

America Triumphant

BATTLE OF THE BULGE

REGLES DU JEU

1.0 Introduction

2.0 Matériel

- 2.1 Définitions
- 2.2 Pions
- 2.3 Cartes
- 2.4 Echelles
- 2.5 Types et Nationalité des Unités

3.0 Séquence de Jeu

- 3.1 Segment Initial
- 3.2 Condition Météo et au Sol
- 3.3 Première Impulsion
- 3.4 Seconde Impulsion et Suivantes

4.0 Zones de Contrôle

- 4.1 Unités Exerçant une Zone de Contrôle
- 4.2 Points de Mouvement
- 4.3 Restrictions sur le Mouvement
- 4.4 La 150^e Brigade

5.0 Mouvement

- 5.1 Procédure
- 5.2 Mouvement Stratégique
- 5.3 Mouvement Tactique

6.0 Empilement

- 6.1 Limites
- 6.2 Restrictions
- 6.3 Unités en Excès
- 6.4 Intégrité Divisionnaire

7.0 Ravitaillement

- 7.1 Vérifier les Etats du Ravitaillement
- 7.2 Effets
- 7.3 Quartiers Généraux
- 7.4 Ravitaillement Aérien Allié

8.0 Impulsions

- 8.1 Pions d'Impulsions
- 8.2 Activation
- 8.3 Pause Opérationnelle
- 8.4 Nationalités

9.0 Combat

- 9.1 Procédure
- 9.2 Résultats du Combat
- 9.3 Retraites
- 9.4 Avances Après Combat
- 9.5 Modificateurs au Combat
- 9.6 Débordement
- 9.7 Restrictions

10.0 Renforts et Remplacements

- 10.1 Renforts
- 10.2 Remplacements

11.0 Unités et Règles Spéciales

- 11.1 Quartiers Généraux
- 11.2 Parachutistes
- 11.3 Aviation
- 11.4 Commandements de Combat
- 11.5 Participation Britannique
- 11.6 Fortifications
- 11.7 Génie
- 11.8 Formations
- 11.9 Chars et Reconnaissance

12.0 Règles Optionnelles

- 12.1 Coopération Divisionnaire
- 12.2 Avance Après Combat Etendue
- 12.3 Retraite à Travers des Zones de Contrôle
- 12.4 Unités de Reconnaissance
- 12.5 Débordement Mécanisé
- 12.6 Variante pour les Pertes

13.0 Scénarios

- 13.1 Percée vers Antwerp
- 13.2 Le Plan du Général
- 13.3 Wacht am Rhein
- 13.4 Renforts Alliés
- 13.5 Renforts Allemands

Crédits

1.0 Introduction

Poursuivis à travers la France jusqu'à la relative sécurité de la Ligne Siegfried, l'armée Allemande, en Octobre 1944 avait réussi à tout sauf à stopper l'avance Alliée. A l'est, l'avance Soviétique semblait inéluctable, et il semblait que rien ne pouvait être fait pour empêcher l'inévitable. En Italie Rome était tombée pendant l'été, et, bien l'avance Alliée au nord se soit arrêtée, il était clair qu'elle reprendrait une fois l'hiver terminé. Ce n'était qu'une question de temps avant que le réseau de ravitaillement Allié ne se reforme, et que l'offensive reprenne sur tous les fronts.

Adolf Hitler demanda une opération pour faire changer les choses. Chaque front fut examiné pour trouver l'endroit où porter le coup qui infligerait une défaite décisive à un des Alliés et éliminerait la menace sur ce front et permettrait aux forces d'être envoyées ailleurs. Les généraux d'Hitler décidèrent que le front de l'est était trop grand et le front Italien trop étroit pour qu'une attaque décisive atteigne les résultats souhaités. Donc, c'est le front de l'ouest qui fut choisi par défaut.

Le plan était de couper en deux le front ouest et de percer les Armées Britanniques au nord et d'aller vers la mer. Si ils avaient de la chance, ils pourraient même forcer les Alliés à demander l'armistice. Les réserves furent récupérées de partout et trois armées de panzers furent formées pour monter l'attaque à travers les Ardennes le 16 Décembre. Les généraux chargés de la planification de l'attaque demandèrent des objectifs plus raisonnables, comme l'enveloppement d'une portion de la ligne Alliée pour stabiliser le front et gagner du temps, mais le Führer refusa d'accepter moins que la victoire totale qui, pensait-il, pouvait sauver l'Allemagne. Pour le meilleur ou pour le pire, les dés étaient jetés, et les commandants Allemands n'avaient pas d'autre choix que d'obéir.

AMERICA TRIUMPHANT est un jeu sur l'Offensive Allemande dans les Ardennes. Le jeu couvre la bataille au niveau du régiment et du bataillon. Tout ce dont vous avez besoin pour jouer se trouve dans la boîte.

Chaque section des règles est numérotée, et les paragraphes de chaque section sont identifiés par un 2^e chiffre, comme ça: 2.2. Lorsqu'une section contient des sous sections, elles sont identifiées ainsi: 2.2.4.

Lorsque les règles se réfèrent à un autre paragraphe en relation, le numéro identifiant la règle sera indiqué entre parenthèses, comme ça : (2.2). Ceci vous aidera à trouver la règle pour comparaison ou référence.

2.0 Matériel

Le jeu contient un livret de règles, une carte 55x80 cm, 280 pions pré découpés et un dé à six faces.

2.1 Définitions

Activé : Les quartiers généraux et unités bougeant et combattant pendant l'impulsion en cours. Généralement, c'est le pion d'impulsion tiré qui déterminera les unités qui pourront être activées. Voir 8.0.

Force de Combat : La valeur d'une unité en attaque ou en défense; plus la valeur est élevée, plus l'unité est forte. C'est le premier chiffre sur un pion unité.

Contrôle : Un hex est contrôlé par le joueur qui a été le dernier à y avoir une unité ou une Zone de Contrôle (4.0). Pour ce joueur, l'hex est "sous contrôle ami". Le contrôle est défini dans chaque scénario, et chaque joueur contrôle toujours les hexs occupés par ses unités au début du scénario et généralement tous ceux entre ses unités et son bord de carte (est pour les Allemands, ouest pour les Alliés).

Piéton : Les unités dont le mode de transport principal est le pied humain ou animal. En termes de jeu, toutes les unités terrestres qui ne sont pas mécanisées sont des unités de piétons et payent les coûts de mouvement dans la colonne "piéton" du Tableau des Effets du Terrain.

Unité Indépendante : Une unité n'ayant pas de désignation de division.

Mécanisé : Les unités dont le mode de transport principal est le véhicule à chenilles (toutes les unités de reconnaissance, de chars, d'infanterie mécanisée et d'unités motorisées de tout type, et les quartiers généraux). Les unités mécanisées payent le coût de mouvement dans la colonne "Mech" du Tableau des Effets du Terrain.

Capacité de Mouvement : Une mesure de la distance maximale que peut parcourir une unité pendant une Phase de Mouvement, exprimée en Points de Mouvement (PM). Ceci est le deuxième chiffre sur un pion unité.

Portée : La distance en hexs sur laquelle les QG peuvent projeter leur soutien (11.1) et tracer le ravitaillement. Ceci est le premier chiffre sur un pion QG.

Pas : La plupart des unités sont représentées à plusieurs niveaux de force. Chaque niveau est appelé "pas" et les pas peuvent être perdus pour plusieurs raisons, généralement à cause d'un combat. Lorsqu'une unité subit une perte de pas, elle est retournée, de façon à voir les valeurs inférieures de cette unité. A moins que les instructions du scénario ne disent le contraire, chaque unité commence sur sa face la plus forte.

Type d'Unité : Le type de troupes ou d'armes représenté par le pion.

2.2 Pions






La plupart des pions représentent les unités militaires qui ont pris part à la bataille ou à la campagne. Chaque unité de QG à aussi un pion d'activation correspondant qui est placé dans une tasse commune pour pouvoir faire des opérations.

Voici les types d'unités qu'on trouve dans le jeu, regroupés par type de mouvement (piéton ou mécanisé)

Unités Piétonnes

	Infanterie
	Parachutiste
	Génie
	Planeur
	Mitrailleuse

Unités Mécanisées

	Infanterie Mécanisée
	Infanterie Motorisée
	Char
	Reconnaissance
	Quartier Généraux

2.3 Carte

La carte est divisée en hexagones numérotés (ensuite appelés hexs) qui définissent la position des unités un peu comme les cases d'un jeu d'échec. Le Tableau des Effets du Terrain (TET) explique les effets des divers éléments de terrain sur le mouvement et le combat.

2.4 Echelle

Chaque tour représente une journée. Chaque hex représente 4 kilomètres. Les unités représentent des brigades ou des régiments (X ou III sur le pion; de 1400 à 2000 hommes) et des bataillons (II sur le pion; de 400 à 1200 hommes).

2.5 Types et Nationalités des Unités

Tous les tableaux et tables nécessaires au jeu sont fournis dans la boîte. Les instructions des scénarios définissent les positions initiales des unités pour les deux camps, et le calendrier des renforts indique quelles unités entrent en jeu au cours de la partie. La Piste des Tours (PDT) indique le tour en cours et quels renforts sont disponibles.

3.0 Séquence de Jeu

Après avoir choisi un scénario et les camps, chaque joueur place ses unités comme indiqué dans le tableau de placement. Notez que beaucoup d'unités entrent en jeu en renforts (10.1).

AMERICA TRIUMPHANT est joué en tours de jeu successifs. Chaque tour est composé d'un Segment Initial suivi d'un certain nombre d'impulsions. Le joueur qui fait l'impulsion en cours est appelé le "joueur actif"; et son adversaire le "joueur inactif". Les unités qui peuvent se déplacer et combattre sont appelées les "unités activées". Une unité ne peut être activée qu'une seule fois par tour.

