

TIGERS IN THE MIST

« Les Tigres dans la Brume »

LA BATAILLE DES ARDENNES

16-22 Décembre 1944

Règles du jeu

[Traduction réalisée par Les Jocadiens]



Table des matières

Notes des traducteurs	2
1.0 Contenu	2
2.0 But du jeu	2
3.0 La Carte	2
4.0 Les Pions	2
5.0 Préparation du jeu	3
6.0 Séquence de jeu	3
7.0 Limite d'occupation des zones	4
8.0 Activation / Mouvement	4
9.0 Combat	5
10.0 Les Ponts	7
11.0 Renforts	8
12.0 Détermination de la victoire	8
13.0 Ravitaillement	8
14.0 Forces spéciales allemandes	9
Des questions ?	9
Scénario d'introduction : L'Attaque de la 7ème Armée	10
Scénario : La 5^{ème} Armée Panzer contre le 8^{ème} Corps	10
Scénario : Les trois premiers jours	10
Le Jeu en Campagne	11
Exemples de jeu	12
Notes de l'auteur	14

Notes des traducteurs

Nous avons réalisé cette traduction du mieux que nous avons pu. Pour autant, certaines abréviations retorses sont encore présentes :

- « DR » signifie « un jet de dé ».
- « DRM » signifie « modificateurs au jet de dé »

1.0 Contenu

Tigers in the Mist contient les éléments suivants :

- une carte (56 sur 86 cm)
- un livret de règle
- deux plaques de pions et marqueurs (352 au total)
- quatre dés à dix faces. [note : Un jet de dé de '0' est toujours considéré comme étant un 10]
- cinq feuilles de scénario

2.0 But du jeu

Tigers in the Mist est un jeu pour deux joueurs. Un des joueurs commande les forces allemandes et l'autre joueur contrôle les forces alliées. Le but du jeu est de contrôler une partie ou la totalité des zones cruciales (rapportant des points de victoires) sur la carte à chaque fin de tour, ou pour les allemands, de bouger leurs unités jusque dans des zones rapportant des points de victoire par la sortie d'unités hors de la carte [représentant la poursuite de l'offensive]. Le gagnant est déterminé par le nombre de point de victoire que l'allemand a réussi à obtenir à la fin du dernier tour de jeu.

Le jeu simule les premières journées de l'offensive allemande dans les Ardennes en Décembre 1944. Historiquement, les allemands avaient prévu de briser les maigres défenses dans cette zone, de traverser la Meuse puis de s'emparer du port d'Anwerp aux Pays-bas. Le haut commandement allemand espérait que le succès de cette opération amène à un arrangement sur le front de l'Ouest, permettant ainsi à l'Allemagne de se concentrer sur le front de l'Est et ainsi forcer à la défaite les russes. Pour pouvoir certainement remporter le jeu, le joueur allemand doit donc faire traverser la Meuse à plusieurs de ces unités.



3.0 La Carte

La carte représente la zone géographique où la campagne simulée s'est déroulée.

3.1 Echelle

L'échelle du jeu est approximativement de un centimètre pour 2,5 kilomètres.

3.2 Description de la carte

3.21 Les zones périphériques sont les zones sur le bord de la carte identifiées par des lettres en capital. Elles sont utilisées pour positionner les renforts et peuvent agir comme des sources de ravitaillement. L'allemand peut obtenir des points de victoire en pénétrant dans certaines de ces zones sous contrôle allié.

3.22 Les zones sur la carte sont de tailles irrégulières. Chaque zone représente une cité, une ville ou des chemins. Chaque zone est nommée et identifiée par un nombre unique. La numérotation des zones peut être utilisée pour faciliter le jeu à distance (par courrier ou par email) aussi bien que pour aider à localiser efficacement une zone particulière. Ce système est conçu de telle façon que chaque zone est adjacente aux zones possédant les numéros l'encadrant (ex : la zone 75 est adjacente à la zone 74 et 76).

Les zones sont reliées entre elles par des routes. Les lignes de couleurs marrons sont des routes secondaires. Les lignes grises sont des routes majeures. Les unités se déplacent d'une zone à une zone en suivant les routes. Les unités ne peuvent pénétrer dans une zone adjacente si elle n'est pas reliée par une route.

3.23 Les rivières significatives sont indiquées sur la carte. Aux endroits où une route croise une rivière, un pont est indiqué. Sauf certaines exceptions (voir 5.1), tous les ponts sont intacts au début de la partie.

3.24 Les frontières nationales, les bois, les marécages et les villes ne sont indiqués que pour des raisons historiques et de repérage. Ils n'ont pas d'influence sur le jeu.

3.25 Les zones représentant la ligne de front alliée ont leur numéro d'identification cerclé en noir, facilitant ainsi la détermination de la disponibilité de l'artillerie allemande.

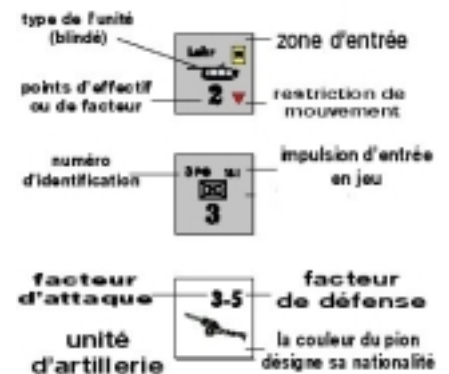
3.26 Certaines zones ont leur point de victoire cerclé. Le joueur allemand reçoit

ces points à la fin de chaque tour de jeu où il contrôle cette zone.

3.27 Certaines zones permettent l'activation de Panzer Divisions Allemandes de réserve. Ces zones contiennent une silhouette de blindé.

3.28 Certaines zones périphériques ont des multiplicateurs de point de victoire indiqués dans un carré. Le joueur allemand reçoit des points de victoire équivalents aux points d'effectif militaire présents dans cette zone à la fin du jeu multiplié par le multiplicateur de point de victoire.

3.29 Sont indiqués aussi sur la carte la piste du tour en cours et celle des points de victoire.



4.0 Les Pions

Sont inclus dans le jeu différents pions. La plupart d'entre eux représentent des unités

de combat. Il existe aussi de nombreux marqueurs.

4.1 Unités de combat

4.11 Il y a cinq types d'unités de combat dans le jeu : les blindés, les mécanisés, les motorisés, le génie, et l'infanterie (dite « à pied »). Chaque type d'unité possède un symbole la caractérisant, symbole indiqué au centre du pion. Certaines des unités d'infanterie sont des unités aériennes mais elles n'ont aucune capacité de parachutage.

4.12 Il y a plusieurs couleurs de pions qui détermine la nationalité de l'unité ou pour les Allemands sa nature : SS, Wehrmacht ou Luftwaffe. Les unités SS sont noires, les unités de la Wehrmacht sont grises et celles de la Luftwaffe sont en bleu clair. Les unités américaines sont en vert. Les unités anglaises sont kaki. Les unités de garnison alliées (99 Norvégienne et V Fusilleurs Belges) sont en bleu-noir.



4.13 Les unités présentes au début du jeu et les renforts ont des identifiants à gauche de leur symbole d'unité, ils représentent la structure de l'unité : bataillon, brigade, division, corps ou armée. Les unités sans identifiant sont généralement utilisées pour représenter les unités qui ont perdu des effectifs et de la puissance suite à un combat. Tous les pions d'unités possèdent un verso.

4.14 Les nombres à la droite du symbole de l'unité sont soit des indications de positionnement pour le déploiement sur la carte au début d'une partie soit le moment d'entrée en jeu des renforts.

4.15 Les pions de substitution (servant à remplacer les unités ayant subi des pertes) ont une barre blanche au-dessus du symbole de l'unité.

4.16 Le nombre imposant au centre du pion représente la force de l'unité [son facteur]. La force d'une unité est le nombre de pertes qu'elle peut subir avant d'être détruite et représente aussi le nombre de dés lancés lorsqu'elle combat.

4.17 Chaque unité a un facteur d'attaque, de défense et de mouvement qui varie selon le type d'unité. Ces facteurs ne sont pas indiqués sur les pions, mais le sont dans le tableau ci-dessous. Ces nombres représentent dans l'ordre : attaque – défense – mouvement
Blindé : 4 – 5 – 8
Génie : 3 – 4 – 8
Infanterie mécanisée : 3 – 4 – 8
Infanterie motorisée : 3 – 4 – 8
Infanterie : 3 – 4 – 5
Artillerie : 3 – 5 – X

4.18 Pour une unité attaquante, le nombre de gauche est le nombre de frappe utilisé pour la résolution du combat. Pour une unité en défense, le nombre du centre est celui utilisé pour la résolution du combat. Le mouvement est toujours le même (celui de droite), une exception toutefois : les unités d'infanterie mécanisée ou motorisée peuvent réduire leur capacité de mouvement à celle de l'infanterie à pied pour traverser une rivière par un pont endommagé ou détruit.

