

SEQUENCE DE JEU

Avant le premier jour, effectuez trois **Tours de Surprise Allemand** consécutif. Seules les unités d'infanterie peuvent se déplacer ; toutes les unités actives peuvent attaquer. Pas de tour Allié. Puis commencez le 16 Déc.

1. Placez le marqueur de Temps sur la case 0530.
2. Retirez tous les cubes d'activation et [22+] les marqueurs de Panne de Carburant (FS).
3. Vérifiez le ravitaillement [17+] pour les unités Alliées et [19+] pour les unités Allemandes. Placez un marqueur OOS sur les unités incapables de tracer le ravitaillement. Retirez les marqueurs OOS des unités ravitaillées. Les unités non ravitaillées qui ne peuvent pas tracer leur ravitaillement perdent un point de force si elles se trouvent dans une zone occupée par l'ennemi.
4. [17+] Placez les unités de renfort à ce jour sur la carte.
5. [21+] Attribuer la panne de carburant Allemande. Le joueur Allié place des marqueurs de panne de carburant sur trois unités mécanisées Allemandes, puis le joueur Allemand retire deux marqueurs FS. [26+] Le joueur Allemand ne retire qu'un seul marqueur FS.

6. [20+] Attribuer les points de remplacement disponibles à ce jour aux unités éligibles.

7. [17 or 18] Mener une opération commando Allemand une fois par partie, en plaçant un cube d'activation sur une unité Alliée quelconque.

Tours. Les joueurs alternent les tours jusqu'à la fin de la journée, le joueur ayant l'initiative en premier.

* **Activation de zone.** Sélectionnez une zone et activez toutes vos unités non encore activées ce jour-là dans cette zone. Les unités actives peuvent se déplacer. Ensuite, les unités actives dans les zones avec des unités ennemies doivent attaquer. Enfin, placez des cubes d'activation sur toutes les unités activées ce tour-ci. Vous pouvez passer au lieu d'activer des unités si vous n'êtes pas le joueur d'initiative, ou si toutes les unités ont été activées, ou si votre adversaire a passé au dernier tour.

* **Avance du temps.** Chaque fois que le joueur ayant l'initiative complète un tour, il avance le marqueur de temps d'une case sur la piste du temps.

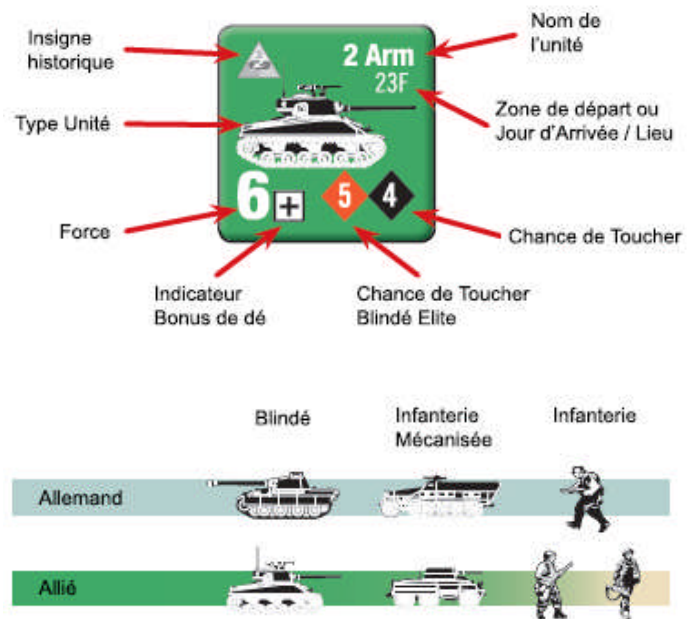
Fin de Journée. Lorsque le marqueur de temps entre dans la case 1900, le joueur sans initiative joue un tour de plus, puis la journée se termine. La journée se termine également lorsque toutes les unités sont activées, ou lorsque les deux joueurs passent successivement.

REGLES SPECIALES POUR LES TOURS DE SURPRISE ET LE 16 D

- * Tous les Allemands ont une chance de touché de +1.
- * Aucun mouvement d'unité d'infanterie Alliée.
- * Pas de mouvement stratégique allemand ni de percée.

