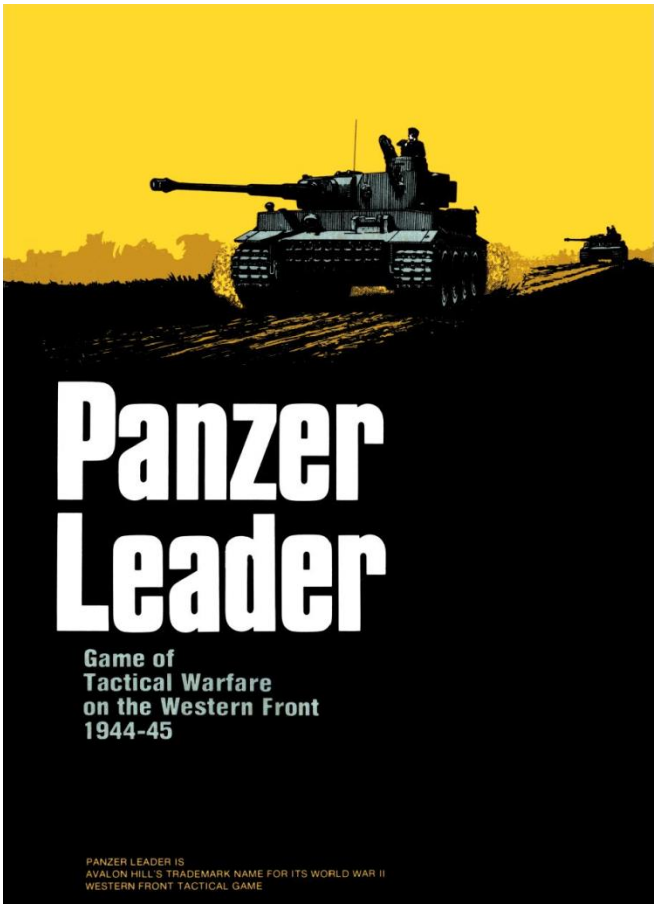




PANZER LEADER

Livret de règles

I	Introduction	Page 2
II	Composants du jeu	Page 2
III	Description générale du jeu	Page 2
IV	Séquence de jeu	Page 3
V	Mouvement	Page 3
VI	Empilement	Page 5
VII	Combat	Page 5
VIII	Épaves	Page 11
IX	Positions défensives	Page 11
X	Unités du Génie	Page 12
XI	Opérations amphibies	Page 14
XII	Appui tactique aérien	Page 15
XIII	Détail d'un tour de jeu	Page 16
XIV	Utilisation des scénarii	Page 17
XV	Règles optionnelles	Page 18
XVI	Règles expérimentales	Page 19
XVII	Exemples de jeu	Page 21
	Tables des unités	Page 24

I. INTRODUCTION

PANZER LEADER est un jeu réaliste de simulation au niveau tactique des combats qui se déroulèrent sur le front de l'Ouest lors de la seconde guerre mondiale. Les vingt situations présentées dans ce jeu couvrent tous les types de combat qui opposèrent les Alliés aux Allemands. Par ailleurs, la conception ouverte du système de jeu utilisé dans PANZER LEADER permet aux joueurs d'inventer ou de reconstituer les situations qu'ils auront choisies ; ce qui montre les possibilités quasi illimitées de ce jeu. Comme son fameux alter ego PANZERBLITZ (Combats tactiques entre formations blindées sur le front de l'Est, 1941 – 1945), PANZER LEADER ne représente pas seulement un jeu passionnant, mais est également une source d'informations historiques comparatives, illustrant les points forts et les points faibles des adversaires en présence : l'armée allemande d'un côté et les armées britannique et américaine de l'autre.

SI VOUS N'AVEZ JAMAIS JOUE À UN WARGAME AUPARAVANT, ne soyez pas effrayé par ce qui peut vous sembler une grande quantité de règles complexes. Parfois il faut de longues phrases pour exprimer de façon claire un concept simple. RAPPEL : ces règles sont basées sur une application du sens commun des opérations militaire de la vraie vie. Et ces règles sont simplement la transcription en termes de jeu de ces opérations militaires. Il n'est pas nécessaire de mémoriser toutes les règles. Lisez-les une première fois, jouez une ou deux fois un scénario facile, puis relisez les paragraphes qui vous semblent peu clairs en gardant à l'esprit l'expérience acquise lors des premières parties. Une fois les bases du déplacement et des combats mémorisées, les points délicats des règles s'éclairciront d'eux même.

UN MOT AUX JOUEURS VETERANS DES WARGAMES D'AVALLON HILL : Bien que ce jeu soit basé sur le système des règles de PANZERBLITZ, de nombreux changements et raffinements ont été introduits. Lisez TOUTES les règles avant de commencer à jouer car même certains paragraphes 'standards' des règles ont été revus et changés.

II. COMPOSANTS DU JEU

A. Matériel de jeu

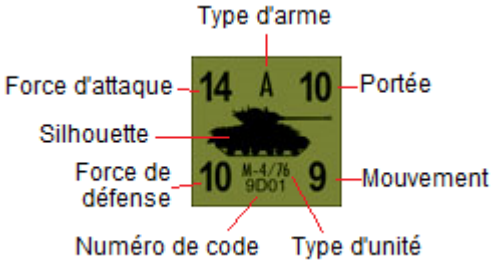
1. Une carte composée de quatre sections géomorphiques qui peuvent s'assembler de plusieurs façons afin de constituer plusieurs configurations de terrain.
2. Une feuille de 192 pions allemands prédécoupés.
3. Une feuille de 192 pions alliés prédécoupés.
4. 20 scénarii ou situations imprimés sur 7 feuilles de papier fort.
5. Un livret de règles
6. Un dé à 6 faces.

B. La carte

Les 4 sections de la carte représentent des conceptions variées de terrains rencontrés en France et en Allemagne. Chaque section de carte est identifiée par une lettre majuscule : 'A', 'B', 'C' et 'D' située au centre de celle-ci. Ces sections sont géomorphiques, c'est-à-dire que l'on peut les arranger et les juxtaposer de plusieurs manières différentes. Le grand bord de chaque section correspondant au grand bord d'une autre section de quelques manières qu'on les arrange, sauf pour le bord de mer de la section 'B'. Les petits bords de ces sections s'assembleront de façon similaire. L'échelle de la carte est de 250 mètres par hexagones. Reportez-vous à la Tables des Effets de Terrain pour avoir une explication complète des symboles imprimés sur les cartes et leurs effets sur le mouvement et les combats.

C. Les pièces du jeu

Les pions représentent des unités militaires de la taille d'un peloton (pour l'infanterie et les blindés) ou d'une batterie (pour l'artillerie) qui sont utilisées dans ce jeu. Ces pions seront plus simplement appelés unités par la suite. Les nombres portés sur ces pions représentent les différentes capacités dans les domaines du mouvement, de l'attaque, de la défense et de la portée de leurs armes. Les autres symboles ou silhouettes identifient ces unités.



Notez que toutes les unités motorisées sont représentées par une silhouette appropriée et que les unités non motorisées sont représentées par des symboles militaires standards.

CAPACITE DE MOUVEMENT : elle représente le nombre maximum d'hex qu'une unité peut franchir en un tour, exprimé en Points de Mouvement (MP).

FORCE D'ATTAQUE : elle représente la puissance offensive de base d'une unité, exprimée en Points de Combat.

FORCE DE DEFENSE : elle représente la puissance défensive de base d'une unité exprimée en Points de Combat.

PORTEE : elle représente la distance efficace maximum (exprimée en hex) à laquelle une unité peut utiliser ses armes contre des unités ennemies. *Exemple : une unité ayant une portée de 8 pourra tirer contre une unité ennemie située dans un rayon de 8 hex autour d'elle.*

III. DESCRIPTION GENERALE DU JEU

Chaque camp fait manœuvrer ses forces sur la carte, cherchant à détruire des unités ennemies ou à atteindre un objectif géographique. Les joueurs déplacent leurs pions et se combattent chacun à leur tour. Un tour complet (le tour du premier joueur et le tour du second joueur) représente six minutes de temps réel.

Dans un scénario donné, les forces en présence peuvent être inégales et un camp aura peut-être plus de chance de l'emporter que l'autre ; mais c'est essentiellement de

l'habileté tactique personnelle de chaque joueur dont dépendra l'issue du jeu. Le facteur chance introduit par l'utilisation du couple dé / table de résolution des combats représente seulement la part de hasard constamment présente dans tout combat réel.

IV. SEQUENCE DE JEU

PANZER LEADER se déroule en tour successifs. Le tour est divisé en deux parties égales : le tour du joueur Allié et le tour du joueur Allemand. Afin d'éviter les confusions possibles, chacun des tours de jeu des joueurs est subdivisé en quatre phases.

A. Tour de jeu du joueur Allié

1 **Phase de Combat** : le joueur Allié exécute toutes les attaques de ses champs de mines (le cas échéant), résout ses tirs directs et indirects et rédige ses ordres concernant les tirs indirects du prochain tour.

2 **Phase d'Appui Aérien** : le joueur Allié déplace toutes ses unités aériennes souhaitées. Le joueur Allemand exécute et résout ses attaques anti-aériennes. Le joueur Allié résout les attaques de ses chasseurs-bombardiers.

3 **Phase de Mouvement** : le joueur Allié peut déplacer toutes les unités qui n'ont pas tiré dans la Phase de Combat précédente.

4 **Phase d'assaut rapproché** : le joueur Allié exécute et résout toutes ses attaques en combat rapproché.

B. Tour de jeu du joueur Allemand

Le joueur Allemand suit le même processus que le joueur Allié.

C. Phase de fin de tour

Le pion marqué 'TURN NOW' est déplacé d'une case pour indiquer le changement de tour. On procède de la même façon pour tous les tours de jeu.

V. MOUVEMENT

Lors de sa Phase de Mouvement, un joueur peut déplacer toutes ses unités qui sont 'face visible' (non retournées). Chaque pion est déplacé dans la limite de sa capacité de mouvement en tenant compte du terrain (voir Table des Effets de Terrain).

A. Topographie

1. **La grille hexagonale** imprimée sur la carte est utilisée pour réguler les mouvements et les tirs. Un hex est considéré comme étant d'un type constant de terrain si on trouve tant soit peu de ce terrain dans cet hex. Les exceptions a cela sont les hex de ville dont les éventuel débordements dans d'autres hex sont ignorés. Le terrain affecte le mouvement et la défense comme indiqué dans la Tables des Effets de Terrain.
2. **Traits de couleur** : (sur les côtés d'hex) ils sont expliqués dans la section des règles 'Obstacles et Élévations'.
3. **Hex de mer** : ils ne peuvent être franchis que par des unités amphibies ou par des unités navires de débarquement transportant ou non d'autres unités.

On peut jouer sur les demi-hex de bord de carte que l'on considère comme des hex entiers.

B. Comment déplacer ses unités

1. Le mouvement se calcule en hex. Généralement, chaque unité dépense un point de mouvement (1 PM) par hex pénétré. L'entrée de certains hex coûte cependant plus d'un PM. La liste des cas particuliers est donnée dans la Table des Effets de Terrain.
2. Pendant son tour, un joueur peut déplacer tout ou partie de ses unités. Le mouvement est un acte volontaire, jamais obligatoire.
3. Les unités qui ont tiré lors de la Phase de Combat précédentes ne peuvent pas se déplacer lors de la Phase de Mouvement qui suit. Les unités 'dispersées' ne peuvent pas se déplacer (voir la section 'Comment combattre' et les Table de Résolution des Combats).
4. Chaque unité est déplacée isolément. Lorsqu'une unité a terminé son mouvement, on ne peut plus changer son trajet, sa position ou sa direction. On considère qu'une unité a terminé son mouvement lorsque le joueur entreprend de déplacer une autre unité.
5. Les unités ayant une capacité de mouvement de '1' peuvent se déplacer d'un hex par tour quel que soit le terrain.
6. Les unités peuvent traverser des hex contenant des unités amies. Elles ne peuvent cependant pas traverser ou s'arrêter dans des hex contenant le maximum d'unités amies permis par les limites d'empilement.
7. Les unités ne peuvent pas s'arrêter dans ou traverser des hex occupés par des unités ennemies (EXCEPTION : voir les règles d'attaque à fond).
8. Aucun mouvement ennemi n'est permis lors d'une Phase de Mouvement amie.
9. Aucun combat (ami ou ennemi) ne peut avoir lieu pendant la Phase de Mouvement (EXCEPTION : voir la règle d'attaque à fond et la règle optionnelle du tir d'opportunité).

C. Unités de Transport

1. Les unités de véhicules de transport de la classe 'C' ont la faculté de transporter des unités non motorisées (artillerie et infanterie). Chaque unité 'C' peut transporter une unité non-motorisée. On indique qu'une unité non-motorisée est transportée par une unité 'C' en la plaçant SOUS cette dernière. Ne placez donc jamais d'unité

non-motorisées sous une unité de transport, à moins que cette dernière ne la transporte.

2. Lors d'un tour quelconque, une unité 'C' peut soit charger, soit transporter soit décharger une unité, soit encore, réaliser une combinaison de ces opérations, suivant le type d'unité transportée.

    a. Les unités d'artillerie d'un calibre égal ou supérieur à 88mm (88, 90, 105, 107, 120, 150, 155, 170mm et les 8'') nécessitent l'utilisation de toute la capacité de mouvement de l'unité 'C' pour être attelées ou dételées. Cela implique que l'unité d'artillerie et l'unité 'C' doivent se trouver dans le même hex du début à la fin de la Phase de Mouvement.

    b. Les unités d'artillerie d'un calibre inférieur à 88mm (20, 37, 40, 57, 75, 76, 81mm et les 17 lbr) ainsi que les unités de Nebelwerfer, de 25 lbr et toutes les unités d'infanterie nécessitent l'utilisation de la moitié de la capacité de mouvement de l'unité 'C' pour être attelées ou dételées, chargées ou déchargées (les fractions de la capacité de mouvement seront arrondies à l'unité supérieure). L'unité 'C' peut se déplacer de la moitié (arrondie par défaut) de sa capacité de mouvement avant d'effectuer une de ces opérations, ou bien effectuer une de ces opérations et puis se déplacer de la moitié (arrondie par défaut) de sa capacité de mouvement. Les unités passagères ne peuvent pas se déplacer lors de la Phase de Mouvement où elles sont chargées ou déchargées.

    c. Les unités de transport ou leurs passagers qui ont tiré lors de la Phase de Combat immédiatement précédente, ou qui sont dispersés ne peuvent charger ou être chargés lors de cette Phase de Mouvement.

    d. La capacité de mouvement d'une unité 'C' ne peut pas être divisée pour effectuer des déplacements avant et après l'opération de chargement ou de déchargement dans la même Phase de Mouvement (voir b). Une unité de transport ne peut pas charger et décharger dans la même Phase de Mouvement.

    e. Une unité de transport ne peut pas charger ou décharger dans un hex si, ce faisant, elle viole les limites d'empilement.

3. Une unité de camions ou de wagons (transports hippomobiles) a, avec l'unité qu'elle transporte, une force de défense combinée d'un point de combat.

4. Les unités de Halftracks servant de transport utilisent leurs propres forces de défense lorsqu'elles sont attaquées. Les unités de Halftracks peuvent tirer tout en transportant d'autres unités.

5. On considère que l'unité de transport et son passager forment une seule unité pour les questions d'empilement (voir limites d'empilement) et de combat. Si le résultat d'un combat où ces unités sont engagées donne 'éliminé', les deux unités sont éliminées. Si le résultat est 'dispersion', les deux sont dispersées.

