

TARGET ARNHEM: ACROSS SIX BRIDGES

RÈGLES DU JEU

[Erratas Février 2006 inclus]

1.0 INTRODUCTION

1.1 RESUME DU JEU

Ce jeu pour 2 joueurs simule la campagne complète de l'Opération Market Garden. Chaque tour représente 1 jour, et chaque hex environ 7 Km (4,4 miles). Un joueur commande les forces Alliées et l'autre les forces Allemandes.

2.0 CONTENU

2.1 CARTE

Les hex jouables sont numérotés et les zones hors carte sont identifiées par des lettres. Les hex 1601 – 1606 forment le bord nord ; les hex 0101 – 0105 forment le bord sud.

Errata : la ligne de passage entre les zones hors carte L et N ne devrait pas être présente, les unités doivent passer à travers la zone M pour aller de L à N et vice-versa.

2.2 PIONS

Les pions sont des unités représentant les forces combattantes, ou bien des marqueurs permettant de traquer les conditions de jeu.

Sur le recto de chaque pion d'unité, en bas, figurent 2 nombres, tels que « 6 – 3 », qui représentent la Force au Combat et la Valeur d'Endurance de l'unité. En haut, figure l'identification de l'unité, qui est là pour information seulement. Au centre du pion, figure un symbole de l'OTAN ou un icône de véhicule (unité mécanisée) qui indique à combien d'impulsions une unité peut participer. Derrière l'icône, en fond, figure une bande colorée qui indique la pioche de ravitaillement correspondant à l'unité.

Généralement, le verso d'un pion d'unité montre soit l'hex de placement initial soit le tour d'arrivée en renfort avec la zone d'entrée entre parenthèses. Il y a 5 unités Allemandes Fortifiées qui ont un symbole pioche/pelle sur le côté droit du pion. Celui-ci indique que l'unité se trouve dans une position fortifiée (voir 5.5).

Toutes les unités Allemandes sont des feldgrau en couleur et ont soit une bande rouge (SS) soit une bande or (Wehrmacht) sur leur recto.

Les unités Alliées soit sont brunes sans bande, soit ont une bande bordeaux (Britannique et Polonais), soit sont olive avec une bande vert pâle ou jaune (82^{ème} et 101^{ème} Divisions Aéroportées).

2.3 REGLES / TABLES

2.3a TABLE D'EFFETS DE TERRAIN [Terrain Effect Chart]

La Table d'Effets de Terrain est imprimée sur la carte. Chaque type de terrain est identifié le long de celle-ci, avec son effet lors d'un combat et lors d'un déplacement.

2.3b TABLE DES RESULTATS DE COMBAT [Combat Results Table]

Les colonnes liées aux ratios figurent sur la 1^{ère} ligne de la table et sont croisés avec les résultats d'un lancer de dé représenté sur la colonne de gauche, pour ainsi obtenir le résultat d'un combat (par exemple 1/1). Voir 5.0.

2.4 AUTRE

Vous aurez besoin d'un dé à 6 faces pour jouer à Target Arnhem.

3.0 JEU

3.1 SEQUENCE DE JEU

Le jeu se déroule en tours. Chaque tour est constitué des phases suivantes :

- 1) Phase d'ajustement
- 2) 1^{ère} impulsion tactique Alliée
- 3) 1^{ère} impulsion tactique Allemande
- 4) 2^{ème} impulsion tactique Alliée
- 5) 2^{ème} impulsion tactique Allemande
- 6) 3^{ème} impulsion tactique Alliée
- 7) 3^{ème} impulsion tactique Allemande

Durant la phase d'ajustement, les points de ravitaillement des 2 armées sont augmentés, et les unités qui n'ont plus de ravitaillement sont traitées. Durant les 3 impulsions tactiques Alliées (phases 2, 4 et 6), seules les unités Alliées peuvent effectuer des actions tactiques. Pareillement, durant les 3 impulsions tactiques Allemandes (phases 3, 5 et 7), seules les unités Allemandes peuvent effectuer des actions tactiques. Durant chacune de leur deux premières impulsions tactiques, les joueurs peuvent utiliser toutes leurs unités, mais durant la 3^{ème} impulsion, seules les unités marquées d'un icône véhicule, et non de symboles OTAN, peuvent effectuer une action.