CONVENTION DE DATE

Sur cette aide de jeu, les règles et actions en cours à des jours spécifiques sont précédées d'une ou plusieurs dates entre crochets. Par exemple, [21+] signifie que ce point est en vigueur le 21 Déc et tous les jours suivants.



MOUVEMENT

* **Infanterie :** Une zone

* **Blindé et Infanterie Mécanisée :** Une zone, ou deux zones si les zones sont entrés par la route

Mouvement Stratégique. Les unités éligibles peuvent se déplacer de trois zones si elles entrent dans toutes les zones par la route, et si l'unité ne commence pas dans ou n'entre pas dans une zone contrôlé ou contesté par l'ennemi. **Eligibilité :** Tous les jours, pour toutes les unités Alliées ; les unités blindées et les unités d'infanterie mécanisées Allemandes du 17 au 22 Déc.

Restrictions de Mouvement.

* Une seule unité peut traverser une frontière fluviale donnée dans une zone occupée par l'ennemi par tour

* Une route traversant une rivière dans un espace occupé uniquement par des unités ennemies est considérée comme n'existant pas pour les unités amies.

* Les unités Britanniques ne peuvent pas traverser la Meuse avant [26+] ou l'entrée d'une unité Allemande dans une zone adjacente à la Meuse.

Battle of the Bulge

© 2019 Compass Games, LLC.



COMBAT

Résolvez le combat dans chaque zone occupé par les unités actives (attaquants) et ennemies (défenseurs). Les unités non encore activées et amies de l'attaquant dans la zone de combat y participent.

Pour chaque unité au combat, lancez des dés égaux à la force de l'unité, plus un dé de bonus si affiché sur l'unité. Chaque résultat de dé est égal ou inférieur à la **chance de base de toucher** de l'unité (plus les modificateurs applicables) et inflige une perte à l'ennemi.

Modificateurs de chance de toucher de l'Attaquant

* Attaque Allemande sur les tours de surprise et le 16 Déc : +1

* Attaque Allemande dans une zone de l'artillerie Allemande : +1

* [23+] Toutes les attaques Alliées : +1

* Le défenseur inclut un blindé ou l'infanterie d'élite : +1

* Défenseur en terrain dégagé : +1

* Tous les défenseurs qui sont non ravitaillés ou en panne de carburant : +2

Modificateurs de chance de toucher du Défenseur

* L'attaquant inclut un blindé : -1

* Attaquant en terrain dégagé : +1

* Toutes les unités attaquantes sont entrées dans la zone ce tour-ci en traversant la rivière : +1

Les Unités Blindées Elite ont deux chances de base de toucher : 5 en attaque ; 4 en défense

Après tous les jets de dé de combat, soustrayez la valeur du terrain de la zone de combat des pertes du défenseur. Les pertes soustraites ne peuvent pas dépasser la force totale du défenseur.

Ensuite, les deux joueurs, en commençant par le défenseur, appliquent tous les pertes enregistrés par le défenseur. Le défenseur peut déduire une perte en faisant retraiter les unités en défense vers une zone adjacente sous contrôle ami et non contestée.

Si une attaque élimine toutes les unités en défense, les unités blindées peuvent effectuer un mouvement bonus de **percée** dans toute zone adjacente, quel que soit le contrôle. La percée dans une zone de forêt n'est autorisée que le long d'une route.

EFFETS DU NON RAVITAILLEMENT & DE LA PANNE DE CARBURANT

L'unité ne peut pas être activée et ne peut pas attaquer.

Se défend si elle est attaquée avec une chance de base de toucher de 2.

+2 pour l'attaquant si toutes les défenses sont non ravitaillés ou en panne de carburant.

Attrition : Une unité OOS le jour précédent et OOS pendant le contrôle du ravitaillement en cours et avec une unité ennemie dans sa zone perd un point de force. A partir du 23 Déc, les unités Alliées ne subissent pas d'attrition.

POINTS DE VICTOIRE

Le joueur Allemand (uniquement) gagne et perd des VPs pour les raisons suivantes :

* La zone avec une valeur de VP imprimée passe du contrôle Allié au contrôle Allemand : valeur de VP+.