6. Seules les unités de blindés allemandes (chars, canons d'assaut, …) peuvent transporter des unités d'infanterie de la même manière que les unités 'C'. Chaque unité blindée peut transporter une unité passagère. EXCEPTION : les unités d'artillerie automotrice allemandes ne peuvent pas transporter d'autres unités.

    a. Si une unité blindée allemande est détruite alors qu'elle transporte une unité, les deux unités sont détruites. Les unités transportées par des unités blindées peuvent être attaquées seules (l'attaque ne concernant pas les unités blindées) ; dans ce cas, l'unité passagère a une force de défense de 1 point de combat. L'unité blindée qui transporte n'est pas affectée si seule l'unité passagère est attaquée. Dans ce cas, l'unité passagère est immédiatement débarquée si elle est dispersée, à moins que, ce faisant, on viole les règles d'empilement. Dans ce dernier cas, les deux unités (l'unité blindée et sa passagère sont dispersées.

    b. Les unités blindées allemandes peuvent tirer tout en embarquant ou débarquant leurs passagers. Toutes les autres règles concernant le transport s'appliquant cependant.

7. Voir la Table d'Identification des Unités pour connaitre les caractéristiques de toutes les unités.

D. Mouvement sur route

Les unités se déplaçant sur route le font à la vitesse permise par cette dernière, quel que soit le terrain de l'hex de route. Les unités se déplaçant sur route peuvent franchir des terrains qui, autrement, seraient infranchissables pour celles-ci. La route ne modifie pas la valeur défensive des autres terrains présents dans cet hex.

1. Les unités se déplaçant sur route n'utilisent qu'un demi-point de mouvement par hex de route pénétré. Entrer dans un hex de route à partir d'un hex sans route coûte le prix du terrain de l'hex de route (pas le prix de la route).

2. Les unités peuvent combiner librement le mouvement sur route et hors route (tout-terrain) dans un même tour.

3. Une unité ne peut passer d'un hex de route à un autre hex adjacent de la même route au prix de ½ PM que si cet hex ne contient pas plus de deux autres unités.

4. SI cet hex contient plus de deux unités, on devra payer le coût du terrain situé dans cet hex.

5. Si l'entrée d'un hex donné est interdite à une unité sauf par la route, cette unité ne pourra pas pénétrer dans cet hex s'il contient déjà plus de deux unités. EXEMPLE : une unité motorisée se déplaçant sur route à le vitesse de ½ PM pourra franchir un trait vert et entrer dans un

hex contenant déjà deux unités. Cela n'aurait pas été possible si cet hex avait contenu trois unités.

6. Les unités ne peuvent pas pénétrer dans les hex contenant des pions obstacles, de fortifications ou de champs de mines à la vitesse de ½ PM quel que soit le nombre d'unités déjà présentes dans ceux-ci. Les unités motorisées ne peuvent pas franchir un trait vert précédent un hex de route si cet hex contient des fortifications ennemies, des obstacles ou des champs de mines.

7. Souvenez-vous qu'une unité de transport et sa passagère ne forment qu'une unité et peuvent se déplacer sur route sans gêner les autres unités.

VI. EMPILEMENT

A. Les deux camps peuvent empiler un maximum de quatre unités par hex.

B. Lorsqu'une unité en transporte une autre, ces deux unités n'en forment qu'une au regard des limites d'empilement.

C. Les pions de champs de mines ne comptent pas dans les limites d'empilement.

D. Les pions de fortifications, d'obstacle et d'épaves comptent pour les limites d'empilement.

E. Les limites d'empilement s'appliquent tout le temps (EXCEPTION : les unités peuvent attaquer à fond des piles de quatre unités ennemies). Les unités ne peuvent s'arrêter dans ou traverser des hex contenant quatre unités (unités amies, obstacles, épaves, fortifications ou une combinaison de ces types de pions).

F. Voir la Table d'Identification des Unités pour connaître les limites d'empilement exactes de toutes les unités.

VII. COMBAT

A. Comment combattre

Lorsqu'elle engage le combat avec une autre unité, l'unité attaquante compare sa force d'attaque avec la force de défense de l'unité attaquée. Cette comparaison donne un rapport de forces attaquant – défenseur, qui est arrondi à l'unité inférieure en faveur du défenseur, de manière à correspondre aux différents rapports de forces donnés par la Table des Résolutions de Combat (TRC). EXEMPLE : 11 à 3 est arrondi à 3 contre 1 ; lancez un dé et appliquez le résultat indiqué par la TRC à l'unité attaquée.

B. Feux des armes à tir tendu (Tir direct)

1. Les feux des armes à tir tendu sont exécutés lors de la Phase de Combat d'un joueur. Seul, le joueur dont c'est le tour peut attaquer ; l'autre joueur étant considéré comme le défenseur.

2. Un joueur peut effectuer autant d'attaques qu'il le souhaite (dans les limites imposées par les règles sur le combat). Un joueur n'est jamais obligé d'attaquer ; le fait d'attaquer est volontaire, pas obligatoire.

3. Une unité donnée ne peut attaquer que des unités ennemies se trouvant à sa portée. Les unités d'infanterie dont la portée est suivie d'un astérisque peuvent attaquer des unités ennemies situées à une distance égale à deux fois cette portée mais avec une force d'attaque réduite de moitié.

4. Une seule unité ne peut pas attaquer plus d'un hex occupé par l'ennemi dans la même Phase de Combat. Les forces d'attaque et de défense ne peuvent pas être transférées d'une unité à une autre. Les forces d'attaque et de défense d'une unité forment un tout indivisible.

5. Une unité peut être attaquée par plusieurs autres unités. Toutes les unités qui attaquent une même unité ennemie doivent additionner leurs forces d'attaque en une seule force d'attaque combinée avant de calculer les rapports de force. Une unité ne peut tirer qu'une fois par Phase de Combat.

6. Les unités qui tirent lors de la Phase de Combat du tour d'un joueur ne peuvent pas se déplacer lors de la Phase de Mouvement qui suit.

7. Toutes les unités qui effectuent un tir tendu contre une unité ennemie doivent être capable de tracer une ligne de tir droit sur l'hex cible. Une ligne de tir, comme il est expliqué dans la section Obstacles et Élévations des règles, est une ligne droite tracée entre le centre de l'hex du tireur et le centre de l'hex cible, libre de tout obstacle géographique.

8. L'attaquant peut choisir comme cible privilégiée de son attaque toute unité ou combinaison d'unités ennemies situées dans l'hex cible. Les unités se trouvant dans l'hex cible mais ne subissant pas l'attaque ne subissent pas non plus les résultats de ce combat..

9. Les attaques en tir direct sont résolues sur la Table des Résolutions des Combats selon la procédure décrite plus haut au paragraphe A.

C. Tir indirect

1. Les tirs indirects comme les tirs tendus sont exécutés lors de la phase de combat d'un joueur.

2. Seules les unités des classes « M » et « (H) » (entre parenthèses, à l'exclusion des unités de la classe « H ») peuvent utiliser le tir indirect.

3. Contrairement au tir tendu, pour exécuter un tir indirect, on devra noter secrètement les coordonnées de l'hex

cible et les unités attaquantes au début de la Phase de Combat du tour précédent celui où le tir devra être effectué. (Note : les unités d'artillerie qui sont dispersées ne peuvent pas effectuer de tir indirect). Au tour suivant la rédaction de ces ordres de tirs indirects, ces tirs devront être effectués tels qu'ils ont été prévus, même si la cible s'est dérobée ou a changé de nature SI on décide de faire tirer les unités attaquantes ; car ces unités ne sont obligées d'attaquer, mais si elles le font, ce sera contre les hex cibles prévus.

4. Comme son nom l'indique, le tir indirect diffère du tir tendu en ce qu'il n'est pas nécessaire de tracer une ligne de tir directe entre l'unité attaquante et sa cible (c'est-à-dire qu'il n'est pas nécessaire que la cible soit en vue de l'unité attaquante). Pour que certaines unités d'artillerie puissent effectuer un tir indirect contre une cible, il est seulement nécessaire qu'une unité amie (de l'unité d'artillerie) ait une ligne de tir directe jusqu'à cet hex cible. Lorsque la cible se trouve dans un hex de ville ou de forêt, l'unité de repérage devra être adjacente à l'hex cible pour permettre le tir indirect d'unités amies. Le tir indirect sera également autorisé si l'unité cible dissimulée dans un hex de ville ou de forêt s'est découvertes en ouvrant le feu (voir la section Reconnaissance).

5. Toute unité combattante qui peut théoriquement exécuter des tirs tendus peut être utilisée pour repérer (voir) les cibles pour les unités utilisant des tirs indirects. Les unités de camions et de wagon ne le peuvent pas, car sans radio.

6. Les tirs indirects sont dirigés contre des hex donnés, mais pas contre des unités ennemies particulières. On peut ordonner des tirs indirects contre des hex vides au moment précis où on rédige les ordres si on s'attend par exemple, que l'ennemi les occupe le tour suivant, auquel cas il subirait ces tirs.

7. Les unités transportées ou dispersées ne peuvent pas effectuer de tirs indirects. Les unités que l'on aura désignées pour effectuer un tir indirect ne pourront pas se déplacer entre le moment où les ordres de tirs sont rédigés et celui où le tir est exécuté.

8. Si toutes les unités repérant un hex cible sont détruites, dispersées, ou se sont déplacées entre le moment de la rédaction des ordres de tir indirect et le moment du tir, ce tir peut être dispersé. Pour déterminer le degré de dispersion du tir dans ce cas, lancez un dé et consultez la Table Dispersion suivante :

Résultat du dé	Effet
1-2	Le tir indirect a atteint sa cible de plein fouet
3-5	Le tir indirect atteint un des six hex adjacents à la cible. Consultez le diagramme de dispersion pour savoir lequel.
6	Le tir indirect est trop largement dispersé, aucune unité n'est touchée.

Si le tir indirect est dispersé, il conserve cependant toute sa puissance sur l'hex atteint (qui est désigné par un jet de dé), et les unités qui occupent cet hex (amies ou ennemies) en subissent les conséquences.

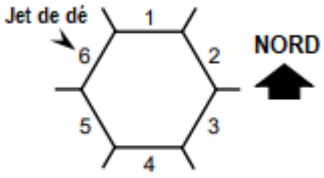


Diagramme de dispersion

9. Le tir indirect est dirigé contre toutes les unités occupant l'hex cible.

10. Les tirs indirects sont résolus de manière différente des autres types d'attaque. Pour chaque tir indirect, suivez le processus ci-dessous :

    a. Totalisez le nombre de points de combat tirés et divisez ce total par le nombre d'unités présentes dans l'hex cible. Souvenez-vous qu'une unité de transport et sa passagère ne font qu'une, ainsi qu'un pion de fortification et l'unité qui l'occupe.

    b. Cette force d'attaque réduite est alors appliquée à chaque unité présente dans l'hex cible, comme s'il y avait un combat contre chacune d'elles. On lance alors le dé pour chacune de ces petites batailles et on applique les résultats.

    c. *Exemple : 80 points de combat sont tirés indirectement sur une case contenant trois unités allemandes : une unité du Génie (Force de Défense 10), une unité d'infanterie (8) et une unité de mortier de 81mm (3). Ce qui donne 80 : 3 = 26 (Force d'attaque réduite). Appliqué à chacune des unités attaquées, ce résultat donne trois rapports de force : 26/10 (2/1), 26/8 (3/1) et 26/3 (4/1). Le dé est lancé trois fois sur les colonnes 2/1, 3/1 et 4/1 et les résultats sont appliqués immédiatement à chacune des trois unités allemandes.*

11. Le tir indirect ne peut pas être combiné avec le tir direct contre la même cible dans la même Phase de Combat.

12. Note : Les unités de la classe « (H) » ne peuvent utiliser le tir indirect que contre des cibles situées à une distance supérieure au quart de leur portée (les fractions sont arrondies à l'unité inférieure). *Exemple : une unité d'artillerie britannique de 25 lbr (portée 35 hex) ne peut pas tirer indirectement sur des cibles situées dans un rayon de 8 hex autour d'elle.*

D. Attaque à fond

1. Seules les unités blindées peuvent attaquer à fond des unités ennemies situées en terrain libre (y compris les hex de route et les hex de sommet de terrain libre).

2. Contrairement aux autres méthodes d'attaque, les attaques à fond s'effectuent et sont résolues lors des Phases de Mouvement (les limites d'empilement sont ignorées dans ce cas). Toutes les unités effectuant une attaque à fond sont déplacées avant de résoudre l'attaque.

3. Pour exécuter une attaque à fond contre une unité ou contre une pile d'unités, déplacez vos unités blindées attaquantes droit à travers l'hex occupé par l'ennemi et stoppez les dans l'hex suivant qui devra être exactement opposé à l'hex d'entrée par rapport à l'hex attaqué. Les unités exécutant une attaque à fond devront s'arrêter dans leur hex de « sortie » et ne pourront plus se déplacer lors de cette Phase de Mouvement. Si l'hex de sortie est occupé par des unités ennemies, l'attaque à fond ne pourra pas avoir lieu. Les unités exécutant une attaque à fond ne peuvent pas se déplacer sur route à la vitesse de ½ PM, mais peuvent utiliser cette route pour franchir les obstacles de terrain. Ces unités devront posséder suffisamment de points de mouvement pour atteindre l'hex de sortie. Il n'est pas nécessaire que l'hex de sortie soit composé de terrain libre, ni, d'ailleurs, l'hex d'entrée ; seul l'hex cible devra être en terrain libre.

4. Des unités qui attaquent à fond augmentent la puissance de leur attaque. Déterminez d'abord le rapport de force attaquant/attaqué, puis augmentez le rapport d'un point en faveur de l'attaquant. *Exemple : un rapport de 3/1 devenant 4/1,…* Ceci fait, retirez deux points au résultat de votre jet de dé. *Exemple : un jet de dé de 4 devenant égal à 2.*

5. Une pile ennemie est considérée comme un tout dans une attaque à fond. Plusieurs unités blindées peuvent attaquer à fond une pile d'unités ennemies et les unités attaquantes ne sont pas obligées d'avoir les mêmes hex d'entrée/sortie tant qu'elles traversent le même hex. Elles doivent cependant combiner leurs forces d'attaque en une seule force d'attaque combinée. En d'autres termes, une unité d'une pile d'unités ne peut pas subir plus d'une attaque à fond par Phase de Mouvement.

6. Lorsque vous déterminez les rapports de force dans une attaque à fond, utilisez seulement les forces de défense et d'attaque telles qu'elles sont imprimées sur les pions. Ne doublez ni ne réduisez les forces d'attaque et de défense comme c'est indiqué sur la Table d'Efficacité des Armes ; utilisez seulement le bonus d'attaque à fond défini au paragraphe 4 ci-dessus.

7. Les unités ayant exécuté une attaque à fond ne pourront pas tirer lors de la Phase de Combat qui suit cette attaque.

8. Les unités se trouvant dans un hex où il y a déjà des obstacles, des épaves, des champs de mines ou des fortifications ne peuvent pas être attaquées à fond.

9. L'artillerie autoportée allemandes (Maultier, Wespe et Hummel) ne peut pas effectuer d'attaque à fond. Les unités de semi chenillés ne peuvent pas effectuer d'attaque à fond contre des unités blindées ennemies (y compris contre les unités de semi chenillés ennemies). Voyez la Table d'Identification des Unités pour savoir qu'elles sont les possibilités d'attaque à fond.

E. Combats rapproché

Toutes les unités d'infanterie et du Génie allemands et alliés ont la possibilité d'utiliser le combat rapproché au lieu d'effectuer une attaque normale. Les attaques en combat rapproché ont lieu lors de la Phase d'Assaut d'un joueur.

1. Les unités d'infanterie ou du Génie attaquant en combat rapproché doivent être adjacentes à l'unité ou à la pile ennemie attaquée.

2. Les unités attaquant en combat rapproché ne peuvent pas effectuer d'attaques normales dans le même tour.

3. Les unités qui ont été transportées lors de la Phase de Mouvement d'un tour ne peuvent pas attaquer en combat rapproché lors de la Phase d'Assaut de ce même tour. Les unités peuvent cependant se déplacer, puis utiliser les tactiques d'attaque en combat rapproché dans le même tour. (Note : les attaques à fond et les attaques en combats rapprochés sont les seules exceptions à la règle générale qui interdit de se déplacer et de combattre dans le même tour).

4. Des unités attaquant en combat rapproché voient l'efficacité de leurs attaques augmenter : on retire deux au jet de dé pour ces attaques. La pile des unités attaquées doit être considérée comme un tout, c'est-à-dire comme ayant une seule force de défense combinée, et elle ne peut subir qu'une attaque en combat rapproché par tour de jeu.

