

Marne 1918

Friedensturm



Règles de base

*A mon arrière-grand-père, Louis Schaepelynck, qui défendit héroïquement avec ses hommes du 73ème RI la ferme de Vertes Feuilles, le 3 juin 1918.
Nicolas Ridet*

SOMMAIRE

1.0 – Introduction	2	12.0 - Phase de Combat	9
2.0 – Composants	2	13.0 – Désengagement	14
3.0 - Terminologie	3	14.0 – Exploitation	14
4.0 – Empilement	4	15.0 – Les unités de support	15
5.0 – Zone de Contrôle	4	16.0 - Décompte des points de victoire et fin de tour	17
6.0 – Pas de perte	4	17.0 - Aviation	17
7.0 - Séquence de jeu	5	Exemple d'utilisation de l'aviation:	18
8.0 - Déclaration des offensives	5	Exemple complet de combat	18
9.0 - Phase de Ravitaillement	5	Scénarios	20
10.0 - Météo	6	Séquence de jeu de base détaillée	24
11.0 - Mouvement	6		

Note : les ajouts de cette version des règles sont signalés en **bleu**.

1.0 – Introduction

Marne 1918 - Friedensturm est un wargame simulant les dernières offensives allemandes et la reprise de la guerre de mouvement, du désastre du Chemin des Dames à la contre-attaque alliée du mois de juillet 1918. Chaque joueur se retrouve dans la situation de Commandant de Groupes d'Armées et doit gérer ses forces en fonction des contraintes opérationnelles mais également politiques. Marne 1918 - Friedensturm oppose deux joueurs. Un joueur contrôle les forces allemandes tandis que l'autre contrôle les forces alliées : Français, Américains, Anglais et Italiens. Les pions représentent les unités réelles qui ont participé à la campagne et la carte représente le terrain sur lequel elles se sont battues. Les joueurs manoeuvrent leurs unités sur la carte et conduisent les combats comme décrit dans les règles de jeu. La capture d'objectifs géographiques et la réussite des offensives sont prises en compte pour déterminer le gagnant à l'issue de la partie.

Les règles sont divisées en deux livrets : les règles de base qui permettent de jouer chacune des offensives allemandes à travers trois scénarios et de se familiariser avec les fondamentaux du jeu (mouvement et combat) et les règles avancées qui permettent de jouer la campagne dans son ensemble en intégrant de nouveaux paramètres (gestion des renforts, événements politiques...).

2.0 – Composants

Chaque exemplaire de Marne 1918 – Friedensturm se compose des éléments suivants :

- une carte de jeu,
- deux planches de pions prédécoupés,
- un livret de règles de base,
- un livret de règles avancées et notes historiques,
- des aides de jeu,
- 4 dés à 6 faces.

2.1 - La carte

La carte représente la zone géographique sur laquelle se sont déroulées les opérations militaires.

Une grille d'hexagones en surimpression sur le terrain permet de régulariser le mouvement et la position des pions. Ces hexagones sont appelés pour la suite de la règle "hex". Les hex sont numérotés de façon régulière afin de faciliter le placement des unités et leur repérage. Chaque hex sur la carte représente environ 3.0 km de terrain réel de bord à bord.

La légende en marge de la carte donne toutes les explications sur les différents symboles utilisés, ainsi que les effets du terrain sur le mouvement et le combat.

Précision : le coût de +1 point de mouvement pour les tranchées inclut celui des entonnoirs. Ainsi, un hex de terrain clair avec tranchées coûte 2 points de mouvement.

Note importante : le terrain qui s'applique dans un hexagone est celui présent en son centre. Ainsi par exemple, les boisements dessinés sur les côtés des hexagones ne sont présents qu'à titre esthétique et ne s'appliquent en aucun cas.

2.2 - Les pions

Chaque jeu contient deux planches de pions prédécoupés. Ces planches contiennent les unités et les marqueurs de jeu. Les marqueurs peuvent être utilisés indifféremment par l'un ou l'autre joueur. La couleur de fond d'une unité correspond à sa nationalité.

Allemands : *vert de gris*.

Français : *bleu*.

Anglais : *beige*.

Américains : *olive*.

Italiens : *jaune*.

Les régiments sont dans une nuance de couleur plus foncée pour pouvoir les distinguer plus aisément.

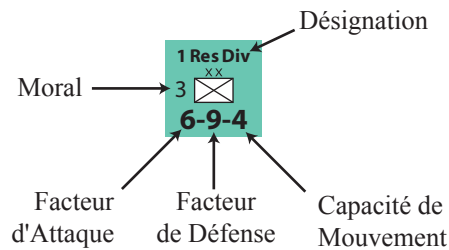
Deux types de pions sont contrôlés par chacun des joueurs :

- les unités de combat.
- les unités de support.

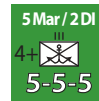
2.2.1 Les unités de combat

Exemple d'unité de combat

Face recto (plein potentiel)



Face verso (potentiel réduit)



Régiment de Marines US



Division Anglaise



Régiment de Chasseurs Alpins Français



Division Italienne

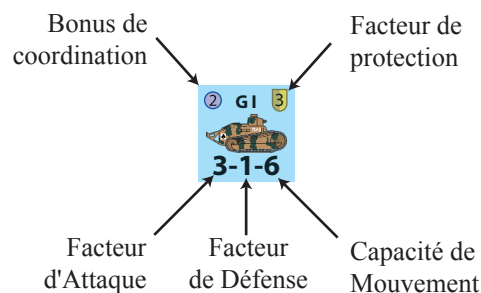
Taille de l'unité

- xx Division
- x Brigade
- iii Régiment

Symbole de l'unité

- ☒ Infanterie
- ☒ Infanterie de Montagne
- ☒ Troupes de Marine
- ☒ Cavalerie

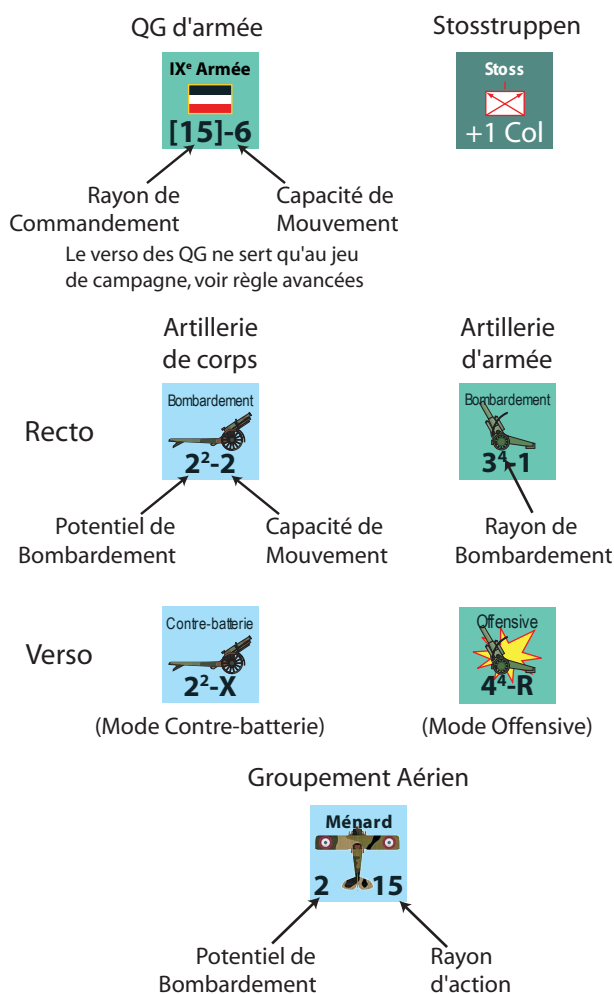
Groupement de Chars



Note: en terme de jeu, régiment et brigade sont équivalents. Par conséquent, les règles applicables aux régiments le sont également pour les brigades.

Note: il n'y a pas de règles d'intégrité divisionnaire. Cependant, empiler les différents régiments d'une même division se révèle utile lors de l'exploitation (voir 14.0).

2.2.2 Les unités de support



2.2.3 Les marqueurs

	Cloué (12.2.6)		Météo (10.0)
	Désorganisé (12.5)		Tour
	Réorganisation (12.5)		Séquence
	Exploitation (14.0)		Points de Victoire (16.0)
	Passerelle Allemande (11.2.4)		Réserve (11.2.8)
	Pont Détruit (11.2.5)		Non-ravitailé (9.2)
	Perte (12.2.8)		Désengagement (13.0)

Note : les marqueurs qui ne sont pas listés dans le tableau ci-dessus ne sont pas utilisés dans les règles de base et seront détaillés dans les règles de campagne

2.3 - Les dés

Chaque boîte de jeu contient 4 dés de couleurs différentes :
 - 2 dés blancs utilisés pour résoudre les attaques sur la Table de Résolution des Combats (TRC),
 - 1 dé bleu utilisé pour tester la maîtrise tactique alliée,
 - 1 dé vert utilisé pour tester la maîtrise tactique allemande.
 Afin d'accélérer la résolution des combats, il est conseillé de lancer les 4 dés simultanément.
 Les autres actions du jeu peuvent être résolues indifféremment avec n'importe quel dé.