* La zone avec une valeur de VP imprimée passe du contrôle Allemand au contrôle Allié : valeur de VP-.

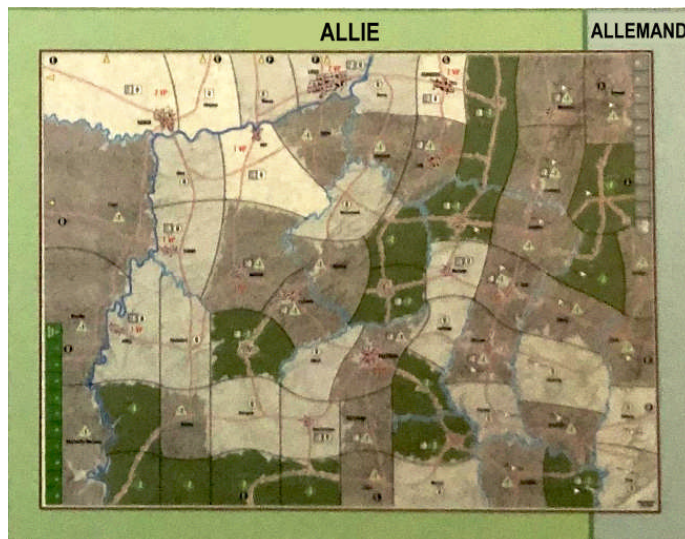
* Unité Alliée avec une force de départ de 4 ou plus éliminée (perd son dernier point de force) : +1 VP

* Unité Allemande avec une force de départ de 4 ou plus éliminée : -1 VP.

3 VP la première fois dans la partie, une unité Allemande est ravitaillée dans une zone contrôlée par les Allemands à l'ouest de la Meuse, déterminée après avoir terminé le contrôle du ravitaillement de la journée.

X VP où X est égale à la force d'une unité Allemande qui sort de la carte depuis l'une des cinq zones marquées par une flèche de sortie.

SOURCES DE RAVITAILLEMENT



EXEMPLE SEQUENCE DE JEU

Pour aider à illustrer le déroulement du jeu, voici un exemple de la séquence de jeu commençant par le premier tour du 16 Déc.

Tour de Surprise Allemand 1 : Le joueur Allemand prend son tour et avance le marqueur de Temps à la case 2 du Tour de Surprise.

Tour de Surprise Allemand 2 : Le joueur Allemand prend son tour et avance le marqueur de Temps à la case 3 du Tour de surprise.

Tour de Surprise Allemand 3 : Le joueur Allemand prend son tour et avance le marqueur de Temps à la case 0530

Note : la séquence de Tour de Surprise Allemande ci-dessus se produit avant le début de la journée du 16 Déc, selon la règle 5. La séquence de jeu standard est maintenant la suivante pour chaque jour.

0530 : Le Joueur Allemand prend son tour et avance le marqueur de Temps à la case 0700.

0700 : Le Joueur Allié prend son tour.

0700 : Le Joueur Allemand prend son tour et avance le marqueur de Temps à la case 0300.

0830 : Le Joueur Allié prend son tour.

0800 : Le Joueur Allemand prend son tour et avance le marqueur de Temps à la case 1000.

1000 : Le Joueur Allié prend son tour.

... et ainsi de suite, jusqu'à...

1730 : Le Joueur Allié prend son tour.

1730 : Le Joueur Allemand prend son tour et avance le marqueur de Temps à la case 1900.

1900 : Le Joueur Allié prend son tour.

LA JOURNEE SE TERMINE

Note : A partir du 23 décembre, l'ordre des joueurs est inversé avec le joueur Allié ayant l'initiative et commençant le tour à 0530 (et le joueur Allemand ayant le tour à 1900)

À partir de la séquence de jeu ci-dessus, notez ce qui suit :

* Seul le joueur ayant l'initiative reçoit un tour à 0530, et avance le marqueur de Temps après un tour.

* Seul le joueur qui n'a pas l'initiative reçoit un tour à 1900.

RESUME D'UN TOUR

1. Effectuer une activation (ou passer si autorisé).
2. Si vous êtes le joueur d'initiative, avancez le marqueur de temps.