4.2 Les Autres Marqueurs

Divers marqueurs sont fournis pour enregistrer certaines informations comme le tour de jeu en cours, les localisations des champs de bataille, les points de victoire, les ponts endommagés, le manque de ravitaillement et certaines informations sur le mouvement.

5.0 Préparation du jeu

Réalisez les étapes suivantes pour mettre en place le jeu.

5.1 Placer les ponts endommagés

Les ponts suivants sont endommagés au début du jeu. Placer un marqueur « Pont Endommagé » sur chacun d'entre eux.

Wahlerscheid-Monschau (40-41)
Dasburg-Marnach (51-70)
Gemund-Holzthum (55-69)
Nusbaum-Beaufort (19-20)
Irrel-Echternach (10-11)

Pour faciliter la mise en place, les ponts ci-dessus sont déjà indiqués sur la carte comme endommagés.

5.2 Placer les unités et marqueurs

5.21 Placez les unités qui débute le jeu sur la carte à leur position de départ comme indiqué dans l'ordre de bataille.

5.22 Placez un marqueur « Retranché » sur les unités marquées comme commençant le jeu dans des retranchements.

5.23 Seules, parmi les unités alliées, peuvent bouger lors de la première impulsion du 16 décembre celles possédant un triangle vert en bas à gauche de l'unité. Aucune autre unité ne peut bouger lors de cette impulsion. N'importe quelle unité alliée (sauf les blindés et les unités dans des zones où des unités allemandes sont présentes) peut se retrancher lors de la première impulsion du 16 décembre.

5.24 Les unités allemandes qui ont un triangle rouge en bas à droite de l'unité ne peuvent pas bouger avant la seconde impulsion du 16 décembre.

5.3 Placement des marqueurs divers

5.31 Placez le marqueur « Tour de jeu » sur la case 16-1 de la piste de tour présente sur la carte.

5.32 Placez le marqueur « VP » (points de victoire) près de la piste servant à enregistrer les points de victoire. Le niveau de départ est toujours '0'.

6.0 Séquence de jeu

I. Renforts

Chaque joueur consulte son Ordre de bataille respectif et place les unités inscrites pour arriver en renfort pendant l'impulsion qui est en train d'être jouée. Ces unités sont placées dans la zone qui leur est réservée et indiquée.

II. Première impulsion allemande

1. Le joueur allemand peut bouger toutes ou une partie de ces unités, renforts compris, comme il le désire.
2. Les unités alliées ayant cette aptitude peuvent tentées de démolir un pont alors que le joueur allemand est en train de bouger ses unités.

Exception : Le joueur allié ne peut tenter aucune démolition de pont pendant toutes les impulsions du tour du 16 Décembre.

- Après que le joueur allemand ait bougé ses unités pour cette impulsion, les deux joueurs résolvent toutes les batailles découlant des mouvements allemands.
- Les unités de génie allemandes peuvent tenter (si elles remplissent les conditions le permettant) de construire ou de réparer un pont.

III. Première impulsion alliée

- Le joueur allié peut bouger toutes ou une partie de ces unités, renforts compris, comme il le désire.
- Les unités allemandes ayant cette aptitude peuvent tenter de démolir un pont alors que le joueur allié est en train de bouger ses unités.
- Après que le joueur allié ait bougé ses unités pour cette impulsion, les deux joueurs résolvent toutes les batailles découlant des mouvements alliés.
- Les unités de Génie le pouvant peuvent tenter de construire un pont.

IV-VII. Les étapes II et III ci-dessus sont répétées jusqu'à ce que chaque joueur ait réalisé trois impulsions de mouvement/combat. Ceci constitue un tour complet qui représente une période de 24 heures.

Exception : Chaque joueur n'est autorisé à réaliser qu'une impulsion de mouvement/combat lors du tour du 22 Décembre.

VIII. Phase d'attrition

Déterminez le ravitaillement [voir 13.11] pour toutes les unités (des deux camps). Enlevez un point d'effectif à chaque unité qui n'est pas ravitaillée [13.21].

IX. Phase de détermination des points de victoire

Les Points de victoire (PVs) sont déterminés à la fin de chaque tour. Ajustez la position du marqueur de PV sur la piste de PV. Avancez le marqueur de tour de jeu d'une case.

7.0 Limite d'occupation des zones

7.1 Chaque joueur peut avoir au maximum 4 unités totalisant au maximum 10 points d'effectif dans une zone à la fin de la phase de mouvement d'une impulsion.

Exception importante : Pendant le placement du jeu, il existe deux endroits où le joueur allemand excède ces limitations

d'empilement. A la fin de la troisième impulsion du 16 Décembre, la règle 7.2 s'applique à ces deux zones. Lors du tour du 16 Décembre, les unités allemandes peuvent en ne bougeant pas ou en bougeant créer ainsi un nouveau surempilement.

7.2 Si à la fin d'une quelconque impulsion de mouvement un joueur a plus d'unités et/ou de points d'effectif que permis par les règles [voir 7.1] de limite d'occupation dans une zone, il doit éliminer suffisamment d'unités (et pas de points d'effectif) de son choix pour que les règles de limite d'occupation soient respectées.

7.3 Un nombre quelconque d'unités et de points d'effectifs peuvent occuper une zone périphérique.



8.0 Activation / Mouvement

8.1 Impulsion

Chaque tour (représentant une journée) est divisé en six impulsions, trois pour chaque joueur. Chaque impulsion est notée sur la piste « Time Record Chart » indiqué sur la carte et indiquée comme suit : 16-1, 16-2, etc. Le premier nombre représente le jour, le deuxième l'impulsion. Ces impulsions sont alternées entre les joueurs, l'allemand étant le joueur bougeant en premier. Vous pouvez vous référer à la Séquence de jeu [6.0].

8.2 Mouvement

Les unités bougent d'une zone à une autre zone par les routes. Une unité ne peut pas se rendre dans une zone adjacente à moins que celle-ci ne soit connectée à la zone de départ par une route.

8.21 Les unités peuvent bouger par pile ou individuellement. Seules les unités

commençant le tour ensemble dans une zone peuvent bouger par pile.

8.22 Une unité est obligée de s'arrêter dès qu'elle pénètre dans une zone contenant des unités ennemies, elle ne peut plus alors bouger pendant le reste du tour.

8.23 Lorsque des unités d'un camp entrent dans une zone contenant des unités d'un autre camp, les unités qui pénètrent dans la zone doivent obligatoirement attaquer toutes les unités ennemies présentes.

8.24 Dès qu'une unité ou une pile d'unités a effectué son mouvement, on doit lui assigner un marqueur « Mouvement Terminé ». Pour les unités qui ont bougé et qui n'ont pas pénétré dans une zone occupée par l'ennemi, placez le marqueur « Mouvement terminé » avec le symbole de nationalité. Pour les unités pénétrant lors de leur phase de mouvement dans une zone où se trouve des unités adverses, placez un marqueur « Mouvement Terminé » avec le symbole de nationalité et la flèche. Après chaque résolution de combat, retournez le marqueur sur la face sans la flèche pour bien indiquer que les combats ont bien été résolus dans cette zone.

8.25 Les unités ayant déjà bougé dans une impulsion précédente du tour en cours ne peuvent bouger de nouveau pendant ce tour ou rejoindre un combat en tant qu'unité attaquante.

8.26 Pénétrer dans une zone (occupée ou non) coûte seulement les Points de mouvements de la route.

8.27 Les unités ne peuvent pas bouger directement d'une zone occupée par l'ennemi à une autre zone occupée par l'ennemi.

8.28 Les unités ne peuvent pas bouger de telle sorte qu'elles soient volontairement non-ravitailées.

8.29 Les unités non-ravitailées ne peuvent bouger que d'une seule zone.

8.3 Le coût du mouvement

8.31 Les unités blindées, mécanisées, motorisées et de Génie peuvent dépenser jusqu'à huit point de mouvement par tour.

8.32 L'infanterie (à pied) peut dépenser jusqu'à cinq points de mouvement par tour.

8.33 Les coûts de mouvement pour bouger d'une zone à une autre sont :

Zone pénétrée	Coût en points de mouvement
Route majeure	1
Route mineure	2
Rivière (sans pont)	3 (infanterie à pied seulement ou comme elles : [voir 8.34-35])

8.34 Les unités mécanisées, motorisées ou de Génie se déplaçant comme les unités d'infanterie à pied peuvent dépenser jusqu'à cinq points de mouvement par tour. Il n'y a pas alors de coût supplémentaire pour la route en plus des trois points de mouvements dépensés pour le franchissement de la rivière. [voir 8.35]

8.35 Une unité d'infanterie avec huit points de mouvement peut volontairement réduire ses points de mouvements pour ce tour à cinq dans l'intention de franchir une rivière par un pont endommagé. Les unités exerçant cette option doivent continuer de bouger avec cinq points de mouvement par tour jusqu'à ce qu'elles puissent tracer une ligne de ravitaillement reliant une source de ravitaillement amie sans que cette ligne de ravitaillement ne passe par un pont endommagé.