2.4 - Echelle du jeu

Chaque tour de jeu correspond à une durée de trois jours.
 Un pion correspond à une division, un régiment, une brigade, un groupement de chars, d'avions ou d'artillerie.
 Chaque hex couvre une distance d'environ trois kilomètres.

3.0 - Terminologie

Ami ou ennemi : les pions contrôlés par un camp sont dits amis. Les pions du camp adverse sont dits ennemis.

Joueur ayant l'initiative / Joueur en réaction : chaque scénario indique le joueur bénéficiant de l'initiative. Son adversaire sera dit « joueur en réaction ». L'initiative est susceptible de changer d'un tour sur l'autre.

Joueur en phase : désigne le joueur en train de jouer.

Unité : le terme unité désigne indifféremment une unité de combat ou un support.

Unité de combat : le terme unité de combat désigne les régiments et les divisions d'infanterie et de cavalerie, les groupements de chars.

Unité de support : le terme unité de support fait référence aux pions d'artillerie, d'aviation, de Stosstruppen et aux QG des deux camps. Ce ne sont pas des unités de combat et leurs modes de déplacement et de combat sont régis différemment.

Facteur d'attaque : le facteur d'attaque représente la capacité d'une unité à mener des actions offensives. Plus ce facteur est important, plus l'unité est puissante.

Facteur de défense : le facteur de défense représente la capacité d'une unité à mener une défense efficace. Un facteur élevé indique une unité solide défensivement.

Moral : le moral représente à la fois la qualité de l'entraînement d'une unité, sa combativité et son expérience. Les unités américaines ont un signe « + » à côté de leur moral indiquant que celui-ci peut évoluer. Cette règle n'est utilisée que pour la campagne. Pour les scénarii, le moral des troupes américaines est indiqué dans les spécifications de chaque scénario.

Capacité de mouvement : cette capacité représente la mobilité des unités. Plus ce potentiel est important, plus une unité peut parcourir de distance en un tour.

Zone de Contrôle ou ZdC : les six hexagones adjacents à une unité de combat constituent sa Zone de Contrôle (ou ZdC) (voir 5.0).

Points de dommage : les résolutions des combats et des bombardements vont générer des points de dommage qui vont être convertis en pertes pour les unités des deux camps. D'une manière générale, il faut deux points de dommage pour infliger une perte à un régiment et trois points de dommage pour infliger une perte à une division. Les points de dommage qui ne peuvent être convertis en pas de perte sont utilisés pour désorganiser les unités (voir 12.8).

Stosstruppen : les Stosstruppen sont empilés avec les régiments allemands (11.3.2), ils donnent des bonus en attaque au rapport de force (12.2.4) et à la maîtrise tactique (12.2.6) et permettent l'avance après combat en ZdC ennemie (12.4).

Un régiment empilé avec un pion Stosstruppen a des capacités de mouvement spéciales dans les ZdC des unités clouées (voir résultats de maîtrise tactique en 12.2.6).

Pas de pertes : consécutivement aux combats, les unités de combat de chaque camp vont encaisser des pertes, représentant les pertes en hommes et matériels (voir 6.0).

Doctrine : le joueur allié est soumis à des contraintes liées à sa doctrine de combat. La doctrine allié peut être de trois types différents :

- doctrine Foch
- doctrine en évolution
- doctrine Pétain

Chaque scénario précise quelle doctrine s'applique pour la durée de la partie. Les effets des doctrines figurent dans les tables de combat, de maîtrise tactique et de bombardement.

Note : les joueurs peuvent se reporter au chapitre E.2 des règles avancées pour plus d'informations.

Elite : une unité de combat est dite d'élite si elle remplit les deux conditions suivantes :

- l'unité est un régiment,
- son moral est de 5 ou 6.

En particulier, ne sont pas considérés comme unité d'élite les régiments américains ayant un moral inférieur à 5 et les pions divisions américaines de moral 5 ou 6.

Support d'artillerie: on distingue deux types d'artillerie :


- l'artillerie d'armée qui représente les moyens exceptionnels (tant au niveau des pièces que des munitions) mis en œuvre lors du déclenchement d'une offensive planifiée. Elle possède deux modes: bombardement et offensive. Elle ne peut pas effectuer de contrebatteries.
- l'artillerie de corps d'armée qui représente les moyens complémentaires mis à disposition des divisions. Elle peut bombarder et effectuer des contrebatteries.

4.0 – Empilement


L'empilement est le fait de placer plus d'une unité amie sur un même hex. Un tel ensemble est alors appelé une pile. Chaque hex ne peut contenir qu'un nombre limité d'unités de combat. Un maximum de 4 unités de combat peut se trouver sur un hex à la fin de chaque phase du tour de jeu. Une division à plein potentiel compte pour 3 unités. Une division face réduite (avec ou sans marqueur de perte) compte pour 2 unités. Un régiment ou un groupement de chars compte comme une unité.

Les unités de support ne sont pas soumis aux limites d'empilement. Un nombre indéterminé d'unités de support peut se trouver sur un même hex à n'importe quelle phase de jeu. **Exception :** Les Stosstruppen ne comptent pas dans la limite d'empilement mais leur nombre par hex est limité (voir 11.3.2).


Si à la fin d'une phase, la limite d'empilement est dépassée sur un hex, le joueur possédant les unités doit éliminer le nombre nécessaire d'unités pour le ramener à l'équivalent de 4 unités.

22RC/2Col

 5
3-4-5


+

10 DI

 3
7-9-4


+

Bombardement

2²-2


Cet empilement atteint la limite autorisée :
 1 régiment (=1 unité) + 1 division à pleine force (=3 unités)
 le support d'artillerie ne compte pas

1/1 Bav

 5
3-4-5


+

Stoss

 +1 Col


+

2/1 Bav

 5
3-4-5


+

Stoss

 +1 Col


+

24/1 Bav

 5
2-4-5


3 régiments équivaut à 3 unités (les Stosstruppen ne comptant pas)

50 DI

 2
2-4-4

+

62 DI

 3
3-5-4

+

2 G II 3

3-1-6

Cet empilement dépasse la limite autorisée :
 chaque division réduite équivaut à 2 unités et le groupement de chars à une unité, donc 5 unités au total

5.0 – Zone de Contrôle

Les six hexagones adjacents à une unité de combat constituent sa Zone de Contrôle (ou ZdC). Ces hexagones sont considérés comme étant sous le contrôle de cette unité. Toutes les unités de combat exercent une zone de contrôle à l'exception des chars. Les unités de support n'exercent pas de ZdC. Une ZdC s'exerce sur et à travers tous les types de terrain. Les zones de contrôle s'étendent dans les hexagones occupés par d'autres unités, même s'il s'agit d'unités ennemies. Dans certains cas, la présence d'une unité amie peut annuler l'existence d'une ZdC ennemie. Les zones de contrôle de plusieurs unités peuvent coexister dans un même hexagone. Les zones de contrôle ont une grande influence sur le mouvement des unités et sur les combats.

6.0 – Pas de perte

Chaque régiment possède **deux** pas de pertes. La première perte subie est indiquée en retournant le régiment face réduite. Une seconde perte élimine l'unité.

Chaque division ayant un facteur de moral de 2 ou 3 (à l'exception des divisions américaines) possède **deux** pas de pertes. La première perte subie est indiquée en retournant la division face réduite. Une seconde perte élimine l'unité.

Chaque division ayant un facteur de moral de 4 (et les divisions américaines, quel que soit leur moral) possède **trois** pas de pertes. La première perte subie est indiquée en retournant la division face réduite. La deuxième perte est indiquée en glissant un marqueur **Perte** sous le pion. Les caractéristiques de l'unité restent alors identiques à celles de sa face réduite. Une troisième perte élimine l'unité.

Les groupements de chars et les Stosstruppen sont éliminés dès la première perte.

Les unités de support (à l'exception des Stosstruppen) n'ont pas de pas de perte.

7.0 - Séquence de jeu

Le jeu est divisé en tours. Chaque tour correspond à trois jours de temps réel. Chaque tour est lui-même divisé en séquences regroupant plusieurs phases. Les joueurs placent des marqueurs sur les pistes *tours de jeu* et *séquence en cours* en haut de la carte pour indiquer la progression de la partie.

La séquence de jeu des règles de base est sensiblement différente de celle des règles avancées.

Un tour complet de jeu se décompose comme suit :

Séquence administrative

- *Déclaration des offensives par le joueur ayant l'initiative* : le joueur ayant l'initiative indique s'il lance une nouvelle offensive, et retourne une (ou deux) artillerie(s) d'armée sur sa (leur) face "Offensive" (8.0).