3.1 Segment Initial

- Le joueur Allemand détermine les conditions météo et au sol (3.2).
- Le joueur Allemand fait des jets pour les renforts (à partir du tour du 17 décembre). Le joueur Allemand reçoit un certain nombre de points de ravitaillement indiqué sur la Piste des Tours (PDT). Ce nombre peut être affecté par la météo.
- Les joueurs peuvent renforcer leurs unités affaiblies (10.2).
- Les joueurs placent leurs QG amis en ravitaillement de combat (7.3).
- Déterminez l'état de ravitaillement de toutes les unités (7.1). Ce statut s'applique pour toute la durée du tour.
- Les joueurs placent des pions d'impulsions (8.0) dans une tasse pour les QG qu'ils souhaitent activer.

3.2 Condition Météo et Au Sol

La condition météo et au sol influence toutes deux le jeu. La météo représente les précipitations et la couverture nuageuse et affecte l'aviation Alliée et les points de ravitaillement Allemands. La condition nuageuse doit être "Claire" pour que les Alliés soient capables d'utiliser leur aviation. La condition au sol double les coûts de mouvement si cette condition est "neige". Le joueur Allemand lance les dés pour déterminer les deux conditions au début de chaque tour. Il lance un dé et consulte la Table Météo. Répétez ce processus pour la condition au sol.

3.3 Première Impulsion

Le joueur Allemand tire le premier pion d'impulsion de la tasse. Celui-ci détermine quel QG est activé. Les unités à portée du QG activé (le premier chiffre sur le pion du QG) et celles au delà de cette portée, mais à une distance inférieure ou égale de ce QG que de tout autre QG ami, peuvent être activées et entreprendre les actions décrites plus loin. Aucune unité n'est obligée de faire une de ces actions.

3.31 Phase du Génie : Le joueur actif peut construire des ponts (11.71).

3.32 Phase de Mouvement.

- Mouvement Stratégique (y compris pour les renforts).
- Déplacez les unités activées par le QG correspondant au pion d'impulsion tiré (y compris pour les renforts). Les unités avec l'intégrité divisionnaire (6.4) peuvent déborder les unités ennemies pendant le mouvement. L'unité de parachutistes v.d.H. peut atterrir si elle a été planifiée (11.2).

3.33 Phase de Combat.

- Déclarez tous les hexs qui seront attaqués.
- Le défenseur alloue secrètement des points d'aviation aux hexs attaqués (Allié uniquement).
- L'attaquant alloue ses points d'aviation (Allié uniquement).
- Résolvez chaque attaque individuellement dans l'ordre choisi par l'attaquant. Faites les retraites et avances après combat si les conditions le permettent.

3.34 Phase de Mouvement Mécanisé. Déplacez toutes les unités mécanisées (y compris les QG). On peut faire des mouvements non stratégiques et des débordements. Lorsque la première impulsion est terminée, le joueur actif place son pion d'impulsion dans la case vide la plus à gauche de sa piste d'impulsion et tire un nouveau pion d'impulsion dans la tasse et répète la séquence précédente.

3.4 Seconde Impulsion et Suivantes

A partir de la fin de la seconde impulsion, le joueur actif lance un dé pour déterminer si son tour se termine. Soustrayez deux au résultat si la condition météo est neige. Si le résultat modifié est inférieur ou égal au nombre indiqué dans la case contenant le pion d'impulsion qui vient d'être joué, alors les activations de ce joueur pour ce tour sont terminées. Le joueur Allemand peut ignorer ce jet pendant les deux premiers tours de jeu (8.3). L'autre joueur continue à tirer des pions (en défaussant ceux de l'autre joueur) jusqu'à ce qu'il fasse un jet de dé terminant son tour ou jusqu'à ce qu'il ait tiré tous ses pions d'impulsions. Tous les pions restant dans la tasse reviennent à leur propriétaire. Les points de ravitaillement utilisés pour placer en ravitaillement de combat les QG Allemands dont les pions n'ont pas été tirés reviennent au joueur Allemand.

4.0 Zones de Contrôle

Les Zones de Contrôle représentent l'influence d'une unité sur son environnement immédiat. Les unités capables d'exercer une Zone de Contrôle le font dans les six hexs adjacents du moment que le mouvement à travers le côté d'hex intermédiaire est possible.

4.1 Unités Exerçant une Zone de Contrôle

Les hexs contenant au moins un régiment ou une brigade (unités de taille III ou X), ou trois unités de taille bataillon (taille II) exercent une Zone de Contrôle. Toute unité qui n'est pas un QG dans un hex de Westwall exerce une Zone de Contrôle dans tous les hexs de Westwall adjacents quelle que soit sa taille.

4.2 Points de Mouvement

Il coûte des PM supplémentaires pour entrer ou sortir d'une Zone de Contrôle ennemie (voir le Tableau des Effets du Terrain; les coûts sont cumulatifs). Une unité n'est pas obligée de s'arrêter lorsqu'elle entre dans une Zone de Contrôle ennemie. Par contre, elle ne peut pas entrer ou sortir d'une Zone de Contrôle ennemie si ce faisant elle dépasse sa capacité de mouvement, à moins qu'elle ne se déplace d'un seul hex.

4.3 Restrictions sur le Mouvement

Une unité ne peut pas aller directement d'une Zone de Contrôle ennemie à une autre à moins que l'hex dans lequel elle entre ne contienne une unité amie qui ne se soit pas déplacée et qui ne se déplacera pas pendant le tour en cours. Une unité se déplaçant de Zone de Contrôle à Zone de Contrôle doit avoir suffisamment de points de mouvement pour payer tous les coûts de terrains et de Zone de Contrôle à moins qu'elle ne se déplace que d'un seul hex.

4.4 La 150^e Brigade

La 150^e brigade Allemande avait de l'équipement Américain capturé ainsi que de l'équipement Allemand altéré pour ressembler aux véhicules Américains. Le joueur Allemand peut tenter de déplacer l'unité d'une Zone de Contrôle ennemie directement dans un autre Zone de Contrôle ne contenant pas d'unité amie. Pour cela, le joueur Allemand annonce son intention et lance un dé. Si le résultat est 5 ou plus, la tentative réussit et la 150^e brigade entre dans l'hex, en ne payant que le coût de l'hex plus un pour la Zone de Contrôle (elle ne paye pas pour sortir de la Zone de Contrôle). Si cette action réussit, le joueur Allemand peut continuer de déplacer la 150^e

brigade. Si elle rate, l'unité perd un pas et cesse son mouvement immédiatement et n'entre pas dans l'hex. La capacité de mouvement de la 150^e brigade ne peut pas être dépassée.

5.0 Mouvement

Toutes les unités terrestres activées qui en sont capables peuvent se déplacer dans une impulsion donnée. Notez qu'une unité ne peut être activée qu'une seule fois par tour. Certaines restrictions s'appliquent en fonction de la position de l'unité par rapport au QG activé. Le nombre de points de mouvement (PM) disponibles pour chaque unité peut varier en fonction de l'état du ravitaillement (7.0).

5.1 Procédure

Le joueur actif déplace ses unités une par une (ou un groupe d'unités commençant dans le même hex ou entrant en jeu en renforts) d'un hex à un hex adjacent, en dépensant des PM de la capacité de mouvement de chaque unité en fonction des coûts de mouvement sur le TET.

5.11 : Les hexs contenant plus d'un terrain sont considérés comme étant du type de terrain le moins favorable au mouvement à moins que l'unité n'entre dans l'hex en utilisant un village, une ville, une nationale ou une route. Un pont détruit annule la présence d'une route à travers un côté d'hex de rivière.

5.12 : Une unité ne peut pas dépasser sa capacité de mouvement lors d'un tour (exception, voir 4.2 et 5.43). Notez que les retraites et les avances après combat ne comptent pas dans la capacité de mouvement d'une unité.

5.13 : Les coûts de mouvement varient en fonction de la classe de mouvement de l'unité. Les unités mécanisées payent le coût indiqué dans la colonne "mech" du TET, et les unités piétonnes payent le coût indiqué dans la colonne "piéton".

5.2 Mouvement Stratégique

Une unité ou une pile peut utiliser le mouvement stratégique si elle ne commence pas sa phase dans une Zone de Contrôle ennemie et n'entre pas dans un hex sous contrôle ennemi pendant son mouvement. Les unités utilisant le mouvement stratégique payent ½ PM pour entrer dans un hex le long d'une route. Les unités utilisant le mouvement stratégique peuvent entrer dans d'autres types d'hexs, mais payent le même coût de mouvement que les unités n'utilisant pas le mouvement stratégique.

5.21 : Les unités en mouvement stratégique ne peuvent pas faire d'activités du génie ni participer à un combat pendant la phase de combat suivante (les QG peuvent fournir du soutien défensif pendant les impulsions ennemies suivantes, mais ne pourront pas fournir de soutien pendant l'impulsion en cours si ils ont utilisé le mouvement stratégique).

5.22 : Les unités en mouvement stratégique se déplacent en premier et ne peuvent entrer que dans des hexs qui étaient sous contrôle ami au début de la phase de mouvement.

5.3 Mouvement Tactique

Toutes les unités qui n'utilisent pas le mouvement stratégique payent les coûts de mouvement tactique indiqués dans le TET. Les unités ne peuvent pas combiner le mouvement stratégique

et le mouvement tactique. Tous les coûts du terrain doivent être payés à moins de se déplacer le long d'un chemin, d'une route ou d'une nationale, ou d'entrer dans une ville ou un village. Les unités en mouvement tactique peuvent entrer dans les Zones de Contrôle ennemies.

5.4 Restrictions

5.41 : Pour obtenir le bénéfice de mouvement des ponts, chemins, routes et nationales, le mouvement doit se faire à travers un côté d'hex contenant l'élément, et pas simplement dans ou hors de l'hex le contenant. Notez qu'un certain nombre de ponts sont détruits en début de partie (les côtés d'hex avec un symbole de pont détruit). Ils n'existent pas tant qu'un pont n'a pas été placé dans l'hex (11.71).

5.42 : Les unités ne peuvent pas entrer dans des hexs contenant des unités ennemies à moins de faire un parachutage (11.2).

5.43 : Une unité ne peut pas dépasser sa capacité de mouvement modifiée par son ravitaillement (7.22) à moins de ne se déplacer que d'un seul hex (y compris un mouvement d'un hex en Zone de Contrôle ennemie vers un autre contenant une unité amie).