8.36 Coûts additionnels (cumulatif)

Action	Coût en Points de Mouvement
Pénétrer dans une zone occupée	1
Quitter une zone occupée par l'ennemi	1
Pont endommagé	1
Retranchement	4 (Génie) Tous les Points de mouvements (autres types d'infanterie)
Construire un pont	Tous les Points de Mouvement (Génie seulement)

8.37 Il en coûte un point de mouvement supplémentaire pour entrer dans une zone déjà occupée, que les unités l'occupant déjà soient des unités ennemies ou amies.

8.38 Si une unité n'a pas assez de point de mouvement pour pénétrer dans une zone, elle ne peut pas réaliser ce mouvement.

8.39 Après que le joueur actif ait terminé ses mouvements, les deux joueurs résolvent tous les combats résultant des mouvements précédents.

8.4 Démolition des Ponts

8.41 Pendant le mouvement d'un joueur, son adversaire peut tenter de démolir un pont spécifique à chaque fois qu'une unité tente de le traverser, ceci n'est possible que si le pont se situe dans une zone adjacente à une unité d'infanterie (à pied ou autre) du joueur tentant la démolition [voir 10.2].

8.42 Si la tentative de destruction du pont est réussie, le joueur actif peut modifier le reste du mouvement de ses troupes. Si la destruction du pont est une réussite, les unités qui tentaient de le traverser doivent dépenser un points de mouvement supplémentaire dû au changement forcé de direction.

8.5 Retranchement

8.51 Les unités de type infanterie peuvent se retrancher pendant une impulsion amie. Chaque unité est obligée de se retrancher individuellement : les unités ne peuvent utiliser des retranchements construits par d'autres unités.

8.52 Les unités de Génie peuvent se retrancher en dépensant quatre points de mouvement. Ces unités peuvent bouger et puis finalement se retrancher (en dépensant leurs quatre derniers points de mouvement).

8.53 Les autres unités de type Infanterie se retranchent en dépensant la totalité de leurs points de mouvement.

8.54 Les unités blindées ne peuvent pas se retrancher.

8.55 Les unités ne peuvent pas se retrancher alors que des unités ennemies sont présentes dans la même zone.

8.56 Les unités en défense qui sont retranchées obtiennent un bonus de +1 DRM [Modificateur au Jet de Dé] pour toute attaque menée contre elles.

8.57 On indique les unités retranchées en plaçant sur elles un marqueur « Retranchement ». Le nombre de retranchements permis sur la carte n'est pas restreint par le nombre de marqueurs fournis dans le jeu.

8.58 Les retranchements sont enlevés de la carte s'ils sont abandonnés par l'unité à qui ils appartenaient (ce qui se produit obligatoirement en cas de mouvement de l'unité) ou si l'unité en question est détruite.

8.59 Les unités en attaque ne peuvent pas se trouver dans des retranchements. Ces unités qui attaquent doivent abandonner leurs retranchements. Les retranchements sont alors retirés de la carte.

9.0 Combat

Une fois que le joueur en phase a terminé tous ses mouvements pour cette impulsion, les combats sont résolus. Les batailles sont résolues dans n'importe quel ordre, au choix du joueur en phase.

9.1 Général

9.11 Une unité ne peut attaquer qu'une seule fois par tour, durant l'une des impulsions du joueur actif. Une unité peut se défendre jusqu'à trois fois dans un tour –une fois par impulsion du joueur adverse.

9.12 Les unités qui pénètrent dans une zone contenant des unités ennemies lors de l'impulsion en cours sont obligées d'attaquer.

9.13 Les unités du joueur actif commençant leur impulsion dans une zone contenant des unités adverses a le choix de les attaquer, de bouger ailleurs ou de rester sur place sans attaquer.

9.14 Quand les unités du joueur en phase entrent dans une zone contenant des unités amies et des unités ennemies, les unités qui viennent de bouger doivent attaquer (comme en 9.12) et les unités qui étaient déjà présentes dans la zone peuvent choisir entre les diverses options du point 9.13. Toutefois, si ces unités choisissent de rester dans la zone et de ne pas participer à l'attaque, elles reçoivent quand même un marqueur « Mouvement Terminé » et ne peuvent bouger ou attaquer dans une impulsion future du même tour.

9.15 Les unités qui défendent n'ont pas la possibilité de refuser de combattre.

9.16 Une unité ne peut pas bouger dans le même tour après avoir mener une attaque.

9.17 Aucun combat ne peut avoir lieu dans les zones périphériques.

9.2 Attaques et Dommages

9.21 Chaque unité présente dans un combat en tant que cible subit le feu de son adversaire : un dé est lancé pour chaque point d'effectif de l'unité attaquante. Si le résultat du dé est égal ou inférieur au facteur de combat de l'unité attaquante, l'unité cible subit un dommage représenté par la perte d'un point d'effectif. Une unité avec un point d'effectif est détruite si elle subit un dommage.

9.22 Les dommages en excès sur une unité ne sont pas reportés sur d'autres unités en défense présentes dans la zone.

9.23 Les unités qui subissent un dommage sont soit retournées sur leur autre face, soit remplacées par un autre pion, soit éliminées. Par exemple, une unité avec 4 points d'effectif qui subit un dommage va être retournée pour indiquer que dorénavant elle n'a plus que trois points d'effectif. Si elle subit de nouveau un dommage, elle est remplacée par un pion d'effectif standard de valeur 2. Si elle est touchée pour la quatrième fois, elle est alors détruite et retirée de la carte.

9.3 La Séquence de combat

9.31 On détermine la capacité d'artillerie pour chaque camps.

9.32 L'artillerie du défenseur effectue ses tirs ; les dommages prennent effet immédiatement.

9.33 Le défenseur sélectionne ses cibles pour ses tirs.

9.34 Les unités du défenseur tirent ; les dommages prennent effet immédiatement.

9.35 L'artillerie de l'attaquant effectue ses tirs ; les dommages prennent effet immédiatement.

9.36 L'attaquant sélectionne les cibles pour ses tirs.

9.37 Les unités de l'attaquant tirent ; les dommages prennent effet immédiatement.

9.38 Le combat cesse dans cette zone pour cette impulsion.

9.39 Passer à la zone suivante où un combat doit avoir lieu et ce jusqu'à ce qu'ils soient tous résolus pour l'impulsion en cours.

9.4 Artillerie

9.41 L'artillerie est représentée de façon abstraite dans le jeu. Chaque unité est supposée pouvoir faire appel à un support d'artillerie lors de n'importe quelle impulsion. Le joueur lance donc un dé pour chaque unité susceptible de recevoir un soutien d'artillerie.

9.42 Appel d'artillerie : Chaque joueur peut faire un appel de support d'artillerie par tranche de trois points d'effectifs présents dans la bataille. Le défenseur reçoit toujours un minimum d'un appel. Les points d'effectifs sont comptés avant tout tir défensif. Un joueur ne reçoit un appel que par tranche **entière** de trois

points d'effectifs. *ex. : 5 points d'effectifs ne génère qu'un seul appel d'artillerie.*

Une pile d'unité peut faire un appel d'artillerie dans chaque bataille à laquelle elle participe.

9.43 L'artillerie alliée est disponible sur un DR de 1-8.

9.44 L'artillerie allemande est disponible sur un DR de 1-6 dans la ligne de front initiale de l'allié (toutes les zones marquées d'un # dans un cercle blanc).

9.45 L'artillerie allemande est disponible sur un DR de 1-4 dans toutes les autres zones, incluant celles à l'est de la ligne de front initiale de l'allié.

9.46 Les pions disponibles d'artillerie (un par appel réussi) sont positionnés sur des unités adverses précises (les prenant ainsi pour cible) pour permettre ensuite de procéder aux jets d'attaque. L'artillerie doit attaquer le type d'unité qui possède le plus de point d'effectif présent dans la bataille. Le joueur qui manie l'artillerie peut choisir une cible quand plus d'une unité de même type est présente. Une fois qu'une unité a été prise pour cible par l'artillerie, les points d'effectif de ce pion sont soustraits pour la détermination de la prochaine cible de l'artillerie (s'il y a lieu). Les tirs d'artillerie suivants sont alloués de la même façon.

On ne peut pas placer plus d'un marqueur d'artillerie par unité lors d'une bataille à moins que toutes les unités ennemies possèdent déjà un marqueur d'artillerie.

9.47 Une fois que les cibles ont été déterminées, un DR est effectué pour chaque unité ciblée. Comme il est possible que plusieurs marqueurs d'artillerie soient positionnés sur une cible, notez que si l'un d'entre eux détruit l'unité, les tirs d'artillerie non résolus sur cette unité sont perdus.

9.48 L'artillerie du défenseur entraîne un dommage sur un DR de 1-5, celle de l'attaquant sur un DR de 1-3

9.49 Les tirs d'artillerie sont influencés par les retranchements, les rivières et les modificateurs au dé de combinaisons des armes (DRMs). Ces effets sont cumulatifs entre eux.