- *Phase de Ravitaillement* : chaque joueur vérifie que toutes ses unités sont ravitaillées. Les unités de combat non ravitaillées sont identifiées par un marqueur correspondant. Les unités de support non ravitaillées sont éliminées du jeu (9.0).

1ère séquence opérationnelle

- *Météo* : le joueur ayant l'initiative lance 2 dés pour connaître la météo de la séquence opérationnelle et l'indique avec un marqueur sur la piste correspondante (10.0).

- *Mouvement du joueur ayant l'initiative* : le joueur ayant l'initiative peut déplacer tout ou partie de ses unités, dans la limite de leur capacité de mouvement (11.0).

- *Combat du joueur ayant l'initiative* : le joueur ayant l'initiative peut lancer des combats avec toutes ou une partie de ses unités adjacentes à une unité ennemie (12.0).

- *Désengagement du joueur ayant l'initiative* : le joueur ayant l'initiative peut tenter de désengager ses unités marquées d'un marqueur **Désengagement** (13.0).

- *Exploitation du joueur ayant l'initiative* : le joueur ayant l'initiative peut faire combattre ou déplacer ses unités marquées d'un marqueur **Exploitation** ou **Réserve**, puis ajuste les marqueurs des deux camps (14.0).

- *Mouvement, Combat, Désengagement et Exploitation du joueur en réaction* : le joueur en réaction procède de la même manière que le joueur ayant l'initiative pour ces 4 phases.

A l'issue de la 1ère séquence opérationnelle, si le joueur ayant l'initiative a déclaré une offensive pour ce tour, la séquence de jeu est prolongée de deux séquences opérationnelles, identiques à la précédente.

2ème séquence opérationnelle (si une offensive est en cours)

3ème séquence opérationnelle (si une offensive est en cours)

Séquence de décompte des points de victoire et fin de tour

Chaque joueur totalise les points de victoire obtenus pour ce tour en l'indiquant sur la piste correspondante. Si ce tour est le dernier de la partie, on détermine alors le vainqueur du scénario. Dans le cas contraire, on fait progresser le marqueur **Tour** d'une case et l'on débute un nouveau tour.

8.0 - Déclaration des offensives par le joueur ayant l'initiative

Durant cette phase, le joueur ayant l'initiative peut être amené à déclarer le lancement d'une offensive. Les règles spéciales de chaque scénario indiquent le ou les joueurs qui pourront lancer des offensives lors de la partie.

Le fait de déclencher une offensive apporte les avantages suivants :

- le tour comportera deux séquences opérationnelles supplémentaires.
- une ou deux (suivant les indications du scénario) artillerie(s) d'armée peuvent être placées en mode offensive.
- les unités attaquant un hex à portée d'une artillerie en mode offensive bénéficient d'un **modificateur d'offensive**, utilisé en combat (12.2.4 et 12.2.6). Les valeurs des modificateurs d'offensive sont indiquées par le scénario.

Une offensive ne dure qu'un tour, soit trois séquences opérationnelles. Au début de la séquence administrative du tour suivant, les artilleries d'armées en mode "**Offensive**" sont retournées sur leur autre face.

9.0 - Phase de Ravitaillement

9.1 Vérification du Ravitaillement

Lors de cette phase, on vérifie que les unités sont bien ravitaillées par un QG ami.

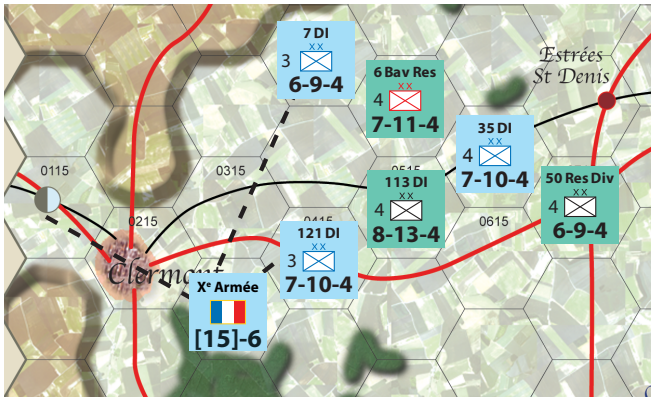
Les QG d'Armée doivent tout d'abord tracer une ligne de ravitaillement, composée d'hex adjacents, d'une longueur illimitée, rejoignant une source de ravitaillement. La ligne de ravitaillement ne peut traverser une unité ennemie ou une ZdC ennemie sauf si celle-ci est occupée par une unité amie.

Si cette ligne ne peut être tracée, le QG est déplacé (sans tenir compte des unités ennemies ou de leur ZdC) en direction de la source de ravitaillement amie la plus proche, jusqu'à ce qu'il puisse à nouveau tracer une ligne de ravitaillement vers cette source.

Les sources de ravitaillement de chaque camp sont indiqués par les symboles correspondant sur les bords de la carte, Ouest, Nord et Est pour les allemands, Ouest, Sud et Est de la carte, pour les alliés. Paris et Reims sont également considérés comme des sources de ravitaillement alliées si un chemin dépourvu d'unités et de ZdC ennemies peut être tracé de ces villes vers une source de ravitaillement du bord de la carte.

On vérifie alors que chaque unité se situe bien dans le rayon de commandement (ou RdC) d'un QG. Le RdC est compté en hex et non en point de mouvement. Le RdC est calculé depuis l'hex du QG exclu jusqu'à l'hex de l'unité incluse. Ce RdC est de 15 hexagones. Le rayon de commandement ne peut traverser une unité ennemie ou une ZdC ennemie sauf si celle-ci est occupée par une unité amie. En l'absence de pont ou de passerelle, le RdC ne peut traverser un fleuve au delà du premier hex.

Exemple: *Le commandement de la X^{ème} Armée française trace une ligne de ravitaillement valide (libre d'unité ennemie et de ZdC ennemie) vers le bord ouest de la carte. Toutes les unités françaises sont dans le rayon de commandement de leur QG à l'exception de la 35^{ème} DI qui est hors ravitaillement. En effet, les 28^{ème} et 103^{ème} DI allemandes projettent leur ZdC dans l'hex 0615 bloquant ainsi tout ravitaillement. Seule la présence d'unités françaises dans cet hex permettrait d'assurer le ravitaillement de la 35^{ème} DI française.*
(figure au recto)



9.2 Effet de l'absence de Ravitaillement sur une unité de combat



Un marqueur **Non Ravitaillé** est placé sur l'unité de combat qui subit les effets suivants :

- elle ne peut pas attaquer. Si elle est attaquée, elle subit un malus en défense.
- elle doit se déplacer uniquement de manière à revenir au plus vite dans le rayon de commandement d'un QG ami.

Une unité ayant un marqueur **Non Ravitaillé** au début d'une phase de Ravitaillement est éliminée si elle ne se situe pas à nouveau dans le rayon de commandement d'un QG ami.

9.3 Effet de l'absence de Ravitaillement sur une unité de support

L'unité de support est aussitôt éliminée. Les Stosstrupen ne sont pas considérés comme des unités de support pour cette règle et obéissent aux mêmes règles que leur régiment associé.

10.0 - Météo

Lors de cette phase, le joueur ayant l'initiative lance 2d6 pour déterminer la météo de la séquence opérationnelle en cours :

2 – 6 : beau temps

7 : brouillard matinal puis beau temps

8 – 10 : beau temps

11 – 12 : mauvais temps

Le marqueur **Météo** est placé sur la case correspondante de l'aire de jeu.

Le résultat "brouillard matinal" n'a d'effet que pendant les phases du joueur ayant l'initiative :

- aucun joueur ne peut déplacer de groupement aérien lors la phase de mouvement du joueur ayant l'initiative.
- lors des phases de combat et d'exploitation du joueur ayant l'initiative, celui-ci subit un point de dommage de moins sur la table de résolution des combats.

Pour le reste de la séquence opérationnelle (phases du joueur en réaction), la météo est "beau temps".

Le résultat "mauvais temps" interdit l'utilisation de l'aviation, sauf pour effectuer des relocalisations.

Le résultat "beau temps" n'a aucune conséquence sur le jeu.

A l'issue de la phase Météo, tous les avions situés sous un pion QG sont placés au dessus de celui-ci. (voir 17.1).

11.0 - Mouvement

Préambule : Les supports aériens sont déplacés en premier lors d'une phase de mouvement (voir 17.0). Dès que les deux joueurs ont terminé ces déplacements, les mouvements terrestres peuvent débuter.

11.1 Généralités

11.1.1 Principes de base

Au cours de la phase de mouvement d'un joueur, celui-ci peut déplacer n'importe lesquelles de ses unités jusqu'à la limite de leur capacité de mouvement.

Un joueur peut déplacer ses unités individuellement ou en pile. Les unités qui sont déplacées en pile doivent commencer leur mouvement dans un même hexagone.

Une unité soustrait des points de mouvement (PM) de sa capacité de mouvement pour chaque côté d'hexagone qu'elle franchit en passant d'un hexagone à un autre. Le coût en points de mouvement dépend du terrain traversé (voir le tableau de coût de PM sur la carte).