5. Si des unités d'infanterie et du Génie empilées ensembles attaquent en combat rapproché un même défenseur, l'efficacité de leur attaque est encore augmentée : le rapport de force est décalé d'une colonne en faveur de l'attaquant (donc, par exemple, un rapport de force de 3 contre 1 devient du 4 contre 1). Ce bonus s'additionne toujours avec le modificateur de -2 au résultat du jet de dé. Pour cela, il doit y avoir au moins une unité du Génie empilée avec au moins une unité d'infanterie.

6. Les unités de mitrailleuses (section de MG) Alliées ne peuvent effectuer des attaques en combat rapproché que si elles se trouvent empilées avec au moins une unité d'infanterie (Infanterie, Génie ou Éclaireur) qui, elle aussi attaque en combat rapproché le même défenseur.

7. Le combat rapproché est la seule manière pour des unités de la classe « I » (équipées d'armes d'infanterie) d'attaquer des unités blindées.

8. Tous les types d'unités peuvent être attaqués en combat rapproché dans tous les types de terrain, sauf à partir d'hex de cours d'eau.

9. Les attaques en combat rapproché ne peuvent pas être effectuées contre des cibles situées dans des hex de mer.

F. Rapport Arme / Cible

1. Le type d'arme principale d'une unité est symbolisé par une lettre majuscule imprimé en haut au centre des pions.

   « I » Armes légères d'infanterie
   « A » Armes à munitions performantes anti blindage
   « H » Armes tirant des obus hautement explosifs
   « (H) » Armes tirant des obus hautement explosifs à capacité de tir indirect
   « M » Mortiers (similaires à la classe « (H) »

2. Table d'Efficacité des Armes

   a. L'efficacité des armes varie suivant la nature de la cible et la portée à laquelle se trouve celle-ci. Ceci est rendu dans la Table d'Efficacité des Armes en doublant ou en diminuant de moitié la force d'attaque d'une unité en conséquence. Notez que la demi-portée est toujours arrondie à l'unité inférieure ; ainsi l'unité attaquante perd une fraction de sa portée (*Exemple : la moitié de 9 sera 4*). La moitié de la force d'attaque n'est cependant jamais arrondie : la moitié de 13 sera donc 6,5.

   b. En effectuant une attaque en tir direct contre une pile d'unités ennemies de différents types (blindés ou non), déterminez quel type d'unité prédomine dans la pile ; traitez alors toute la pile comme si elle n'était constituée que de ce type prédominant d'unités. Si les unités de la pile sont également réparties entre deux types (blindés et non blindés), traitez toute la pile comme s'il s'agissait du type le moins favorable à la ou aux unités attaquantes. Les unités transportées sont ignorées, seule compte l'unité de transport. Les fortifications sont considérées comme des cibles blindées et les unités qui les occupent sont ignorées.

   c. Les unités situées dans des villes sont considérées comme des cibles blindées, qu'elles le soient réellement ou non. Les unités empilées dans une ville doivent toutes être attaquées ensembles, leurs forces de défense étant combinées en une seule SI on les attaque en tir direct.

   d. Les fortifications sont toujours considérées comme des cibles blindées.

   e. On n'utilise pas la Table d'Efficacité des Armes dans les attaques à fond.

   f. Les classes d'armes « H » et « M » ont toujours leurs forces d'attaque diminuées de moitié (n'arrondissez pas, conservez les fractions) lorsqu'elles attaquent des unités blindées à une portée inférieure ou égale à 6 hex.

   g. Les unités d'infanterie dont la portée est suivie d'un astérisque peuvent attaquer des unités ennemies situées à une distance égale à deux fois cette portée avec une force d'attaque réduite de moitié.

G. Obstacles et Élévations

1. La carte est une représentation en deux dimensions d'un espace à trois dimensions. La topographie du terrain, outre le fait qu'elle affecte le mouvement et la défense, modifie également la capacité d'une unité attaquante à tirer sur une unité donnée en obstruant parfois la ligne de tir. Les armes employées dans ce jeu étant principalement des armes à tir tendu, une unité ne pourra pas tirer sur une cible qu'elle ne verra pas (c'est-à-dire que la ligne de tir doit être dégagée entre le tireur et sa cible).
   Les symboles de terrain situent sur la carte les obstructions potentielles des lignes de tir et les symboles d'obstacles (traits de couleur) montrent dans quelles directions précises le tir est empêché. Ces symboles (les traits de couleur) sont colorés selon un code indiquant le type d'obstacle qu'ils représentent.

2. Il y a en gros, trois types d'obstacles qui obstruent la ligne de tir et empêchent par conséquent le tir :

   a. Obstacles bas : arbres, forêts, en vert sur la carte ; obstacles de 10 à 20 mètres de haut.

   b. Obstacles moyens : côtes, en marron sur la carte ; obstacles de 60 à 70 mètres de haut.

   c. Obstacles élevés : sommets et falaises, en orange sur la carte ; obstacles de 100 à 140 mètres de haut.

3. Le fait de « voir par-dessus » ces obstacles dépend des altitudes respectives de l'unité attaquante d'une part et de sa cible potentielle d'autre part. Les unités en elles-mêmes ne sont pas considérées comme des obstacles aux tirs et les joueurs peuvent tirer par-dessus ou « au travers » toutes les unités, amies ou ennemies.

   a. Une unité peut donc se trouver à trois niveaux :
      a. Au niveau du sol : 0 m,
      b. Sur une côte : 50-60 m,
      c. Sur un sommet : 100-140 m.

   b. L'altitude d'une unité est bien entendu déterminée par le terrain où elle se trouve. La Table de Situation de la cible montre, d'une manière générale, quels sont les symboles qui obstruent la ligne de tir dans les différents cas possibles.

H. Exceptions dans la défense des côtes et des sommets

Comme il est indiqué sur le Table des Effets de Terrain, une unité tirant à tir tendu contre une unité ennemie se trouvant sur une côte ou sur un sommet n'utilise que la moitié de sa force d'attaque. Il y a cependant quelques cas exceptionnels

dans lesquels l'attaquant conserve toute sa force d'attaque. Ces cas sont les suivants :

1. Lorsque l'unité attaquante et l'unité attaquée sont toutes deux sur des hex de sommet, alors l'unité attaquante conserve toute sa force d'attaque.

2. Lorsque l'unité attaquée se trouve sur une côte ; l'unité attaquante conserve toute sa force d'attaque si elles sont adjacentes, quel que soit leur altitude respective. *Exception : si un trait marron sépare attaquant et défenseur, la force d'attaque de l'attaquant est réduite de moitié. Des unités se trouvant sur une côte peuvent parfaitement être attaquées par des unités qui ont toute leur force d'attaque et en même temps par des unités qui ont leur force d'attaque diminuée de moitié.*

3. Les unités utilisant le tir indirect conservent toujours toute leur force d'attaque quel que soit l'altitude du tireur et de la cible (sauf tir dispersé, bien entendu).

4. Dans tous les cas de figure autres que ceux décrits ci-dessus, une unité attaquante (quel que soit son altitude) a toujours sa force d'attaque diminuée de moitié lorsqu'elle tire à tir tendu contre des unités situées sur des côtes ou sur des sommets.

I. Comment déterminer la Ligne de Tir

Dans la réalité, la ligne de tir est une ligne parfaitement droite, tracée du centre de l'hex de l'unité attaquante (indiqué par un point) au centre de l'hex cible. Le point inscrit dans chaque hex représente le centre de celui-ci. La ligne de tir peut être déterminée en joignant les centres des hex de l'unité attaquante et de sa cible avec un fil. Utilisez la Table de Situation de la Cible et la section « Obstructions de la Ligne de Tir » pour déterminer si un hex de ville quelconque ou un trait de couleur se trouvant sur la ligne de tir obstrue ou non cette dernière.

J. Obstructions de la Ligne de Tir

1. Seuls les traits de couleur (marron, vert ou orange) ou les hex de ville se trouvant sur la Ligne de Tir peuvent l'obstruer.

    a. La Ligne de Tir est obstruée si elle traverse un trait de couleur dans sa longueur. Note spéciale : elle n'est pas obstruée s'i s'agit d'un trait marron relié à un trait orange.
    b. Si la Ligne de Tit passe exactement par l'extrémité d'un trait de couleur (extrémité non reliée à un autre trait), le défenseur a le bénéfice du doute et la ligne de tir est obstruée. Ces traits de couleur, même s'ils ne recouvrent pas entièrement un côté d'hex, empêchent cependant le tir à travers tout ce côté.

2. Lorsqu'on tire à partir d'une côte ou d'un sommet sur une cible située au niveau du sol, la ligne de tir est obstruée si la cible se trouve juste derrière une case de ville ou un trait vert. « Juste derrière » signifie que la cible est adjacente à un hex de ville de manière à ce que ce dernier bloque la ligne de tir, ou bien que le trait vert forme l'un des côté de l'hex où se trouve la cible et soit placé de manière à bloquer la ligne de tir.

3. Lorsqu'on tire à partir du niveau du sol sur une cible située sur une côte ou sur un sommet, la ligne de tir est obstruée si l'unité attaquante se trouve juste derrière une case de ville ou juste derrière un trait vert.

4. Lorsqu'on tire d'un sommet sur une cible au niveau du sol, la ligne de tir est obstruée par les traits marron qu'elle coupe, **si et seulement si** ces traits sont plus proches de la cible que de l'unité attaquante ou bien se trouvent exactement à égale distance entre les deux. Pour déterminer la position des traits marron relativement à l'unité attaquante et à la cible, comptez le nombre de côtés d'hex que franchit la ligne de tir (y compris le côté d'hex de l'unité attaquante et celui de l'hex cible).

5. Lorsqu'on tire à partir du niveau du sol sur une cible située sur un sommet, la ligne de tir est obstruée par les traits marron qu'elle coupe, **si et seulement si** ces traits sont plus proches de l'unité attaquante que de la cible ou bien si ce trait se trouve à égale distance entre les deux.

6. Remarquez que la note 3 est l'inverse de la 2 et que la 5 est l'inverse de la 4.

7. Le seul cas où la ligne de tir n'est pas obstruée lorsqu'elle coupe plus d'un trait orange (sommet) est celui où la cible et l'unité attaquante se trouvent toutes les deux sur des hex de sommet. Dans tous les autres cas, la ligne de tir est obstruée si elle traverse plus d'un trait orange.

8. Quels que soient les obstacles ou le terrain, une unité peut toujours tirer sur une cible qui lui est adjacente (quel que soit la différence d'altitude).

9. Il y a parfois des forêts ou des villes au sommet d'une hauteur. Dans ce cas, les traits verts et les hex de ville interdisent tout tir, quel que soit les altitudes respectives de la cible et de l'unité attaquante (sauf si elles sont adjacentes – voir note 8).

10. Si l'unité attaquante et sa cible sont toutes deux au niveau du sol, tous les traits (vert, marron et orange) et tous les hex de ville obstruent la ligne de tir (exception : note 8).

11. Notes sur les particularités des cartes :

    a. Dans certains cas, les hex de côtes ne possèdent pas de trait marron. La raison en est que ces traits représentent, matérialisent l'endroit où ces courbes s'incurvent, forment des « crêtes » qui obstruent les lignes de tir. En conséquence, si une côte est relativement « plane », c'est-à-dire si elle ne forme pas de replis, elle n'obstrue pas les lignes de tir.

    b. Dans certains autres cas, deux ou plusieurs côtes peuvent être contigües sans qu'il y ait de sommet entre elles et forment alors une crête. Les traits

marron représentent l'épine dorsale de ces crêtes. NOTE : Lorsqu'on tire à partir d'un sommet sur un de ces hex bordés par une crête, l'épine dorsale (trait marron) de cette crête n'obstrue pas la ligne de tir et réciproquement.

c. Certains hex contiennent des côtes et des forêts. Dans ces hex, les effets de terrain se combinent. NOTE : les traits verts bloquent la ligne de tir dans les hex de côte ou de sommet exactement de la même manière qu'ils le feraient au niveau du sol.

d. La carte « B » contient des configurations de terrain inhabituelles, formées d'hex de côtes et de sommets. Pour simplifier la détermination des lignes de tir, seuls les hex bordés par des cases de côtes ont été dessinés comme des hex de sommet (c'est-à-dire entourés de traits orange). Lorsque vous déterminerez les lignes de tir (particulièrement dans les hex intérieurs de la carte « B ») considérez tous les hex comme étant au niveau du sol, sauf si une ligne de tir coupe à la fois un trait orange et un symbole de côte ou de falaise.

e. Notez que le plateau entouré de falaises (vers la mer) et de côtes (vers la terre ferme) forme une sorte de môle, le terrain alentours se trouvant plus bas (sauf pour le seul hex orange qui le relie au relief des côtes et qui est traité de la même manière –décrite ci-dessus – que les autres).

K. Cours d'eau

Les ruisseaux et les petites rivières de l'Europe du nord sont caractérisés par leurs nombreux méandres, leurs bords à pic et leurs fonds vaseux. Ils forment souvent d'importantes dépressions et sont bordés d'une épaisse végétation qui offre un abri sûr contre les observations ennemies. Bien que leurs cours ne soient pas exceptionnellement rapides, la profondeur de leurs eaux lentes et la consistance boueuse de leurs lits les rendent infranchissables aux véhicules :

1. Les unités motorisées (y compris les camions) ne peuvent jamais pénétrer dans un hex de cours d'eau sauf par les hex de pont (non détruits).

2. Les unités non motorisées peuvent pénétrer dans des hex de cours d'eau, mais seulement après avoir lancé un dé qui leur indiquera si elles peuvent le faire ou non. Un résultat de 1, 2 ou 3 permet à ces unités de pénétrer dans un tel hex. Si le jet de dé n'est pas réussi, l'unité en question ne pourra pas se déplacer lors de cette Phase de Mouvement. NOTE : le dé devra être lancé pour tout hex de cours d'eau dans lequel une unité tente d'entrer.

3. Les unités se trouvant dans des hex de cours d'eau ne peuvent attaquer en aucune manière.

4. Les unités se trouvant dans des hex de cours d'eau ne peuvent pas être attaquées par des unités se trouvant au niveau du sol, sauf si ces dernières leurs sont adjacentes.

5. Les unités se trouvant dans des hex de cours d'eau peuvent être attaquées par des unités situées sur des côtes ou sur des sommets, si ces dernières peuvent tracer une ligne de tir libre (non obstruée) jusque dans ces hex de cours d'eau. Considérez que l'unité dans un hex de cours d'eau se trouve au niveau du sol pour la Table de Situation de la Cible.

6. Les ponts permanents ou temporaires sont équivalents à du terrain libre dans tous les cas (sauf pour le cas où un pont temporaire est établi dans un hex de cours d'eau contenant également de la forêt, …) L'hex de cours d'eau que traverse un pont est toujours considéré comme du terrain libre, même si la route qui passe sur le pont ne permet plus aux unités de se déplacer à la vitesse d'un demi PM (à cause des épaves, des obstacles ou des unités qu'elles transportent, …). Si le pont est détruit, cet hex sera traité comme un hex de cours d'eau normal.

L. Reconnaissance, repérage



1. Lorsqu'une unité ennemie se trouve dans un hex de forêt ou de ville, elle ne peut pas être attaquée par une unité amie qui ne lui est pas adjacente, à moins qu'elle n'ait été repérée par au moins une unité amie. Les unités ennemies sont repérées si :

   a. Il y a une unité amie non dispersée adjacente à l'unité ennemie.

   b. L'unité ennemie a ouvert le feu lors du tour précédent du joueur, tout en étant en vue d'une unité amie et que cette unité amie puisse toujours tracer une ligne de tir libre jusqu'à l'unité ennemie. NOTE : l'unité amie ne doit pas être dispersée. Placez un marqueur « repéré » (Spotted) sur les unités ennemies qui ont été repérées parce qu'elles ont ouvert le feu. Ce marqueur reste ne place tant que l'unité repérée reste en vue d'une unité amie non dispersée, ou que les unités amies qui effectuent ce repérage n'ont pas toutes été dispersées, ou encore, jusqu'à ce que l'unité ennemie se déplace dans une case de ville ou de forêt non encore repérée.