3.2 PHASE D'AJUSTEMENT

Durant la phase d'ajustement, toute unité d'une armée qui est à court de ravitaillement reçoit un point de dommage. La Wehrmacht reçoit des points de ravitaillement égaux à la moitié d'un lancer de dé, fractions arrondies au-dessus. Les SS et les Divisions Aéroportées Alliées reçoivent chacun 1 point de ravitaillement. Déplacez les marqueurs de points de ravitaillement sur la piste correspondante pour traquer les changements. En dernier lieu, placez tout renfort non arrivé par largage parachuté à leur position de départ.

3.3 IMPULSIONS TACTIQUES

Il y a 3 types d'actions tactiques :

- 1) Déplacement
- 2) Combat
- 3) Réapprovisionnement

Chaque unité peut effectuer n'importe laquelle de ces actions tactiques durant son impulsion tactique autorisée. Le déplacement est fait individuellement par unité. Le combat est aussi normalement effectué individuellement par unité, mais si plusieurs unités attaquent la même unité ennemie, même depuis des hex différents, ces unités sont combinées au sein du même combat. L'ordre dans lequel les unités effectuent leurs actions est du choix du joueur actif.

3.4 DOMMAGES

Les unités peuvent recevoir des dommages lors des combats et en vertu d'être à court de ravitaillement lors de la phase d'ajustement. Quand une unité reçoit un point de dommage, placez un marqueur de dommage sous l'unité. Si le total de points de dommage égale ou excède la Valeur d'Endurance de l'unité, celle-ci est éliminée. Le fait d'être endommagé n'abaisse pas la Force au Combat ou la Valeur d'Action d'une unité.

3.5 LIMITES D'EMPILEMENT

L'empilement survient quand plusieurs unités sont dans un même hex. Il n'y a pas de limite au nombre d'unités dans un hex durant la progression d'une impulsion tactique, mais à la fin de chaque impulsion, il ne peut y avoir plus de 3 unités dans un même hex. Le joueur propriétaire

des unités doit éliminer toutes les unités en excès (de son choix) à la fin de chaque impulsion, afin de respecter cette limite. Il n'y a pas de limites d'empilement dans les zones hors carte. Aucune unité ne peut entrer dans un hex contenant une unité ennemie.

4.0 DEPLACEMENT

Les unités Allemandes peuvent effectuer n'importe lequel des 3 types de déplacement durant une impulsion tactique : déplacement normal, déplacement routier, ou déplacement hors carte. Les unités Alliées ne peuvent pas effectuer de déplacements hors carte.

4.1 DEPLACEMENT NORMAL

Les unités peuvent se déplacer normalement de 2 hex ou traverser un canal sans pont. Cependant, les unités doivent stopper dès qu'elles entrent dans une forêt ou deviennent adjacentes à une unité ennemie à moins qu'elles ne soient séparées par un côté d'hex de rivière sans pont. Les unités ne peuvent pas traverser un hex de rivière sans utiliser un pont. Les unités Allemandes peuvent se déplacer hors de la carte depuis un hex adjacent à la zone hors carte.

4.2 DEPLACEMENT ROUTIER

Les unités qui commencent une impulsion tactique sur une route (non adjacentes à une unité ennemie) peuvent se déplacer sans limite tout au long de la route mais doivent s'arrêter dès qu'elles deviennent adjacentes à une unité ennemie (à moins qu'elles ne soient séparées par un côté d'hex de rivière sans pont) ou dès qu'elles entrent dans le premier hex non routier. Les unités Allemandes peuvent utiliser le déplacement routier pour entrer dans une zone hors carte adjacente à la route.

4.3 DEPLACEMENT HORS CARTE (ALLEMAND SEULEMENT)

Les unités Allemandes dans une zone hors carte peuvent se déplacer dans une zone hors carte adjacente ou dans un hex adjacent (mais pas dans un 2^{ème} hex) et s'arrêter. Commenant au Tour 4, toutes les unités dans la zone « P » sont éliminées, et aucune unité ne peut y entrer.

5.0 COMBAT

Les unités sur la carte peuvent attaquer les unités ennemies dans des hex adjacents une fois par impulsion tactique, excepté à travers un côté d'hex de rivière sans pont. Toutes les unités ennemies dans un hex doivent être attaquées comme un seul groupe. Une unité peut attaquer ou être attaquée seulement une fois par impulsion tactique.

5.1 BASES

Additionnez la Force au Combat de toutes les unités participant à l'attaque, comparez la à celle combinée du défenseur et calculez le ratio sur la table CRT (Combat Results Table). Les fractions sont arrondies à la faveur du défenseur.