5.44 : Les unités ne peuvent pas sortir de la carte à moins que des règles spéciales d'un scénario ne le permettent.

6.0 Empilement

Plusieurs unités amies peuvent occuper le même hex. Il y a des limites au nombre d'unités pouvant être présentes dans un hex contenant des unités en débordement (9.6), pendant les retraites, ou à la fin d'une phase de mouvement amie ou de toute phase de combat.

6.1 Limites

Le nombre maximum d'unités pouvant s'empiler dans un hex est trois. A cela on peut rajouter une unité de la taille d'un bataillon et aussi un QG. Tout QG supplémentaire est traité comme une unité de la taille d'un bataillon.

6.2 Restrictions

Les restrictions d'empilement ne s'appliquent qu'au joueur actif à la fin de la phase de mouvement et aux deux joueurs à la fin du combat. Les unités dépassant l'empilement autorisé à ce moment sont éliminées (au choix du joueur ennemi).

6.3 Unités en Excès

Les unités ne peuvent pas terminer une avance après combat (9.4) en dépassant les limites d'empilement; ni ne peuvent dépasser ces limites à tout moment pendant une retraite (9.3).

6.4 Intégrité Divisionnaire

Les divisions mécanisées (celles ne comprenant que des unités mécanisées) sont considérées avoir l'intégrité divisionnaire lorsque tous les régiments/brigades de la formation sont en jeu et empilées dans le même hex. Les formations (voir 11.8) avec l'intégrité divisionnaire ont leur force de combat doublée à moins que le contraire ne soit précisé (comme dans le cas des débordements [9.6]). La perte d'un régiment ou brigade de la division entraîne la perte de l'intégrité divisionnaire.

Exemple : La 15^e division de panzergrenadier Allemande est composée de deux régiments d'infanterie motorisée 4-10 et

d'un bataillon de char 2-10. Les trois unités sont à pleine puissance et empilées dans le même hex auront une force de 20 (si elles sont ravitaillées; voir 7.0) et une force de défense de 20 (si elles ne sont pas isolées; voir 7.21). Si le bataillon de char est éliminé, les deux régiments auraient toujours l'intégrité divisionnaire, mais si un des régiments est éliminé, les unités qui restent ne l'auront plus.

7.0 Ravitaillement

Le statut de ravitaillement est vérifié deux fois par tour : pour toutes les unités pendant le segment initial et pour toutes les unités activées au début de chaque impulsion. Pour fonctionner pleinement pendant un tour, les unités doivent être ravitaillées.

7.1 Vérifier l'Etat du Ravitaillement

7.11 Segment Initial. Les deux joueurs déterminent le statut de ravitaillement de toutes les unités pendant le segment initial. Pour être ravitaillée, une unité doit tracer une ligne de ravitaillement (7.13) jusqu'à un QG ami. Cette ligne ne peut pas être plus longue (en hexs) que la portée du QG. Le QG doit à son tour tracer une ligne de ravitaillement jusqu'à une source de ravitaillement amie (hex sous contrôle ami du bord est de la carte pour les Allemands, et vers le bord ouest pour les Britanniques ou les Américains). Si ce n'est pas possible, mais qu'une ligne de n'importe quelle longueur peut être tracée jusqu'à un QG ami, quelle que soit la capacité de ce QG à tracer lui aussi une ligne de ravitaillement, alors l'unité qui trace ce ravitaillement n'est pas ravitaillée. Si ce n'est également pas possible, alors l'unité est isolée.

7.12 Unités Activées. Le ravitaillement est de nouveau vérifié au début de chaque impulsion. Pour être ravitaillée, les unités doivent déjà avoir été ravitaillées pendant le segment initial, et tracer une ligne de ravitaillement (7.13) jusqu'à un QG ami en ravitaillement de combat (7.3) activé lors de l'impulsion en cours. Cette ligne ne peut pas dépasser la portée du QG. Si ce n'est pas possible, l'unité n'est pas ravitaillée. Notez qu'une unité activée n'a pas besoin d'être à portée du QG activé lors de la résolution du combat pour être ravitaillée, elle doit l'être seulement au début de l'impulsion. Il n'y a pas de changement de statut pour les unités activées qui commencent l'impulsion non ravitaillées ou isolées.

7.13 Ligne de Ravitaillement. Tous les hexs d'une ligne de ravitaillement doivent être libres d'unités et de Zones de Contrôle ennemies, à moins qu'ils ne soient occupés par une unité amie. Toutes les lignes doivent pouvoir être suivies par une unité piétonne et ne pas contenir d'hex ou de côtés d'hex infranchissables.

7.14 Indication des Statuts. Les unités ravitaillées devraient être orientées vers le bord de carte du joueur. Pivotez les unités non ravitaillées de 90 degrés d'un côté ou de l'autre (pour qu'elles soient de côté). Pivotez les unités isolées de 180 degrés (pour qu'elles soient "à l'envers").

7.2 Effets

7.21. Les forces d'attaque des unités non ravitaillées sont réduites de moitié (fractions arrondies au supérieur après les additions), et les unités isolées sont divisées par quatre (fractions arrondies au supérieur après les additions). Les forces de défense des unités isolées sont réduites de moitié (fractions arrondies au supérieur après les additions).

7.22. La capacité de mouvement des unités non ravitaillées ou isolées des unités mécanisées est réduite de moitié (fractions arrondies au supérieur).

7.3 Quartiers Généraux

Pendant le segment initial, les deux joueurs déterminent le statut de ravitaillement de tous les QG et place les QG ravitaillés (7.11) en ravitaillement de combat. Le joueur Allemand doit dépenser trois points de ravitaillement pour chaque QG qu'il désire placer en ravitaillement de combat; il n'y a pas de coût équivalent pour le joueur Allié. Un QG en ravitaillement de combat est placé sur sa face ravitaillée, ou le recto. Si il n'est pas en ravitaillement de combat, le QG est retourné sur son verso (avec sa portée surlignée).

7.4 Ravitaillement Aérien Allié

A partir du tour du 18 décembre, aucune unité Alliée ne peut être isolée (toutes les unités "isolées" sont non ravitaillées).

8.0 Impulsions

Au début de chaque tour, les joueurs décident des QG qu'ils tenteront d'activer en plaçant les marqueurs correspondant dans la tasse des pions d'impulsions. Lorsqu'un pion QG est tiré, son propriétaire fait une opération en suivant la séquence de jeu (3.0) avec le QG spécifique et les unités qu'il a activé.

8.1 Pions Impulsions

Un joueur n'est pas obligé de placer un pion d'impulsion d'un QG particulier dans la tasse des pions d'impulsions, mais ne pas le faire signifie que ce QG et toutes les unités qu'il aurait pu activer ne seront pas capables de bouger ni de combattre.

8.2 Activation

Lorsqu'un pion d'impulsion est tiré, la désignation sur le pion indique le QG à activer. Toutes les unités amies qui commencent l'impulsion à portée du QG activée et qui n'ont pas déjà été activées pendant ce tour peuvent se déplacer, combattre, et faire un mouvement mécanisé. Si de telles unités commencent l'impulsion à portée d'un autre QG, elles peuvent être activées pendant cette impulsion ou attendre l'activation de l'autre QG.

8.21 Activation à Longue Portée. Les unités commençant l'impulsion en dehors de la portée du QG activé peuvent également être activées, mais leur état de ravitaillement est réduit de un niveau (si elles étaient ravitaillées, elles sont non ravitaillées; si elles étaient non ravitaillées ou isolées, elles sont considérées isolées).

8.22 Activation des Renforts. Les renforts entrant en jeu dans la même zone et au même tour où un QG capable de les activer sont activés par lui. Ils ne peuvent entrer que si le pion d'impulsion de ce QG est tiré. Les renforts entrant sur la carte sans QG ami peuvent être activés par le QG ami le plus proche de leur hex d'entrée et sont considérés ravitaillés pendant le segment initial.

8.23 Portée. Contrairement aux lignes de ravitaillement, la portée d'activation des QG n'est pas affectée par la présence d'unités ou de Zones de Contrôle ennemies.

8.3 Pause Opérationnelle

Le tour peut se terminer pour un (ou les deux) joueurs avant d'avoir tiré tous ses pions impulsions. Lorsqu'un pion est tiré, placez le sur la Piste d'Impulsions (sur la carte) de ce joueur.

A partir de la fin de la seconde impulsion, le joueur actif lance un dé pour déterminer si ses opérations se terminent. Les modificateurs à ce dé sont donnés sur la Piste d'Impulsions. Si le résultat modifié est inférieur ou égal au chiffre imprimé dans la case contenant le pion d'impulsion qui vient juste d'être joué, alors les activations du joueur pour ce tour sont terminées (il ne peut plus tirer de pions d'impulsions supplémentaires). Tous les pions restant dans la tasse sont retirés, et tous les Points de Ravitaillement dépensés sont récupérés. Son adversaire continue à tirer des pions et à faire des jets pour voir si ses opérations se terminent, jusqu'à ce que ses opérations se terminent également. Lorsque les deux joueurs ont terminé leurs opérations (à cause d'un jet de dé, ou parce que tous les pions ont été tirés), le tour se termine.

Exemple : Le joueur Allié termine sa troisième impulsion et place le pion correspondant à son QG dans la troisième case en partant de la gauche de sa piste d'impulsions. Le nombre indiqué dans la case est "2". Il lance un dé et obtient un 2. Il ne peut plus tirer de pions Alliés et ses activations pour ce tour cessent.

Pendant les tours du 16 et 17 décembre, le joueur Allemand n'est pas obligé de lancer le dé pour la pause opérationnelle. Continuez à jouer jusqu'à ce que tous les pions Allemands aient été tirés. Les plans pré-coordonnés leur ont permis d'agir correctement pendant les deux premières journées de l'offensive.

8.4 Nationalités

Les unités Britanniques ne peuvent être activées et soutenues que par le QG du XXX Corps. De plus, le QG XXX ne peut être utilisé que pour activer et soutenir des unités Britanniques. Les QG Américains ne peuvent activer et soutenir que des unités Américaines. Les unités Américaines et Britanniques peuvent s'empiler ensemble et tracer leur ravitaillement et retraiter à travers des hex occupés par des unités de l'autre nationalité.