2. Les unités de reconnaissance ne doivent pas être dispersées au moment où elles dirigent le tir d'autres unités. En regard du paragraphe « b » ci-dessus, une unité de reconnaissance ne doit pas avoir été dispersée depuis le moment où l'unité ennemie o ouvert le feu.

3. Les unités de camions et de fourgons ne peuvent pas effectuer de reconnaissance, que ce soit pour le tir direct ou pour le tir indirect.

VIII. EPAVES



Lorsqu'une unité blindée ou une fortification est détruite lors d'un combat, elle est retirée du jeu et remplacée par un pion Épave, à concurrence de trois pions épaves par hex :

a. Les épaves ne peuvent pas être déplacées ou retirées du jeu.

b. Chaque épave compte pour une unité dans les limites d'empilement.

c. La présence d'épaves n'a aucun effet sur les combats

d. NOTE : il y a une limite au nombre d'épaves qui peuvent être accumulées dans un hex donné. On ne peut pas placer plus de trois pions épaves par hex. Si une unité blindée est détruite dans un hex contenant déjà trois épaves, on ne rajoute pas un quatrième pion épave ; l'unité blindée est simplement retirée du jeu.

IX. POSITIONS DEFENSIVES



A. Mines

1. Le joueur qui dispose de champs de mines dans son ordre de bataille les dispose où il veut sur la carte, à moins que l'emplacement ne soit précisé sur la Carte de Situation. Chaque pion de mines représente un champ de mines installé dans un hex.

   a. Un seul pion de mines peut être placé par hex. Ils ne peuvent pas être placés dans la mer, dans une ville, sur un pont ou dans un marais.

   b. Une fois placées, les mines ne peuvent pas être déplacées

   c. Les mines n'ont pas d'ami et affectent les deux camps.

2. Dès qu'une unité passe sur un champ de mines ; elle doit s'arrêter.

3. L'adversaire du joueur qui a posé les mines lance alors un dé lors de sa Phase de Combat pour déterminer les effets de ce champ de mines sur les unités s'y trouvant. Le champ de mines attaque toutes les unités dans un rapport de force de 2 contre 1, quel que soit le terrain. Chaque unité se trouvant dans un champ de mines est attaquée séparément. Les unités survivantes pourront quitter le champ de mines au tour suivant.

4. Les unités dispersées par un champ de mines ne peuvent pas le quitter et subissent à nouveau l'attaque de ce champ de mines au tour suivant.

5. Un champ de mines reste toujours actif, jusqu'à ce qu'il soit retiré (déminé) par une unité du Génie.

6. Les champs de mines ne comptent pas dans l'empilement.

7. Les attaques de champs de mines ont lieu avant les attaques normales lors des Phases de Combat et n'excluent pas les attaques en tir tendu ou indirect lors de la même Phase de Combat.



B. Obstacles

Les pions obstacles (marqués d'une croix) représentent des tranchées anti-char, des barbelés, des arbres abattus et tout ce qui peut gêner ou empêcher le mouvement.

1. Les obstacles peuvent être placés partout sur la carte (sauf dans les cases de mer) ; pas plus d'un obstacle par hex.

2. Une unité ne peut pénétrer dans un hex contenant un obstacle que si elle débute son tour adjacente à ce dernier. Une fois dans l'hex de l'obstacle, l'unité doit s'arrêter et ne peut pas aller plus loin lors de ce tour. Elle pourra quitter normalement cet hex au tour suivant.

3. Les obstacles n'obstruent pas les lignes de tir et n'ont aucun effet sur les combats.

4. Un pion obstacle compte pour une unité pour l'empilement.

5. Les obstacles restent en place jusqu'à ce qu'une unité du Génie les retire.

6. Un pion obstacle sur un hex de route annule la route dans cet hex. Les unités motorisées ne peuvent pas franchir un trait vert en se rendant dans un hex adjacent où il y a un obstacle.

C. Fortifications (bunkers, redoutes, blockhaus, positions préparées,…)



1. Les fortifications peuvent être placées où le joueur le souhaite (sauf dans les hex de marais, de mer, de plage ou de cours d'eau) ou comme indiqué sur la Carte de Situation.

2. Les fortifications et les unités qui les occupent comptent pour une seule unité pour les limites d'empilement.

3. Les unités occupant des fortifications utilisent la force de défense des fortifications, à l'exclusion de leurs propres forces de défense. Les fortifications sont considérées comme des cibles blindées. Le terrain et l'efficacité des armes sont pris en compte dans la défense des fortifications. Tous les types d'unités peuvent occuper des fortifications, dans les limites normales d'empilement (voir ci-dessous).

4. Les unités peuvent attaquer à partir des fortifications en utilisant leurs forces d'attaque normales.

5. Si une fortification est détruite, les unités qui l'occupent sont également détruites. Les fortifications détruites sont remplacées par des pions obstacle quel que soit le type d'unités qui les occupaient.

6. La fortification elle-même n'a pas de force d'attaque et ne peut que défendre.

7. SI abandonnées ou inoccupées, les fortifications peuvent être capturées et utilisées par l'adversaire. Pour capturer une fortification, il suffit d'y faire entrer une unité.

8. Un joueur ne peut détruire ses propres fortifications qu'en les attaquant avec ses propres armes.

9. Une fortification n'est pas un obstacle au tir, même occupée par des unités.

10. On sait que des unités se trouvent à l'intérieur d'une fortification lorsqu'elles sont placées sous le pion représentant la fortification. Les unités amies placées sur une fortification (c'est-à-dire à l'extérieur de celles-ci) et la fortification elle-même peuvent être attaquées séparément ou ensemble, comme les cibles normales.

    a. Des unités ennemies peuvent passer sur des fortifications occupées par des unités amies, mais elles doivent s'arrêter dessus immédiatement et sont dans l'incapacité de continuer leurs mouvements (elles pourront cependant quitter cet hex normalement au tour suivant). Dans ce cas, vous pouvez faire tirer des unités amies sur cet hex : mais vous devrez alors lancer deux fois le dé ; une fois pour attaquer les unités ennemies et une fois pour attaquer votre propres fortification et constater les deux résultats de ces attaques

    b. Des unités ennemies ne peuvent pas pénétrer dans un hex de fortification s'il y a des unités amies sur (à l'extérieur) le pion fortification.

    c. Lorsque des unités ennemies se trouvent sur des fortifications, les unités amies qui les occupent ne peuvent pas les quitter et aucune autre unité amie ne peut entrer dans cet hex. Les unités amies qui occupent les fortifications peuvent encore attaquer toutes les unités ennemies à leur portée, y compris les unités ennemies situées au-dessus des fortifications ; dans ce dernier cas, les unités amies occupant les fortifications attaquent celles qui sont au-dessus comme si elles étaient adjacentes. De la même manière, les unités ennemies se trouvant sur des fortifications occupées par des unités amies peuvent les attaquer comme si elles étaient adjacentes. Mais, les unités occupant les fortifications ne peuvent pas attaquer en combat rapproché celles qui se trouvent à l'extérieur alors que la réciproque est autorisée : des unités sur une fortification peuvent attaquer en combat rapproché celles qui se trouvent dedans.

11. Les fortifications ne comptent pas dans les limites d'empilement pour les unités qui les occupent. En revanche, elles comptent comme une unité pour celles qui sont à l'extérieur. Il est ainsi parfaitement possible d'avoir un hex contenant un pion fortification avec quatre unités dans ces fortifications et trois unités sur (à l'extérieur de) ces fortifications.

12. Les fortifications peuvent subir des résultats de dispersion, auquel cas, toutes les unités à l'intérieur se retrouvent dispersées.

13. On ne peut pas placer plus d'un pion fortification par hex.

14. Les unités blindées ne peuvent pas effectuer d'attaque à fond contre des fortifications.

15. Les fortifications ne peuvent pas être placées dans des champs de mines ou dans des hex contenant des obstacles et vice versa.

16. Les fortifications inoccupées ou seulement occupées par des unités de camions ou de fourgons ne peuvent pas effectuer de repérage pour d'autres unités.

X. UNITES DU GENIE

Les unités du Génie peuvent être employées pour nettoyer les champs de mines, créer ou enlever des obstacles, démolir des ponts et augmenter l'efficacité des attaques en combat rapproché.

A. Nettoyage des champs de mines

Les champs de mines sont nettoyés suivant un processus s'étalant sur quatre tours :

1. Tour 1 : une unité du Génie vient se positionner adjacente à l'hex d'un champ de mines.

2. Tour 2 : le pion de mines est retourné au début de la Phase de Mouvement.

3. Tour 3 : l'unité du Génie se place sur le champ de mines.

4. Tour 4 : Le champ de mines est ôté du jeu au début de la Phase de Mouvement.

5. Si l'unité du Génie est dispersée lors de cette opération, le processus de nettoyage est momentanément interrompu. Quand l'unité du Génie est réorganisée, le processus est repris là où il s'était arrêté. Lorsque le champ de mines est retourné, les autres unités qui le traverseraient subiraient ses attaques et cela, jusqu'à ce que l'unité du Génie ait retiré le pion de mines.

6. Si une unité du Génie est détruite lors d'un nettoyage de champ de mines, toute nouvelle unité du Génie arrivant devra reprendre le processus à zéro.

7. Une unité du Génie ne peut nettoyer qu'un champ de mines à la fois. Lorsqu'elle entreprend le nettoyage d'un champ de mines, une unité du Génie ne peut ni attaquer de quelques manières que ce soit ni être embarquée dans une unité de transport.

B. Obstacles et démolitions

D'autres tâches requièrent l'emploi du Génie : celles nécessitant l'emploi d'explosifs ou d'équipements spécialisés que ces unités transportent habituellement dans leurs véhicules. Avant le début du jeu, choisissez une unité de camions, de semi-chenillés ou d'autres transports que vous attribuerez à chaque peloton du Génie pour le transport de son matériel. Cette unité de transport ne devra rien transporter d'autre que l'unité du Génie pour laquelle elle aura été désignée. En plus, elle devra toujours se trouver dans l'hex adjacent à l'hex où cette unité du Génie effectuera les opérations suivantes :

1. Démolition de ponts : pour détruire un pont, une unité du Génie devra rester 3 tours consécutifs sur cet hex de pont (elle devra commencer et terminer trois de ses Phases de Mouvements successives sans quitter cet hex). Au quatrième tour, elle devra se rendre dans un hex adjacent à celui du pont. Dès qu'elle aura effectué cette manœuvre, on lancera un dé pour savoir si la démolition du pont est réussie ou non. Un résultat de 1 à 5 signifiera que le pont a bien été détruit et un pion obstacle sera placé sur l'hex du pont qui sera alors traité comme cours d'eau pour le restant de la partie. Un résultat de 6 signifiera que la tentative de démolition a échoué. Dans ce cas, l'unité devra retourner dans l'hex de pont si le joueur désire effectuer une autre tentative de démolition. Elle suivra alors la même procédure que celle précédemment décrite, mais pourra choisir de rester plusieurs tours dans cet hex de pont. Si elle y reste un tour, il faudra un résultat de 1 ou de 2 pour que la démolition ait lieu. Si elle y reste deux tours, un résultat de 1-4 détruira le pont. Si elle reste trois tours ou plus, il faudra un résultat de 1-5 pour enfin détruire ce pont. Si la tentative échouait de nouveau, il faudrait repartir du début pour tenter de détruire ce pont. Une unité du Génie ne doit pas être dispersée lors des tours où elle est sur le pont ; si elle l'est, le processus sera interrompu le temps qu'elle se réorganise.

2. Création d'obstacles : lors d'un scénario donné (situation) une unité du Génie ne pourra créer un obstacle qu'une fois, et sur un seul hex de route. La procédure à suivre est la même que pour la démolition d'un pont sinon que, lorsqu'elle est réussie, l'unité du Génie place un pion obstacle sur l'hex de route en question. Le nombre de tours où l'unité du Génie devra rester sur l'hex de route pour créer des obstacles est de deux tours pour un hex de route et de forêt et de quatre pour tout autre hex de route. Un seul tour est requis lorsqu'on recommence la tentative si la précédente a échouée. Un résultat de 1-5 lors du second essai suffit pour que l'obstacle soit créé.

3. Enlèvement d'obstacle : même procédure que pour nettoyer un champ de mines.

C. Véhicules spéciaux du Génie d'assaut

Les britanniques développèrent un certain nombre de véhicules blindés spécialisés qui furent adjoints à la 79ème Division Blindée pour l'invasion de la Normandie. Trois véhicules de cette sorte sont utilisés dans ce jeu :

1. Sherman Flail (char Sherman possédant un fléau à l'avant destiné à faire exploser les mines sans dommage pour lui) cette unité se comporte comme une unité normale de chars sinon qu'elle possède la capacité de nettoyer les champs de mines. Procédure :

   a. L'unité à fléaux se place sur l'hex de champ de mines et s'arrête là.

   b. Lors de la Phase de Mouvement suivante cette unité doit utiliser la moitié de sa capacité de mouvement pour quitter l'hex champ de mines.

   c. Au moment où l'unité quitte le champ de mines, ce dernier est ôté du jeu. Ces unités sont invulnérables aux champs de mines.

2. Churchill Flamethrower (Char Churchill lanceur de flammes) char Churchill dont l'armement principal a été remplacé par un lance-flamme pouvant opérer à courte distance.

3. Valentine Bridgelayer (char poseur de pont) ce char était composé d'un châssis de char Valentine modifié pour pouvoir emporter un pont facile à poser. Mettre en place un pont se fait de la manière suivante :

   a. Le Valentine entre dans un hex de cours d'eau et s'arrête dedans.

   b. Lors de la Phase de Mouvement suivante, le Valentine doit dépenser 3 points de mouvement pour quitter cet hex de cours d'eau.

   c. Lorsque le Valentine est parti, on place un pont temporaire sur cet hex. Ce pont pourra être utilisé comme un pont permanent lors de la même Phase de Mouvement. Une fois placé, la position de ce pont ne pourra pas être modifiée. NOTE : le Valentine poseur de pont présente la seule exception à la règle interdisant l'entrée d'un hex de cours d'eau à toute unité motorisée.

4. Destruction de pont temporaire

   a. Les unités du Génie peuvent détruire les ponts temporaires de la même manière que les ponts permanents sauf que ces unités ne devront rester sur l'hex de pont temporaire que deux tours consécutifs. Lors du troisième tour, l'unité du Génie se rendra dans un hex adjacent et le pont temporaire sera automatiquement détruit. NOTE : placez alors un pion obstacle dans cet hex.

b. Les unités combattantes peuvent également détruire des ponts temporaires par le tir tendu ou par un tir indirect. Les unités de la classe « I » ne peuvent pas être utilisées pour remplir ces tâches de destruction :

1. On ne tient pas compte de la présence de pont temporaire dans le cas ou des unités situées dans le même hex seraient attaquées seules.

2. Lorsque ces ponts sont directement attaqués (tirs tendus ou indirects) ils utilisent leur force spéciale de défense, inscrite sur les pions. Les pions temporaires sont détruits si un résultat de « X » est obtenu sur la Table des Résolutions de Combat. Tout autre résultat n'a aucun effet.

3. SI un pont temporaire est attaqué en tir indirect, les autres unités situées dans l'hex sont ignorées, mais la force d'attaque des unités tirant en tir indirect sur ce pont est automatiquement diminuée de moitié (les ponts formant des cibles très difficiles à atteindre et à détruire).

4. Si un pont temporaire est détruit par un tir direct ou indirect, les unités motorisées (et leurs passagers) situées dans cet hex sont détruites. Les unités non motorisées ne sont pas affectées. Ne placez pas de pion d'épave dans ce cas.

5. Les ponts permanents ne peuvent pas être attaqués ou détruits par les tirs d'artillerie.

XI. OPERATIONS AMPHIBIES

Les règles suivantes sont utilisées dans les situations retraçant le débarquement des Alliés en Normandie.

A. Procédure d'installation

1. Le joueur Allemand place tous ses pions de fortifications, d'obstacles et de champs de mines qui lui sont alloués comme l'indique la Carte de Situation.