5.2 RESULTATS

Lancez 1 dé, et croisez l'index du résultat du lancer (colonne de gauche) avec la colonne des ratios correspondante pour obtenir le résultat (les lancers de dé faibles sont à l'avantage de l'attaquant). Le nombre à gauche du résultat est le dommage du côté de l'attaquant, et le nombre à droite est le dommage du côté du défenseur. Quand il y a de multiples unités affectées, leur propriétaire choisit comment affecter les dommages mais ne peut pas affecter un dommage

TARGET ARNHEM: ACROSS SIX BRIDGES

plus élevé que la Valeur d'Endurance d'une unité. Les dommages restants en sus après application sur toutes les unités d'un camp sont ignorés. Si les unités du défenseur dans l'hex sont toutes détruites, l'attaquant peut, s'il le souhaite, déplacer toute unité attaquante dans l'hex précédemment occupé par le défenseur.

5.3 MODIFICATEURS

Divisez par 2 la Force au Combat de toute unité attaquant à travers un côté d'hex de canal ou de rivière avec pont, et de toute unité à court de ravitaillement. Si le défenseur est dans une forêt ou dans une ville, utilisez alors la colonne à gauche de la colonne initialement obtenue sur la table CRT. Tous les modificateurs détaillés ci-avant sont cumulatifs.

5.4 BOMBARDEMENT CONCENTRE

L'attaquant peut dépenser 1 point de ravitaillement pour déclarer un bombardement concentré, et utiliser ainsi la colonne à droite de la colonne initialement obtenue dans la table CRT. Les Alliés doivent avoir au moins 1 unité mécanisée et ravitaillée, en attaque, pour déclarer un bombardement concentré.

5.5 FORTIFICATIONS

Les Allemands disposent de 5 unités qui commencent le jeu dans des positions fortifiées (c'est-à-dire qu'elles sont placées avec le symbole pioche-pelle face visible). Si une unité fortifiée se déplace, elle est retournée sur son côté « non fortifié ». Quand une unité fortifiée est dans un hex qui est attaqué et qui subit des dommages, l'unité fortifiée doit recevoir le 1^{er} point de dommage en étant retournée sur son côté non fortifié (les autres points de dommage peuvent être distribués comme le joueur peut le voir dans la section 5.2).

Quand une unité est retournée sur son côté non fortifié, elle ne pourra jamais plus être retournée sur son côté fortifié.

6.0 REAPPROVISIONNEMENT

Une unité ravitaillée peut utiliser l'action de réapprovisionnement pour dépenser 1 point de ravitaillement afin de retirer un point de dommage. Les unités à court de ravitaillement ne peuvent pas utiliser l'action de réapprovisionnement.

7.0 RAVITAILLEMENT

Le statut de ravitaillement est vérifié lors des combats, durant l'action de réapprovisionnement, et durant la phase d'ajustement. Les unités qui ne sont pas ravitaillées sont « à court de ravitaillement ».

7.1 RAVITAILLEMENTS ALLEMANDS

Les zones hors carte utilisables sont les sources du ravitaillement Allemand, et les unités Allemandes hors carte sont toujours ravitaillées. Les unités Allemandes sur la carte sont ravitaillées si elles peuvent tracer, jusqu'à une zone hors carte, un chemin continu d'hex sans passer à travers des hex occupés par des unités ennemies ou à travers des côtés d'hex de rivière sans pont.

7.2 RAVITAILLEMENTS ALLIES

Toutes les unités Alliées peuvent utiliser l'hex 0103 comme source de ravitaillement. Les unités Alliées sont ravitaillées si, sans traverser des hex occupés par des unités ennemies ou des côtés d'hex de rivière sans pont, elles se trouvent à une distance de 2 hex d'une route et peuvent tracer un

chemin jusqu'à l'hex 0103 par cette route sans traverser d'hex occupé par des unités ennemies.

7.3 RAVITAILLEMENTS DES DIVISIONS AEROPORTEES

Les unités Alliées aéroportées et les planeurs sont ravitaillées si, sans traverser de côtés d'hex de rivière sans pont ou des hex occupés par des unités ennemies, elles sont à une distance de 2 hex de leur marqueur de zone de ravitaillement aéroporté.