Les coûts en points de mouvement pour passer d'un hexagone à un autre sont cumulatifs.

Exemple : pénétrer dans un hexagone contenant du terrain boisé sur un sol bombardé (entonnoirs), en traversant une rivière, coûtera 4 PM : 2 PM pour le terrain boisé, +1 PM pour les entonnoirs et +1 PM pour la rivière.

Une unité peut se déplacer librement dans un hexagone contenant d'autres unités amies sans que cela ne lui coûte de points de mouvements supplémentaires. Les points de mouvement ne peuvent pas être mis en réserve d'un tour à l'autre. Ils ne peuvent pas non plus être transférés d'une unité à une autre.

Une unité amie ne peut jamais pénétrer dans un hex occupé par une unité de combat ennemie.

11.1.2 Mouvement minimum

Indépendamment de son potentiel de mouvement, une unité peut toujours se déplacer d'un hex par phase de mouvement ou d'exploitation, pourvu que ce faisant elle ne se déplace pas de ZdC en ZdC ennemie ou ne quitte pas une ZdC ennemie sans être relevée (voir 11.2.2).

Ce mouvement minimum s'applique également au mouvement d'exploitation, de réserve, ou de réaction suite à une maîtrise tactique.

11.1.3 Mouvement par route

Les unités se déplaçant directement d'un hex à un autre le long d'une route (le symbole de route traverse chaque côté d'hex) dépense des PM au coût applicable sur la route, sans tenir compte du terrain de l'hex, ni des côtés d'hex traversés. Les routes aboutissant à une ville sont considérées comme reliées entre elles.

La traversée d'un fleuve ou d'une rivière par une route indique la présence d'un pont routier.

11.1.4 Mouvement par rail

Il n'y a pas de déplacement par rail dans le jeu de base. Le réseau ferroviaire sert uniquement au déplacement des artilleries d'armée. Pour se déplacer par rail lors de la phase d'exploitation, l'artillerie d'armée en mode offensive doit pouvoir tracer un chemin suivant le réseau ferroviaire jusqu'à une source de ravitaillement amie. La présence d'unité ennemie adjacente ou sur la voie ferrée empêche l'utilisation du réseau.

La traversée d'un fleuve ou d'une rivière par une voie de chemin de fer indique la présence d'un pont ferroviaire. Les ponts de chemin de fer peuvent être utilisés par les unités de combat ou de support pour franchir les fleuves au prix d'un point de mouvement supplémentaire et les rivières sans coût de point de mouvement supplémentaire.

11.1.5 Arrivée des renforts

Chaque scénario indique quels renforts sont disponibles pour chaque camp. Les renforts arrivent lors de la phase de mouvement soit par un bord de carte, soit directement sur un hex, comme précisé dans le scénario. Si l'unité arrive par un bord de carte, elle doit payer les points de mouvement nécessaires pour pénétrer sur le premier hex de la carte. Une unité arrivant empilée sur un QG doit être placée sur celui-ci avant tout mouvement de ce dernier.

Les supports aériens peuvent arriver directement sur les QG amis en tout début de la phase de mouvement, avant que les déplacements soient effectués. Les support aériens sont placés SUR les QG amis et peuvent être envoyées en mission lors de cette phase de mouvement.

11.2 Mouvement des unités de combat

11.2.1 Mouvement et Zone de Contrôle

Une unité de combat amie pénétrant dans une ZdC ennemie doit immédiatement cesser son mouvement. La présence d'une autre unité amie dans l'hex n'annule pas la ZdC dans ce cas de figure. Le déplacement de ZdC en ZdC est interdit dans tous les cas de figure (y compris relève et mouvement minimum) durant les phases de mouvement et d'exploitation. Pénétrer ou quitter une ZdC ennemie ne coûte pas de point de mouvement supplémentaire.

11.2.2 Relève

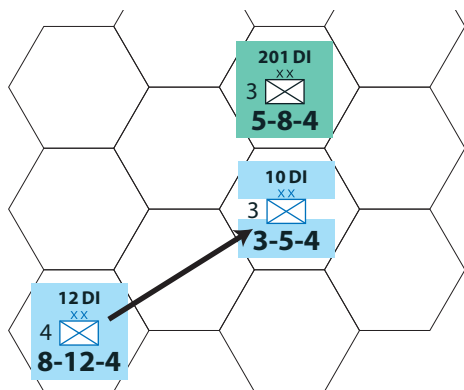
Une unité de combat commençant sa phase de mouvement **seule** dans une ZdC ennemie ne peut en sortir que si elle est relevée par une autre unité de combat amie. La relève est effectuée en déplaçant une unité dans l'hex en ZdC ennemie. Cette unité stoppe son mouvement et le joueur en phase a alors la possibilité de déplacer l'unité présente initialement de la totalité de son potentiel de mouvement.

Le choix ou non d'effectuer la relève doit être pris immédiatement par le joueur en phase, avant de procéder à un autre mouvement.

Des unités empilées commençant leur mouvement en ZdC ennemie peuvent quitter librement leur hex d'origine tant qu'une unité reste sur celui-ci.

Exemple de relève :

La 201^{ème} DI allemande exerce une ZdC dans les six hex adjacents.



La 10^{ème} DI française commence sa phase de mouvement en ZdC ennemie. La 12^{ème} DI française est déplacée durant cette phase sur l'hex de la 10^{ème} DI, pénètre en ZdC et termine donc son mouvement. Le joueur Allié a alors le choix de relever la 10^{ème} DI

et de la déplacer immédiatement. Si cette option n'est pas exercée, la 10^{ème} DI ne pourra se déplacer à moins qu'une autre unité vienne la relever. Quoi qu'il en soit, la 12^{ème} DI a terminé son mouvement pour ce tour.

11.2.3 Franchissement des fleuves

La traversée d'un fleuve par un pont routier n'entraîne pas de dépense de PM supplémentaire.

En l'absence de pont, une unité de combat ne peut traverser un fleuve que si elle commence sa phase de mouvement ou d'exploitation dans un hex adjacent au fleuve. Elle utilise alors tout son potentiel de mouvement pour traverser le fleuve, obéissant aux restrictions applicables au mouvement minimum.

11.2.4 Passerelles allemandes

A tout moment de son déplacement (phase de mouvement ou mouvement d'exploitation, mais pas lors d'une avance après combat), une unité de combat allemande se situant dans un hex



adjacent à un cours d'eau (fleuve ou rivière) peut tenter d'établir une passerelle pour le traverser. Le joueur allemand lance un dé. Sur un résultat de 1 à 4, une passerelle est installée et le marqueur correspondant

est placé dans l'hex occupé par l'unité allemande, la flèche pointant vers un bord du cours d'eau.

Modificateurs au dé :

- +1 si une unité ennemie se situe à deux hex ou moins de l'unité allemande,
- +2 si la tentative est effectuée sur la Marne,
- 2 si l'autre rive du fleuve est occupée par une unité amie,
- 1 si la tentative est effectuée sur une rivière.

Quel que soit le résultat, l'unité de combat allemande peut poursuivre son mouvement, y compris en empruntant la passerelle venant d'être posée. Tenter d'établir une passerelle ne coûte pas de PM.

Le joueur allemand peut effectuer plusieurs tentatives avec la même unité, y compris en cas d'échec lors d'une première tentative.

Le joueur allemand a le droit uniquement à trois tentatives par séquence opérationnelle et trois pions passerelles au maximum peuvent figurer au même instant sur la carte. Le joueur allemand peut retirer un pion passerelle de la carte à tout moment.

Une passerelle permet aux unités de combat (et aux Stosstruppen associés) de traverser (uniquement via le côté d'hex pointé par la flèche du marqueur) :

- une rivière sans point de mouvement supplémentaire.
- un fleuve pour un point de mouvement supplémentaire.

Un QG ou une unité d'artillerie ne peut utiliser de passerelle.

Seul le joueur allemand peut utiliser les passerelles. Si une unité alliée termine son mouvement adjacent à une passerelle dans un hex inoccupé, celle-ci est retirée de la carte.

11.2.5 Destruction / Reconstruction des Ponts



Seuls les ponts situés sur les fleuves peuvent être détruits.

A la fin de sa phase de mouvement, le joueur en phase désigne les ponts qu'il veut détruire.

Pour pouvoir être détruit, un pont doit répondre à deux conditions :

- Il faut qu'une unité ennemie soit dans un rayon de trois hex du pont, compté à partir d'un des deux hex relié par le pont,
- ET l'un des deux hex reliés par le pont doit être dans le rayon de commandement d'un QG ami. Le tracé du RdC obéit aux mêmes règles que celles du chapitre 9.1

Le joueur en phase jette alors un dé. Sur un jet de 1 à 4, le pont est détruit. Un marqueur correspondant est alors placé sur l'un des deux hex reliés par le pont.