2. Le joueur Allié note secrètement le tour où il débarquera ainsi que les coordonnées des hex initiaux de départ de ses unités (s'il utilise l'appui-feu naval optionnel, le joueur Allié rédigera tous ses ordres de tirs indirects des deux premiers tours à cet instant précis).

3. Le joueur Allemand place alors les unités qui lui reste sur la carte.

B. Déploiement initial Allié en mer

1. Il n'est pas fourni de pions représentant les navires de débarquement. Pour signifier que les unités de débarquement alliées sont en mer, on le place retournées sur des hex de mer adjacents à la plage, là où l'on a l'intention de les faire débarquer.

2. On ne peut placer qu'une unité Alliée par hex de mer.

3. Les unités ayant une capacité de mouvement de « 0 » doivent être appariées avec des unités de transport. Ne placez pas les unités de transport avec leurs passagers dans les hex de mer. Placez simplement les passagers dans les hex de mer. Les unités de transport sont placées sur leurs passagers dès que ces dernières atteignent la plage lors de la Phase de Mouvement suivante (on suppose qu'elles sont toujours transportées).

C. Débarquement

1. Toutes les unités Alliées se trouvant sur des hex de plage sont déplacées avant que celles qui se trouvent encore en mer puisse débarquer.

2. Lors du tour suivant le déploiement initial, toutes les unités en mer doivent atteindre les hex de plage. Les unités qui ne peuvent entrer dans des hex de plage à cause des limites d'empilement sont éliminées.

3. Des unités qui auraient été dispersées par les tirs allemands peuvent débarquer sur des hex de plage adjacents à ceux prévus, mais elles ne peuvent plus se déplacer lors de cette Phase de Mouvement.

4. Les unités non dispersées sont retournées face visible. Elles peuvent atteindre les hex de plage et continuer à se déplacer dans les limites de leurs capacités de mouvement respectives.

5. Si une unité venant d'un hex de mer entre dans un hex de plage déjà occupé par une unité amie, les deux unités sont dispersées dans cet hex. Il n'y a pas de pénalité supplémentaire envers les unités déjà dispersées avant leurs débarquements.

D. Tirs Allemands

1. Lorsqu'il tire sur des unités Alliées en mer le joueur Allemand doit déterminer précisément lesquelles de ses unités attaquent quelles cibles ; cela fait, on retourne seulement alors les unités cibles et le combat est résolu.

2. Les unités Alliées dispersées sur des hex de mer ne sont pas retournées (elles le sont déjà). Pour éviter les confusions, on placera momentanément un pion de repérage (Spotted) sur ces unités. Lorsque ces unités dispersées en mer atteignent la plage, on leur retirera ce marqueur et elles resteront retournées (face cachée et dispersées).

3. Toutes les unités Alliées (sauf les chars DD) se trouvant dans des hex de mer ont une force de défense provisoire de 8, représentant en réalité la force de défense du navire de débarquement qui les transporte

et sont considérées comme des cibles blindées pour la Table d'Efficacité des Armes.

4. Les chars DD (amphibies) conservent leur propre force de défense dans des hex de mer. NOTE SPECIALE : lorsqu'il attaque des chars DD sur des hex de mer, le joueur Allemand doit ajouter 2 à son jet de dé pour rendre la difficulté qu'il y a à atteindre de telles cibles dans l'eau. Pour chaque unité de chars DD, on devra lancer un dé et se conformer aux instructions données dans chaque scénario, afin de savoir si ces unités ont tenu la mer ou ont coulé. Cela devra être fait lors du tour suivant le déploiement initial sur les hex de mer AVANT qu'aucune unité ne soit amenée sur des hex de plage.

5. Dès qu'elles ont débarqué, les unités Alliées retrouvent leurs forces de défense normales.

XII. APPUI TACTIQUE AERIEN

Deux types d'avions tactiques sont représentés dans ce jeu : les chasseurs-bombardiers (P-47 Thunderbolt américains et les Typhoon britanniques) et un avion d'observation léger (le L-5). À cause de l'échelle du jeu dans le temps et l'espace, les unités aériennes agissent de façon plutôt abstraite. Chaque pion représente un seul avion.

A. Mouvement

1. Les avions se déplacent, subissent les tirs anti-aériens et résolvent leurs attaques lors de la Phase d'Appui Aérien.

2. Les avions ont une capacité de mouvement illimitée ; ils peuvent se déplacer partout sur la carte en un tour. Le terrain n'a aucun effet sur le mouvement des avions.

3. Les avions pénètrent et quittent la carte comme indiqué dans chaque scénario. Les avions peuvent quitter la carte avant la fin du jeu, mais dans ce cas, ils ne pourront plus revenir en jeu.

B. Avion d'observation (L-5)



1. Le L-5 est utilisé pour repérer des unités ennemies afin de permettre les tirs indirects d'artillerie.

2. Le L-5 peut repérer des unités ennemies se trouvant en terrain à découvert jusqu'à 30 hex de distance. Il peut repérer des unités ennemies dissimulées dans des hex de ville ou de forêt si elles tirent et s'il se trouve à moins de 10 hex d'elles.

3. Les règles concernant les obstacles pouvant bloquer la ligne de tir ne s'appliquent pas au cas d'avions observant ou attaquant des unités au sol et réciproquement.

4. Comme les unités au sol effectuant un repérage pour des tirs indirects, le L-5 doit garder la cible en vue du moment de la rédaction des ordres de tir au moment du tir lors du tour suivant.

C. Chasseurs-bombardiers

1. Les Chasseurs-bombardiers (FB) possèdent 3 types d'armes leur permettant d'effectuer des attaques, à savoir : leurs mitrailleuses, des roquettes air-sol et des bombes. Les attaques des FB sont effectuées lors de la Phase d'Appui Aérien.

2. Les attaques aériennes sont effectuées en plaçant les FB dans un hex adjacent à celui de la cible ; il subit lors de ce mouvement les coups des défenses anti-aériennes s'il y en a, puis il résout son attaque. Toutes les attaques aériennes sont résolues comme des attaques à tir tendu.

   a. Un hex cible donné ne peut être attaqué par l'aviation qu'une fois par Phase d'Appui Aérien.

   b. Tous les avions attaquant une même cible doivent additionner leurs forces d'attaque et résoudre l'attaque avec un seul jet de dé.

3. Caractéristiques des armes : la Table ci-dessous illustre les capacités d'armement de chaque FB (l'armement exact est donné dans chaque scénario).

Type d'arme	Forces d'attaque	
	Typhoon	P-47
Mitrailleuses	2 (A)	3 (I)
Bombes (2x1000 lbs)	30 (H)	30 (H)
Roquettes (8-10 x 15'')	20 (A)	20 (A)

   a. Tous les effets de la Table d'Efficacité des Armes s'appliquent aux avions de la même manière qu'aux unités au sol. Les armes de la catégorie « A » utilisent toute leur force d'attaque contre des cibles blindées et la moitié seulement contre des cibles non-blindées ; les armes de la catégorie « H » utilisent toute leur force d'attaque contre des cibles non-blindées et la moitié seulement contre des cibles blindées ; les armes de la catégorie « I » utilisent leur force normale de combat contre des cibles non-blindées et sont totalement inefficaces contre des cibles blindées.

   b. Les attaques à la bombe et à la roquette peuvent être faites contre une cible (unité) sélectionnée dans une pile ou contre plusieurs unités de cette pile exactement comme dans les attaques d'armes à tir tendu.

   c. Un FB ne peut pas effectuer une attaque à la mitrailleuse en même temps qu'une attaque à la bombe ou à la roquette dans la même Phase d'Appui Aérien.

   d. On peut cependant combiner les attaques à la mitrailleuse et les attaques à la bombe ou à la

roquette contre une même cible dans la mesure ou elles sont effectuées par des avions différents.

4. Chaque FB ne peut mener qu'une attaque à la bombe ou à la roquette lors d'un scénario donné. Il peut mener jusqu'à 4 attaques à la mitrailleuse lors d'un scénario donné. On devra noter les attaques (et leur type) effectuées par chaque FB.

5. Les FB peuvent effectuer des repérages de la même manière que le L-5. Ces repérages seront cependant exclusivement destinés à d'autres FB et non à des unités au sol. Ainsi, si un FB aperçoit une unité ennemie, tous les autres FB pourront attaquer cette cible.

D. Défense anti-aérienne

1. Le tir anti-aérien (AA) est un type d'attaque à tir tendu qui a lieu pendant la Phase d'Appui Aérien alliée juste avant que les FB effectuent leurs attaques. Le tir AA est résolu de la même façon que le tir direct sauf que l'on utilise la Table de Tir Anti-Aérien au lieu de la Table de Résolution des Combats.

2. Seuls les canons Allemands de 20mm monotube, 20mm (4) quadruple, 37mm et les unités de Wirbelwind peuvent effectuer des Tirs AA.

3. Les attaques AA s'effectuent de la même manière que les attaques normales avec les exceptions suivantes :

   a. Les règles concernant les obstacles pouvant bloquer la ligne de tir ne s'appliquent pas (voir paragraphe B.3 plus haut).

   b. Tous les avions sont considérés comme des cibles non-blindées.

   c. La force d'attaque des canons AA est doublée si la cible se trouve à mi portée ou moins.

4. Placez un pion vierge sur les unités AA qui ont tiré pour indiquer qu'elles ne pourront ni se déplacer ni attaquer lors du tour suivant du joueur Allemand.

5. Voyez la Table des Tirs Anti-Aériens pour de plus amples informations.

XIII. DETAIL D'UN TOUR DE JEU

A. Tour du joueur Allié

1. PHASE DE COMBAT

a. Le joueur Allié rédige ses ordres de tirs indirects pour le prochain tour.

b. Le joueur Allié résout toutes les attaques de ses champs de mines contre des unités allemandes.

c. Le joueur Allié résout toutes ses attaques par tir indirect. Toutes les unités qui ont tiré sont retournées pour indiquer qu'elles ne pourront pas se déplacer ni être embarquées par une unité de transport au cours de ce tour.

d. Le joueur Allié résout toutes ses attaques par tir tendu. Toutes les unités qui tiré sont retournées pour indiquer qu'elles ne pourront pas se déplacer ni être embarquées par une unité de transport au cours de ce tour.

2. PHASE D'APPUI AERIEN

a. Le joueur Allié déplace ses avions

b. Le joueur Allemand effectue ses attaques anti-aériennes. Des pions vierges sont placés sur les unités qui ont tiré pour indiquer qu'elles ne pourront pas tirer, se déplacer ou être embarquées par une unité de transport lors du tour du joueur Allemand.

c. Le joueur Allié résout toutes ses attaques aériennes.

3. PHASE DE MOUVEMENT

a. Le joueur Allié déplace comme il le désire toutes celles de ses unités motorisées qui sont faces visibles, exécutant toutes les attaques à fond réalisables qu'il souhaite.

b. Le joueur Allié déplace ses unités non motorisées qui sont faces visibles.

4. PHASE D'ASSAUT RAPPROCHE

Le joueur Allié exécute ses attaques en combat rapproché à l'aide de ses unités d'infanterie qui sont face visibles et qui n'ont pas été débarquées par des unités de transport lors de la Phase de Mouvement de ce même tour.

5. RETOURNEZ LES PIONS

Toutes les unités Alliées qui sont encore retournées (face cachée) sont remises à l'endroit (face visible).

B. Tour du joueur Allemand

Le joueur Allemand répète les Phases 1 à 5 (sauf qu'il n'a pas de Phase d'Appui Aérien) avec ses propres unités.

C. Changement de Tour

Indiquez un changement de tour sur la piste des tours (Turn Record Track) sur la carte de situation. Les joueurs répètent les étapes A à C à chaque tour. Le nombre de tours spécifiques à chaque scénario est indiqué sur les Cartes de Situation. Les joueurs peuvent arrêter la partie avant la fin du scénario si l'un des joueurs s'avoue vaincu.

XIV. UTILISATION DES CARTES DE SITUATION

Chacune des vingt situations forme une partie complète. Chaque partie décrit un aspect particulier d'une des batailles qui se déroulèrent en Europe entre le jour J du débarquement en Normandie et le jour de la victoire. Les situations sont rangées suivant l'ordre chronologique. Il est conseillé aux joueurs de commencer par les situations qui engagent le moins d'unités.

A. Description des Cartes de Situation

1. Description historique : donne le nom de la bataille, l'arrière-plan historique et les unités engagées.

2. Diagramme d'orientation des cartes : indique la disposition correcte des sections géomorphiques des cartes. Utilisez le marqueur « Nord » pour positionner les unités sur la carte, etc…



3. Forces disponibles : indique les unités disponibles pour chaque camp. Si un nombre, précédé du signe de multiplication (par exemple x6) apparait sous la représentation graphique d'une unité, cela signifie que le joueur devra utiliser ce nombre d'unités de ce type.

4. Installation : donne l'ordre dans lequel les joueurs placent leurs pions et indique quelles zones (s'il y en a) sont interdites au déploiement des unités.

5. Règles spéciales : ce sont les règles qui ne s'appliquent qu'à une situation donnée et à aucune autre.

6. Conditions de victoire : donne les critères à satisfaire pour obtenir la victoire. Ordinairement, la victoire de l'un des deux camps est qualifiée de « marginale », « tactique » ou « décisive » suivant le degré de son importance. Les joueurs pourront se rendre compte parfois que l'un des camps possède de tels avantages qu'une victoire marginale obtenue contre lui correspond en réalité (si on tient compte de l'équilibre des forces) à un succès beaucoup plus important. Les qualificatifs cités plus haut servent surtout à désigner le degré de victoire d'un joueur particulier. L'expérience montrera aux joueurs que la qualité de la victoire différera quelque peu des critères établis par un scénario donné. Ainsi, si une partie est « nulle » selon les critères énoncés dans une situation, ce résultat pourra représenter (toujours si on tient compte du rapport de force) un très gros effort de la part d'un joueur particulièrement désavantagé par rapport à l'autre, en fait, ce qu'il pouvait faire de mieux ! On pourra donc qualifier cette partie nulle de défaite pour le joueur disposant de l'avantage initial.

7. Indicateur de tour : on indique ici le passage d'un tour à l'autre en faisant avancer d'une case le marqueur « Turn now » à la fin de chaque tour.



B. Règles générales concernant les Situations

1. On peut utiliser la rangée de demi-hex des bords de carte dans tous les cas.

2. Ces demi-hex ne peuvent cependant pas être utilisés pour le déploiement initial des unités ni pour le calcul des conditions de victoire. Cela signifia que si un camp doit effectuer son déploiement initial le long d'un bord de carte, il ne pourra pas utiliser les demi-hex de ce bord de carte. De même, si les conditions de victoire d'une situation donnée stipulent qu'un joueur doit occuper le bord d'une section de carte, il ne pourra pas utiliser les demi-hex du bord de cette section de carte pour le calcul de sa victoire.

3. Les unités doivent être placées sur la carte au moment indiqué. Ces unités ne peuvent pas quitter la carte si ce n'est pas explicitement indiqué. Les unités qui violeraient cette règle seraient considérées comme étant éliminées pour le calcul des conditions de victoire.

4. Le camp qui se déploie sur la carte le dernier (c'est ordinairement celui qui aura l'initiative) devra placer ses unités de telle manière qu'elles soient hors de vue (de la ligne de tir) des unités adverses, sauf spécifications contraires explicitement données par le scénario.

5. Seuls, les ordres concernant l'appui-feu naval (tirs indirects) peuvent être rédigés avant le début d'une partie (situations 2 et 3) et ce, pour les deux premiers tours. Autrement aucune cible pour tirs indirects ne peut être sélectionnée avant le début de la Phase de Combat du premier tour.

6. Dans les situations où les Alliés peuvent utiliser leurs appui-feu aériens, le joueur Allié doit noter les systèmes d'armes emportés par ses avions (bombes ou roquettes). Ce choix est annoncé avant le déploiement initial des unités, à moins qu'il n'en soit édicté autrement dans les règles spéciales de la situation.