9.0 Combat

Pendant la Phase de Combat, les unités activées peuvent attaquer des unités ennemies adjacentes. L'attaque est toujours volontaire. Les hex inoccupés ne peuvent jamais être attaqués (dans le but d'obtenir une avance après combat). Chaque unité qui attaque ne peut attaquer qu'une seule fois par phase de combat; et chaque hex occupé par des unités en défense ne peut être attaqué qu'une seule fois par impulsion. Toutes les unités empilées ensemble doivent être attaquées en une seule attaque. A chaque combat, on ne peut attaquer qu'un seul hex à la fois.

Les actions suivantes se produisent dans l'ordre indiqué pour la résolution d'une attaque:

- Le joueur actif désigne tous les hex occupés par l'ennemie qu'il souhaite attaquer.
- Le défenseur assigne secrètement son soutien aérien (11.3) aux hex attaqués.
- L'attaquant désigne le soutien aérien et des QG pour chaque hex attaqué.

9.1 Procédure

Les batailles sont résolues une par une, dans l'ordre choisi par le joueur actif, en utilisant la procédure suivante:

9.11. Additionnez la force de combat de tous les attaquants, modifiée par les rivières (9.51) ou le ravitaillement (7.0).

9.12. Additionnez la force de combat de tous les défenseurs, modifiée par le ravitaillement (7.0).

9.13. Divisez la force totale modifiée de l'attaquant par celle du défenseur pour déterminer le rapport de force. Arrondissez le résultat à l'inférieur vers la colonne de rapport la plus proche sur la table de résultats des combats.

Exemple : Une force de 16 attaquant une force de 4 donnerait 4:1, mais 15 contre 4 seulement 3:1.

9.14. Les rapports de force sont modifiés par un certain nombre de facteurs dont la liste est donnée en 9.5. Quelques batailles pourront inclure tous ces modificateurs en même temps. Si le rapport initial est supérieur à 10:1, le rapport est modifié à partir du rapport calculé et non du plus haut rapport de la Table de Résultats des Combats. Si après modifications le rapport est toujours supérieur à 10:1, alors le combat est résolu sur la colonne 10:1 de la Table de Résultats des Combats.

Aucune attaque ne peut être faite à un rapport inférieur au rapport minimal indiqué sur la Table de Résultats des Combats. Les attaques à des rapports supérieurs au rapport le plus élevé de la table sont résolues dans la colonne la plus élevée. Les unités avec une force de zéro qui sont seules dans un hex sont attaquées à 10:1 automatiquement et l'attaquant ignore toutes les pertes qui lui sont demandées.

9.15. Le joueur actif lance un dé et consulte la Table de Résultats des Combats. Croisez le résultat du dé avec la bonne colonne de rapport de force pour déterminer le résultat du combat (9.2) et appliquez le immédiatement.

9.16. Résolvez les retraites (9.3) et les avances après combat (9.4).

9.17 Passez à l'attaque suivante.

Exemple : Six brigades d'infanterie Britanniques 3-7 et une brigade de chars 3-10 attaquent un régiment d'infanterie Allemand 4-6 dans un hex de terrain clair depuis trois hex adjacents. Le blindé Britannique fournit une augmentation d'un niveau de rapport de force et le QG Britannique activé un second. Un QG soutien les Allemands. Tout le monde est ravitaillé. Le rapport attaquant-défenseur est 21:4 ($6 \times 3 = 18 + 3 = 21$ pour le britannique, contre 4 pour l'allemand), ce qui est arrondi à 5:1. Le terrain clair ne fournit aucun bénéfice pour la défense. Les rapports sont augmentés de deux niveaux pour le blindé et le QG britannique, et diminués d'un pour le QG Allemand en soutien. Donc le combat est résolu à 6:1 ($5 + 2 = 7 - 1 = 6$).

9.2 Résultats du Combat

Les résultats du combat sont donnés par deux chiffres séparés par un "slash", comme par exemple "1/2". Le chiffre de gauche est le nombre de pertes subies par l'attaquant, et celui de droite le nombre de pertes subies par le défenseur. Si un des résultats est un tiret "-", ce joueur ne subit aucune pertes.

9.21 Pas. La plupart des unités du jeu ont deux côtés. Le recto montre l'unité en pleine forme. Lorsqu'elle subit une "perte de pas" elle est retournée sur son verso, qui représente l'unité à force réduite. Si elle prend un second pas de pertes, elle est éliminée. Certaines unités n'ont qu'un seul côté et sont éliminées si elles subissent un seul pas de pertes.

9.22 Pertes. Un nombre de pas égal à la moitié (arrondi au supérieur) du résultat doit être subit en pertes entre les unités impliquées. Le propriétaire des unités décide des unités qui subiront les pertes. Au moins un pas de pertes doit être éliminé à moins que le résultat ne soit un tiret (aucune pertes subies). Le reste du résultat est le nombre d'hex dont les unités doivent retraire (9.3) ou de pertes à subir pour rester dans l'hex. Une unité ne peut pas choisir de prendre des pertes supplémentaires et de retraire. Elle doit choisir une des deux options.

Exemple : En continuant l'exemple précédent, le joueur Britannique obtient un "4" au dé pour l'attaque à 6:1 contre le régiment Allemand. Le résultat est "1/2". Le Britannique doit perdre au moins un pas car la perte minimum est un. Donc, ils ne peuvent pas retraire. Le joueur Britannique retourne une de ses brigades d'infanterie 3-7. Le joueur Allemand divise deux par deux, ce qui donne un. L'unité Allemande doit prendre un pas de pertes. Le joueur peut ensuite choisir de perdre un autre pas (en éliminant l'unité), ou de retraire d'un hex car le reste du résultat est un.

9.23 Restrictions. Une unité subissant une perte doit avoir une force d'attaque supérieure à zéro si elle attaque et une force de défense supérieure à zéro si elle se défend (à moins que tous les autres défenseurs n'aient été éliminés). Les pas de pertes ne peuvent être répartis qu'entre des unités ayant participé au combat.

9.3 Retraites

La portion de retraite du résultat est le nombre d'hex dont le joueur affecté doit faire retraire ses unités. Seules les unités dans l'hex attaqué pour le défenseur et celles adjacentes à l'hex attaqué et ayant participé à l'attaque pour l'attaquant sont autorisées à retraire. L'attaquant subit ses pertes en premier et retraite en premier.

9.31. Une unité retraite en accord avec l'ordre de priorité suivante :

- 1) Vers un hex qui ne soit pas en Zone de Contrôle ennemie et en ne dépassant pas les limites d'empilement.
- 2) vers un hex en s'éloignant des unités qui ont attaqué.
- 3) vers un hex occupé par des unités amies dans une Zone de Contrôle ennemie mais sans dépasser les limites d'empilement.

9.32. Les unités ne peuvent pas retraire dans un hex si les limites d'empilement doivent être dépassées au moment où les unités en retraite entrent dans l'hex. Des pertes supplémentaires peuvent être subies pour respecter les limites d'empilement. Les unités ne peuvent pas retraire dans un hex vide en Zone de Contrôle ennemie ou dans un hex où elles ne pourraient pas entrer en mouvement normal.

9.33. Si des unités sont incapables de retraire, elles doivent éliminer des pas pour satisfaire tout le résultat du combat.

9.4 Avance Après Combat

Lorsque des unités en défense libèrent un hex, les attaquants des hexs adjacents qui ont survécu et n'ont pas retraité peuvent avancer. Lorsque des attaquants retraitent, le défenseur ne peut pas avancer.

9.41. La longueur d'une avance est le nombre d'hexs retraités par le défenseur ou le résultat restant non satisfait par un défenseur éliminé ou un hex, selon la valeur la plus élevée. Les unités à pieds peuvent avancer d'un maximum de 2 hexs. Les unités mécanisées peuvent avancer d'un maximum de 3 hexs.

9.42. Tous les attaquants qui étaient adjacents à l'hex attaqué peuvent avancer après combat (même ceux qui n'ont pas participé).

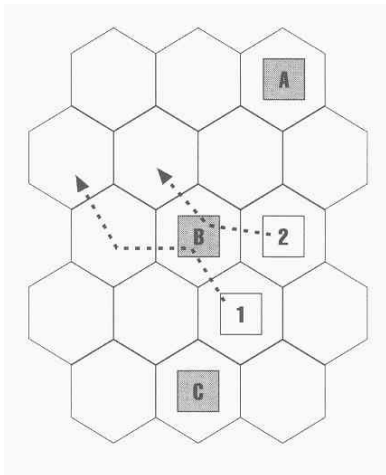
9.43. Les restrictions d'empilement pour le joueur actif s'appliquent à la fin de l'avance (les unités ne peuvent pas terminer leur avance en dépassant les limites d'empilement).

9.44. Le premier hex de l'avance doit être l'hex attaqué. Les unités à pieds qui avancent doivent suivre la ligne de retraite si il y en a une. Les unités mécanisées peuvent s'écarter de la ligne de retraite à partir du second hex.

9.45. Les unités qui avancent peuvent se déplacer d'un hex en Zone de Contrôle ennemie à un autre, mais doivent réduire leur avance d'un hex pour chaque sortie d'hex en Zone de Contrôle ennemie (mais jamais moins d'un hex d'avance).

Exemple : Une avance de trois permet à l'attaquant d'avancer de trois hexs (si toutes les unités sont mécanisées) si il ne sort d'aucun hex en Zone de Contrôle ennemie, ou de deux hexs si il sort d'un hex en Zone de Contrôle ennemie.

9.46. Les unités ne peuvent jamais avancer dans un hex où elles n'auraient pas le droit d'entrer pendant la phase de mouvement.