9.5 Le combat entre les unités

9.51 La qualité des unités. Il existe une hiérarchie de la qualité des unités dans le jeu. Les qualités d'unités sont (du plus élevés au plus faibles) : Génie, Blindé Mécanisé, Motorisé, Infanterie à pied.

9.52 Les unités doivent combattre des unités d'une qualité égale ou inférieure si possible. Une unité ne doit pas attaquer une cible d'une qualité supérieure à la sienne à moins qu'il n'existe pas dans la zone en question d'unité ennemie d'un rang égal ou inférieur. Quant toutes les unités adverses sont d'un rang supérieur au sien, l'unité attaquante doit quant même combattre le rang le plus faible possible (même s'il est supérieur au sien).

9.53 Les unités en défense (ou qui ne bougent pas) ne sont pas obligées d'attaquer les unités qui n'ont qu'un seul point d'effectif.
exception : voir 9.55

9.54 Les unités attaquant ou défendant seules dans une zone peuvent combattre n'importe quelle unité (choix restreint par les règles 9.52 et 9.53). De multiples unités en attaque ou en défense peuvent allouer leur tirs en accord avec les règles 9.52 jusqu'à 9.57. La règle 9.55 est prioritaire sur la règle 9.53.

9.55 Dans un combat à unités multiples, le joueur en phase doit allouer à chaque unité adverse une unité attaquante avant de pouvoir allouer un deuxième tir sur une unité adverse. En suivant le même processus, toutes les unités adverses doivent être prises pour cibles une deuxième fois avant de pouvoir attaquer une unité pour la troisième fois.

9.56 Une fois que chaque unité adverse a été prise pour cible, le joueur en phase peut allouer ses tirs restants comme il le désire, en respectant toutefois la règle 9.55.

9.57 Dans un combat à multiples unités, les tirs des unités sont alloués dans l'ordre de la qualité des unités, de la meilleure à la plus faible. Dans les combats, les unités faisant feu doivent prendre pour cible des unités de qualité égale si possible. Si des unités de qualité égale ne sont pas disponibles, alors la cible doit être d'une qualité inférieure à celle de l'attaquant et dans le même temps la qualité de la cible doit être la plus élevée possible. Si aucune unité d'une qualité inférieure n'est disponible, alors on choisit une unité d'une qualité supérieure mais la plus faible possible. L'effectif des unités n'ont aucun effet sur cette règle.

Exception : voir 9.53.



Exemple : Le camp attaquant possède une unité blindé, une motorisée et deux infanteries à pied. Le camp défendant possède une unité de Génie, une motorisée et une unité blindé. Le blindé doit tirer sur le blindé. La motorisée doit frapper de la même façon une unité d'une qualité égale si possible, elle doit donc tirer sur la motorisée adverse. Une des unités d'infanterie peut tirer l'unité de Génie. L'unité restante peut choisir n'importe laquelle des trois unités adverses.



9.58 Une unité ne peut pas séparer ses effectifs pour tirer sur plus d'une unité adverse.

9.59 Toutes les unités attaquantes doivent allouer leurs tirs avant une quelconque résolution de tir. [9.3]

9.6 Les Armes Combinées

Si un joueur attaquant possède dans un même combat les trois types d'unité suivant : infanterie, blindé et artillerie, alors aucun DRM ne s'applique au combat. Si l'attaquant ne possède pas ces trois armes au sein d'une même attaque, tous les tirs des unités en défense ont un -1 DRM. Pour que l'artillerie soit considérée comme ayant pris part à l'attaque, il faut qu'au moins un des appels d'artillerie ait été réussi.

9.7 Modificateurs au Combat (DRMs)

9.71 Les modificateurs au combat sont les suivants :

Qui Tire ?	Condition	DRM
Attaquant	Contre unités retranchées	+1
ATT/DEF	Tir par des unités sans ravitaillement	+1
Défenseur	Contre unités sans les armes combinées [9.6]	-1
Défenseur	Contre des unités traversant une rivière (avec ou sans pont).*	-1

* ce modificateur ne s'applique que si toutes les unités attaquantes viennent de franchir la rivière.

9.72 Les unités qui sont attaquées par des unités provenant de différentes zones mais où un seul groupe d'unités traversent une rivière et les autres non ne reçoivent pas le modificateur de -1 à leur tirs défensifs due à l'attaque d'unités adverses à travers des rivières.

9.73 Les unités qui sont attaquées par des unités traversant une rivière ne reçoivent pas le modificateur de -1 (DRM) à leurs tirs défensifs si au moins une des unités adverses (qui est capable de participer à l'attaque ou non) a commencé l'impulsion dans la zone du défenseur.

9.74 Tout les modificateurs au combat (DRM) sont cumulatif.

10.0 Les Ponts

Les ponts peuvent être construits ou endommagés.

10.1 La construction des ponts

10.11 Seules les unités de génie peuvent construire des ponts.

10.12 Pour construire un pont, le génie doit débiter le tour dans une zone adjacente au pont en question.

10.13 Une unité du génie ne peut pas tenter la construction d'un pont si une unité ennemie est présente dans cette zone. Des unités ennemies peuvent être présentes dans la seconde zone située au-delà du pont sans que cela affecte la construction du pont.

10.14 Une unité du génie ne peut pas bouger ou attaquer dans le même tour de sa tentative de construction de pont. Une unité de génie ne peut évidemment pas tenter de construire un pont dans l'impulsion où se déroule un combat dans la zone que l'unité de Génie occupe.

10.15 La construction d'un pont est réussie sur un jet de dé allant de 1 à 4. (DR)

10.16 L'unité de Génie peut tenter la construction d'un pont à chaque impulsion jusqu'à ce qu'elle réussisse. Après chaque tentative infructueuse, la prochaine tentative subit un modificateur de - 1 au dé. Ce modificateur est additive d'une impulsion sur l'autre, la deuxième tentative pour réparer un pont est réussie sur un jet allant de 1 à 5, la troisième tentative sur un jet allant de 1 à 6, etc. Placez un marqueur approprié sur le pont après chaque essai infructueux. Ces marqueurs restent en place même si l'unité de génie quitte la zone du pont.

10.17 Positionner deux unités de génie pour construire le même pont n'augmente pas les chances de réussite lors du jet de dé. Une seule tentative par pont et par impulsion peut être réalisée.

10.2 La destruction de pont

10.21 Pendant une phase de mouvement, le joueur inactif peut tenter une démolition de pont en tentant un jet de démolition et ce même si une unité adverse tente de traverser ce pont. Il est nécessaire qu'une unité d'infanterie (qui ne bouge pas) soit présente dans la zone adjacente au pont désigné. Une destruction de pont peut seulement être tentée à l'instant où une unité adverse tente de traverser ce pont.

10.22 Toute unité d'infanterie (Génie, Mécanisée, Motorisée, Infanterie à pied) peut tenter une démolition de pont. Les unités blindées ne peuvent pas tenter de démolition de pont. L'unité tentant la démolition de pont doit être dans une zone adjacente au pont qu'elle essaye de démolir.

10.23 Une unité (si elle remplit les conditions) peut tenter une destruction de pont durant chaque impulsion du tour. Il est permis de tenter la destruction de deux ponts au maximum par impulsion. La démolition de pont ne compte pas comme un mouvement.

10.24 Une unité ne peut pas tenter une démolition de pont si une unité adverse débute cette impulsion dans la zone de l'unité en question.

10.25 Deux unités ne peuvent pas tenter séparément de démolir le même pont durant la même impulsion.

10.26 Les Alliés ne peuvent pas tenter de destruction de pont lors du tour du 16 décembre.

10.27 Le fait que les unités soient retranchées ne modifie pas le jet de démolition du pont.

10.28 Le nombre de ponts reconstruits sur la carte n'est pas limité au nombre de marqueurs fournis avec le jeu.

10.29 Le jet de démolition de pont. Lancez un dé et reportez vous au type d'unité tentant la démolition du pont. Si le résultat du jet de dé est dans la marge donnée par le tableau ci-dessous, la démolition du pont est réussie. Placez alors un marqueur « pont démoli » sur le pont.

Type d'unité et son statut	Réussite
Génie (sans mouvement lors de ce tour)	1-8
Génie (mouvement lors de ce tour)	1-4
Autre infanterie (qui n'a pas bougé pendant ce tour)	1-4
Autre infanterie (qui a bougé pendant ce tour)	1-2

11.0 Renforts

11.1 Placements et mouvements

11.11 Placez les unités de renforts dans les zones périphériques comme indiqué sur les Aides de Jeu.

11.12 Les renforts peuvent bouger sur la carte dès leur impulsion d'arrivée.

11.13 Une route majeure est supposée relier chaque zone périphérique à une autre zone sur la carte.

11.14 Les renforts peuvent pénétrer sur la carte par une zone périphérique adjacente à celle d'arrivée normale du renfort, ce faisant le renfort entre en jeu l'impulsion suivante. Les unités procédant ainsi dépendent aussi deux points de mouvement pour le faire. Des restrictions similaires s'appliquent pour pénétrer deux ou trois zones plus loin que celle d'origine : les unités arrivent une impulsion en retard et payent deux points de mouvements par zone de décalage.