Si une unité Allemande entre dans un hex avec un marqueur de zone de ravitaillement aéroporté, le marqueur est éliminé, et l'Allemand reçoit 1 point de ravitaillement. Dorénavant, cette division alliée devra utiliser l'hex 0103 à la fois pour les renforts et pour le ravitaillement.

7.4 POINTS DE RAVITAILLEMENT

Les deux armées doivent gérer des points de ravitaillement. L'augmentation et la réduction des points de ravitaillement sont enregistrées en déplaçant des marqueurs de points de ravitaillement le long d'une piste prévue à cet effet. Les points de ravitaillement sont augmentés durant la phase d'ajustement de chaque tour de jeu. Des points de ravitaillement non utilisés peuvent être accumulés.

Le camp Allemand est formé de la Wehrmacht et de la SS. Les unités de la Wehrmacht ont une bande de couleur or et peuvent seulement utiliser les points de « ravitaillement Allemands ». Les unités SS ont une bande de couleur rouge et peuvent utiliser les points de « ravitaillement SS » ou de « ravitaillement Allemands ».

Les Alliés sont constitués de la 1^{ère} Division Aéroportée Britannique (incluant la Brigade de Parachutistes Polonais pour des raisons de ravitaillement ; bande de couleur bordeaux.), de la 82^{ème} Division Aéroportée Américaine (bande de couleur vert pâle), et du XXX Corps Britannique (sans bande). Chacune de ces 3 divisions aéroportées utilise ses propres points de ravitaillement. Elles peuvent aussi utiliser les points de ravitaillement du XXX Corps si elles sont ravitaillées via l'hex 0103. Le XXX Corps peut seulement utiliser ses propres points de ravitaillement provenant de l'hex 0103. Les points de ravitaillement du XXX Corps sont illimités, aucun marqueur n'est donc nécessaire.

7.5 A COURT DE RAVITAILLEMENT

Durant les combats, les unités à court de ravitaillement (en attaque ou en défense) ont leur Force au Combat réduite de moitié. Les unités à cours de ravitaillement ne peuvent pas utiliser l'action de réapprovisionnement.

Les unités à cours de ravitaillement reçoivent 1 point de dommage durant la phase d'ajustement. Une fois que le dommage affecté à une unité égalise sa Valeur d'Endurance, elle est éliminée.

8.0 RENFORTS

Les renforts terrestres arrivent durant la phase d'ajustement dans le tour et au point d'entrée spécifiés. Les unités arrivant par Parachutage apparaissent durant l'impulsion tactique des tours spécifiés. Les renforts peuvent être retardés si désiré.

8.1 RENFORTS ALLEMANDS

Les renforts allemands sont placés dans la zone hors carte indiquée au verso du pion au début de la phase d'ajustement appropriée.

8.2 RENFORTS ALLIES

Les renforts du XXX Corps entrent durant ou après le Tour 3 sur l'hex 0103 en utilisant un Déplacement Normal ou Routier tant que les Allemands n'occupent pas l'hex 0103.

8.3 PARACHUTAGE

Seules les troupes de parachutistes peuvent apparaître lors d'un Parachutage, et ce, durant toute 1^{ère} ou 2^{ème} impulsion Tactique Alliée, pendant ou après le Tour lors duquel elles sont reçues. Un Parachutage compte comme une action tactique, donc une unité Parachutée ne pourra pas effectuer d'autres actions durant l'impulsion tactique. Une unité Parachutée peut atterrir n'importe où dans un rayon de 2 hex de sa zone de ravitaillement aéroporté, excepté dans un hex occupé par l'ennemi ou de l'autre côté d'une rivière qui ne dispose pas d'un pont dans la circonférence de 2 hex de la zone de ravitaillement.

La Brigade de Parachutistes Polonais (unité PP) ne dispose pas d'un marqueur de zone de ravitaillement aéroporté (bien qu'ils peuvent utiliser le ravitaillement de la 1^{ère} Division Aéroportée Britannique, avec la bande de couleur bordeaux), et peut atterrir dans tout hex non occupé par une unité ennemie.

Les renforts des unités de Divisions Aéroportées peuvent arriver dans l'hex 0103 à la place d'un Parachutage, et cela devient obligatoire si la division a perdu son marqueur de zone de ravitaillement aéroporté.