7. Dans la plupart des situations, les conditions de victoire requièrent de la part d'un joueur qu'il contrôle des objectifs géographiques particuliers. Suit la définition du contrôle d'hex de ville ou de pont :

   a. Un camp contrôle un hex de ville s'il a au moins une unité dedans ou bien si c'est une de ses unités qui a été la dernière à passer dans cet hex.

   b. Un camp contrôle un hex de pont s'il a au moins une unité dessus dedans ou bien si c'est une de ses unités qui a été la dernière à passer dans cet hex et dans au moins un des hex adjacent situés de chaque côté du pont (pas les hex de cours d'eau) ; cette unité aura donc traversé le pont et sera passée la dernière dans trois hex : l'hex avant le pont, l'hex du pont et l'hex après le pont.

   c. Le contrôle d'une ville nécessite le contrôle de tous les hex de cette ville.

d. La dispersion n'affecte pas la capacité d'une unité à contrôler un hex.

8. Les unités de camions et de fourgons, les pions de fortifications vides et les pions de ponts temporaires ne peuvent pas prétendre au contrôle d'un hex. Ces unités ne compteront donc pas dans le calcul des conditions de victoire, ni en tant qu'unités détruites ni en tant qu'unités occupant certaines zones de la carte.

9. GRANCELLE, la plus grande ville de la section « A » de la carte est composée de tous les hex de ville situés de part et d'autre de la rivière. Pour gagner son contrôle, il faut contrôler tous les hex.

C. Système de localisation sur la carte

Les lettres situées le long de chacune des quatre sections de carte caractérisent les rangées d'hex qui traversent ces sections dans leur largeur. Chaque hex de ces rangées est repéré par un numéro établit en comptant le nombre d'hex séparant un hex donné du premier hex du bord de la carte (celui où il y a la lettre caractérisant la rangée). Pour repérer un hex donné sur la carte, quel que soit la configuration des sections, donnez d'abord la lettre identifiant la section, puis la (ou les) lettre(s) caractérisant la rangée, et enfin le numéro de l'hex lui-même. Ainsi A-Q-10 est l'hex de la section « A » où se trouve la ville de Kuhn.

XV. REGLES OPTIONNELLES

Les joueurs peuvent utiliser tout ou partie de ces règles optionnelles, à leur gré.

A. Marche forcée (uniquement pour l'infanterie)

Toute unité d'infanterie (sauf les sections de mitrailleuses et de mortiers) peut accélérer son allure et augmenter sa capacité de mouvement à 2 hex pendant une Phase de Mouvement, tout en tenant compte des restrictions suivantes :

1. Une unité d'infanterie se déplaçant à marche forcée ne peut ni pénétrer, ni traverser un hex de côte (pente), de forêt, de cours d'eau ou de ville (il lui est cependant permis d'en sortir). Se déplacer le long d'une route annule les restrictions précédentes.

2. Les unités d'infanterie se déplaçant à marche forcée ne peuvent pas en plus bénéficier du mouvement sur route à un demi-point de mouvement par hex de route (c'est-à-dire qu'elles ne peuvent pas se déplacer de 4 hex).

3. Si, lors de sa marche forcée une unité d'infanterie est attaquée (tir d'opportunité), sa force de défense est réduite de moitié.

4. À la fin de la marche forcée (et après avoir subi les tirs d'opportunité) l'unité devra lancer un dé. Un résultat de 4, 5 ou 6 signifie qu'elle est dispersée jusqu'à la fin du tour du joueur qui la possède. Les unités déjà dispersées n'encourent pas de pénalité supplémentaire.

B. Tirs d'opportunité

1. Une unité qui utilise au moins le quart (arrondi par défaut) de sa capacité de mouvement tout en se trouvant constamment en vue d'une unité adverse peut être attaquée immédiatement par cette dernière en tir d'opportunité (en tir direct).

2. Toute unité effectuant un tir d'opportunité ne peut tirer qu'une seule fois par Phase de Mouvement ennemie.

3. Les unités tirant lors de la Phase de Mouvement ennemie ne sont pas retournées : on place sur ces unités un marqueur « Opportunity Fire » pour



indiquer qu'elles ne pourront ni se déplacer ni tirer lors de leur prochain tour. Ces pions « OF » sont retirés à la fin du tour du joueur à qui appartiennent ces unités.

4. Une unité amie peut tirer sur une unité qui se déplace constamment dans sa ligne de tir dès que cette unité a utilisé le quart de sa capacité de mouvement et dans tous les hex suivants se trouvant toujours dans sa ligne de tir. Le joueur dont ce n'est pas le tour (Phase de Mouvement) annonce son intention d'effectuer un tir d'opportunité au moment où l'unité visée atteint l'hex choisi. L'unité ennemie stoppe alors son mouvement et l'attaque est résolue. Si l'unité est dispersée, elle est retournée et ne peut plus se déplacer lors de cette phase. Si l'attaque échoue (aucun effet), l'unité peut poursuivre normalement son mouvement.

5. Les points de mouvement utilisés par l'unité ennemie pour franchir des hex de forêt ou de ville se trouvant dans la ligne de tir de l'unité amie ne comptent pas à moins que ces hex ne soient repérés par une unité amie comme ils doivent l'être normalement.

6. Une unité ennemie peut être attaquée plusieurs fois (par plus d'une unité amie) lors de la même Phase de Mouvement si elle passe un quart ou plus de sa capacité de mouvement dans la ligne de tir de chaque unité attaquante.

7. Les unités passagères qui sont débarquées dans un hex cible peuvent également subir un tir d'opportunité. Dans ce cas, le joueur dont c'est le tour doit déclarer que l'unité passagère est débarquée AVANT que l'autre joueur n'annonce son tir d'opportunité contre cet hex.

8. Les unités transportées par des unités blindées allemandes peuvent être attaquées seules (sans que l'unité blindée les transportant n'en souffre).

9. Les unités ennemies qui ne se déplacent pas ne peuvent pas être l'objet de tirs d'opportunité même si elles se trouvent dans la ligne de tir d'unités amies.

10. Les unités ennemies effectuant des attaques à fond ne peuvent pas être l'objet de tirs d'opportunité au moment où elles passent dans l'hex où se trouve la (ou les)

unité(s) amie(s) attaquée(s), mais elles peuvent l'être dans les autres hex.

11. Les tirs d'opportunité effectués contre des unités se déplaçant dans des hex (y compris des hex de ville) contenant d'autres unités ne peuvent être dirigés contre ces dernières qui dans ce cas sont ignorées.

12. Les unités désignées pour effectuer des tirs indirects lors de la prochaine Phase de Combat amie ne peuvent pas effectuer des tirs d'opportunité.

13. Les unités dispersées par des tirs d'opportunité le restent jusqu'à la fin du tour du joueur à qui elles appartiennent.

C. Appui-feu naval

Dans certaines situations, les Alliés bénéficient d'un soutien d'artillerie de la part de leur flotte. Ce soutien s'exprime par un certain nombre de points de combat alloués par tour au joueur Allié.

1. L'appui-feu naval peut être utilisé de deux manières :

    a. En tir direct contre des cibles situées en terrain à découvert, qui peuvent être aperçues directement d'un hex de mer quelconque.

    b. En tir indirect, si l'ennemi est repéré par une unité amie à terre. Le tir naval indirect doit être ordonné deux tours à l'avance.

2. Le tir naval direct peut être combiné avec le tir direct des unités à terre pour former une seule force d'attaque lors de la Phase de Combat. De la même manière, les tirs indirects navals et des unités à terre peuvent être également combinés.

3. Tout tir naval est de la classe (H) et doit être réparti en bordées de 20 points de combat minimum.

4. Le tir naval n'a pas de limite de portée ; mais il est supposé s'effectuer à des portées supérieures à 6 hex.

D. Assaut porté (Panzerblitz assault)

Les unités d'infanterie Allemandes montées sur des blindés peuvent sauter de ces blindés dans l'hex précédent l'hex attaqué à fond par ces blindés. L'infanterie pourra ensuite (lors de la Phase d'Assaut Rapproché) attaquer en combat rapproché les unités ennemies qui viennent juste d'être attaquées à fond par les blindés.

XVI. REGLES EXPERIMENTALES

Les règles suivantes sont qualifiées d'expérimentales car leur utilisation dans les scénarii sont susceptibles de modifier sensiblement l'équilibre des forces et la jouabilité. Néanmoins, elles apportent une dimension intéressante au jeu et transformant quelque peu les situations qui, jouées souvent, pourraient paraître à la longue un peu stéréotypées.

A. Une plus grande mobilité pour les blindés à tourelle

Pour mettre en évidence les avantages opérationnels des chars à tourelle vis-à-vis des canons d'assaut et autres armes autoportées, utilisez les règles suivantes :

1. Les blindés alliés et allemands à tourelle peuvent, lors de la Phase de Combat, tirer puis se déplacer de la moitié de leur potentiel de mouvement (arrondi par défaut) lors de la Phase de Mouvement qui suit la Phase de Combat.

    a. Les unités qui tirent sont retournées normalement mais, lors de la Phase de Mouvement, les unités de chars à tourelle sont retournés face visible et peuvent se déplacer de la moitié de leur capacité de mouvement.

    b. Les chars allemands qui tirent dans la Phase de Combat peuvent soit se déplacer de la moitié de leur capacité de mouvement soit embarquer ou débarquer des unités d'infanterie. Ils ne peuvent pas faire les deux.

2. Les unités de chars qui tirent puis se déplacent lors du tour d'un joueur ne peuvent pas effectuer d'attaques à fond ni d'assaut porté lors de cette Phase de Mouvement.

3. On considère que les chars qui ont effectué un tir d'opportunité lors de la Phase de Mouvement ennemie ont tiré lors de leur propre Phase de Combat en ce qui concerne cette règle.

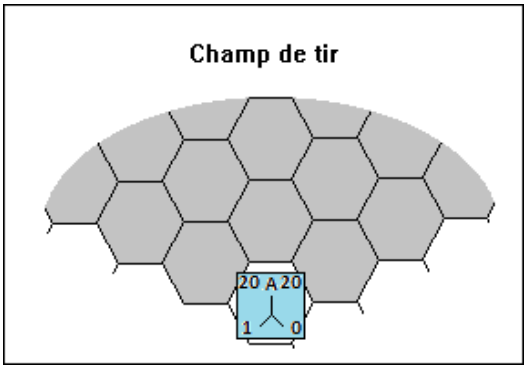
4. Voir la Table d'Identification des Unités pour connaître précisément quelles unités sont susceptibles d'utiliser cette règle.

B. Limitation du champ de tir de l'artillerie

Les pièces d'artillerie ne sont plus très mobiles une fois mises en batterie. Pour cette raison, les règles suivantes limitent les angles de tir de l'artillerie.

1. Les unités d'artillerie ayant une capacité de mouvement de zéro (sauf les sections de mortiers) ne peuvent tirer que sur des cibles qui se trouvent dans leur champ de tir.

2. Le champ de tir d'une unité d'artillerie est constitué par la zone engendrée par les trois cases qui font face à l'unité d'artillerie.



3. Les unités d'artillerie doivent être orientées face à un côté d'hex précis ; celles qui seront placées de façon ambigüe pourront être réorientés par le joueur adverse.

4. Les unités d'artillerie peuvent modifier leur orientation lors de leur Phase de Mouvement :

   a. Les unités qui auront tiré lors de la Phase de Combat ne pourront pas modifier leur orientation lors de leur Phase de Mouvement.

   b. Une unité d'artillerie d'un calibre égal ou supérieur à 88mm (sauf 25 lbs) ne peut modifier son orientation sans l'aide d'une unité de transport se trouvant dans le même hex qu'elle au début de la Phase de Mouvement (il devra y avoir une unité de transport par unité d'artillerie).

   c. Les unités d'artillerie d'un calibre inférieur à 88mm (y compris les 25 lbs) n'ont pas besoin d'unité de transport pour changer d'orientation.

5. Voir la Table d'Identification des Unités pour connaître quelles sont les unités d'artillerie sujettes aux règles limitant leur champ de tir.

C. Concentration d'obus fumigène

1. Toutes les unités d'artillerie (sauf les unités de Nebelwerfer et les unités de Maultier) qui peuvent effectuer des tirs indirects, pourront effectuer des tirs de concentration d'obus fumigènes ; ceci afin de dissimuler certaines cibles aux lignes de tir de l'ennemi.

   a. Les tirs de concentration de fumigène sont exécutés de la même façon que les tirs indirects mais on devra tirer un minimum de 25 points de combat par hex pour obstruer les lignes de tir adverses.

   b. Ces tirs de concentration de fumigène ne peuvent pas être exécutés dans des hex occupés par des unités amies.

   c. Ces tirs de concentration de fumigène ne peuvent pas être effectués dans des hex de mer, de cours d'eau (même s'il y a un pont) ou de marais.

   d. Ces tirs de concentration de fumigène n'ont pas d'effet sur les unités ennemies qui pourraient se trouver dans les hex cibles.

   e. Ces tirs de concentration de fumigène ne peuvent pas être effectués dans des hex qui subissent des tirs directs ou indirects dans la même Phase de Combat. NOTE : des tirs normaux pourront cependant avoir lieu dans un hex ayant subi un tir d'obus fumigènes lors des tours précédents.

2. Durée : un tir de concentration d'obus fumigènes a un effet qui persiste pendant deux tours consécutifs, après quoi, la fumée se dissipe.

   a. Indiquez les hex ayant subi un tir de concentration d'obus fumigènes en plaçant dedans une pièce de monnaie côté face (ou un pion ayant d'un côté 2 nuages de fumée et de l'autre un seul nuage – pion à fabriquer)



   b. Au début de la première Phase de Combat qui suit le tir de concentration d'obus fumigènes, toutes les pièces (ou les pions côté deux nuages) seront retournées.



   c. Au début de la seconde Phase de Combat qui suit le tir de concentration d'obus fumigènes, toutes les pièces côté pile (ou les pions à un nuage) sont ôtées pour indiquer la dissipation du nuage.

   d. Si les deux camps utilisent des obus fumigènes, utilisez des pièces différentes ou des pions fumigènes de couleur à fabriquer…

3. Effets :

   a. Les tirs de fumigènes bloquent la ligne de tir à toutes les altitudes : imaginez une colonne de fumée dense de 250m de large sur plusieurs centaines de mètres de haut. Ceci obstrue même les vues aériennes si l'appui tactique aérien est employé.

   b. La ligne de tir (qui joint les centres des hex où sont les unités attaquantes et les unités attaquées) est bloquée si elle traverse un hex faisant l'objet d'un tir de fumigènes.

   c. La ligne de tir n'est pas bloquée pour des unités tirant à partir d'hex ayant subi un tir de fumigènes. Cependant, pour que des unités puissent tirer dans de tels hex, il faut que les unités présentes aient été repérées auparavant (en effet, une colonne de fumée a le même effet qu'une forêt ou une ville).

4. Les tirs de fumigènes obéissent aux mêmes règles et subissent les mêmes contraintes que les autres types d'attaque.

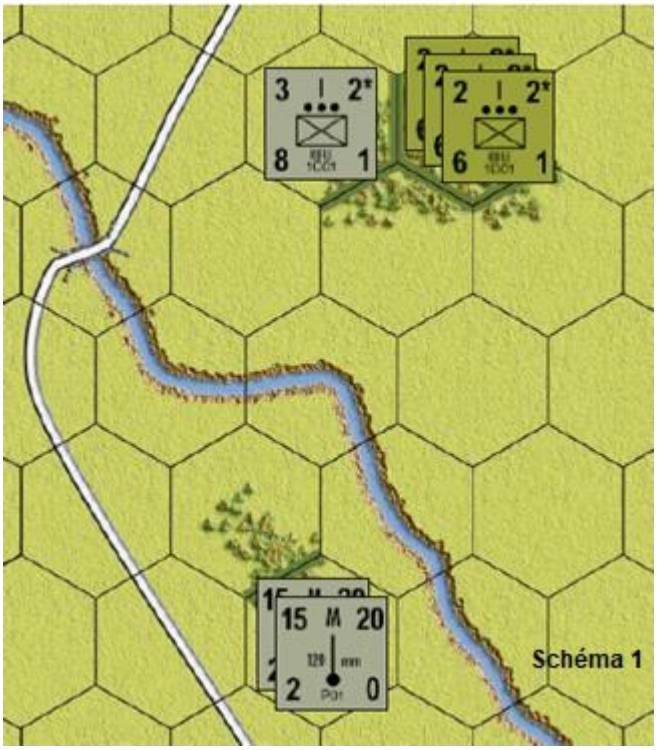
5. Les tirs de fumigènes n'ont pas d'influence sur le mouvement.