11.15 Un joueur peut délibérément repousser l'entrée de ses renforts sur la carte s'il le désire.

11.2 Restrictions

11.21 Les renforts alliés ne peuvent pénétrer sur la carte par une zone occupée par des unités allemandes. Les unités allemandes peuvent pénétrer dans une zone où il y a des unités alliées si cette zone est une zone possédant des points de victoire. L'unité procédant ainsi ne paye pas de points de mouvement supplémentaires. Aucun combat ne peut en découler.



11.22 Les unités allemandes ne peuvent pas pénétrer dans les zones L, M, N ou P.

11.23 Les unités alliées ne peuvent pas pénétrer dans les zones A, B ou C.

11.3 Renfort supplémentaires

L'arrivée de certains renforts allemands sont conditionnés par la position des unités allemandes sur la carte et notamment si elles possèdent la supériorité dans des zones précises. La supériorité est acquise pour l'allemand si dans une zone précise il possède plus de point d'effectif que le joueur allié à la fin de l'impulsion.

11.31 La nature des renforts et les zones concernées sont indiqués sur la carte de renforts allemands.

11.32 Les zones en question sont indiquées sur la carte par des silhouettes de blindés.

12.0 Détermination de la victoire

12.1 En général

12.11 Les points de victoire sont comptabilisés à chaque fin de tour.

12.12 Seul le joueur allemand peut accumuler des points de victoire.

12.13 Les points de victoire sont toujours de « 0 » au début d'un scénario.

12.2 Contrôle et Points de victoire

12.21 Certaines zones rapportent des points de victoire au joueur allemand s'il les contrôle.

12.22 Un joueur contrôle une zone s'il est le dernier joueur à avoir été en possession de la zone. Quand deux joueurs ont des unités dans une zone, le joueur qui avait le dernier le contrôle exclusif de la zone à la fin d'une impulsion est considéré comme ayant le contrôle. Les zones rapportent des points de victoire à chaque tour où elles sont contrôlées par le joueur allemand.

12.23 Le joueur allemand peut aussi accumuler des points en occupant certaines zones périphériques contrôlées à l'origine par le joueur allié. Le nombre de point ainsi rapporté est égal à l'effectif allemand présent dans la zone multiplié par le multiplicateur de la zone (allant de 1 à 3). Chaque point d'effectif dans une telle zone ne peut rapporter des points qu'une seule fois dans la partie toute entière. [Ces points sont seulement comptabilisés à la fin de la partie]

12.24 Les unités allemandes dans des zones à points de victoire mais qui sont non-ravitailées à la fin du jeu ou du scénario ne rapportent pas de point de victoire.

12.25 Une fois qu'une unité allemande à atteint une zone périphérique alliée, elle ne peut pas revenir sur la carte.

13.0 Ravitaillement

13.1 Détermination du ravitaillement

13.11 Une unité est ravitaillée si elle peut tracer une route libre de toute unité ennemie vers une zone périphérique contrôlée à l'origine par son camp. Pour les allemands, ce sont les zones A jusqu'à C. Pour les alliés, les zones D jusqu'à P. Le ravitaillement doit passer par les routes. Une unité qui n'est pas ravitaillée est considérée comme non-ravitailée.

13.12 Le ravitaillement ne peut passer par une zone occupée par l'ennemi.

13.13 Le ravitaillement peut partir d'une zone contestée (qu'il se déroule un combat ou non) vers une zone périphérique.

13.14 Le ravitaillement ne peut passer que par des ponts intacts.

Exception : les unité de type infanterie peuvent tracer une ligne de ravitaillement qui passe par un pont endommagé. Un seul pont peut être emprunté de la sorte par unité pour tracer sa ligne de ravitaillement.

13.15 Le statut d'une unité vis à vis de son état (ravitaillée ou non-ravitaillée) est déterminée avant tout mouvement.

13.16 De même, le ravitaillement avant combat est déterminé juste après le mouvement de l'unité et avant la résolution du combat.

13.17 Le ravitaillement pour l'attrition est déterminé durant la phase d'attrition.

13.2 Effets du manque de ravitaillement

13.21 Attrition : chaque unité non-ravitailée durant la phase d'attrition doit perdre immédiatement un point d'effectif.

13.22 Combat : les unités non-ravitailées en combat peuvent attaquer mais elles ne peuvent recevoir de support d'artillerie.

13.23 Mouvement :

1. Les unités ne peuvent pas bouger pour se mettre d'elles mêmes en état de non ravitaillement.
2. Les unités non-ravitailées ne peuvent se déplacer que d'une zone par tour.
3. Les unités de génie non-ravitailées peuvent toujours bouger et se retrancher.
4. Les unités d'infanterie non-ravitailées peuvent se retrancher sur place.

13.24 Les unités non-ravitailées ne peuvent pas tenter de réparer ou de construire un pont.

14.0 Forces spéciales allemandes

Le joueur allemand possède plusieurs unités de type spécial : l'unité de parachutiste 'Von der Heydte', des unités de commando et, à certaines occasions, des blindés sherman capturés servant à troubler la défense du joueur allié. Cette section des règles reflète le rôle de ces forces spéciales.

14.1 Disponibilité et placement

14.11 Un marqueur spécial est dédié aux forces spéciales, il peut être utilisé dans une impulsion de chaque tour du 17, 18 et 19 décembre. S'il n'est pas utilisé lors d'un tour, il est perdu pour celui-ci. Les forces spéciales ne peuvent être accumulées d'un tour sur l'autre.

14.12 A tout moment lors d'une impulsion de mouvement allemande, le joueur allemand place le marqueur de forces spéciales dans une zone ne rapportant aucun point de victoire de son choix.

14.2 Effets

14.21 Le joueur allemand choisit un des trois type d'effets suivants au choix. Une fois qu'un type d'effet a été choisi, il ne peut l'être une deuxième fois. Un effet différent doit être choisi durant le reste du jeu.

14.22 Restriction : Les unités alliées pénétrant dans une zone contenant les forces spéciales doivent dépenser un point de mouvement supplémentaire. Les unités alliées quittant la zone doivent de même dépenser un point de mouvement supplémentaire. Ces deux pénalités ('entrer' et 'sortir' de la zone) peuvent s'appliquer à la même unité si celle-ci désire traverser la zone. Cet effet ne peut pas être choisi dans la troisième impulsion d'un tour.

14.23 Démolition de pont : Le marqueur des forces spéciales peut interférer avec les tentatives de démolition de pont. Cela peut affecter tous les ponts connectés à la zone contenant le marqueur de force spéciales. Le marqueur des forces spéciales doit être placé dans la même zone que l'unité alliée tentant la démolition de pont. La démolition du pont ne peut alors réussir que sur un résultat de '1' au dé. Un jet séparé est effectué pour chaque pont affecté.

14.24 Combat : S'il est utilisé de cette façon, tous les tirs des unités alliées (y compris ceux de l'artillerie) subissent un modificateur de +1 à leur jet. Les unités allemandes ne sont évidemment pas affectées.

14.3 Enlèvement

Le marqueur de force spéciales est retiré de la carte juste après que le joueur allié est terminé son impulsion.

Des questions ?

Envoyez vos questions à :

Ray Freeman
1422 Peralta Avenue
Berkeley, CA 94702
(510) 525-0173

E-mail : RayFreeman@aol.com

Ou aux jocadiens pour toutes questions ou précisions concernant la traduction des règles : jocade@jocade.com

Pour le suivi des règles, il est conseillé de se rendre sur le site de GMT : www.gmtgames.com ou sur le site des jocadiens : www.jocade.com. GMT vous conseille aussi la consultation de consimworld (www.consimworld.com), très bon site d'information général sur le monde du wargame.



Scénario d'introduction : L'Attaque de la 7ème Armée

Zones de jeu Utilisées

Toutes les zones (périphériques comprises) au Sud et à l'Est de la ligne de scénario verte sur la carte.

Temps de jeu

Le scénario se déroule du tour 16-1 à 18-3.

Unités en jeu

Allemand

212 VG, 276 VG, 352 VG, 47-2 Eng, 605 Eng, 44 MG, 7A PzJgr, 7A/15 Flak.

Et aussi en renfort

614 JgPz, 653 JgPz.

[Les renforts allemands arrivent tous lors de la 1^{ère} impulsion du tour 17 dans la zone C]

Forces spéciales

aucune.

Alliés

4 Inf, 9 Arm à Larochette, 9 Arm Inf, 803 TD, 78/2 Rngr.

Et aussi en renfort

70 Tnk [tour d'entrée : 16-3]

4 Inf (17-1) [tour d'entrée : 17-1]

10 Arm Inf. [tour d'entrée : 17-3]

Ces renforts apparaissent tous dans la zone P.