9.0 SCENARIO HISTORIQUE

9.1 TEMPS DE JEU ET CONDITIONS

DE VICTOIRE

Ce scénario dure 9 tours. Après le 9^{ème} Tour, s'il y a une unité Alliée à Arnhem et s'il n'y a aucune unité Allemande sur la route rouge qui relie Arnhem (1504) au côté sud du bord de la carte (0103), les Alliés gagnent. Dans le cas contraire, ce sont les Allemands qui gagnent.

9.2 PLACEMENT ALLEMAND

Placez les Allemands comme indiqué au dos de chaque pion, en mettant en réserve les pions marqués d'une notation « *tour (zone hors carte)* » pour une entrée future en tant que renforts. Placez les unités en Position Fortifiée avec le symbole pioche/pelle face visible.

Errata : l'unité Veghel 1-1 doit débiter à Veghel dans l'hex 0803. L'unité Grave 1-1 doit débiter dans l'hex 1103.

9.3 PLACEMENT ALLIE

2 unités Alliées mécanisées sont placées sur la carte au début dans l'hex 0103.

Le joueur Allié sélectionne alors 3 hex de son choix pour y placer les marqueurs de zone de ravitaillement aéroporté. *Note historique : l'emplacement historique approximatif des marqueurs de zone de ravitaillement aéroporté sont l'hex 1503 pour la 1^{ère} Division Aéroportée, 1104/1105 pour la 82^{ème} Division Aéroportée et 0603 pour la 101^{ème} Division Aéroportée.*

Le jeu commence avec la Phase d'Ajustement du Tour 1, après quoi arrive la 1^{ère} impulsion tactique Alliée durant laquelle les 8 unités Alliées Aéroportées sont placées sur la carte (pas dans l'hex 0103) en suivant la règle du Parachutage (8.3). Durant cette 1^{ère} impulsion tactique, 2 unités aéroportées, au choix du joueur Allié, peuvent prendre une action tactique supplémentaire en plus de leur atterrissage en parachute.

TARGET ARNHEM: ACROSS SIX BRIDGES

Target Arnhem : Across six bridges est un wargame amusant et court, parfait pour introduire des débutants dans cette passion, tout en ayant assez de subtilité pour garder l'attention de joueurs les plus aguerris. Initialement publié dans le magazine Japonais *Games Journal* (n°43), ce jeu pour 2 joueurs simule entièrement l'opération Market Garden à l'échelle du régiment. Chaque tour représente un jour, et chaque hex environ 7 kms (4,4 miles). Un joueur commande les forces Alliées et l'autre les forces Allemandes. Toute l'opération peut être jouée en moins de 2 heures. En complément de cette règle de 4 pages, le jeu inclut une carte en couleur et 88 pions montés et prédécoupés d'une taille de 5/8 pouces. Tout ce dont les joueurs ont besoin est de disposer de quelques tactiques et d'un dé à lancer.

Les Alliés gagnent à la fin de 9 tours, s'ils contrôlent Arnhem sans qu'aucune unité Allemande ne soit sur le Chemin de l'Enfer, la route menant à Arnhem. Les tours sont divisés en 3 impulsions. Chaque unité peut entreprendre 1 action dans chacune des 2 premières impulsions et ensuite les unités mécanisées (pions avec des images autres que des symboles de l'OTAN) peuvent agir une nouvelle fois durant la 3^{ème} impulsion. Les actions consistent à se déplacer, à attaquer, et à se réapprovisionner.

Les unités peuvent se déplacer de 2 hex par impulsion sur un terrain dégagé (s'arrêter dans le cas d'un terrain accidenté), ou de 1 hex pour traverser un canal, ou d'un nombre d'hex illimité le long de la route, mais doivent s'arrêter quand elles deviennent adjacentes à une unité ennemie. Un maximum de 3 unités peuvent terminer une impulsion empilées dans un hex. Les unités aéroportées peuvent être parachutées n'importe où sur la carte, permettant ainsi une variété de stratégies différentes.

Les unités disposent de valeurs de combat et d'endurance. Elles subissent des coups sans perte d'efficacité, jusqu'à ce que leur valeur d'endurance soit atteinte, ce qui est alors synonyme de leur élimination.

Les combats sont dictés par les probabilités, et les résultats sont un nombre de coups portés. Cela prend généralement quelques rounds de combat pour éliminer une unité. Attaquer à travers des étendues d'eau réduit de moitié la force d'attaque, et les défenseurs situés dans des villes et dans des terrains accidentés ont ainsi plus de chances (changement de colonne dans la table CRT). Les Allemands reçoivent quelques fortifications initiales qui absorbent 1 coup porté.