6. On peut effectuer des tirs de fumigènes aussi souvent qu'on le souhaite dans un même hex, créant ainsi un obstacle permanent aux vues de l'adversaire.

7. Les tirs de fumigènes, bien qu'effectués par des armes ayant une capacité de tir indirect, peuvent être effectués en tir tendu ou indirect.

XVII. EXEMPLES DE JEU

Schéma 1 : **TIR INDIRECT**



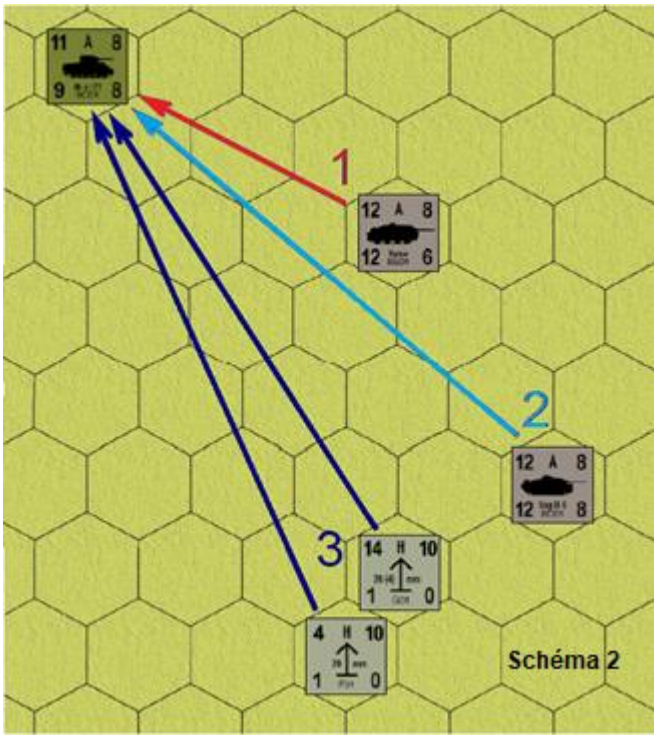
Deux unités de mortiers de 120mm tirent de façon indirecte sur 3 pelotons d'infanterie Alliées avec une unité d'infanterie Allemande comme observateur. Les traits verts de forêt bloquent la ligne de tir pour les tirs directs. Par conséquent, le tir a été prévu et noté au tour précédent (Phase de Combat). L'attaque est effectuée avec 30 en force d'attaque divisée par 3 (3 unités comme cibles) égal 10 par unité ciblée. Les rapports de force sont donc de 10 à 6, 10 à 6 et 10 à 6 ; donc 3 attaques séparées à 1-1.

Schéma 2 : **TIR DIRECT**

1 : Le HETZER (12-8-12-6) tire sur le M4/75 à une portée de 4 hex, force d'attaque doublée (demi-portée). Le rapport de force est de 24 à 9, soit 2-1.

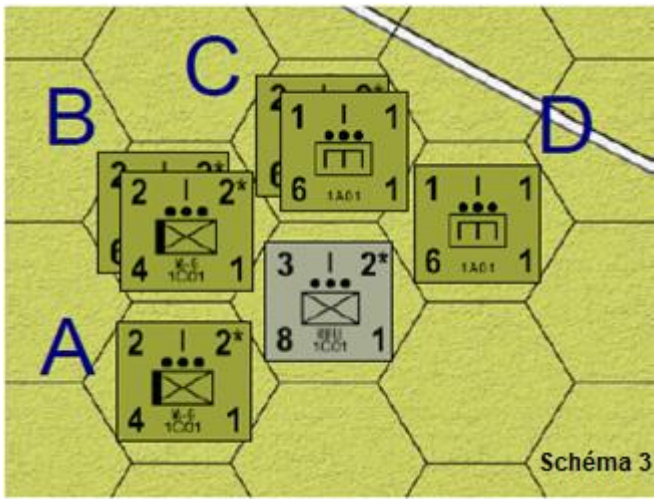
2 : Le StugIII (12-8-12-8) tire sur le M4/75 à une portée de 7 hex, force d'attaque normale (supérieure à la demi-portée). Le rapport de force est de 12 à 9, soit 1-1.

3 : Le QUAD 20mm (14-10-1-0) tire sur le M4/75 à une portée de 6, force d'attaque normale (portée 6 ou moins) et le 20mm (4-10-1-0) tire à une portée de 7, force d'attaque



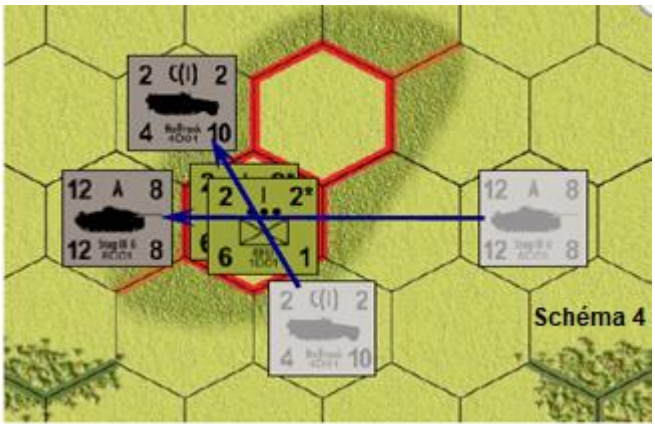
divisée par 2 (portée supérieure à 6). Le rapport de force combiné est de 16 à 9, soit 1-1.

Schéma 3 : **COMBAT RAPPROCHE**



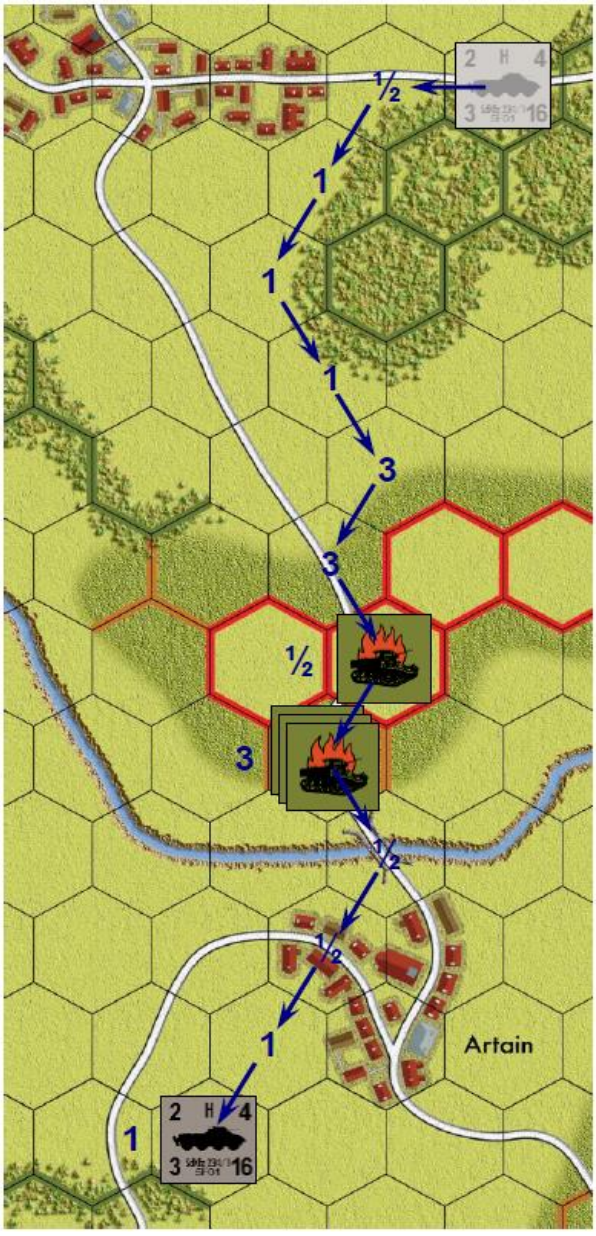
Les unités Alliées utilisent le Combat Rapproché contre le peloton d'infanterie Allemande. Le rapport de force se calcule à 8 à 8, soit 1-1. Le Génie d'Assaut Américain augmente le rapport à 2-1 et 2 sera ôté du résultat de dé.
NOTES :
1 L'unité MG en A ne peut pas attaquer car elle ne se trouve pas empilée avec une unité d'infanterie.
2 L'unité MG en B peut attaquer car elle est empilée avec une unité d'infanterie.
3 L'unité du Génie en C augmente le rapport de force d'une colonne. Notez que si cette unité du Génie avait été en D (empilée avec l'autre unité du Génie) le rapport de force n'aurait pas été augmenté d'une colonne car les unités du Génie n'auraient pas été empilés avec une unité d'infanterie attaquant la même cible.

Schéma 4 : **ATTAQUE A FOND**



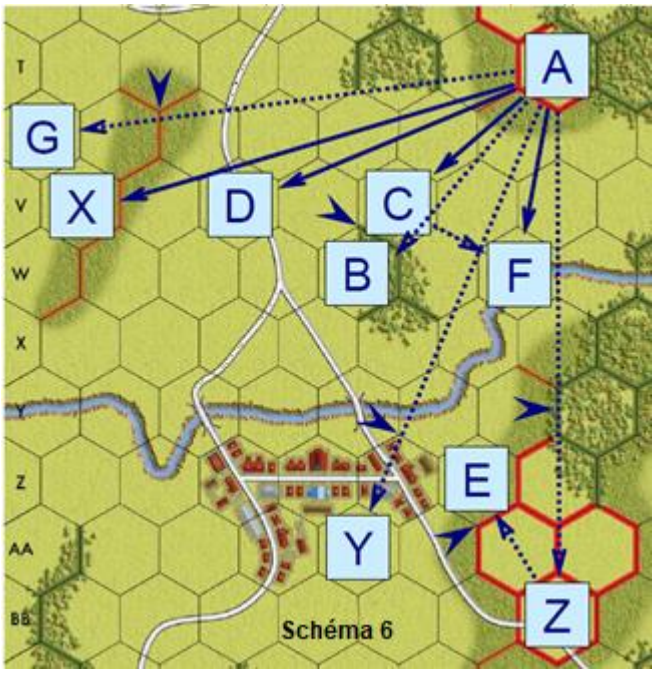
Le StugIII et le semi-chenillé allemands attaquent à fond 2 unités d'infanterie Alliées et s'arrêtent dans leur hex de sortie respectif. L'attaque donne (12+2) = 14 à 12, soit 1-1, augmenté d'une colonne à 2-1. On ôtera 2 au résultat du dé.

Schéma 5 : **MOUVEMENT**



Les nombres indiqués dans les hex se réfèrent aux points de mouvement dépensés pour entrer dans chaque hex. Notez qu'un mouvement sur route au coût de ½ PM est autorisé s'il n'y a qu'une épave, mais pas autorisé si l'hex de route contient 3 épaves (coût du terrain à découvert).

Schéma6 : **OBSTACLES, ALTITUDE, LIGNE DE TIR**



Dans le schéma ci-dessus, la Ligne de Tir d'une unité est décrite comme A tirant sur B. Si la Ligne de Tir est libre, la notation est de A-B. Si la Ligne de Tir est bloquée, la notation sera de A/B avec une flèche indiquant le côté d'hex bloquant.

Ligne de Tir	Note
A/B	La cible est directement derrière un trait vert
A-C	Seulement si C est observé ou est tiré tandis qu'il est en Ligne de Tir car il est dans un hex de forêt
A-D	Pas de terrain bloquant
A-F	L'unité est dans un hex de cours d'eau mais traité comme un hex de terrain à découvert si tiré depuis une hauteur
A/G	Le trait marron est plus près de la cible que du tireur
A-X	La cible est sur un hex de pente et le côté d'hex marron ne bloque pas la Ligne de Tir
A/Y	La cible est directement derrière un hex de ville
A/Z	Un côté d'hex de pente-forêt est traité comme trait vert si le tireur et la cible étaient au niveau du sol
C-B	Les unités sont adjacentes : le trait vert est ignoré
C/F	La cible est dans un cours d'eau et le tireur au niveau du sol
Z/E	La Ligne de Tir passe au travers de plus d'un côté d'hex au trait orange

Schéma 7 : **TRANSPORT**

Une unité de camions avec une unité de canons anti-char de 75mm comme passagers dépense la moitié de son allocation en points de mouvement et dépense son autre moitié en dételant la batterie. Ces transports auraient pu faire le contraire, attelant les canons, puis les transportant sur la moitié de leur allocation de mouvement. Si les camions avaient dépensé plus de la moitié de leurs PM, ils n'auraient pas pu dételer les canons.

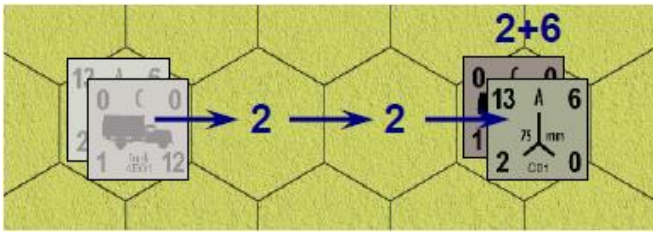


Schéma 7

Ces Tables listent tous les types d'unités contenus dans ce jeu et présentent les caractéristiques de ces unités en termes de jeu.

CLASSIFICATION DATA					COMBAT							MOVEMENT			OPT	EXP		
CAT	SYMBOL	NAME AND CODE GROUP	#	COMPOSITION	WEAPON	ATTACK MODES DF	IF	OR	CAT	AA	TARGET	CARRIER	PASS	STACK	QUICK TIME	TUR AFV	ARTY FOF	SSC
TOWED GUNS (0000s)	9 A 5 2 0	57mm (0211-3)	3	Four 57mm anti-tank guns, 39 men	A	●					NA		●½[4]	●				
	12 A 10 2 0	76mm (0221-2)	2	Four 3-inch M5 anti-tank guns, 47 men	A	●					NA		●½	●				
	15 A 20 1 0	90mm (0231-2)	2	Four 90mm M2 anti-aircraft guns, 96 men	A	●					NA		●	●			C	
	14 A 10 2 0	17 pdr (0240)	1	Four 17-pounder (76mm) anti-tank guns, 51 men	A	●					NA		●½	●				
	8 H 12 2 0	40mm (0331-2)	2	Six 40mm Bofors anti-aircraft guns, 42 men	H	●				●	NA		●½	●				
	35 (H) 35 2 0	25 pdr HOW (0431-3)	3	Six 25-pounder (86.4mm) gun-howitzers, 39 men	(H)	●	●				NA		●½	●				●
	40 (H) 32 2 0	105 mm HOW (0441-6)	6	Six 105mm M2A2 howitzers, 117 men	(H)	●	●				NA		●	●			C	●
	60 (H) 36 2 0	155mm HOW (0461-2)	2	Six 155mm M1 howitzers, 152 men	(H)	●	●				NA		●	●			C	●
	80 (H) 40 2 0	8 inch HOW (0480)	1	Six 8-inch guns, 136 men	(H)	●	●				NA		●	●			C	●
	3 M 8 3 1	76mm (0511-2)	2	Four 76mm mortars, 29 men	M	●	●				NA		●½	●				●
	3 M 12 3 1	81mm (0521-3	3	Six 81 mm mortars, 59 men	M	●	●				NA		●½	●				●
	10 M 17 2 0	107mm (0530)	1	Four 4.2-inch (107mm) mortars, 52 men	M	●	●				NA		●	●				●
INFANTRY (1000s)	1 I 1 6 1	Engineer (US) (1111-6)	6	Forty-nine men, two MGs, mine clearing, demolition, and construction equipment	I	●			●		NA		●½	●	●			
	3 I 2 10 1	Engineer (UK) (1121-4)	4	Sixty-five men, three Bren guns, mine clearing, demolition, and construction equipment	I	●			●		NA		●½	●	●			
	1 I 2 3 1	Scout (1201-3)	3	Twenty-four men, four automatic rifles, two MGs	I	●			●		NA		●½	●	●			
	2 I 2* 4 1	Machine Gun (1401-3)	3	Forty men, six cal. .50 MGs, three rocket launchers	I	●			●[2]		NA		●½	●				
	2 I 2* 6 1	Rifle (1511-9/1521-9)	18	Thirty-six men, six automatic rifles, four MGs, one 60mm mortar	I	●			●		NA		●½	●	●			
	4 I 2* 10 1	Armored Infantry (1531-9)	9	Forty-five men, six automatic rifles, five MGs, 12 SMGs, one 60mm mortar	I	●			●		NA		●½	●	●			
TRANSPORT (2000s)	0 C 0 1 14	Truck (2201-6)	6	Five 2½-ton trucks, five drivers							NA	●		●				
	2 C(I) 2* 2 14	Scout Car M3 (2221-3)	3	One Daimler scout car, four M3 scout cars, five MGs, 12 men	I	●					A	●[3]		●				
	2 C(I) 2* 2 10	Bren Carrier (2301-9)	9	Six Bren carriers, six Bren guns, 12 men	I	●		●na[1]			A	●		●				
	2 C(I) 2 3 10	Halftrack M3 (2401-9/2411-9)	18	Five M3 halftracks, five MGs, ten men	I	●		●na			A	●		●				
ARMORED CARS (3000s)	2 I 4 3 15	M20 (3201-3)	3	Six M20 armored cars, six MGs, 24 men	I	●		●na			A			●				
	3 A 5 3 15	M8 (3301-3)	3	Six M8 armored cars (37mm M6), 12 MGs, 24 men	A	●		●			A			●				
	3 A 5 3 16	Daimler (3401-5)	5	Six Daimler armored cars (37mm), six MGs, 24 men	A	●		●			A			●				