Règles spéciales

Les unités ne peuvent pas bouger en dehors des limites désignées dans le paragraphes 'Zones utilisées'. La source de ravitaillement du joueur allemand est la zone C. Pour les alliés, la source de ravitaillement est le P. Au début du scénario, les unités (28^{ème} d'Infanterie) présentes à Vianden et Diekirch sont retirées. Le jeu se termine à la fin du tour du 18 décembre. Toutes les autres règles normales sont en applications.

Conditions de victoire

Victoire décisive allemande : Le joueur allemand contrôle Luxembourg ET Mersh.

Victoire Tactique allemande

le joueur allemand contrôle une de ces deux villes et la deuxième est contestée par les deux camps.

Match nul

ces deux villes sont contestées.

Victoire tactique alliée

Une des villes est contestée et l'autre est sous contrôle allié.

Victoire décisive alliée

Les deux villes sont sous contrôle allié.

Défaite des deux camps

Une des deux ville est contrôlée, l'autre n'est pas contestée (chaque camps contrôle une des deux villes sans contester l'autre).

Temps de jeu estimé

moins d'une heure.

Scénario : La 5^{ème} Armée Panzer contre le 8^{ème} Corps

Zones de jeu Utilisées

Toutes les zones (périphériques comprises) situées entre les lignes de scénario rouge sur la carte.

Temps de jeu

Le scénario se déroule du tour 16-1 à 22-1.

Unités en jeu

Allemand

18 VG, 244 Stg, 62 VG, LVIII/1 Flak, 560 VG, 116 Pz, 182 Flak, Lehr, 600 Eng, 2 Pz, 207 Eng, 26 VG, 5 FJ, 47-1 Eng, 352 VG unit à Suinspelt.

Et aussi en renfort

614 Pz, 653 JgPz, 669 Ost, 2SS Pz, FBB, Fuh Gren, 10SS Pz, 11 Pz.

[Le tour d'entrée ainsi que la localisation sont indiqués sur les aides de jeu fournies.

Les unités conditionnelles du tour 18-1 ne pénètrent en jeu que si la supériorité est acquise dans les zones de Grandmenil et Troispont. Si cette supériorité n'est pas acquise à ce moment, les renforts apparaissent au tour 20-1.

Les unités conditionnelles SS du tour 20-1 apparaissent si la supériorité est acquise dans les zones de Beaufays, Oneux, Ouffet et Mean. Si ce n'est pas le cas, elles ne rentrent pas en jeu.

Les autres unités conditionnelles du tour 20-1 apparaissent si la supériorité est acquise à Marche, Rochefort et Wellin. Si ce n'est pas le cas, elles ne rentrent pas en jeu.

Note : Les renforts bloqués à l'impulsion de leur entrée ne sont pas définitivement bloqués. Ils peuvent pénétrer dès l'impulsion suivant la prise de supériorité dans les zones conditionnant leur arrivée.]

Forces spéciales

Une disponible le 17, 18 ou 19 décembre.

Alliés

106 Inf, 28 Inf, 9 Arm à Weiswampach, 1107 Eng, 1128 Eng, 1A/526, 78/2 Rngr.

Et aussi en renfort : 70 Tnk, 7 Arm, 4 Inf(17-1), 10 Arm, 82 Abn, 101 Abn, 705 TD, 740 Tnk, 2HHC, 1313 Eng, 84 Inf, 551 Inf, 29 Tnk.

Règles spéciales

Les unités ne peuvent pas bouger en dehors des limites désignées dans le paragraphes Zones utilisées. Des unités arrivant en renforts en dehors de ces limites doivent terminer le tour de leur entrée dans ces limites et ravitaillées ou alors elles doivent être éliminées. Toutes les unités sont ravitaillées au moment de leur placement dans leur zone d'entrée. Pour autant, le ravitaillement peut seulement passer par des zones et routes comprises dans les limites de ce scénario. Les sources de ravitaillement de l'allemand sont les zones B et C. Pour l'allié, ce sont les zones G jusqu'à K. Le scénario se termine à la fin de la première impulsion allemande du 22 décembre. Le pont à Dickirch-Ettlebruck est endommagé au début du scénario. Toutes les autres règles jouables en campagne s'appliquent normalement.

Conditions de victoire

Victoire décisive allemande

16 points de victoire ou plus.

Victoire tactique allemande

13 à 15 points de victoire.

Match nul

10 à 12 points de victoire.

Victoire tactique alliée

7 à 9 points de victoire.

Victoire décisive alliée

6 points de victoire ou moins.

Temps de jeu estimé

3 heures.



Scénario : Les trois premiers jours

Zones de jeu utilisées

Utilisez toute la carte.

Temps de jeu

Le scénario débute le 16-1 (selon les règles habituelles de début de jeu) et se termine à la fin de la troisième impulsion alliée du 18 décembre. Toutes les autres règles du jeu en campagne s'appliquent.

Unités en jeu

Toutes les unités du jeu de campagne

Les conditions de victoires

Les points de victoire habituels indiqués sur la carte ne sont pas utilisés. Faire sortir une unité allemande par une zone à points de victoire compte normalement pour le joueur allemand. Le placement des forces spéciales allemandes suivent les règles normales et respectent les zones à points de victoire classiques. Les zones à points de victoire spécifique à ce scénario non aucun effet sur le placement des forces spéciales allemandes. Le joueur allemand gagne deux points de victoire pour chaque point de victoire dans une ville seulement occupée par l'allemand. Un seul point est donné si la ville n'est que contestée. Les points de victoires dans une ville sont (liste exhaustive) : Luxembourg, Arlon, Martelange, Bastogne, Noville, Hoffrai et Monschau.

En plus, l'allemand ajoute trois points de victoire pour chaque trou dans la ligne de défense alliée. Un trou existe lorsque l'on peut relier par une route une zone de sortie (de D à K) à une zone d'entrée (A, B ou C). Ces points ne sont comptabilisés qu'à la fin de la troisième impulsion alliée du tour du 18 Décembre.

Les Conditions de Victoire **Victoire décisive allemande**

13 points de victoire ou plus.

Victoire Tactique allemande

10-11-12 points de victoire.

Match nul

8-9 points de victoire

Victoire tactique alliée

6-7 points de victoire

Victoire décisive alliée

5 ou moins

Temps de jeu estimé

3 heures

Le Jeu en Campagne

Zones de jeu Utilisées

Toutes.

Unités utilisées

Le placement ainsi que les renforts sont clairement indiqués sur les aides de jeu fournies séparément.

[Les unités conditionnelles du tour 18-1 ne pénètrent en jeu que si la supériorité est acquise dans les zones de Grandmenil et Troispont pour certaines et Malmedy et Belle-croix pour les autres. Si cette supériorité n'est pas acquise à ce moment, les renforts apparaissent au tour 20-1 pour

les premières et au tour 19-1 pour les secondes.

Les unités conditionnelles SS du tour 20-1 apparaissent si la supériorité est acquise dans les zones de Beaufays, Oneux, Ouffet et Mean. Si ce n'est pas le cas, elles ne rentrent pas en jeu.

Les autres unités conditionnelles du tour 20-1 apparaissent si la supériorité est acquise à Marche, Rochefort et Wellin. Si ce n'est pas le cas, elles ne rentrent pas en jeu.

Note : Les renforts bloqués à l'impulsion de leur entrée ne sont pas définitivement bloqués. Ils peuvent pénétrer dès l'impulsion suivant la prise de supériorité dans les zones conditionnant leur arrivée.]

Les forces spéciales : leurs effets s'appliquent pleinement comme expliqués dans les règles (14.0).

Les Conditions de victoire :

0-14 victoire décisive alliée

15-24 victoire marginale alliée

25-29 Match nul

30-39 victoire marginale allemande

40+ victoire décisive allemande

Codification des pions valables pour tous les scénarios ci-dessus :

- le numéro (ou la lettre) au dessus du pion représente sa zone d'apparition sur la carte. La localité en dessous du pion est la ville présente dans la zone en question.
- Un triangle en bas à droite du pion signifie pour l'allemand que son unité ne peut pas bouger avant l'impulsion 16-2 et pour le joueur allié que cette unité peut bouger dès l'impulsion 16-1.
- Un sigle de retranchement au-dessus à droite du pion signifie que l'unité commence le scénario en étant retranché.

Exemples de jeu Mouvement

Le blindé allemand à Merch peut se rendre à Rambrouch par Ettelbruck et Eschdorf en dépensant 5 points de mouvement. Par contre, si le pont entre les zones 58 et 59 avait été endommagé, il n'aurait pas pu atteindre Rambrouch à moins de dépenser 9 points de mouvement (ce qui est donc impossible pour un blindé possédant 8 points de mouvement) par la route mineure passant par Sael. Par contre, si une unité d'infanterie se décide à bouger avant le blindé, le mouvement de ce dernier pour atteindre Rambrouch par la route mineure devient possible.