Multi-Man Publishing (MMP) a acquis les droits de *Target Arnhem (A6B)* auprès du *Games Journal*, a re-développé le jeu, et le distribue gratuitement de manière à promouvoir le wargame en général et les jeux MMP en particulier. MMP produit (et apporte son support à) une large gamme de wargames reconnus, comme cela peut être perçu rapidement à travers le catalogue accompagnant le jeu. Les séries *Advanced Squad Leader* et la série des *Gamers (SCS, TCS, OCS, CWBS, ...)* sont très populaires en terme de wargame. Visitez notre site Web www.multimanpublishing.com pour plus d'information. Les fans de *Market Garden* pourraient être spécialement intéressés par *Devil's Cauldron*, qui couvre la moitié nord de cette opération à l'échelle de la compagnie.

Target Arnhem (A6B) fait partie de la série IGS. D'autres jeux IGS sont en cours de réalisation, puisque nous reprenons quelques wargames parmi les meilleurs qui ont été publiés dans une autre langue que l'Anglais et qui ont été « oubliés ». Vérifiez sur notre site Web et notre page de précommande pour ceux-ci et d'autres jeux MMP.

Nous encourageons aussi les joueurs intéressés, à aller sur les forums de www.consimworld.com. Il y a des forums concernant le support de jeux édités par MMP et par d'autres compagnies, et des forums dédiés à des wargames, incluant *Target Arnhem (A6B)* et chacune de nos séries et wargames.

Nous souhaitons que vous apprécierez

Target Arnhem (A6B) et le trouverez utile (pour vous et/ou pour vos amis) pour passer du côté du monde merveilleux du wargame.

Target Arnhem Credits

Conception du Jeu : Jun Tajima

Traduction Anglaise par : Matt Boehland

Développement Anglais : MMP et Adam Starkweather

Testeurs : Perry Cocke, Ken Dunn, Darren Emge, Adam Starkweather, Kevin Valerien, Brian Youse

Initialement publié dans

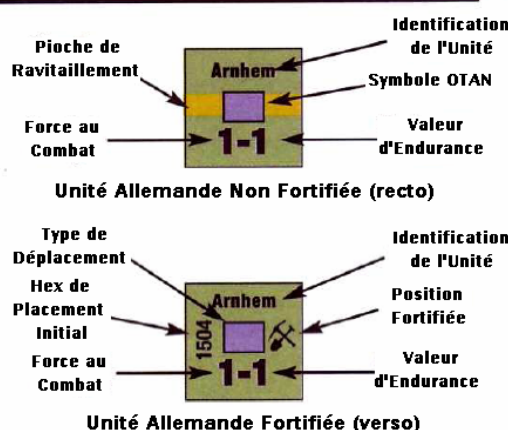
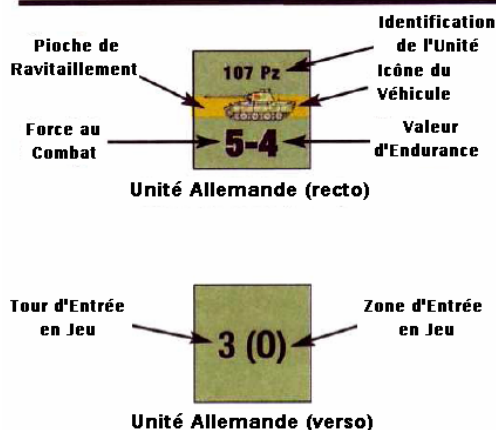
le Games Journal n°43

Symboles de l'OTAN

-  **Unité d'Infanterie**
-  **Unité Aéroportée**
-  **Unité de Planeur**
-  **Unité d'Artillerie**
-  **Unité de Garnison**

[errata inclus dans les descriptions de pions ci-dessous]

Unités



Marqueurs



TARGET ARNHEM: ACROSS SIX BRIDGES

FAQ (Questions & Answers)

« 3.1 SEQUENCE DE JEU »

Q : Probablement une question stupide sur les règles : est-ce que les unités d'infanterie mécanisée peuvent se déplacer durant la 3^{ème} impulsion ?

A : S'il y a une image sur le pion (et non un symbole de l'OTAN), l'unité dispose d'une activation durant la 3^{ème} impulsion.