CLASSIFICATION DATA					COMBAT							MOVEMENT			OPT	EXP		
CAT	SYMBOL	NAME AND CODE GROUP	#	COMPOSITION	WEAPON	ATTACK MODES					TARGET	CARRIER	PASS	STACK	QUICK TIME	TUR AFV	ARTY FOF	SSC
						DF	IF	OR	CAT	AA								
SP ARTILLERY (4000s)	35 (H) 35 7 8	Sexton (4101-3)	3	Six Sexton self-propelled howitzers (25-pdr), six MGs, 51 men	(H)	●	●				A			●				●
	40 (H) 32 7 8	M7 (4201-3)	3	Six M7 Priest self-propelled howitzers (105mm M2A1), six MGs, 45 men	(H)	●	●				A			●				●
	4 H 12 4 10	Recon HQ Troop (4600)	1	One Daimler scout car, six White scout cars, one 3-inch mortar, 39 men	H	●					A			●				
ASSAULT GUNS (5000s)	8 I 4 3 10	M16 (5101-2)	2	Six M3 halftracks, six quad-mounted cal. .50 MGs, 39 men	H	●		●na		●	A			●				
	14 H 10 9 8	M4/105 (5401-2)	2	Three M4A3/105 Sherman assault guns (105mm T8), three MGs,15 men	H	●		●			A			●		●		
	40 H 1 11 5	Churchill Crocodile (5500)	1	Four Churchill Mk III tanks with main armament replaced with flamethrowing equipment, four MGs, 20 men	H	●		●			A			●		●		
TANK DESTROYERS (6000s)	16 A 10 6 9	Achilles (6301-2)	2	Four Achilles tank destroyers (17-pdr), four MGs, 20 men	A	●		●			A			●		●		
	14 A 10 6 9	M10 (6401-3)	3	Four M10 tank destroyers (3-inch M7), five MGs, 20 men	A	●		●			A			●		●		
	14 A 10 4 12	M18 (6500)	1	Four M18 tank destroyers (3-inch M1A1), five MGs, 20 men	A	●		●			A			●		●		
	15 A 12 6 9	M36 (6600)	1	Four M36 tank destroyers (90mm M3), five MGs, 20 men	A	●		●			A			●		●		
TANKS (7000s)	5 A 5 5 11	M5 (7201-3)	3	Five M5 Stuart light tanks (37mm M6), ten MGs, 20 men	A	●		●			A			●		●		
	11 A 8 7 11	M24 (7300)	1	Five M24 light tanks (75mm M6), ten MGs, 20 men	A	●		●			A			●		●		
	9 A 8 8 12	Cromwell (7401-4)	4	Four Cromwell tanks (75mm), eight MGs, 20 men	A	●		●			A			●		●		
	10 A 8 8 8	Sherman (UK) (7511-8)	8	Three M4/75 Sherman tanks, one M4A4 Sherman Firefly tank (17-pdr), eight MGs, 20 men	A	●		●			A			●		●		
	11 A 8 9 8	M4/75 (7521-9)	9	Five M4A3/75 Sherman tanks (75mm M3), ten MGs, 25 men	A	●		●			A			●		●		
	14 A 10 10 9	M4/76 (7531-3)	3	Five M4A3E8/76 Sherman tanks (76mm M3), ten MGs, 25 men	A	●		●			A			●		●		
ENGINEER AFVs (8000s)	1 I 2 10 6	Valentine Bridgelayer (8100)	1	Four modified Valentine tanks with main armament removed, equipped with small box girder bridges	I	●		●na			A	●[6]		●				
	9 A 8 8 8	Sherman Crab (8201-2)	2	Four M4A4/75 Sherman tanks (75mm M3) with Crab mine-clearing flails	A	●		●			A			●		●		
	0 - 0 32 0	Tank Bridge	1								NA		●[7]					
	0 - 0 23 0	Truck Bridge	1								NA		●					
AIRCRAFT (9000s)		L-5	1	One L-5 Sentinel observation aircraft, one pilot, one observer							NA							
	30 3 (H) (I)	Fighter-Bomber	5	One Typhoon or P-47 Thunderbolt fighter-bomber, armament specified by situation, one pilot	A/H[5]	●					NA							

Un excellent site sur Panzer Leader : http://www.imaginative-strategist.layfigures.com/IMSTRAT%20PL%20Counter.html

Vous y trouverez de nombreuses cartes et pions supplémentaires

CLASSIFICATION DATA					COMBAT							MOVEMENT			OPT	EXP		
CAT	SYMBOL	NAME AND CODE GROUP	#	COMPOSITION	WEAPON	ATTACK MODES DF	IF	OR	CAT	AA	TARGET	CARRIER	PASS	STACK	QUICK TIME	TUR AFV	ARTY FOF	SSC
TOWED GUNS (0000s)	13 A 6 / 2 0	75mm (0221-3)	3	Four 75mm anti-tank guns, 45 men	A	●					NA		●½	●				
	20 A 20 / 1 0	88mm (0231-4)	4	Four 88mm anti-tank guns, 111 men	A	●					NA		●	●			C	
	4 H 10 / 1 0	20mm (0311-4)	4	Six 20mm anti-aircraft guns, 40 men	H	●				●	NA		●½	●				
	14 H 10 / 1 0	20mm Quad (0321-2)	2	Three quad-mounted 20mm anti-aircraft guns, 45 men	H	●				●	NA		●½	●				
	6 H 12 / 1 0	37mm (0330)	1	Six 37mm anti-aircraft guns, 42 men	H	●				●	NA		●½	●				
	2 H 12 / 2 0	75mm IG (0411-4)	4	Two 75mm infantry guns, 36 men	H	●					NA		●½	●				
	20 (H) 28 / 2 0	75mm HOW (0421-3)	3	Six 75mm leFK 18 howitzers, 67 men	(H)	●	●				NA		●½	●				●
	40 (H) 32 / 2 0	105mm HOW (0441-2)	2	Six 105mm leFH 18 howitzers, 112 men	(H)	●	●				NA		●	●			C	●
	20 H 12 / 2 0	150mm IG (0431-2)	2	Two 150mm infantry guns, 39 men	H	●					NA		●	●			C	
	60 (H) 36 / 2 0	150mm HOW (0451-3)	3	Six 150mm sFH 36 howitzers, 120 men	(H)	●	●				NA		●	●			C	●
	50 (H) 80 / 2 0	170mm (0471-2)	2	Six 170mm K 18 guns, 139 men	(H)	●	●				NA		●	●			C	●
	3 M 12 / 3 1	81mm (0521-3)	3	Six 81mm mortars, 66 men	M	●	●				NA		●½	●				●
	15 M 20 / 2 0	120mm (0541-3)	3	Four 120mm mortars, 47 men	M	●	●				NA		●	●				●
	60 (H) 16 / 1 0	Nebelwerfer (0001-2)	2	Six 150mm Nebelwerfer rocket launches, 86 men	(H)	●	●				NA		●½	●			C	
INFANTRY (1000s)	3 I 2 / 10 1	Engineer (1121-3)	3	Sixty-three men, ten SMGs, nine MGs, eight flamethrowers, demolition and mine clearing equipment	I	●			●		NA		●½	●	●			
	2 I 2 / 5 1	Security (1300)	1	Forty-six men, 12 SMGs, four MGs	I	●			●		NA		●½	●	●			
	3 I 2* / 8 1	Rifle (1511-9/1521-9)	18	Fifty-nine men, 11 SMGs, six MGs	I	●			●		NA		●½	●	●			
	6 I 1 / 6 1	Submachine Gun (1541-9)	9	Fifty-two men, 30 SMGs, four MGs	I	●			●		NA		●½	●	●			
TRANSPORT (2000s)	0 C 0 / 1 3	Wagon (2101-6)	6	Four horse-drawn vehicles, six men							NA	●		●				
	0 C 0 / 1 12	Truck (2201-6)	6	Five 3-ton trucks, five drivers							NA	●		●				
	2 C(I) 2 / 4 10	Halftrack SdKfz 251 (2401-9/2411)	10	Five SdKfz halftracks, five MGs, ten men	I	●		●na			A	●		●				
ARMORED CARS (3000s)	2 H 4 / 3 16	SdKfz 234/1 (3501-3)	3	Seven 234/1 armored cars (20mm), 38 men	H	●		●			A	●i[8]		●				
	6 A 5 / 3 14	SdKfz 234/2 Puma (3200)	1	Seven 234/2 armored cars (50mm), 38 men	A	●		●			A	●i		●				
	13 A 8 / 3 14	SdKfz 234/4 (3600)	1	Seven 234/4 armored cars (75mm), 38 men	A	●		●			A	●i		●				

CLASSIFICATION DATA					COMBAT							MOVEMENT			OPT	EXP		
CAT	SYMBOL	NAME AND CODE GROUP	#	COMPOSITION	WEAPON	ATTACK MODES					TARGET	CARRIER	PASS	STACK	QUICK TIME	TUR AFV	ARTY FOF	SSC
						DF	IF	OR	CAT	AA								
SP ARTILLERY (4000s)	40 [H] 32 5 8	Wespe (4201-2)	2	Six PzFH 18 (Wespe) self-propelled howitzers (105mm), 125 men	(H)	●	●				A			●				●
	50 [H] 12 4 10	Maultier (4300)	1	Six Maultier self-propelled rocket launchers (150mm), 126 men	(H)	●	●				A			●				
	60 [H] 24 6 8	Hummel (4400)	1	Six PzFH 18M (Hummel) self-propelled howitzers (150mm), 131 men	(H)	●	●				A			●				●
AGs (5000s)	10 H 12 5 6	Gw 38(M) (5201-3)	3	Two SIG 33/1 self-propelled guns (150mm), 26 men	H	●		●			A	●i		●				
	14 H 10 6 8	Wirbelwind (5300)	1	Three FlakPanzer IV tanks (quad-mounted 20mm), 40 men	H	●		●		●	A	●i		●		●		
TDs (6000s)	12 A 8 12 6	Hetzer (6101-2)	2	Six Jgpz 38 guns (75mm), 31 men	A	●		●			A	●i		●				
	12 A 8 12 8	StuG-III (6200)	1	Six StG III self-propelled guns (75mm), 31 men	A	●		●			A	●i		●				
TANKS (7000s)	2 A 4 6 10	Lynx (7100)	1	Five PzKw II (L) tanks (20mm), 25 men	A	●		●			A	●i		●		●		
	8 A 6 7 9	PzKw-III (7301-2)	2	Four PzKw III (J) tanks (50mm), 20 men	A	●		●			A	●i		●		●		
	11 A 8 7 8	PzKw-IV (Wehrmacht) (7711-2)	2	Four PzKw IV (H) tanks (75mm), 20 men	A	●		●			A	●i		●		●		
	14 A 8 8 8	PzKw-IV (SS) (7721-6)	6	Five PzKw IV (H) tanks (75mm), 25 men	A	●		●			A	●i		●		●		
	13 A 12 11 10	PzKw-V (Wehrmacht) (7811-6)	6	Four PzKw V (Panther) tanks (75mm), 20 men	A	●		●			A	●i		●		●		
	16 A 12 12 10	PzKw-V (SS) (7821-6)	6	Five PzKw V (Panther) tanks (75mm), 25 men	A	●		●			A	●i		●		●		
	15 A 12 12 8	PzKw-VIa (7911-3)	3	Five PzKw VIa (Tiger) tanks (88mm), 25 men	A	●		●			A	●i		●		●		
	20 A 12 16 6	PzKw-VIb (7921-3)	3	Five PzKw VIb (King Tiger) tanks (88mm), 25 men	A	●		●			A	●i		●		●		
POSITIONAL DEFENSES	40	Fortifications	6								A			●				
	MINE	Mines	6		✱[9]	●[10]												
	X	Blocks	10											●				
		Wrecks	20											●[11]				

CAT : Catégorie - **SYMBOL** : représentation graphique de l'unité - **NAME AND CODEGROUP** : Nom de l'unité et les codes d'identification qui sont attribués aux pions représentant cette unité - **COMPOSITION** : type et nombre de soldats et de l'armement trouvés dans une unité à plein effectif - **WEAPON** : type d'arme de l'unité (I, A, H, (H), M) - Modes d'attaque : un rond dans une colonne indique la possibilité d'utiliser ce type d'attaque - **DF** : Tir direct - **IF** : Tir indirect – **OR** : Attaque à fond – **CAT** : Combat rapproché – **AA** : Tir anti aérien - **TARGET** : Type de cible (l'unité en tant que…) – A : Cible blindée – NA : Cible non blindée - **CARRIER** : un rond indique que l'unité peut transporter d'autres unités - **PASS** : un rond indique que l'unité peut être passagère d'une unité de transport (CARRIER) - **STACK** : un rond indique que l'unité compte pour les limites d'empilement - **QUICK TIME** : un rond indique que l'unité peut utiliser la Marche forcée - **EXP** : Règle expérimentale – **TUR AFV** : un rond indique que l'unité peut utiliser les règles de mobilité pour les blindés à tourelle – **ARTY FOF** : un rond indique que l'unité d'artillerie peut utiliser la règle de limitation du champ de tir – **SSC** : un rond indique que l'unité peut utiliser des tirs de concentration d'obus fumigènes.

NOTES : 1) un rond suivi de 'na' signifie que l'unité peut attaquer à fond des cibles non-blindées. 2) Les unités de MG ne peuvent utiliser le combat rapproché qu'en conjonction avec des unités de fusiliers (Rifle), Génie et Scouts. 3) Les Scouts Car se déplacent avec les mêmes coûts de terrain que les camions. 4) Un point suivi de ½ signifie que le transport dépense la moitié de ses points pour charger ou décharger. 5) Les Chasseurs-Bombardiers sont soit A soit H suivant l'armement choisi. 6) Le Valentine Bridgelayer ne transporte qu'un pont de char. 7) Le pont de char ne peut être transporté que par le Valentine Bridgelayer. 8) Un point suivi d'un 'i' signifie que l'unité ne peut transporter que des unités d'infanterie. 9) Les mines attaquent toutes les unités de la même façon. 10) Toutes les attaques de mines ont un rapport de 2-1, quel que soit le terrain,…11) Trois épaves au maximum peuvent être placées dans un seul hex, chaque épave comptant pour un en ce qui concerne l'empilement.