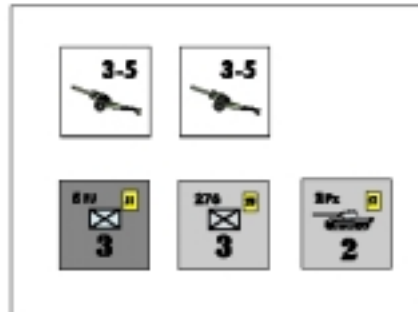
Dans la situation ci-dessous, la pile d'unités stationnées à Waimes tente de bouger jusqu'à Malmedy. L'unité de Génie US tente d'endommager le pont et y parvient. Le joueur allemand peut dès lors modifier sa décision et prendre une autre direction. Le joueur allemand ne paye pas le coût pour rentrer à Malmedy puisqu'il ne peut plus s'y rendre, mais il doit dépenser 1 point de mouvement en pénalité.



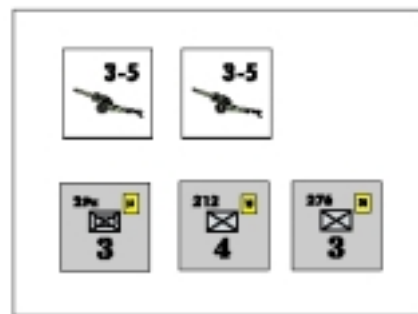
Allocation d'Artillerie

Le joueur allemand a deux unités d'infanterie à pied (facteur 3) et un blindé (facteur 2) dans la bataille. Le joueur allié a deux unités d'artillerie de disponible. Comme il y a 6 points de facteurs d'infanterie à pied allemande et seulement 2 de blindé, la première unité d'artillerie doit prendre pour cible une infanterie, puisqu'elle est le type le plus répandu dans la bataille. Pour déterminer la cible de la

deuxième unité d'artillerie, il faut soustraire le nombre de facteur de(s) unité(s) précédemment visée(s) : les facteurs d'infanterie ne sont plus que de trois au lieu de six puisque trois d'entre eux sont déjà pris pour cible. L'infanterie à pied reste le type d'unité majoritaire (3 pour l'infanterie contre 2 pour les blindés) et est donc pris pour cible par la deuxième unité d'artillerie.

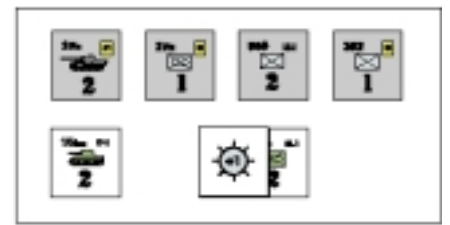


Considérons que dans une autre bataille il y a trois unités allemandes comme le montre l'image ci-dessous. Puisque l'infanterie est le type d'unité majoritaire, la première artillerie prend pour cible une des deux unités d'infanterie. Le joueur allié peut choisir soit l'unité ayant 4 facteurs ou celle avec 3 facteurs. Il choisit celle avec 4 points d'effectif. Pour le choix de la cible de la seconde unité d'artillerie, il reste trois points de facteurs mécanisés et trois points de facteurs d'infanterie à pied. Comme les facteurs restant sont égaux, le joueur allié peut choisir de prendre pour cible soit l'unité mécanisée soit l'unité d'infanterie.

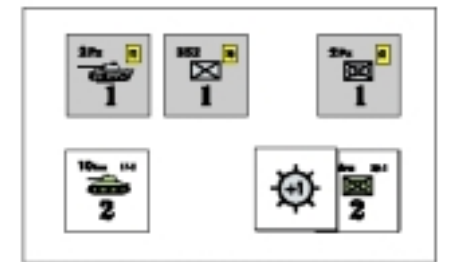


Combat

L'allemand attaque avec quatre unités : une blindé, une mécanisée et deux infanteries à pied. Le joueur allié se défend avec une blindé et une mécanisée. L'unité mécanisée est retranchée. L'attaque est réalisée dans le cas d'un franchissement de rivière puisque toutes les unités viennent de traverser un pont pour rejoindre la zone de combat. Le joueur allemand déclare avoir 2 appels de soutien d'artillerie, il obtient un 9 et un 7 au dé (et par conséquent ne profite pas d'une attaque combinée). L'artillerie allié a aussi échoué.



Le défenseur tire en premier, ainsi le joueur allié tire le blindé allemand avec son blindé et décide de prendre pour cible l'infanterie (2 de facteur) avec son unité mécanisée. Il n'est pas obligé de tirer sur l'unité mécanisée adverse puisque celle-ci ne possède plus qu'un point de facteur. Normalement, le blindé réussit son attaque sur un 5 et la mécanisée sur un 4 mais l'allemand est en train de traverser une rivière et ne possède pas de bonus d'armes combinées, ainsi le joueur allié possède un modificateur de -2 à tous ces tirs. L'unité blindé fait 2 et 8 et transforme donc un tir en perte. L'unité mécanisée fait 3, 5 et 6 pour 3 pertes. Le blindé allemand est réduit à 1 de facteur et l'unité d'infanterie est éliminée. La perte excédentaire réalisée sur l'infanterie allemande est perdue.



Maintenant c'est au tour de l'allemand de combattre. Le blindé doit être alloué en premier, et prendre pour cible le blindé allié. L'unité mécanisée est la suivante et doit prendre pour cible l'unité mécanisée adverse. L'infanterie peut choisir sa cible mais choisit logiquement le blindé puisqu'elle a une meilleure chance de provoquer une perte. Le blindé réussit sur un jet entre 1 et 4. L'unité mécanisée sur un 1 et 2 contre l'unité retranchée. L'infanterie provoque une perte sur un résultat compris entre 1 et 3.

Ravitaillement

L'image ci-dessous illustre une situation typique de début de tour. Le joueur allié possède une ligne continue d'unités occupant le terrain du nord au sud. Dans certaines de ces zones, il y a des unités allemandes présentes, leur présence découlant de combats s'étant déroulés dans un précédent tour.



Au début de la première impulsion, le joueur allemand ne peut pas bouger son unité de Bastogne à Spirimont ou son blindé de Nives à Moircy car il ne peut pas tracer de ligne de ravitaillement vers ces deux destinations.

Supposons que le joueur allemand attaque durant la première impulsion à Bastogne et élimine le blindé adverse qui s'y était installé. Il ne peut pas bouger ou attaquer avec le blindé situé à Nives. Si le joueur allié dans son impulsion ne bouge pas une unité jusqu'à Bastogne (combat obligatoire) ou à Spirimont, le joueur allemand aura dès le début de sa deuxième impulsion une ligne de ravitaillement jusqu'à Moircy en passant par Bastogne et Spirimont. Son blindé est alors libre de bouger de Nives à Moircy et au-delà.

La Réparation de pont

Le joueur allemand a bougé une unité mécanisée de facteur 3 à travers la rivière séparant Dasburg et Marnach. Pour réaliser ceci, l'unité mécanisée traverse la rivière en tant qu'unité d'infanterie à pied. La traversée de la rivière lui coûte 3 points de mouvement plus 1 pour entrer à Marnach puisqu'il est occupé. L'unité blindé ne peut pas utiliser le pont endommagé. Le combat à Marnach est maintenant résolu. Si l'unité mécanisée survit, alors l'unité de génie située à Dasburg peut tenter de réparer le pont à la fin de l'impulsion.

Si la réparation est une réussite, durant le tour suivant, l'unité mécanisée allemande retrouve sa capacité de huit points de mouvement. A noter aussi que le blindé peut maintenant traverser la rivière par le pont lors de l'impulsion suivante et attaquer le défenseur à Marnach. (L'unité mécanisée a déjà attaqué dans le tour et ne peut pas mener de nouvelle attaque lors de ce tour). Si la réparation de pont avait échoué, l'unité mécanisée posséderait toujours 5 points de mouvements lors des tours suivants jusqu'à ce qu'elle puisse tracer une ligne de ravitaillement à travers un pont réparé.



Si l'unité mécanisée est éliminée lors du combat, la tentative de réparation de pont ne peut pas être tentée.

Si après l'échec de la réparation du pont, l'unité mécanisée allemande est éliminée lors d'un combat de contre attaque (pendant l'impulsion alliée), alors l'unité de Génie ne peut pas tenter une autre réparation tant qu'une autre unité allemande n'est pas présente à la fin d'une impulsion allemande. Dans ce cas les tentatives de réparation de pont restent tout de même en place.