« 4.1 DEPLACEMENT NORMAL »

Q : Les règles de déplacement indiquent que les unités doivent s'arrêter « ...dès qu'elles deviennent adjacentes à une unité ennemie... ». Je comprends cela. Mais que se passe-t-il si une unité commence son impulsion tactique en étant déjà adjacente à une unité ennemie ? Est-ce que cette unité peut :

(1) s'éloigner de cette unité ennemie dans un hex non adjacent à toute unité ennemie ?

(2) s'éloigner de cette unité ennemie dans un hex adjacent à une unité ennemie différente (mais non adjacent à l'unité ennemie de l'hex de départ) ?

(3) se déplacer dans un autre hex adjacent à la même unité ennemie que l'hex de départ ?

A : tous ces déplacements sont valides.

« 4.1 DEPLACEMENT NORMAL »

Q : Si tous les points de déplacement d'une unité sont nécessaires pour traverser un canal ou entrer dans une forêt, cela signifie-t-il que l'unité doit débiter son déplacement dans un hex adjacent (au canal ou à la forêt) ?

A : Oui.

« 4.2 DEPLACEMENT ROUTIER » et « 4.3 DEPLACEMENT HORS CARTE »

Q : J'en déduis que les unités Allemandes peuvent utiliser le déplacement routier pour entrer dans une zone hors carte, mais pas le contraire (c'est-à-dire qu'elles ne peuvent pas depuis une zone hors carte dans un hex routier et continuer à se déplacer (l'hypothèse serait alors qu'elles entrent sur la route) jusqu'à ce qu'elles soient adjacentes à une unité ennemie ou sur le 1^{er} hex non routier.

A : Correct.

« 6.0 REAPPROVISIONNEMENT »

Q : 1) Est-ce que les unités sont limitées à réduire d'1 point de dommage seulement par impulsion, 2) ou peuvent-elles dépenser plusieurs points de ravitaillement sur une seule unité (si possible) pour éliminer davantage de points de dommage ?

Je suppose que le 1^{er} cas est le bon sans quoi le XXX Corps pourrait retirer tous les dommages d'une unité à chaque tour grâce à son ravitaillement illimité ! Je suis sûr que si le ravitaillement est disponible, plusieurs unités peuvent utiliser l'action de réapprovisionnement, mais je ne suis pas sûr que cela soit limité à la réduction d'1 point de dommage.

A : 1 point de réduction par unité, par impulsion et par point de ravitaillement dépensé. Remarquez que vous ne pourrez toujours pas utiliser l'action de réapprovisionnement sur une unité non mécanisée durant la 3^{ème} impulsion. Seules les unités mécanisées peuvent effectuer des actions durant cette impulsion, et l'action de réapprovisionnement en est une. Vous ne pouvez pas retirer plus d'1 point de dommage d'une unité par impulsion.

Mais vous pourrez retirer 2 points de dommage à une unité non mécanisée durant un tour complet de jeu, ou 3 points dans le cas d'une unité mécanisée. Dans ce cas, l'unité ne fera alors que l'action de réapprovisionnement durant tout le tour de jeu.

Vous pourrez aussi retirer 1 point de dommage durant une impulsion à plus d'une unité, si vous disposez d'assez de points de ravitaillement pour le faire ; cela vous coûtera un point de ravitaillement pour chaque point de dommage retiré. Par exemple, le fait de retirer 1 point de dommage à chacune des 2 unités durant une impulsion correspond à une dépense de 2 points de ravitaillement.

« 7.0 RAVITAILLEMENT »

Q : Des points de ravitaillement sont-ils attribués à chaque camp au début du jeu, ou bien commencent-ils avec 0 et ce nombre augmente alors au fil des tours ?

A : Les 2 camps commencent avec 0 points de ravitaillement.

« 8.3 PARACHUTAGE »

Q : Il est dit « Une unité Parachutée peut atterrir n'importe où dans un rayon de 2 hex de sa zone de ravitaillement aéroporté, excepté dans un hex occupé par l'ennemi ou de l'autre côté d'une rivière qui ne dispose pas d'un pont dans la circonférence de 2 hex de la zone de ravitaillement. »

Disons qu'un marqueur de zone de ravitaillement aéroporté est dans l'hex 1104. Si on suit ce qui est indiqué dans la règle, une unité pourrait être parachutée en 1003, parce que l'unité et le pont entre 1104 et 1003 sont dans la circonférence de 2 hex. Je ne suis pas sûr que cette situation remplisse les conditions, bien que, une unité en 1003 serait à 3 hex de distance de 1104 en terme de déplacement, et par conséquent ne pourrait être ravitaillée depuis cette position. Est-ce correct ?

