust, KG Von Tettau, et Bitterich. D'autres officiers allemands talentueux créèrent des KG performants pendant la bataille. C'est le cas de Curt Chill qui réussit à construire un front cohérent le long du canal.

4.5 : Leaders ayant des facultés spéciales

Chill était un soldat d'un talent exceptionnel, qui jugea très vite la situation. Sur le front début septembre, il désobéit à un ordre direct lui enjoignant de regrouper sa division près de Clèves pour qu'elle se réorganise. Au lieu de cela, il déploya sa 719^{ème} division près de Sievers pour tenir le canal. Pour renforcer ses troupes, il organisa des points de rassemblement et de recueil pour récupérer traînants et isolés. Pour simuler les efforts de Chill, le joueur allemand peut lancer deux dés au début de chaque tour. Si le résultat est inférieur ou égal à son **DR**, le joueur allemand peut placer un marqueur de *delay* (parmi ceux disponibles), à 5 hex du pion de Chill, tant que ce marqueur peut tracer une ligne de ravitaillement vers le HQ lui-même.

En plus, pendant le segment de mouvement bonus des **assets**, toutes les unités sous le contrôle de Chill peuvent se déplacer de la moitié de leur capacité de mouvement.

Bitterich

Bitterich avait la charge du *IISS Panzer Korp* qui avait été dirigé vers Arnhem pour se réorganiser. Ce HQ peut prendre le contrôle de toutes les unités SS de la 9^{ème} et de la 10^{ème} division. De plus, son rayon de commandement est augmenté à 7 au lieu de 5 hex.

4.6 : Les Tigres

L'unité blindée n° 506 étaient équipées de 60 chars Tigres. Cette unité est considérée

comme lourde, et peut doubler sa ZOC contre les tentatives de pénétrations par des unités alliées motorisées. En fait elle possède une ZOC super rigide contre les unités motorisées alliées.

4.7 : Les mines

Le joueur allemand peut déposer 4 pions de mines sur n'importe quel hex de pleine mer au début du jeu. Il peut en déployer deux autres si un HQ de division allemand se trouve sur l'île de Walcheren.

Les mines ne peuvent être déposées que sur des hex de pleine mer. Toute unité de transport naval allié (*Buffalo* inclus) entrant dans un hex contenant une mine doit s'arrêter et ne plus bouger pour ce tour. En plus on jette un dé : de 1 à 3, le transport a heurté une mine, et l'unité transportée est réduite d'un pas.

Le bateau peut se déplacer lors du tour suivant, à moins qu'il n'entre dans un autre hex de mine, et que l'on répète le processus.

Les mines ne peuvent être draguées par le joueur allié tant que les batteries côtières allemandes sont opérationnelles, et que l'allemand a encore des unités sur l'île de Walcheren.

La barge allemande peut se déplacer librement à travers ses propres champs de mines.

4.8 : Les batteries côtières

L'allemand possède des batteries côtières présentes sur la carte, et qui ont une force qui varie entre 1 et 3.

Quand elles sont attaquées par des troupes terrestres, elles sont considérées comme occupant des terrains de type 3.

Leur valeur de défense est égale à leur force.

De plus, cette force peut être utilisée pour tirer sur des unités terrestres dans un rayon de 5 hex de la batterie, en effectuant alors un bombardement. Trois batteries au plus peuvent se regrouper pour viser une seule cible. Ces batteries peuvent tirer librement

pendant les activités spéciales du *Post game turn* de chaque tour.

Les batteries côtières contre les unités de bombardement naval alliées

Chaque batterie côtière peut tirer contre les unités de bombardement naval alliées, séparément, en lançant un dé. Si le résultat est inférieur ou égal à la force de la batterie, on réduit la capacité de bombardement naval de l'allié d'un nombre égal à la valeur de la batterie.

4.9 – Les ferry

Les bras de mer et les rivières qui sont traversés par le symbole d'une flèche sont réputées posséder un *ferry* permettant la traversée, uniquement par les allemands.

Pour l'emprunter, les unités à pied dépendent + 2 PM, les unités mécanisées + 4 PM. Les *ferry* peuvent être utilisés avec un ordre *maneuver*, ou lors d'une opération stratégique (*road march*).

4.91 : Les barges allemandes

Le joueur allemand peut placer son pion de barge dans n'importe quel port ami, et transporter jusqu'à 12 points de *stacking* pour un transport maritime. La barge se déplace jusqu'à un autre port ami, à une distance maximum de 12 hex de mer.

Les unités peuvent rester en mer plus longtemps (pour aller au-delà des 12 hex de mer), mais elles sont sujettes alors aux attaques aériennes alliées.

Quand une barge a terminé son mouvement, le joueur allié peut allouer n'importe quel nombre de points **TAC** (soutien aérien tactique) pour attaquer la barge. On jette un dé : si le résultat est inférieur ou égal à la force **TAC** utilisée, un pas de perte est infligé à une unité ou à un HQ transportés par la barge.

Les Barges peuvent transporter des unités motorisées, mais celle-ci comptent double pour l'empilement. Le pion barge en lui-même n'est jamais détruit, puisqu'il représente en fait les petits transports présents dans la zone.

4.92 : Refit des HQ

Au début du jeu le joueur allemand reçoit 2 points de remplacement, qu'il pourra utiliser avec un *Refit Order*. Il n'en recevra pas d'autres.

Sources de Rvt : les zones d'entrée des renforts + les routes du bord nord de la carte Est.

LES SCENARIOS

Deux scénarios de base sont présentés dans TOF, qui permettent aux joueurs de jouer soit la campagne complète qui commence le 4 septembre, soit en commençant le 17 septembre.