Notes de l'auteur

Les notes de l'auteur n'ont pas été traduites. Voici tout de même le résumé de celles-ci et les conseils de jeu :

Résumé des notes de l'auteur :

Mon intention était de créer un jeu sur la bataille des Ardennes qui soit simple à apprendre et amusant à jouer. Je voulais aussi que ce jeu représente un défi suffisant pour des joueurs aguerris. Je préfère un système de jeu clair et de complexité simple mais qui soit riche en possibilités de jeu. Je préfère dépenser mon temps de jeu (si précieux...) en réflexions stratégiques qu'en lectures de points de règles obscurs. La quantité de pions est gérable et je voulais que la décision de la bataille soit acquise (ou non) dès la Meuse. Les allemands sont certainement plus efficaces qu'ils ne l'ont réellement été, mais, sans cela, le jeu aurait été bien moins intéressant. Enfin, j'ai décidé assez rapidement que le jeu ne pouvait s'étendre sur la campagne entière. Cela paraissait trop important et je pense qu'il était alors trop difficile de réaliser un jeu équilibré où l'initiative passait complètement d'un joueur à l'autre. Je ne voulais pas entrer dans ces difficultés... Après environ dix années de rudes efforts, tout cela semble arrivé à son juste terme.

Ray Freeman

Conseils de jeu :

Le joueur allemand doit attaquer constamment mais pas de façon inconsidérée. Rentrer dans un face à face sanglant avec le joueur américain est proposition coûteuse. Il est très risqué d'attaquer une pile de 6 facteurs de combat ou plus à moins que la zone visée soit cruciale pour la suite de la partie (ex : Bastogne, Malmedy ou Arlon), car il pourrait en découler une défavorable attrition pour vos troupes. Attaquez toujours les positions faibles, simplement pour éliminer le plus possible d'unités américaines. Si possible, contournez les positions fortes de l'adversaire pour le forcer à retraiter ou alors pour encercler le défenseur (le mettant alors hors ravitaillement).

Une décision plus délicate à prendre est de savoir s'il vaut mieux lancer ses forces dans un combat délicat ou placer ses troupes pour prendre des zones cruciales dans une impulsion suivante. Si le joueur allemand ne peut pas briser le front allié qui lui est opposé, il va sûrement perdre. Mais gardez à l'esprit que vous devez avoir des unités prêtes à attaquer à toutes les impulsions. Avancer d'une seule ou de deux zones par tour vous laissera tout près de la Meuse. N'oubliez pas de conserver

des unités pour exploiter lors de la deuxième et troisième impulsion d'un tour.

En premier lieu, le joueur allemand semble avoir des ressources illimitées. Cela n'est pas vrai ! Rapidement, il va avoir du mal à garder la pression qu'il doit imposer au joueur américain. En tant que joueur allemand, vous aurez besoin le plus rapidement possible de vos divisions de panzers, ainsi, poussez toujours vers l'avant pour remplir les conditions de leur entrée en jeu.

Le problème du joueur américain est de survivre à la période de crise qui s'étend du tour 16-2 à 18-1. Soyez vigilant avec vos ressources en défense jusqu'à la troisième impulsion. A première vue, il semble impossible que vous arriviez à arrêter l'allemand dans ses actions, particulièrement lorsque les panzers font leur apparition et que votre front initial est désagrégé. Subitement, au tour 18, vous penserez, « Wah, j'ai survécu et j'ai encore toutes ces unités là pour jouer ! ». Ne vous emportez pas, une seconde période de crise arrive, entre le tour 19-2 et 20-1, et il est vraiment facile de passer à côté d'une victoire possible à cause de mouvements inconsidérés lors du tour 19.

Il est généralement imprudent de trop s'engager dès le début du tour. Laisser une simple faille dans une ligne de défense à la fin d'une journée peut être fatal. Pour le joueur américain, sa meilleure arme est sans aucun doute la pelle. Retranchez vos unités dès que possible et en un maximum d'endroit, mais soyez attentif, vous pouvez être rapidement contourné et isolé pour vous être engagé trop tôt et de façon inconsidérée lors de votre tour. Tactiquement, c'est une bonne idée d'essayer d'éliminer les unités allemandes les plus puissantes.

Pour les deux joueurs, garder un moral élevé peut-être difficile. C'est justement le type de jeu où vous pensez que vous allez gagner (ou perdre), et ou subitement au tour suivant la situation peut sembler toute différente. Il est tout à fait possible que vous perdiez espoir trop rapidement. J'ai assisté à des parties où le joueur allemand progressait de façon vraiment trop lente, mais il considérait qu'il obtenait de bons résultats lors des combats. En résultat, il n'accumule que un ou deux points de victoire lors des trois premiers tours. Subitement, au tour 20 ou 21, la ligne de défense américaine est désintégrée et l'allemand arrive tout de même à 50 points à la fin du tour 22. De la même façon, j'ai vu des joueurs allemands jouer brillamment lors des trois premiers tours

(Bastogne prise au tour 17 !) et finalement, au tour 22, le jeu est perdu pour une dernière prise de ville.

Les joueurs ont souvent du mal à se prononcer sur le vainqueur de la partie jusqu'à ce que celle-ci ne soit vraiment plus qu'une promenade de santé. La morale de ceci est que vous ne devez jamais être trop découragé ou enthousiaste. Quoiqu'il en soit, le système est simple, mais requiert un haut niveau de vivacité d'esprit et un moral à toute épreuve.

Je voulais réaliser un jeu où tout se décide par le passage ou non de la Meuse. Si les allemands réussissent à traverser la Meuse avec des forces suffisantes, ils doivent gagner. Sinon, ils perdent à moins de conquérir le reste de la carte. C'est un peu l'esprit des conditions de victoire que j'ai mises en place. Les niveaux de victoire semblent justes et découlent de nombreuses parties de test. Si vous trouvez qu'elles modifient de trop le résultat obtenu entre joueurs expérimentés, alors vous êtes libre de les modifier.



Tigers in the Mist

Aide de jeu

4.17 Facteurs des Unités

[Attaque–Défense–Mouvement]

Blindé	4 – 5 – 8
Génie	3 – 4 – 8
Infanterie mécanisée	3 – 4 – 8
Infanterie motorisée	3 – 4 – 8
Infanterie	3 – 4 – 5
Artillerie	3 – 5 – X

6.0 Séquence de jeu

1. Phase de Renforts
2. Première impulsion de mouvement allemand / Démolition de pont allié
3. Phase de combat
A. Détermination de la disponibilité de l'artillerie
B. Vérification du rapport « d'armes combinées »
C. Tirs d'artillerie du défenseur résolu
D. Tirs des unités du défenseur
E. Tirs d'artillerie de l'attaquant résolu
F. Tirs des unités de l'attaquant
4. Construction de pont allemand
5. Répétition des phases 2 à 4 pour le joueur allié
6. Répétition des phases 1 à 5 (deux fois)
7. Phase d'attrition (une fois par tour)
8. Phase de détermination des points de victoire (une fois par tour)

4.0 Limites d'occupation

4 unités au maximum par zone
10 points d'effectif au maximum par zone
Aucune limite dans une zone périphérique

8.3 Points de mouvement

Zone pénétrée	Coût en points de mouvement
Route majeure	1
Route mineure	2
Rivière (sans pont)	3 (infanterie à pied seulement ou comme elles : [voir 8.34-35])
Action	Coût en Points de Mouvement
Pénétrer dans une zone occupée	1
Quitter une zone occupée par l'ennemi	1
Pont endommagé	1
Retranchement	4 (Génie) Tous les Points de mouvements (autres types d'infanterie)
Construire un pont	Tous les Points de Mouvement (Génie seulement)

9.3 Séquence de combat

1. Détermination de la disponibilité de l'artillerie
2. Tirs de l'artillerie du défenseur / on applique immédiatement les effets
3. Le défenseur sélectionne les cibles pour ses tirs
4. Les unités du défenseur effectuent leur tir / on applique immédiatement les effets
5. L'artillerie de l'attaquant effectue les tirs / on applique immédiatement les effets
6. L'attaquant sélectionne les cibles pour ses tirs
7. Les unités de l'attaquant effectuent leur tir / on applique immédiatement les effets
8. Le combat cesse immédiatement dans cette zone

9.4 Artillerie

Un appel par trois points d'effectif
Le défenseur reçoit au minimum un appel d'artillerie
Jet de disponibilité allié : 1-8
Jet de disponibilité allemand : 1-6 contre la ligne de défense allié du début de campagne 1-4 ailleurs

9.51-2 Hiérarchie des unités

Génie
Blindé
Mécanisé
Motorisé
Infanterie à pied

9.7 Modificateurs au combat

Qui Tire ?	Condition	DRM
Attaquant	Contre unités retranchées	+1
ATT/DEF	Tir par des unités sans ravitaillement	+1
Défenseur	Contre unités sans les armes combinées	-1
Défenseur	Contre des unités traversant une rivière (avec ou sans pont)	-1

10.0 Ponts

Construction de pont	Réussite sur 1-4 (+1 par tentative)
Type d'unité et son statut	Réussite
Génie (sans mouvement lors de ce tour)	1-8
Génie (mouvement lors de ce tour)	1-4
Autre infanterie (qui n'a pas bougé pendant ce tour)	1-4
Autre infanterie (qui a bougé pendant ce tour)	1-2