A : Je suis sûr que l'on considère la distance à vol d'oiseau, donc votre parachutage en 1003 avec le marqueur de ravitaillement en 1104 est permis.

« 9.3 PLACEMENT ALLIE »

Q : L'emplacement historique du Marqueur de Zone de Ravitaillement Aéroporté pour la 101^{ème} Division Aéroportée est l'hex 0603, qui se trouve sur les unités Allemandes ; est-ce que le marqueur de ravitaillement est donc détruit ?

A : Le fait qu'une unité Allemande détruise un marqueur de ravitaillement s'applique tout le temps. Si une unité Allemande est déjà dans le même hex qu'un marqueur de ravitaillement, les règles en 7.3 s'appliquent.

TARGET ARNHEM: ACROSS SIX BRIDGES

VARIANTES

POUR AVOIR UN JEU PLUS OUVERT :

Météo :

Mettez les pions suivants dans une tasse ou dans tout autre contenant opaque : 327G/101, PP, 325G/82 et 3 marqueurs de dommage (ou tout autre marqueur non utilisé). Au début du Tour 2 et pour chaque tour suivant jusqu'au début du Tour 7, piochez un pion dans la tasse. Si vous avez pioché une unité, cette unité arrive ce tour. Si vous avez pioché un marqueur, cela signifie une météo mauvaise qui a empêché tout renfort.

Renfort Allemand :

Tous les Allemands arrivent comme prévu dans la planification des renforts mais l'endroit est maintenant quelque peu aléatoire. Pour chaque renfort Allemand entrant sur la carte, lancez un dé :

1 ou 2 - entrée normale ;

3 - l'unité Allemande entre à une distance de 1 zone de l'entrée planifiée, au choix du joueur Allemand ;

4 - l'unité Allemande entre dans une zone au choix du joueur Allemand ;

5 - l'unité Allemande entre à une distance de 1 zone de l'entrée planifiée, au choix du joueur Allié ;

6 - l'unité Allemande entre dans une zone au choix du joueur Allié.

XIII et XII Corps (les flancs) :

Au début du jeu, placez 2 marqueurs en dehors de la carte près des hex 0101 et 0105. Ceux-ci représenteront l'avancée des Corps sur les flancs.

Au début de la phase d'ajustement, lancez un dé 2 fois :

- si le 1^{er} lancer est un « 1 », avancez le marqueur près de 0101 d'un hex vers l'avant (vers le Nord),

- si le 2^{ème} lancer est un « 1 », avancez le marqueur près de 0105 de 2 hex vers l'avant,

- si un lancer donne entre « 2 » et « 4 », avancez le marqueur près de 0105 d'un hex vers l'avant.

Les Allemands pourront seulement utiliser les zones d'entrée hors carte sur la carte qui seront au nord de ces 2 marqueurs. Vous ignorez évidemment le commentaire de la zone P.

MINI-JEU EN 2 TOURS :

Ce scénario représente le meilleur scénario Allié pour Market Garden. Comment le plan avait l'air sur le papier...

Ce scénario se termine après que 2 jours se soient passés.

Les Allemands ne reçoivent pas de renforts.

Les Allemands ont des ravitaillements illimités. Ils sont à court de ravitaillement ou obtiennent autant de points de ravitaillement qu'ils en ont besoin.

A part les 2 unités Allemandes adjacentes à Arnhem, la seule action qu'une unité Allemande peut prendre est l'action de réapprovisionnement (c'est-à-dire qu'une unité peut réduire d'1 point de dommage si elle est ravitaillée).

Les 2 unités Allemandes près de Arnhem peuvent se déplacer dans Arnhem (hex 1504) ou, s'il y a un Marqueur de Ravitaillement Aéroporté adjacent à l'une d'elles, elles peuvent aussi se déplacer dans cet hex. Si ces 2 unités Allemandes peuvent attaquer l'hex d'Arnhem à une probabilité de 3-1 ou plus, elles peuvent le faire. En dehors de ces règles spéciales pour ces 2 unités, les règles s'appliquent normalement pour les autres unités allemandes.

Les conditions de victoire sont les mêmes que pour la Campagne complète.

Toutes les autres règles sont les mêmes que celles de la Campagne complète.