Dans le diagramme ci-dessus, l'unité 1 (piéton) et 2 (infanterie motorisée) attaquent l'unité B et la force à retraiter de 2 hexs. L'unité B retraite comme indiqué. L'unité 1 qui est piétonne doit suivre la ligne de retraite. Notez que l'unité 1 est limitée à une avance d'un hex parce qu'elle sort de la Zone de Contrôle de l'unité C ce qui réduit son avance d'un hex. L'unité 2 est motorisée et peut s'écarter de la ligne de retraite après être entrée dans le premier hex.

9.5 Modificateurs au Combat

Un certain nombre de conditions peuvent modifier le rapport de force final ou la force des unités en attaque ou en défense. Pour les effets du terrain, c'est le type du terrain le plus favorable au défenseur dans l'hex attaqué qui est pris en compte. Notez que certains effets du terrain, mais pas tous, sont cumulatifs.

9.51 Rivières. Les chars ne peuvent pas attaquer à travers une rivière majeure ou mineure. Toutes les autres unités attaquant à travers un côté d'hex de rivière majeure ont leur force divisée par quatre (additionnez puis arrondissez les fractions au supérieur); toutes les autres unités attaquant à travers un côté d'hex de rivière mineure ont leur force divisée par deux (additionnez puis arrondissez les fractions au supérieur).

Ces modificateurs s'appliquent quand même, même si certains attaquants n'attaquent pas à travers un côté d'hex de rivière.

9.52. Autre Terrain. Les autres types de terrains indiqués sur le TET peuvent affecter le rapport de forces. Les bois et les villages réduisent le rapport de un et les villes de deux lorsqu'ils sont occupés par un défenseur. Voir 11.6 pour les effets des hexs de Westwall.

9.53 Supériorité des Blindés. Si l'attaquant à un rapport de pas de chars attaquant contre les pas de chars en défense de 5:1 ou plus, le rapport final est augmenté de 1 par niveau. Chaque groupe de deux pas de commandement de combat US (11.4) compte pour un seul pas de chars dans ce calcul.

NdT : Exemple : Si l'attaque est à 3:1, et qu'il y a un rapport de pas de chars de 7:1 (ce rapport ne prend en compte que le nombre de pas de chars présents dans chaque camp, et non leur force, ce calcul est donc indépendant du rapport de force initial), alors le rapport de force final sera de 6:1 (+3 niveaux pour les blindés). J'espère avoir été assez clair.

9.54 Armes Combinées. Si l'attaquant à des pas de chars et d'infanterie empilés dans le même hex, le rapport de force est augmenté d'un niveau. Si le défenseur à des pas de chars et d'infanterie dont au moins un pas de chars, alors le rapport de force est diminué d'un niveau. Les commandements de combat US (11.4) comptent à la fois comme des blindés et de l'infanterie et par conséquent reçoivent toujours ce bonus en attaque ou en défense.

NdT : Exemple : en reprenant l'exemple précédent, si l'attaquant et le défenseur n'ont que des chars, le rapport final reste à 6:1. si l'attaquant à des chars et de l'infanterie et que le défenseur n'en a pas, le rapport passe à 7:1 ; si il n'y a que le défenseur qui ait des chars et de l'infanterie, le rapport sera de 5:1, si les deux camps ont des chars et de l'infanterie, alors le rapport ne change pas (les deux effets s'annulent).

9.55. Encerclement. Si des unités en attaque occupent quatre hexs adjacents au défenseur ou plus, le rapport est augmenté d'un niveau.

9.56. Météo. Diminuez le rapport d'un niveau pour toutes les attaques durant les tours de neige.

9.57. Aviation. Le joueur Allié reçoit des points aériens (11.3) pour l'aider en attaque ou en défense.

9.58. Quartiers Généraux. Un QG à portée peut aussi augmenter ou diminuer le niveau du rapport de un. Voir 11.1.

9.6 Débordements

Le débordement est un combat livré "à la volée" par une formation mobile. Pendant le mouvement, une formation avec l'intégrité divisionnaire (6.4) ne contenant que des unités mécanisées peut déborder des unités ennemies si elle est activée par un QG ami en ravitaillement de combat à portée et si elle n'est ni isolée ni non ravitaillée.

9.61. Toutes les unités de la formation qui déborde doivent commencer leur phase de mouvement empilées dans le même hex adjacent à la (ou les) unités ennemies visées, ou y arriver au cours de leur mouvement, et aussi respecter les limites d'empilement (6.1). Le débordement nécessite la dépense de trois PM en plus de tous les autres coûts de mouvement (comme les autres coûts, celui-ci est doublé lors des tours de neige). Il doit être possible pour les unités qui débordent de pouvoir entrer dans l'hex (aucun terrain interdit dans l'hex ou sur le côté d'hex).

9.62. Le débordement est résolu comme un combat normal avec les exceptions suivantes : seule la formation en mouvement peut participer en tant qu'attaquant, et les seules modifications de forces et de rapports qui s'appliquent sont celles pour les blindés, les QG et le terrain ; et les unités qui débordent doivent prendre tout le résultat du combat en pertes (la retraite n'est pas une option). Le bonus d'intégrité divisionnaire (6.4) ne s'applique pas à une situation de débordement.

9.63. L'attaquant peut, mais n'y est pas obligé, avancer dans l'hex débordé si il a été vidé de ses unités ennemies. Aucune autre avance après combat (9.4) n'est autorisée.

9.64. Si le débordement vide l'hex de ses ennemis et que la formation qui déborde avance dans l'hex, alors la formation peut continuer à se déplacer (et à déborder) si les unités ont suffisamment de PM restant. La formation qui déborde n'est pas obligée d'avancer dans l'hex ennemi, mais si elle ne le fait pas, elle doit cesser son mouvement, même si il lui reste des PM.

9.65 Unités à Zéro en Force. Comme dans un combat normal, les unités à zéro en force attaquées seules dans un hex lors d'un débordement sont attaquées à 10:1 et les pertes pour l'attaquant sont ignorées.

9.7 Restrictions

9.71. Les unités ne peuvent pas attaquer depuis l'extérieur de la carte.

9.72. Une unité ne peut pas être attaquée plus d'une fois par impulsion.

9.73. Une unité ne peut attaquer qu'une seule fois par tour, à moins de faire un débordement.

10.0 Renforts et Remplacements

10.1 Renforts

Au cours de la partie, les deux joueurs reçoivent des unités supplémentaires en renforts.

10.11 Options Allemandes. Avant le début de la partie, les joueurs doivent se mettre d'accord sur la méthode d'entrée en jeu des renforts Allemands. Si le calendrier historique est choisi, les unités Allemandes arrivent comme indiqué dans la liste des renforts. Si la réserve de l'OKW est choisie, le joueur Allemand place les unités indiquées (celles avec une astérisque rouge) dans la préparation du scénario dans la zone de réserve de l'OKW. Le joueur Allemand lance un dé à chaque tour à partir du 17 décembre pour déterminer si des réserves sont relâchées pour pouvoir les utiliser. Comparez le résultat modifié avec la Table de Réserve de l'OKW. Si toutes les unités d'un type particulier ont été relâchées (par exemple, toutes les divisions de volksgrenadiers), alors aucune unité supplémentaire n'est reçue à leur place (pas de substitution de volksgrenadier par des mécanisés et réciproquement). Les formations relâchées arrivent en renforts au tour suivant.

Avec une chance moyenne, le flux des renforts devrait être le même avec les deux méthodes, mais les réserves de l'OKW permettent une plus grande variation dans le cours de la partie.

10.12 Entrée des Renforts. Les renforts Alliés entrent n'importe où par le bord de carte indiqué dans le calendrier des renforts. L'hex d'entrée initial doit être sous contrôle ami. Les renforts Allemands sont placés dans n'importe quels hexs sous contrôle ami contenant un symbole de croix sur le bord ouest de la carte.

10.13. Les renforts sont ravitaillés (7.0) lors de leur tour d'arrivée. Les QG Alliés sont en ravitaillement de combat (7.3).

10.14. Les QG reçus en renforts peuvent avoir leur pion d'impulsion placé dans la tasse pendant la phase initiale (et en payant des points de ravitaillement pour être activés) si leur propriétaire le souhaite.

10.15. Les renforts qui n'entrent pas en jeu au tour où ils doivent arriver peuvent être volontairement retardés et entrer plus tard.

10.16. Le tour d'entrée des renforts Alliés est indiqué sur le pion, sauf pour la division blindée de la Garde Britannique et la 33^e brigade blindée. Elles sont disponibles sur le bord nord de la carte au tour suivant l'entrée d'une unité Allemande dans les trois hexs de Liège, Amay, ou Namur; au lieu d'un tour d'entrée elles ont un "V".

10.2 Remplacements

Pendant un segment initiale, les unités qui ont perdu un pas peuvent revenir à pleine puissance si elles ne sont pas isolées et ne sont pas adjacentes à une unité ennemie. Retournez le pion sur sa face à pleine puissance. Le joueur Allié peut reconstruire jusqu'à trois unités Américaines par tour. Le joueur Allemand peut reconstruire une unité à chaque tour pair (18 décembre, 20 décembre, etc.).

11.0 Unités et Règles Spéciales

Il existe plusieurs types d'unités nécessitant des règles spéciales.

11.1 Quartiers Généraux

11.11 QG en combat. Si un QG est attaqué lorsqu'il est seul dans un hex, il se défend avec une force de "1". Si il est

empilé avec une unité qui a une force de défense, alors la force du QG est de "0" dans ce cas. Dans tous les cas, un QG n'a qu'un seul pas, mais il doit être le dernier pas éliminé pour satisfaire le résultat du combat. Si il est éliminé, le QG revient en jeu deux tours plus tard et est placé dans un hex du bord de carte ami pendant la phase initiale de ce tour.

11.12 Soutien de Combat. Les QG peuvent assister des unités en combat ou en débordement en modifiant le rapport de force (9.5). Ils doivent être à portée de l'hex attaqué et, pour l'attaquant, être activés. Les QG soutiennent l'attaquant en augmentant le rapport de force d'un niveau; les QG soutiennent le défenseur en diminuant le rapport de force d'un niveau.