Modificateur au dé :

+2 au dé si le pont se situe sur l'Aisne lors du 1er tour de jeu (du 27 au 29 mai).

Reconstruction des ponts détruits : À la fin de sa phase de mouvement, le joueur désigne les ponts qu'il veut reconstruire.

Pour pouvoir être reconstruit, un pont doit répondre à deux conditions :

- Il faut qu'une unité amie soit située sur l'un des deux hex relié par le pont et que l'autre hex ne soit pas en ZdC ennemie, sauf si une autre unité amie occupe l'hex.
- ET les deux hex reliés par le pont doivent être dans le rayon de commandement d'un QG ami. Le tracé du RdC obéit aux mêmes règles que celles du chapitre 9.1.

Le joueur en phase jette alors un dé. Sur un jet de 1 à 4, le pont est reconstruit. Le marqueur pont détruit est alors retiré de la carte et le pont est à nouveau utilisable immédiatement.

Modificateurs au dé :

+2 si un des 2 hex reliés par le pont est en ZdC ennemie,
+1 si le pont se situe sur la Marne.

Si plusieurs ponts sont situés sur le même bord d'hex (cas d'un pont routier et d'un pont ferroviaire par exemple), ils sont considérés comme un seul pont pour les règles de destruction et de reconstruction des ponts ci-dessus.

11.2.6 Marche forcée

Une unité de combat (à l'exception des chars) non désorganisée peut se déplacer en marche forcée sous les conditions suivantes :

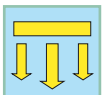
- Le déplacement s'effectue uniquement le long d'une route,
- L'unité ne rentre jamais dans un rayon de deux hex d'une unité ou d'un support ennemi.

Si ces deux conditions sont remplies, l'unité double son potentiel de mouvement.

A l'issue du mouvement, si une offensive est en cours, l'unité est désorganisée.

Lors des mouvements d'exploitation (14.2), une unité ne peut pas faire de marche forcée.

11.2.7 Marqueurs Désengagement



À l'issue de la phase de mouvement le joueur en phase peut, s'il le désire, marquer d'un marqueur **Désengagement** toutes ses unités de combat qui ne se sont pas déplacées durant cette phase et qui se situent en ZdC ennemie. Les unités ainsi repérées ne pourront pas combattre lors de la phase suivante mais pourront tenter de se désengager des ZdC ennemies (13.0).

11.2.8 Marqueurs Réserve



À l'issue de la phase de mouvement le joueur en phase peut, s'il le désire, placer un marqueur **Réserve** sur toutes ses unités de combat, qui sont à **pleine force**, qui ne se sont pas déplacées durant cette phase, qui ne se situent pas

en ZdC ennemie et qui se trouvent dans le rayon de bombardement d'une artillerie d'armée amie en mode "Offensive". Le nombre de piles d'unités pouvant être mises en réserve est limité par le nombre de marqueurs réserve fournis dans le jeu. Intentionnellement, le nombre de marqueurs est différent pour les deux camps. Les marqueurs réserve Cav alliés ne peuvent être placés que sur des unités de cavalerie.

Les unités placées en réserve se déplaceront lors de la phase d'exploitation avec un bonus de deux points de mouvement.

11.3 Mouvement des unités de support

11.3.1 Mouvement de l'artillerie

Une unité d'artillerie ne peut jamais rentrer en ZdC ennemie, même si celle-ci est occupée par une unité de combat amie. Si une unité de combat ennemie pénètre dans un hex adjacent à une unité d'artillerie seule sur sa case ou si il ne reste plus que des unités de support dans la case du défenseur après un combat, elle est aussitôt éliminée. Les supports d'artillerie ne peuvent pas franchir les fleuves en l'absence de pont (routier ou de chemin de fer).

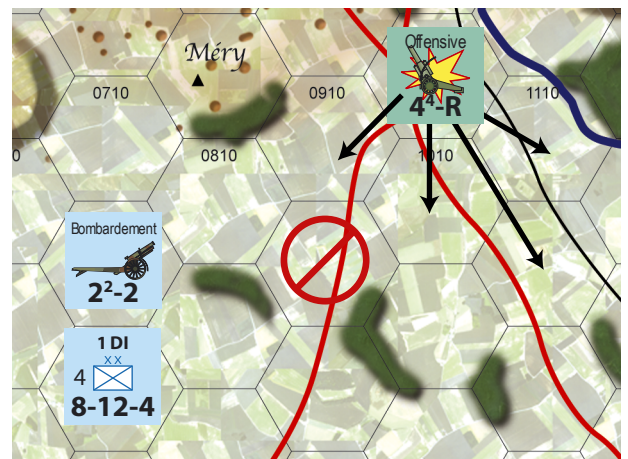
11.3.1.1 Artillerie d'armée en mode "Offensive"

L'artillerie d'armée en mode "Offensive" peut se déplacer d'un hex à la fin de chaque phase d'exploitation, une fois les mouvements et combats des unités terminées. Le déplacement peut aller jusqu'à deux hex si les trois conditions suivantes sont respectées :

- l'artillerie débute son mouvement dans un hex contenant une route ou une voie de chemin de fer,
- l'artillerie se déplace le long d'une route ou d'une voie de chemin de fer,
- lors de ce déplacement, l'artillerie ne rentre pas dans une ZdC ennemie ou dans le rayon de bombardement d'un support d'artillerie ennemie.

Exemple :

L'artillerie d'armée en mode "Offensive" se déplace en fin de la phase d'exploitation d'un hexagone ou de deux hexagones.



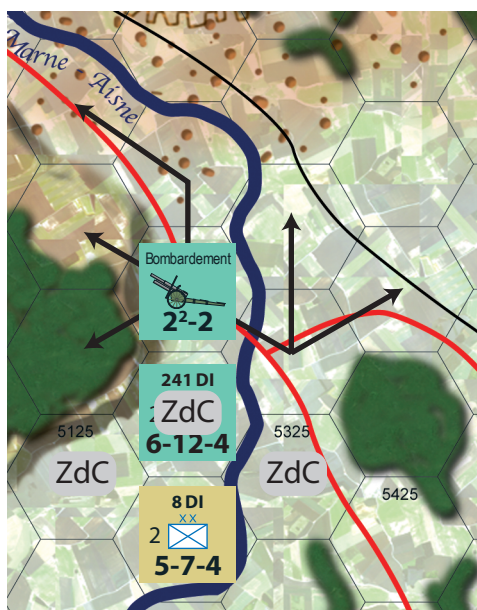
L'artillerie d'armée en mode "Offensive" peut aller en 0910 car même si elle rentre dans le rayon de bombardement de l'artillerie française, il s'agit de son premier hex de mouvement. Par contre, elle ne peut pas entrer dans l'hex 0911, lui aussi dans le rayon de bombardement de l'artillerie de corps français car il s'agit de son deuxième hex de mouvement.

L'artillerie allemande peut entrer dans les hex hexagones 1010 ou 1110 et même poursuivre d'un deuxième hex (1111) en suivant la route ou la voie ferrée vers le sud.

11.3.1.2 Artillerie d'armée en mode bombardement et artillerie de corps

L'artillerie d'armée en mode bombardement et l'artillerie de corps se déplacent comme des unités de combat, lors des phases de mouvement, en respectant les contraintes ci-dessus (pont et ZdC).

Exemple :



L'artillerie de corps peut traverser la rivière via le pont. Au nord, la présence de la route annule l'effet des champs d'entonnoirs. Elle peut également gravir la crête et pénétrer la forêt (coût de 3PM) selon le principe du mouvement minimum.

Par contre, elle ne peut s'empiler avec la 241 DI, car elle ne peut pas pénétrer dans une ZdC ennemie même si une unité amie est présente.

11.3.2 Mouvement des Stosstruppen

Un pion Stosstruppen doit toujours se trouver empilé avec un régiment ami. Le pion est placé sous le régiment et se déplace avec la même capacité de mouvement que ce régiment.

Si plusieurs régiments se situent sur le même hex, le Stosstruppen peut être affecté indifféremment à n'importe quel régiment au début de chaque phase de jeu.

Un seul pion Stosstruppen peut être affecté à chaque régiment.

Si à l'issue d'un combat, les pions Stosstruppen sont plus nombreux que les régiments restants, l'excédant de Stosstruppen est éliminé.

11.3.3 Mouvement des QG

Les QG se déplacent lors des phases de mouvement comme des unités de combat. Ils peuvent donc franchir les fleuves en l'absence de pont (routier ou de chemin de fer).

Comme les unités d'artillerie, un QG ne peut jamais rentrer en ZdC ennemie, même si celle-ci est occupée par une unité de combat amie. Si une unité de combat ennemie pénètre dans un hex adjacent à un QG seul sur sa case ou si le QG est le seul pion restant dans la case du défenseur après un combat, il est aussitôt éliminé.

11.3.4 Mouvement des formations aériennes

Le mouvement des formations aériennes est décrit dans le paragraphe 17.0. Les supports aériens sont déplacés en premier lors d'une phase de mouvement.