Pour des scénarios plus courts, les joueurs sont libres de décider ce qu'ils veulent faire : se limiter à une partie de la carte, se limiter dans le temps...Des variantes sont présentées sur les feuilles de set up.

LES FEUILLES DE SET UP

Chaque campagne a une feuille de set up pour l'allié, et une pour l'allemand, avec la position de départ des HQ et des unités (parfois le nom d'une ville ou d'un village). Souvent les unités contrôlées par un HQ sont déployées librement dans un rayon autour de ce HQ. Certaines **assets** ont aussi des positions de départ précises. La météo du 1er tour est aussi indiquée. Les unités qui ne sont pas déployées au début sont des renforts. Consulter les tableaux indiquant le calendrier de leur entrée, avec l'endroit où elles arrivent. Les conditions de victoire sont précisées.

Chapitre 10 – LE GLOSSAIRE

Unités :

AB : armor bonus (unités).

Asset : unité de soutien indépendante.

CR : rating des unités pour le combat, à combiner avec l'**OR** ou le **DR** d'un HQ.
Aussi : rating de combat des **assets**.

MP : capacité en points de mouvement.

TR : rating tactique des unités = leur ZOC.
Sert de force pour certains combats.

Les HQ :

OR : rating offensif du HQ, base du calcul de la force de ses unités.

DR : rating défensif du HQ, base du calcul de la force de leurs unités.

Art.F : appui d'artillerie des HQ.
Indique aussi la ZOC projetée.

ATB : soutien anti-tank des HQ.

F.Point : point de fatigue reçu par tout HQ conduisant une opération.

Ops Comp : un HQ avec ce marqueur ne peut plus être activé.

Divers :

Airlift : point aérien utilisé pour le largage d'unités, ou leur ravitaillement.

Art. Hits : pertes causées par les barrages.
Excédent = DRM au dé de combat.

Breakthrough : percée obtenue par combat.

CP : points de commandement, utilisés pour l'enchère de l'initiative, payer les opérations stratégiques, et améliorer certaines opérations.

DRM : modificateur au jet de dé de combat.

IP : point d'initiative, utilisés par le joueur actif pour payer ses opérations.

OCC : indique les unités non commandées.

PO : point d'opération.

RP : point de réaction utilisé par le joueur non actif pour payer ses opérations.

Support point : soutien des armées pour les unités au combat.

TAC : support aérien = DRM pour combat

Terrain Effect Chart: elle regroupe :

- le coût du mouvement,
- le stacking maximum,
- l'influence sur les ZOC,
- le code terrain à utiliser pour les combats, et leur valeur **AT**.

SCENARIOS

1 – TIDE OF FORTUNE

Cartes C et D. Début : 4 septembre 1944

Météo du 1^{er} tour : *overcast*

Les unités de chaque division doivent être déployées dans le radius de leur HQ.

Victoire : voir le tableau en page 5.

ALLIES

CP : 4

Airlift : 6 points au setup
+ points accordés par la Table Météo.

TAC : 4

Support Pts anglais : 6

Support Pts américains : 0

Ajouter 4 **Support Pts** par tour, à répartir entre US et UK.

A partir du 16 septembre, les alliés peuvent *enhanced* leurs opérations en payant 1 **CP**

ALLEMAND

CP : 3

Support Pts : 2

Ajouter 3 **Support Pts** par tour.

Possibilité de placer 3 marqueurs *blown bridge* sur le Canal Albert.

Réserves : poser un marqueur de la valeur indiquée sur l'hex contenant les unités et leur HQ.

Note : le KG Walther comprend les unités : 1^o Penal Bn, les 2^o, 6^o et 7^o Fall.Rgt.

Variante 1 : Battle for Aachen

Carte D. Début 10 septembre.

Unités US uniquement.

Objectif : Huertgen Forest vidée = 1 V.Pt

Aachen occupée = 1 V.Pt

Sortie par Duren ou Julich = 1 V.Pt par division ravitaillée.

3 V.Pts = victoire alliée. 2 V.Pts = nul.

1 ou 0 V.Pt = victoire allemande.

Variante 2 : Opération Linnet II

L'allié peut utiliser 12 **Airlift** pour la 82^o ou la 101^o Airborn dans n'importe quel tour *clear*.

2 - MARKET GARDEN

Cartes C et D. Début 17 septembre

Météo 1^{er} tour : *clear*

Les unités de chaque division doivent être déployées dans le radius de leur HQ.

ALLIES

CP : 9

Support Pt : 18. Renfort : 6 par tour.

TAC : 9

Airlift : 18 points.

Renforts **Airlift** et **TAC**: points accordés par la table météo.

La première opération peut être *enhanced* à 5 sans aucun coût de **CP**.

Toutes les formations anglaises sont considérées *supported* avec un rating de 4.

ALLEMAND

CP : 6

Support Pt : 6. Renfort : 3 par tour.

Walther : 9° SS Bn, 10° SSBn, 1st Penal Bn, et 1st Flak Battery.

Bitterich peut commander toutes les unités SS.

Erdmann : 2°, 6° et 7° Fall Rgt.

Toutes les Reco doivent être empilées avec un HQ.

Le 394° Stug est *attached*.

Victoire : l'allemand gagne en empêchant l'allié d'établir un pont sur le *Nieder Rhine* ou sur le *Rhine River*, et en préservant les entrées de Venlo et de Duren.

L'allié gagne en établissant un pont ravitaillé sur une des rivières ci-dessus pendant 3 tours consécutifs, ou en sortant une division ravitaillée par Venlo ou Duren.