12.13. Limites de Soutien. Chaque QG Allié peut soutenir deux débordements et deux attaques pendant son impulsion. Chaque QG d'armée Allemand peut soutenir jusqu'à quatre débordements et quatre attaques pendant son impulsion. Pendant les tours du 16 et 17 décembre, les limites Allemandes sont doublées (jusqu'à huit attaques et huit débordements par impulsion). Un QG peut soutenir n'importe quel nombre d'hexs en défense.

11.14 Restrictions. Les QG en Zone de Contrôle ennemie ne peuvent pas fournir de soutien.

11.15 Barrage d'ouverture. Pendant le tour du 16 décembre, les QG Allemands augmentent le rapport de forces de deux niveaux, pour refléter la grande concentration d'artillerie immobile disponible lors du premier jour.

11.2 Parachutistes

La seule unité de parachutistes qui peut "sauter" dans AMERICA TRIUMPHANT est le bataillon Allemand v.d.H. Toutes les autres unités de parachutistes sont placées avant le début de la partie. Avant de commencer la partie, le joueur Allemand doit planifier le saut en écrivant les coordonnées de l'hex où doit atterrir l'unité v.d.H ainsi que son tour d'arrivée. Pendant ce tour, placez l'unité dans l'hex noté lorsque le QG Allemand le plus proche de l'hex désigné est activé. Si des unités Alliées occupent l'hex, alors l'unité v.d.H est éliminée. Si l'hex est inoccupé ou occupé par des unités Allemandes, le joueur Allemand lance un dé. Sur un résultat de "6", l'unité atterri dans l'hex, mais ne peut pas se déplacer ni combattre pendant ce tour. Sur tout autre résultat, l'unité est éliminée. Si elle atterrit correctement, elle est considérée comme étant en ravitaillement de combat lors de son tour d'arrivée sur la carte, mais elle ne peut pas attaquer avant le tour suivant.

11.3 Aviation

Le joueur Allié reçoit neuf points aériens pendant les tours de temps clair et trois pendant les tours nuageux. Chaque point aérien ne peut être utilisé qu'une seule fois. L'utilisation d'un point aérien en attaque augmente le rapport de force d'un niveau. L'utilisation de deux points aériens en défense diminuent le rapport de force d'un niveau. On ne peut pas utiliser plus de deux points aériens par attaque ou par défense. Les points aériens ne peuvent pas être accumulés d'un tour sur l'autre et ne peuvent pas non plus être utilisés pendant les débordements.

11.4 Commandements de Combat

Les commandements de combat Américains (les brigades d'infanterie mécanisée ayant la désignation "CCA", "CCB" ou "CCR" reçoivent toujours le bonus d'armes combinées (9.54).

11.5 Participation Britannique

Les forces Britanniques sont soumises à quelques limitations. Les unités Britanniques peuvent s'empiler avec des unités Américaines mais ne peuvent pas être activées en même temps (8.5). De plus, les unités Britanniques ne peuvent pas être remplacées (10.23). La division blindée de la garde Britannique et la 33^e brigade de chars ne sont disponibles en renforts que si les conditions ont été remplies (10.16).

11.6 Fortifications

Les hexs de Westwall imprimés sur la carte sont des fortifications utilisables par les deux camps. Diminuez le rapport de force de deux niveaux si le défenseur occupe un hex de Westwall, et réduisez les pertes du défenseur d'un pas. toute unité autre qu'un QG (y compris les unités de la taille d'un bataillon) occupant un hex de Westwall exercent une Zone de Contrôle dans les hexs de Westwall adjacents.

11.7 Génie

Le génie peut construire et détruire des ponts et aider d'autres unités à traverser des rivières et attaquer des fortifications.

11.71 Construction de Ponts. Pour construire un pont, une unité du génie avec un symbole de pont sur son verso doit commencer une impulsion adjacente à une rivière. Aucune unité ennemie ne doit être présente dans les hexs reliés par le pont. Le joueur actif lance un dé. Sur un résultat de "5" ou "6", le pont est construit et l'unité du génie est retournée pour représenter le pont. Ajoutez deux au résultat du dé si le pont est construit sur le site d'un pont détruit (là où un symbole de pont détruit est imprimé).

11.72 Traversée de Rivières par les Alliés. Grâce aux troupes du génie non représentées dans le jeu, les unités mécanisées Américaines et Britanniques peuvent traverser des rivières mineures sans pont en dépensant tous leurs PM (une exception au Tableau des Effets du Terrain). Par contre, elles ne peuvent pas retraiter à travers un côté d'hex de rivière mineure sans pont.

11.8 Formations

La plupart des formations du jeu (important pour les règles d'intégrité divisionnaires; 6.4) ont trois éléments. Certaines divisions d'infanterie en ont plus, mais ne sont pas éligibles pour le bonus d'intégrité divisionnaire parce qu'elles ne sont pas mécanisées. La 9^e panzerdivision Allemande est éligible et est composée du 10^e régiment d'infanterie mécanisée, du 11^e régiment d'infanterie motorisée, et du 33^e régiment de chars. Les trois régiments d'infanterie (36, 57 et 116) de la 9^e division de volksgrenadier sont une formation différente.

Bien que les Allemands ne les appelaient pas divisions, les formations FGB et FBB Allemandes sont traitées comme des divisions pour l'intégrité divisionnaire. Elles sont chacune composées de deux éléments.

11.9 Chars et Reconnaissance

Les unités de chars et de reconnaissance sont représentées avec des silhouettes de véhicules sur les pions. Les unités de reconnaissance sont celles avec une capacité de mouvement de

12 (sauf le 759^e bataillon de chars US). Les unités de reconnaissance n'ont pas les mêmes capacités de combat que les chars (9.53 et 9.54), mais contrairement aux chars, elles peuvent attaquer à travers une rivière (9.51). Elles reçoivent aussi une capacité de retraite spéciale en utilisant les règles optionnelles (12.4).

12.0 Règles Optionnelles

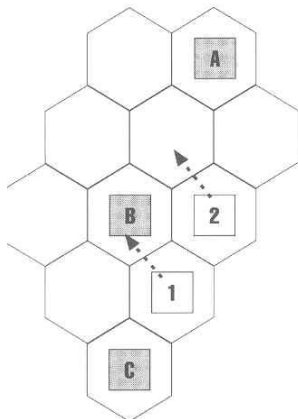
Les règles suivantes sont optionnelles et les deux joueurs doivent se mettre d'accord pour les utiliser. Nous recommandons tout particulièrement l'utilisation de 12.1 à 12.3; et 12.4 à 12.5 créent une bataille plus mobile.

12.1 Coopération Divisionnaire

Si toutes les unités d'une division sont présentes dans un hex, ajoutez un à la valeur de combat totale de la pile. Ceci ne s'applique pas aux unités bénéficiant de l'intégrité divisionnaire (6.4).

12.2 Avance Après Combat

Au lieu de faire une avance après combat dans l'hex attaqué, une unité peut avancer d'un hex dans un hex adjacent à l'hex attaqué si l'unité qui avance ne se déplace pas d'une Zone de Contrôle ennemie à une autre et qu'aucune unité ennemie, même une unité à zéro en force ne se trouve dans l'hex de l'avance. Si l'avance est faite de cette manière, l'unité ne peut avancer que d'un seul hex.



Dans le diagramme ci-dessus, les unités 1 et 2 (toutes deux piétonnes) attaquent et forcent l'unité B à retraiter d'un hex. L'unité B retraite comme indiqué. L'unité 1 entre dans l'hex attaqué pendant son avance après combat. L'unité 2 avance dans l'hex vide adjacent à l'unité A. Notez que l'unité 1 ne peut pas avancer dans l'hex adjacent à l'unité C parce que dans ce cas elle passerait directement d'une Zone de Contrôle ennemie à une autre.

12.3 Retraite à Travers des ZDC

Les unités peuvent retraiter dans des hexs contenant des Zones de Contrôle ennemies, mais dans ce cas, chaque pile doit perdre un par pour chaque ZDC traversée pendant la retraite.

12.4 Unités de Reconnaissance

Les unités de reconnaissance (celles avec un mouvement de 12 sauf le 759^e bataillon de chars US) peuvent retraiter de trois hexs avant le combat si leur propriétaire déclare cette action avant que le dé de résolution du combat ne soit lancé. Les unités doivent obligatoirement retraiter de trois hexs et pas moins. Toutes les unités de l'hex doivent être des unités de

reconnaissance et doivent toutes retraiter. Toutes les règles de retraite normale s'appliquent (9.3). Toutes les unités en attaque peuvent avancer de leur distance maximale en respectant les limitations normales d'avance après combat (9.4).

12.5 Débordements Mécanisés

Les unités avec l'intégrité divisionnaire (6.4) peuvent déborder pendant la phase de mouvement mécanisé pour un coût de 6 PM au lieu des 3 habituels. Le coût de mouvement pour déborder est toujours doublé si il neige (ce qui le rend impossible les tours de neige).

12.6 Variante pour les Pertes

C'est l'adversaire qui choisit le second pas perdu en combat.

13.0 Scénarios

AMERICA TRIUMPHANT contient trois scénarios. Chacun à son propre ordre de bataille définissant le déploiement initial, les renforts et les conditions de victoire.

Les conventions suivantes sont utilisées pour identifier les types d'unités:

- G – Génie
- P – Planeur
- QG – Quartiers Généraux
- I – Infanterie (piétons)
- M – Infanterie Mécanisée
- MG – Mitrailleuse
- Pr – Infanterie Parachutiste
- R – Reconnaissance
- C – Char

Ces désignations suivront le numéro d'identification de l'unité ou son nom. Donc 110/28 (I) est le 110^e régiment d'infanterie de la 28^e division. La force d'une unité sera indiquée entre parenthèses si elle n'est pas à pleine puissance.