12.0 - Phase de Combat

12.1 Généralités

Durant la phase de combat, le joueur en phase peut attaquer des unités ennemies se trouvant adjacentes aux siennes.

C'est le joueur en phase qui choisit les hexagones attaqués ainsi que l'ordre de résolution des combats. Le joueur en phase est dénommé l'attaquant et son adversaire le défenseur, indépendamment du déroulement de la partie.

Chaque combat est mené jusqu'à son terme avant de passer au combat suivant.

Une unité peut attaquer des unités ennemies uniquement dans les hexagones adjacents au sien.

Toutes les unités qui sont adjacentes à un hexagone occupé par une unité ennemie peuvent participer à une attaque contre cet hex.

Un même hex ne peut être attaqué qu'une seule fois par phase de combat et toutes les unités de cet hex doivent être attaquées ensemble.

Une unité n'a jamais l'obligation d'attaquer. Et si elle le fait, elle n'est pas obligée d'attaquer toutes les unités ennemies présentes dans sa ZdC, situées dans d'autres hex que celui désigné pour le combat.

Une unité de combat ne peut participer qu'à un seul combat par phase de combat ou d'exploitation.

Des unités empilées dans le même hexagone peuvent attaquer des hex adjacents différents mais chaque unité ne peut participer qu'à un seul combat.

12.2 Déroulement des combats

Chaque combat est résolu en suivant scrupuleusement et dans l'ordre les étapes ci-dessous.

Chaque combat est résolu en utilisant la Table de Résolution des Combats (ou TRC) et éventuellement la table de bombardement.

Etape 1 : Désignation de l'hex attaqué et des unités participant au combat par le joueur en phase.

Etape 2 : L'attaquant désigne les artilleries qui participeront au combat.

Etape 3 : Le défenseur désigne les artilleries qui participeront au combat et parmi celles-ci, celles qui effectueront un tir de contreatterie.

Etape 4 : L'attaquant indique quelles artilleries effectueront un tir de contreatterie.

Etape 5 : Bombardement éventuel de l'attaquant puis du défenseur.

Etape 6 : Désignation des unités en pointe pour l'attaque et la défense.

Etape 7 : Calcul du rapport de force.

Etape 8 : Résolution du combat.

Etape 9 : Le défenseur puis l'attaquant testent leur maîtrise tactique.

Etape 10 : Le défenseur puis l'attaquant convertissent les points de dommage en résultats de combat, en tenant compte des résultats de maîtrise tactique.

12.2.1 – Désignation de l'hex attaqué (étape 1)

Lors de l'étape 1, le joueur en phase désigne l'hex qu'il va attaquer et les unités qui vont participer au combat.

Toutes les unités du défenseur, situées sur l'hex attaqué doivent se défendre et seront soumises aux effets du combat.

Seules les unités désignées par le joueur en phase pour attaquer pourront participer au combat et en subir les résultats. Une fois ce choix effectué, il est définitif et ne pourra être remis en question lors des étapes suivantes.

Les unités du joueur en phase adjacentes à l'hex attaqué mais n'étant pas désignées pour participer au combat, ne sont aucunement concernées par celui-ci.

12.2.2 – Désignation des artilleries en attaque et en défense et bombardement (étape 2,3,4 et 5)

Lors des étapes 2,3,4 et 5, les joueurs vont désigner les artilleries participant au combat et effectuer des bombardements.

Il n'y a pas de limite quant au nombre d'artilleries de corps et d'artilleries d'armée pouvant être utilisées dans chaque camp, pour chaque combat. Cependant, une seule artillerie d'armée en mode offensive peut participer à un combat.

L'attaquant commence par annoncer quelles artilleries participeront au combat.

Le défenseur fait de même en précisant quelles artilleries sont placées en mode contre-batterie. Les unités concernées sont retournées sur la face correspondante.

L'attaquant peut alors décider de placer certaines des artilleries qu'il a désignées précédemment en contre-batterie. Les unités concernées sont retournées sur la face correspondante. L'attaquant doit utiliser au moins autant d'artilleries de corps en bombardement que le défenseur en a placées en contre-batterie. Pour ce faire, l'attaquant peut comptabiliser une artillerie d'armée comme valant deux artilleries de corps. Dans les limites de la contrainte ci-dessus, l'attaquant peut placer en contre-batterie les artilleries de corps de son choix.

Les règles d'emploi de l'artillerie et de bombardement sont précisées au chapitre 15.2.2

Si toutes les unités du défenseur sont éliminées suite à un bombardement, le combat est considéré comme gagné par l'attaquant et celui-ci est le seul à effectuer son jet de maîtrise tactique, les résultats s'appliquant normalement (y compris les ordres erronés).

Exemple 1

L'attaquant désigne tout d'abord une artillerie d'armée et trois artilleries de corps pour participer au combat (étape 2).

Puis (étape 3), le défenseur désigne une artillerie d'armée et une artillerie de corps pour participer au combat et choisit de placer son artillerie de corps en contre-batterie.

Enfin (étape 4), l'attaquant place une seule artillerie en contre-batterie.



Au final, l'attaquant bombardera sur la colonne 5 de la table : une artillerie d'armée (facteur 3) + deux artilleries de corps (facteur 2*2) - une artillerie de corps du défenseur en contre-batterie (facteur 2) = 5

Le défenseur bombardera sur la colonne 1 de la table : une artillerie d'armée (facteur 3) - une artillerie de corps de l'attaquant en contre-batterie (facteur 2) = 1

Exemple 2

Lors de l'étape 2 d'un combat, l'attaquant désigne deux artilleries de corps pour y participer.

Lors de l'étape 3, le défenseur désigne une artillerie d'armée et deux artilleries de corps pour participer au combat et choisit de placer ses deux artilleries de corps en contre-batterie.

Lors de l'étape 4, l'attaquant n'a pas la possibilité de placer ses deux artilleries de corps en contre-batterie, car il doit utiliser autant d'artilleries de corps pour bombarder que le défenseur a placées d'artilleries de corps en contre-batterie.



Au final, l'attaquant ne bombardera pas et le défenseur bombardera sur la colonne 3 de la table avec son artillerie d'armée.

12.2.3 – Désignation des unités en pointe (étape 6)

Lors de l'étape 6, chaque joueur devra désigner son unité en pointe, en commençant par l'attaquant. Son moral servira à calculer le différentiel de moral pour le combat lors des étapes 8 et 9.

L'unité en pointe de l'attaquant doit avoir un moral supérieur ou égal à 4 et ne pas être désorganisée.

Si l'attaquant ne peut désigner une unité en pointe située dans le rayon de commandement d'un QG, l'attaque est aussitôt annulée.

L'unité en pointe subira la première perte suite au résultat du combat.

Exceptions :

- Si une unité de chars est utilisée en attaque, elle subira la première perte. Une éventuelle deuxième perte sera attribuée à l'unité de pointe.
- Le joueur allemand peut éliminer un pion Stosstruppen au lieu d'infliger une perte à l'unité en pointe.

12.2.4 – Calcul du rapport de force (étape 7)

Lors de l'étape 7, les deux joueurs calculent le rapport de force du combat, sous la forme d'un ratio.

Le défenseur commence par totaliser les facteurs de défense des unités présentes dans l'hex attaqué.

L'attaquant totalise les facteurs d'attaque des unités participant effectivement au combat.

Les facteurs de défense et d'attaque de chaque unité sont modifiés par les multiplicateurs dus au terrain. Les éventuelles fractions ne sont pas arrondies.

On divise le total de facteurs d'attaque par le total de facteurs de défense, pour obtenir un rapport de force, sous la forme d'une fraction. Le rapport de force est toujours arrondi en faveur du défenseur.

Exemple : 35 facteurs d'attaque contre 10 facteurs de défense donne un rapport de force de 35/10, soit 3/1.

6 facteurs d'attaque contre 10 facteurs de défense donne un rapport de force de 6/10, soit 1/2.

Ce rapport de force est alors ajusté en appliquant les décalages de colonnes dus au terrain et aux modificateurs de combat. Ce faisant, le ratio peut être amené à "sortir" des limites de la table de combat. Dans ce cas, on calcule le ratio à partir de colonnes virtuelles : 1/3, 1/4 etc...

Exemple : Un rapport initial de 1/2, modifié de 2 colonnes sur la gauche, puis de 3 colonnes sur la droite, donne au final un ratio de 1/1 (1/2 modifié de 2 colonnes à gauche donne une colonne virtuelle de 1/4, ramené à 1/1 avec le décalage de 3 colonnes à droite).

A ce stade du combat, si le rapport de force est inférieur à 1/2, le combat est annulé. L'attaquant prend alors trois pertes sur les unités ayant le moral le plus élevé parmi celles désignées pour l'attaque.