13.1 Règles Spéciales

Les règles suivantes s'appliquent à tous les scénarios

- Les Listes de Renforts (13.5, 13.6) déterminent à quel moment les renforts arrivent.
- La météo pour le premier tour est précipitation et la condition au sol est gel.
- Pour représenter le facteur surprise, le joueur Allemand peut remettre tout pion d'impulsion Allié dans la tasse autant de fois qu'il le désire pendant le tour du 16 décembre, et une seule fois pendant le tour du 17 décembre. Lorsque ceci se produit, un autre pion est tiré et le jeu se poursuit normalement.
- Le joueur Allemand ne fait pas de jet pour la pause opérationnelle (8.3) pendant les tours du 16 et 17 décembre.
- Le joueur Allemand peut ignorer les Zones de Contrôle Alliées pendant l'avance après combat du tour du 16 décembre.
- Les Allemands avaient rassemblé un grand nombre d'artillerie relativement immobile pour l'offensive. En conséquence, le joueur Allemand reçoit un décalage de deux niveaux de rapport de force au lieu de un lorsqu'il utilise ses QG en soutien pendant le tour du 16 décembre.

13.2 Percée vers Antwerp

Ce scénario couvre les six premiers jours de l'offensive. Le joueur Allemand doit percer à l'ouest et capturer un nombre

d'objectifs de plus en plus difficiles à mesure que les Américains précipitent leurs forces au nord et au sud de l'attaque afin de la contenir.

13.21 Règle Spéciale.

Le scénario commence le 16 décembre et se termine à la fin du tour du 21 décembre.

13.22. Les unités Alliées se placent en premier comme suit :

Vè Corps:

Unité	Hex
V (QG)	3315
CCA/9 (M)	3606
CCR/9 (M)	3012
14 (R)	2206
70 (C)	choix*
707 (C)	choix*
803 (C)	choix*
811 (C)	choix*
8/4 (I)	3904
12/4 (I)	3704
22/4 (I)	4102
109/28 (I)	3408
110/28 (I)	3209
112/28 (I)	3009
422/106 (I)	2406
423/106 (I)	2607
434/106 (I)	2608

* cette unité doit être empilée avec n'importe quelle autre unité du Vè Corps pendant le déploiement.

VIIIè Corps

Unité	Hex
VIII (QG)	1609
CCB/9 (M)	1907
102 (R)	1607
644 (C)	choix*
709 (C)	choix*
741 (C)	choix*
893 (C)	choix*
9/2 (I)	1806
23/2 (I)	1906
38/2 (I)	1806
309/78 (I)	1306
310/78 (I)	1306
311/78 (I)	1106
393/99 (I)	2105
394/99 (I)	1905
395/99 (I)	1607

* cette unité doit être empilée avec n'importe quelle autre unité du VIIIè Corps pendant le déploiement.

12.23. Après avoir terminé le déploiement Allié, les unités Allemandes sont déployées comme suit. Le joueur Allemand commence avec 19 points de ravitaillement et en reçoit 9 de plus pendant le tour du 16 décembre. Toutes les unités sont placées par corps dans les zones indiquées sur la carte.

Quinzième Armée:

se place dans la zone du LXXIVè Corps :

854/344 (I)
855/344 (I)
941/353 (I)
942/353 -I)

943/353 (I)
1053/85 (I)
1054/85 (I)
1055/85 (I)
1055/89 (I)
1056/89 (I)
1063/89 (I)
1064/85 (I)

Sixième Armée de Panzer :

se placent dans les zones de corps qui suivent:

Sixième Panzer (QG)

519 (C)
643 (C)
655 (G)

se placent dans la zone du LXVIIè Corps

683 (C)
902 (C)
751/326 (I)
752/326 (I)
753 (-)/326 (I)
981/272 (I)
982/272 (I)
983/272 (I)

se placent dans la zone du Ier Corps SS :

150 (C)
501 (C)
1/1 SS (C)
1/1 SS (M)
2/1 SS (I)
5/3 (Pr)
8/3 (Pr)
9/3 (Pr)
12/12 SS (C)
25/12 SS (M)
26/12 SS (I)
27/12 (I)
48/12 (I)
89/12 (I)
989/277 (I)
990/277 (I)
991/277 (I)

Cinquième Armée de Panzer :

se place dans les zones de corps qui suivent :

Cinquième Panzer (QG)

se placent dans la zone du LXVIè Corps :

244 (C)
164/62 (I)
183/62 (I)
190/62 (I)
293/18 (I)
294/18 (I)
295/18 (I)

se placent dans la zone du LVIIIè Corps :

207 (G)
16/116 (C)
60/116 (M)
156/116 (I)
1128/560 (I)
1130/560 (I)

se placent dans la zone du XLVII^e Corps :

600 (G)
2/2 (M)
3/2 (C)
39/26 (I)
77/26 (I)
78/26 (I)
304/2 (I)
130/Lehr (C)
901/Lehr (M)
902/Lehr (I)

Septième Armée :

se placent dans les zones de corps qui suivent :

Septième Panzer (QG)
47 (G)
677 (G)
605 (B)

se placent dans la zone du LXXXV^e Corps :

11 (C)
13/5 (Pr)
14/5 (Pr)
15/5 (Pr)
914/352 (I)
915/352 (I)
916/352 (I)

se placent dans la zone du LXXX^e Corps :

316/212 (I)
320/212 (I)
423/212 (I)

986/276 (I)
987/276 (I)
988/276 (I)

se placent dans la zone du LIII^e Corps

XIII/999 (MG)
44 (MG)

13.24. Victoire. Le joueur Allemand gagne si à la fin du tour du 21 décembre, il contrôle six ou plus des hexs suivants : Monschau (1607), Ramet (1720), Amay (1722), Spa (1813), Rocherath (1906), Harze (2017), Malmedy (2110), St. Vith (2409), Manhay (2416), Holton (2519), La Roche en Ardenne (2818), ou n'importe quels hexs de Liège (bien qu'un maximum de deux hexs de Liège puissent être comptés dans les conditions de victoire). Chaque groupe de deux pas d'unités au nord de la rivière majeure allant du côté d'hex 1114/1115 à 2031/2130 compte pour un objectif atteint.

Le joueur Allié gagne si à la fin de la partie le joueur Allemand ne contrôle que quatre ou moins des hexs indiqués. Si le joueur Allemand contrôle cinq hex, c'est un match nul.

13.3 Le Plan des Généraux

Ce scénario suppose qu'il y avait des personnes plus sages dans le Haut Commandement Allemand, et que l'offensive avait pour objectif la destruction de suffisamment d'unités Alliées pour permettre la stabilisation du front.

13.31 Règle Spéciale.

Le scénario commence au tour du 16 décembre et se termine à la fin du tour du 6 janvier ou lors d'un tour précédent déclaré

par le joueur Allemand. Le joueur Allemand doit annoncer à la fin d'un tour si il termine l'offensive et la partie à ce moment.

13.32. Les unités Alliées et Allemandes sont placées comme en 13.3 sauf que les unités supplémentaires de la zone de réserve de l'OKW peuvent commencer le scénario sur la carte. Le joueur Allemand peut demander des forces supplémentaires à l'OKW avant de lancer l'offensive. Il lance un dé. Le résultat est le nombre de formations (divisions) que le joueur peut placer sur la carte dans n'importe quelle zone de placement des corps Allemands.

Par contre, si le joueur Allemand place des réserves de l'OKW sur la carte, il y a une chance que l'opération ait été découverte. Le joueur Allemand lance un dé et ajoute le nombre de formations reçues de la réserve de l'OKW. Sur un résultat modifié de "6" ou plus, les Américains ont déjà commencé à renforcer le secteur, et le joueur Allemand ne reçoit pas les bonus supplémentaires pour les QG pendant le tour du 16 décembre et ne peut pas remettre les pions d'impulsions Alliés dans la tasse. De plus, tous les renforts Alliés sauf les renforts du 16 décembre arrivent un jour plus tard que prévu dans la liste des renforts. Quel que soit le résultat, aucune unité supplémentaire n'est reçue de la réserve de l'OKW (elles sont engagées dans d'autres opérations).

13.33 Victoire. Le joueur Allemand gagne si à la fin de la partie il a détruit au moins 25 unités Alliées, et à perdu moins de 10 unités et si il n'y a pas plus d'un hex de Westwall sous contrôle Allié.

Le joueur Allié gagne si à la fin de la partie le joueur Allemand n'a pas gagné le contrôle de six ou plus des hexs suivants: Monschau (1607), Ramet (1720), Amay (1722), Spa (1813), Rocherath (1906), Harze (2017), Malmedy (2110), St. Vith (2409), Manhay (2416), Holton (2519), La Roche-en-Ardenne (2818). Si le joueur Allemand n'a pas gagné et que le joueur Allié contrôle moins de six hexs des hexs précédents, c'est un match nul.

13.4 Wacht am Rhein

Ce scénario couvre toute l'offensive Allemande dans les Ardennes et la contre attaque Allié. Le joueur Allemand doit percer à l'ouest et tenter de faire sortir ses unités par le bord nord de la carte, comme expliqué dans les conditions de victoire.

13.41 Règles Spéciales

- Le scénario commence au tour du 16 décembre et se termine à la fin du tour du 12 janvier.
- Lorsqu'une unité quitte la carte, elle ne peut plus y retourner.
- Lorsqu'une unité Allemande sort de la carte à l'ouest de l'hex 1114, plus aucun renforts Britanniques ne peut rentrer en jeu.
- Après que la neuvième unité Allemande soit sortie de la carte à l'ouest de l'hex 1114, toutes les unités Britanniques sur la carte sont retirées, et tous les renforts Alliés devant arriver par le bord nord de la carte à partir de ce moment sont annulés.

13.42. Les unités Alliées et Allemandes sont placées comme en 13.3 sauf que le joueur Allemand commence le scénario avec 28 points de ravitaillement.

13.43 Victoire. Le joueur Allemand obtient une victoire majeure si à la fin de la partie il a fait sortir 15 unités par le bord nord, à l'ouest de l'hex 0114 et que huit ou plus des hex suivants sont sous son contrôle : Monschau (1607), Ramat (1720), Amay (1722), Spa (1813), Rocherath (1906), Harze (2017), Malmedy (2110), St. Vith (2409), Manhay (2416), Holton (2519), La Roche-en-Ardenne (2818), tout hex de Liège (bien qu'un maximum de deux hex de Liège compteront dans les conditions de victoire). Le joueur Allemand obtient une victoire mineure si à la fin de la partie huit ou plus des hex précédents sont sous contrôle Allemand et que moins de 20 unités Allemandes ont été éliminées.