Modificateurs dus aux terrains :

- Défenseur dans un hex de bois :** 1 colonne à gauche
- Défenseur en village :** 1 colonne à gauche
- Défenseur en ville :** facteur de défense x 2
- Défenseur en tranchée :** facteur de défense x 3
- Attaquant en bas d'une crête :** facteur d'attaque x 1/2
- Attaquant derrière une rivière :** 1 colonne à gauche si tous les attaquants sont derrière.
- Attaquant derrière un fleuve :** facteur d'attaque x 1/2
- Fortifications :** 2 colonnes à gauche

Modificateurs de combat :

- Stosstruppen en attaque :** 1 colonne à droite (1 colonne maximum, quel que soit le nombre de Stosstruppen)
- Différentiel de moral unité de pointe attaquant - unité de pointe défenseur :** x colonne(s) en faveur de l'unité ayant le meilleur moral
- Défenseur non ravitaillé :** 1 colonne à droite
- Doctrine Foch :** 1 colonne à droite en attaque pour l'Allié
- Modificateur d'offensive :** si l'hex attaqué est dans le rayon de bombardement d'une artillerie d'armée en mode offensive, décalage de x colonnes à droite en fonction de la valeur du modificateur d'offensive (même si il n'y a pas de bombardement par cette artillerie).
- Attaque concentrique :** 1 colonne à droite. Il y a attaque concentrique si les six hex qui l'entourent sont occupés par des unités ennemies participant à l'attaque, ou par leur ZdC.
- Utilisation d'un char en attaque :** décalage de colonnes à droite correspondant au bonus de coordination.

Tous les modificateurs sont cumulables. *Un fort en tranchée multiplie le facteur de défense par 3 et décale le rapport de force de 2 colonnes vers la gauche.*

12.2.5 – Résolution du combat (étape 8)

Lors de l'étape 8, le combat est résolu en utilisant la Table de Résolution des Combats (ou TRC). L'attaquant se réfère à la TRC pour trouver la colonne sous laquelle sera résolu le combat en fonction du rapport de force obtenu lors de l'étape 7. L'attaquant lance alors 4d6, et croise la somme des deux dés blancs avec la colonne correspondant au rapport de force. La case obtenue contient le résultat du combat. Les deux autres dés, le vert et le bleu seront utilisés pour résoudre la maîtrise tactique.

Explication des résultats de combat.

- A# indique le nombre de points de dommage à appliquer à l'attaquant.
- D# indique le nombre de points de dommage à appliquer au défenseur.
- Une étoile '*' indique une perte sur un Stosstruppen.
- Le total des points de dommage pour chaque camp est égal à la somme des points de dommage provenant de la TRC (étape 8), modifié par les facteurs suivant :
- **Météo brouillard :** un point de dommage de moins pour les unités du joueur ayant l'initiative lors de sa phase de combat.
- **Doctrine Foch :** deux points de dommage de plus pour l'attaquant, uniquement pour l'Allié.

12.2.6 – Maîtrise tactique du champ de bataille (étape 9)

Lors de l'étape 9, le défenseur puis l'attaquant vont tester leur maîtrise tactique du champ de bataille. Ce concept représente la capacité des deux camps à maîtriser le combat engagé, aussi bien en attaque qu'en défense : exploitation du combat, envoi de réserve, recul tactique, etc... Les tests de maîtrise tactique sont complètement indépendants des résultats de la TRC. Chaque camp se réfère à son dé de couleur lancé lors de l'étape précédente (bleu pour l'Allié et vert pour l'Allemand) et applique les modificateurs ci-dessous :

Pour le défenseur :	Pour l'attaquant :
Tranchée et/ou fortifications : +2	Stosstruppen en attaque : +1
Unité de pointe d'élite : +1	Unité de pointe d'élite : +1
Aviation amie sur l'hex attaqué: +1	Aviation amie sur l'hex attaqué: +1
Aviation ennemie sur l'hex attaqué: -1	Aviation ennemie sur l'hex attaqué: -1
Au moins une unité du défenseur est désorganisée : -1	Unités de nationalités différentes : -1
Offensive Bruchmuller : -2	Modificateur d'offensive : 0 à +3
Doctrine Foch : -1	Doctrine Foch : +1
Unités de nationalités différentes : -1	Doctrine Pétain : -1
	Au moins une division de moral 3 en attaque : -1 (non cumulable avec le modificateur ci-dessous)
	Au moins une division de moral 2 en attaque : -2 (non cumulable avec le modificateur ci-dessous)

Note: les modificateurs liés à la doctrine ne s'appliquent qu'aux alliés.

Résultats de maîtrise tactique

L'attaquant et le défenseur peuvent utiliser tout ou partie des possibilités offertes par les maîtrises tactiques. Si le résultat est supérieur ou égal à 6 ou est un 6 naturel, la maîtrise tactique est **totale** et le joueur l'ayant obtenue se voit conférer les avantages suivants :

Maîtrise tactique totale (6 ou plus)

Pour le défenseur :	Pour l'attaquant :
Possibilité de reculer jusqu'à 3 hex. Pour chaque hex, on retire 3 points de dommage au résultat du combat. Sous doctrine Foch et/ou si une unité est désorganisée, le repli est limité à deux hex maximum.	Possibilité de placer jusqu'à deux unités en exploitation.
Possibilité de déplacer deux unités de combat amies hors ZdC et situées dans un rayon de 3 hex du combat, de la moitié de leur capacité de mouvement (arrondi au supérieur), y compris dans l'hex attaqué si celui-ci contient encore des unités du défenseur.	Possibilité d'avancer d'un nombre d'hex égal à la retraite du défenseur, le premier hex devant être celui où s'est déroulé le combat.

Si le résultat est compris entre 3 et 5, la maîtrise tactique est

partielle et le joueur l'ayant obtenue se voit conférer les avantages suivants :

Maîtrise tactique partielle (entre 3 et 5)

Pour le défenseur :	Pour l'attaquant :
Possibilité de reculer jusqu'à 2 hex. Pour chaque hex, on retire 3 <i>points de dommage</i> au résultat du combat. Sous doctrine Foch et/ou si une unité est désorganisée, le repli est limité à un hex maximum.	Possibilité de placer une unité en exploitation.
Possibilité de déplacer une unité de combat amie hors ZdC et située dans un rayon de 3 hex du combat, de la moitié de sa capacité de mouvement (arrondi au supérieur), y compris dans l'hex attaqué si celui-ci contient encore des unités du défenseur.	Possibilité d'avancer dans l'hex où s'est déroulé le combat.

Si le résultat est de 1 ou 2, ou est un 1 naturel, il n'y a **aucune maîtrise tactique** et le joueur ne dispose d'aucun avantage. De plus, si l'attaquant obtient ce résultat, le défenseur a la possibilité de retirer un marqueur *Réserve* ou *Exploitation* sur une unité ou une pile de l'attaquant située dans un rayon de trois hex du combat.

Si le résultat est inférieur ou égal à 0 (y compris un 1 naturel modifié), il n'y a **aucune maîtrise tactique** et le joueur doit subir les conséquences d'**ordres erronés**. Le joueur concerné relance 1d6 :

Ordres erronés (inférieur ou égal à 0)

dé	Pour le défenseur :	Pour l'attaquant :
1	Sacrifice : une perte supplémentaire dans chaque camp.	Combat acharné : une perte supplémentaire dans chaque camp.
2	Panique : recul d'un hex supplémentaire sans diminution des <i>points de dommage</i> .	Confusion : une unité de l'attaquant est désorganisée, au choix du défenseur.
3	Contre-attaque suicidaire : une perte supplémentaire pour le défenseur.	Obstination : une perte supplémentaire pour l'attaquant.
4	Débandade : 3 <i>points de dommage</i> de moins pour l'attaquant.	Panique : une unité de l'attaquant recule d'un hex.
5	Indécision : les unités du défenseur reçoivent un marqueur <i>Cloué</i> .	Manque d'enthousiasme : 3 <i>points de dommage</i> de moins pour le défenseur.
6	Réserves mal orientées : l'attaquant peut déplacer d'un hex une unité du défenseur hors ZdC et située dans un rayon de 3 hex du combat	Contre-ordre : le défenseur peut retirer un marqueur <i>Exploitation</i> ou <i>Réserve</i> d'une unité ou d'une pile se situant dans un rayon de 3 hex du combat.

Marqueur Cloué : Les unités empilées avec les Stosstruppen et les blindés ne stoppent pas leur mouvement et ne dépensent pas de PM supplémentaire pour quitter la ZoC exercée par l'unité ou la pile clouée.