Le joueur Allié obtient une victoire majeure si le joueur Allemand ne réussit pas à obtenir au moins une victoire mineure et que 35 unités Allemandes ou plus ont été éliminées. Le joueur Allié obtient une victoire mineure si 25 unités Allemandes ou plus ont été éliminées et que moins de six des hex précédents sont sous contrôle Allemand. Si aucun des joueurs ne peut obtenir une victoire mineure, c'est un match nul.

13.5 Renforts Alliés

Les renforts Alliés apparaissent selon le calendrier suivant (les lettres indiquent le bord de carte d'entrée : N – Nord, O – Ouest et S – Sud). Toutes les unités sont Américaines en dehors des exceptions indiquées.

16 Dec :

N : CCR/5 (M)

17 Dec :

N : CCA/7 (M), CCB/7 (M), CCR/7 (M), 16/1 (I), 26/1 (C), 47/9 (I), 745 (C)

S : CCA/10 (M), CCB/10 (M), CCR/10 (M)

18 Dec :

N : 117/30 (I), 119/30 (I), 120/30 (I), 743 (C)

O : XVIII (QG), 504/82 (Pr), 505/82 (Pr), 507/82 (Pr), 508/82 (Pr), 325/82 (P), 501/101 (P), 502/101 (P), 506/101 (P), 327 (+)/101 (P)

19 Dec :

N : 39/9 (I), CCA/3 (M), CCB/3 (M), CCR/3 (M)

20 Dec :

N : 129/43 (I; Britannique), 130/43 (I; Britannique), 214/43 (I; Britannique), XXX (QG; Britannique), 2HC (R; Britannique), 18/1 (I), 740 (C)

S : III (QG), CCA/4 (M), CCB/4 (M), CCR/4 (M), 317/80 (I), 318/80 (I), 319/80 (I), 101/26 (I), 104/26 (I), 328/26 (I), 702 (C), 735 (C)

21 Dec :

N : 333/84 (I), 334/84 (I), 335/84 (I), 29 (C; Britannique); 771 (C)

S : XII (QG), 10/5 (I), 11/5 (I)

22 Dec :

N : VII (QG), CCA/2 (M), CCB/2 (M), CCR/2 (M), 4 (R), 759 (C), 750 (C), 29 (I)

O : 289/75 (I), 290/75 (I), 291/75 (I), 517 (Pr)

S : 2/5 (I), 737 (C)

23 Dec :

N : 60/9 (I)

24 Dec :

N : CCA/5 (M), CCB/5 (M)

O : 118 (I)

S : 6 (R)

25 Dec :

O : CCA/11 (M), CCB/11 (M), CCR/11 (M)
N : 71/53 (I; Britannique), 158/53 (I; Britannique), 169/53 (I; Britannique)

26 Dec :

N : 329/83 (I), 330/83 (I), 331/83 (I), 3/6 (Pr; Britannique), 5/6 (Pr; Britannique), 6/6 (P; Britannique), 34 (C; Britannique)

S : CCA/6 (M), CCB/6 (M), CCR/6 (M), 134/35 (I), 137/35 (I), 320/35 (I)

O : 513/17 (Pr), 194/17 (P)

27 Dec :

N : 774 (C)

30 Dec :

S : 345/87 (I), 346/87 (I), 761 (C)

7 Jan :

S : 357/90 (I), 358/90 (I), 359/90 (I)

8 Jan :

N : 152/51 (I; Britannique), 153/51 (I; Britannique), 154/51 (I; Britannique)

S : 712 (C)

De plus, les unités suivantes sont disponibles en renforts par le bord nord de la carte au tour suivant le tour où une unité Allemande entre dans un hex dans un rayon de trois hexs de Liège, Amay ou Namur :

5/GA (C; Britannique), 32/GA (M; Britannique), 33 (C; Britannique)

13.6 Renforts Allemands

17 Dec :

1129/560 (I), v.d.H (Pr) [voir 11.2]

Réserve de l'OKW (voir 10.11) :

FB/FBB (C), FB/FBB (M)

99/FG (M), 101/FG (C)

8/3 (I), 29/3 (I)

2/2 (C; SS), 3/2 (M; SS), 4/2 (I; SS)

9/9 (C; SS), 19/9 (M; SS), 20/9 (I; SS)

10/9 (M), 11/9 (I), 33/9 (C)

36/9 (I), 57/9 (I), 116/9 (I)

115/15 (C), 105/15 (I), 115/15 (I)

208/79 (I), 212/79 (I), 226/79 (I)

315/167 (I), 331/167 (I), 339/167 (I)

352/246 (I), 404/246 (I), 689/246 (I)

694/340 (I), 695/340 (I), 697/340 (I)

Si l'option historique est utilisée (voir 10.11), les renforts Allemands apparaissent selon se calendrier :

17 Dec :

9/9 (C; SS), 19/9 (M; SS), 20/9 (I; SS)

18 Dec :

FB/FBB (C), FB/FBB (M), 8/3 (I), 29/3 (I)

19 Dec :

101/FG (C), 99/FG (M), 2/2 (C; SS), 3/2 (M; SS), 4/2 (I; SS)

20 Dec :

352/246 (I), 404/246 (I), 689/246 (I)

21 Dec :

208/79 (I), 212/79 (I), 226/79 (I)

22 Dec :

33/9 (C), 10/9 (M), 11/9 (I), 115/15 (C), 105/15 (I), 115/15 (I)

24 Dec :

315/167 (I), 331/167 (I), 339/167 (I)

25 Dec :

36/9 (I), 57/9 (I), 116/9 (I)

29 Dec :

694/340 (I), 695/340 (I), 697/340 (I)

Errata pour les pions

La brigade 32/Gds Britannique devrait être de l'infanterie motorisée

Crédits

Conception : Brian L. Knipple

Développement : John R. Phythyon, Jr

Pions : Peggy Gordon

Carte et Boîte : Terry Moore Strickland

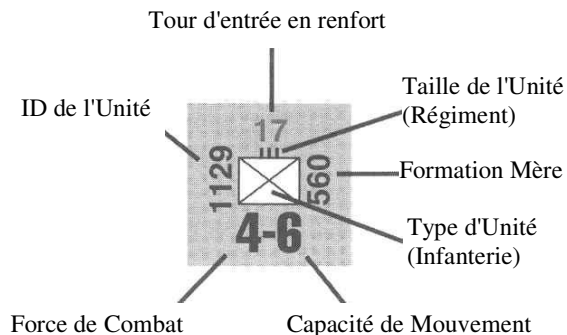
Edition des Règles : Mike Bennighof

Tests et Assistance : Bruce Anderson, Steve Bullock, Matt

Knipple, John F. Morris, Charlie Riegler

Traduction : Noël Haubry

Distribution : Jocade



Avalanche Press Ltd.

P.O. Box 4775, Virginia Beach, VA 23454 USA
1-800-564-9008 • www.AvalanchePress.com

Copyright © 2003 Avalanche Press LTD. All rights reserved.



Jocade

59 rue Berbisey
21000 DIJON

<http://www.jocade.net>

LEGENDE DU TERRAIN



Ville

Village

Rivière Mineure

Rivière Majeure

Bois

Routes

Colline

Westwall

Zone de Placement

Pont Détruit

Point d'Entrée Allemand

Zone de Placement des Corps Allemands

Hex Objectif

TABLEAU DES EFFETS DU TERRAIN

Terrain	Piéton	Mot/Mec	Effets (cumulatifs)
Clair	2	2	Aucun
Village	1	1	-1 rapport de force
Ville	1	1	-2 rapports de force
Colline/Bois	2	3	-1 rapport de force
Route	1	1	Aucun
Rivière Majeure	+3	Int.	Attaquant divisé par Quatre, les chars ne peuvent pas attaquer au travers
Rivière Mineure	+1	Int.	Attaquant divisé par deux; les chars ne peuvent pas attaquer au travers
Westwall	-	-	-2 rapports de force, -1 au résultat du défenseur
Zone de Contrôle	+1 pour entrer +la moitié du reste de la CM pour sortir (arrondie à l'inférieur)		

TABLE METEO

Dé	Résultat	Modificateurs :
1-2	Clair	+1 si précipitations au tour précédent
3-4	Nuageux	-1 si clair au tour précédent
5+	Précipitations	

Effets:

Précipitations : aucun
Nuageux : 3 Points Aériens Alliés
Clair : 9 Points Aériens Alliés

CONDITION AU SOL

Dé	Résultat	Modificateurs :
1-3	Gel	+1 si neige au tour précédent
4+	Neige	+1 à partir du 4 Janvier

Effets:

Gel : aucun
Neige : coûts de mouvement doublés

MODIFICATEURS AU COMBAT

Modificateurs de rapport:

- 2 défenseur occupe une ville ou un Westwall
- 1 défenseur occupe un bois ou un village (-1 max)
- 1 défenseur comprend des chars ET de l'infanterie et l'attaquant comprend des chars
- 1 météo neige
- 1 défenseur à portée d'un QG ami
- 1 deux points aériens dépensés en défense (-1 max)
- +1 l'attaquant à des chars et de l'infanterie empilés
- +1 tous les attaquants sont à portée d'un QG activé et ravitaillé
- +1 attaque depuis 4 hexs ou plus
- +1 par point aérien (Allié seulement, 2 maxi)
- +1 l'attaquant à une supériorité de chars de 5:1

RESERVE DE L'OKW

Lancez un dé par tour pour déterminer si l'OKW donne des renforts supplémentaires pour l'offensive des Ardennes

Dé	Résultat	Modificateurs :
1-3	pas d'unités	+1 Bastogne et St. Vith
4	1 division d'infanterie	sous contrôle Allemand
5	1 formation mécanisée	après le 19 décembre
6	1 formation mécanisée et 1 division d'infanterie	+1 si une unité Allemande se trouve dans les 3 hexs de Liège, Amay et Namur
7+	2 formations mécanisées	

Résultats :

Si les renforts Allemands sont reçus, choisissez les formations. Ils sont reçus au tour suivant