12.2.7 – Application des résultats de maîtrise tactique et des points de dommage

Une fois tous les jets de maîtrise tactique effectués, les résultats du combat sont appliqués immédiatement par chaque joueur, lors de l'étape 10, dans l'ordre indiqué ci-dessous :

- Si le défenseur est victime d'ordres erronés, le résultat de ces ordres est appliqué immédiatement et les points de dommage pour les deux camps sont éventuellement modifiés en conséquence.
- Si l'attaquant est victime d'ordres erronés, le résultat de ces ordres est appliqué immédiatement et les points de dommage pour les deux camps sont éventuellement modifiés en conséquence.
- Si l'attaquant n'a aucune maîtrise tactique, le défenseur peut retirer un marqueur *Réserve* ou *Exploitation* sur une unité ou une pile de l'attaquant située dans un rayon de trois hex du combat.
- Si le défenseur obtient une maîtrise tactique partielle ou totale, il peut effectuer les actions correspondantes et réduire ses points de dommage suite à son recul.
- Le défenseur puis l'attaquant convertissent leurs points de dommage restants en perte ou désorganisation (voir 12.2.8).
- Si l'attaquant a obtenu une maîtrise tactique partielle ou totale, il peut effectuer les actions correspondantes (avance après combat et placement en exploitation).

12.2.8 – Conversion des points de dommage (étape 10)

Une fois que le total des points de dommage modifié est obtenu, le défenseur puis l'attaquant convertissent leurs points de dommage en perte ou désorganisation de la façon suivante :

- Infliger une perte à un régiment nécessite 2 points de dommage.
- Infliger une perte à une division nécessite 3 points de dommage.
- Infliger une perte à un régiment américain nécessite 3 points de dommage (compte tenu de l'effectif plus important des unités américaines).
- Infliger une perte à une division américaine nécessite également 3 points de dommage, mais toutes les divisions américaines ont trois pas de pertes, quel que soit leur moral.
- Désorganiser une unité nécessite 1 point de dommage.
- Infliger une perte à un char nécessite un nombre de points de dommage identique au facteur de protection de ce char.
- Infliger une perte à un Stosstruppen nécessite 2 points de dommage. Le pion Stosstruppen doit être associé à un régiment participant au combat. Un seul pion Stosstruppen peut subir une perte par combat (en plus d'un éventuel résultat *).

La conversion des points de dommage s'effectue dans l'ordre suivant :

Tout d'abord, la première perte de chaque combat est subie par les unités en pointe en attaque et en défense, si le nombre de points de dommage est suffisant pour infliger cette perte.

Exception : une unité de chars en attaque subit toujours la première perte, si le nombre de points de dommage est égal ou supérieur à son facteur de protection. Ensuite, l'unité de pointe doit subir en priorité la deuxième perte si possible (voir 12.2.3). Par contre, une unité de chars en défense ou subissant un bombardement est la dernière unité à subir une perte.

Exception : Le joueur allemand peut éventuellement éliminer un Stosstruppen au lieu d'infliger une perte à l'unité en pointe.

Ensuite, les points de dommage restants sont répartis au choix du joueur auquel les pions appartiennent. Tous les points de dommage pouvant être convertis en perte doivent l'être. Les pertes sont réparties au choix du joueur auquel les pions appartiennent. En particulier, une même unité, y compris l'unité de pointe, peut subir

plusieurs pertes et être éliminée avant qu'une autre unité ne subisse une perte.

Enfin, les points de dommage restants sont utilisés pour désorganiser les unités, un point de dommage désorganisant une unité. Un résultat *désorganisation* doit être appliqué en priorité à l'unité en pointe (si elle a survécu).

L'éventuel surplus est perdu.

Exemples :

A) En défense, un régiment (avec un seul pas de perte) et une division (deux pas de perte), subissent un résultat de 7 points de dommage. Le régiment a été utilisé comme une unité de pointe. Les points de dommage s'appliquent de la façon suivante :

- a) cinq points de dommage pour infliger un pas de perte au régiment et à la division, éliminant le régiment,
- b) un point de dommage pour désorganiser la division,
- c) il reste un point de dommage qui n'est pas utilisé.

B) Un joueur attaque avec une division et un régiment en désignant la division comme unité de pointe. Il subit au final 2 points de dommage. Il n'est pas en mesure d'infliger la première perte à l'unité de pointe (ce qui nécessiterait 3 points de dommage). Il va donc convertir les deux points de dommage en une perte sur le régiment.

C) Un joueur attaque avec une division et un régiment en désignant le régiment comme unité de pointe. Il subit au final 3 points de dommage. La première perte est infligée à l'unité en pointe pour deux points de dommage. Le point de dommage restant est utilisé pour désorganiser le régiment.

D) Un joueur attaque avec une division et un régiment en désignant le régiment comme unité de pointe. Il subit au final 4 points de dommage. La première perte est infligée à l'unité en pointe pour deux points de dommage. Les deux points de dommage restants pouvant être convertis en perte, ils sont utilisés pour faire subir une deuxième perte sur le régiment, l'éliminant.

Sur un résultat « * » de la Table de Résolution de Combat, le joueur allemand doit éliminer un pion Stosstruppen si celui-ci a été utilisé pour bénéficier du décalage de colonne. Cette perte, qui s'ajoute aux pertes issues de la conversion des points de dommage, n'est pas considérée comme la première s'appliquant aux unités en pointe.

12.3 Recul après combat

Nota : les termes de recul et de retraite sont équivalents.

La maîtrise tactique obtenue par le défenseur peut amener celui-ci à reculer ses unités de un ou plusieurs hex, **indépendamment des points de dommage subis**.

Les règles de recul après combat sont les mêmes quel que soit l'origine de la retraite : recul suite à un combat ou désengagement (chapitre 13.0).

C'est toujours le défenseur qui décide du chemin de la retraite, en respectant les contraintes ci-dessous.

Toutes les unités de combat occupant l'hex doivent reculer suite à un résultat de retraite. Elles peuvent suivre des chemins de retraite différents. Par contre, les unités de support ne retraitent jamais.

Les unités qui retraitent doivent le faire dans la mesure du possible en direction prioritairement d'une source de ravitaillement ou à défaut d'un QG ami et en évitant les ZdC ennemies. Une unité reculant suite à une maîtrise tactique partielle ou totale (par opposition à une unité reculant suite à un désengagement) peut le faire dans une direction différente, dans le but d'éviter le recul en ZdC ennemie.

Pour chaque hex en ZdC ennemie non occupé par une unité amie traversée durant sa retraite, une perte est infligée à la pile retraitant, au choix du défenseur.

Si le recul d'une unité ou d'une pile dans le dernier hex de la retraite aboutit à créer un sur-empilement, l'unité ou la pile peut poursuivre sa retraite d'autant d'hex supplémentaires nécessaires pour se conformer aux limites d'empilement. Si une pile ou une unité qui retraite traverse un hex occupé par une unité ou une pile amie, cette dernière et l'unité ou la pile retraitant sont désorganisées, comme suite à un résultat de combat.

Une unité reculant de deux ou trois hex suite à un combat ou suite à un résultat « R3 » de la table de désengagement est désorganisée à la fin de sa retraite.

Une unité doit stopper sa retraite dès qu'elle traverse un fleuve sans l'aide d'un pont ou d'une passerelle. Elle est alors désorganisée.

En cas d'ordres erronés suite à un jet de maîtrise tactique, l'attaquant peut être contraint de reculer une unité. Ce recul s'effectue en respectant les règles ci-dessus, mais une seule unité de l'attaquant est concernée (et non la pile entière).

Une unité reculant dans un hex occupé par un support aérien ennemi en mission d'Interdiction subit une perte supplémentaire (17.2).

12.4 – Avance après combat

L'avance après combat dépend du résultat obtenu lors du jet de maîtrise tactique.

Seules les unités de combat à plein potentiel et non désorganisées peuvent avancer après combat.

En cas de maîtrise tactique partielle, l'attaquant peut occuper l'hex attaqué avec tout ou partie de ses unités, à condition que le défenseur ait été éliminé ou ait retraité.

En cas de maîtrise tactique totale et de recul du défenseur, l'attaquant a la possibilité d'avancer d'un nombre d'hex égal à la retraite du défenseur.

En cas de maîtrise tactique totale et d'élimination du défenseur, l'attaquant a la possibilité d'avancer jusqu'à deux hex.

Dans tous les cas, le premier hex de l'avance doit être celui où s'est déroulé le combat.

Au delà du premier hex (celui du défenseur) de l'avance après combat, il est interdit de passer de ZdC en ZdC, à l'exception des régiments **associés** avec des Stosstruppen, qui ignorent les ZdC ennemies.

L'avance après combat s'effectue sans tenir compte des points de mouvement et du terrain.



Exceptions :

- franchir un fleuve **en l'absence de pont ou de passerelle** n'est autorisé que dans le premier hex de l'avance (celui du défenseur) et ce franchissement met fin à l'avance après combat.
- une unité gravissant une crête lors du deuxième ou troisième hex d'une avance après combat devient désorganisée.

12.5 Désorganisation / Réorganisation

Suite à un combat, un désengagement ou une marche forcée, les unités de combat des deux camps peuvent se trouver désorganisées. Elles sont alors repérées par un marqueur **Désorganisation**. Les unités de support ne sont jamais désorganisées.

Une unité repérée par un marqueur **Désorganisation** ou **réorganisation** se voit appliquer les pénalités suivantes :

- capacité de mouvement divisée par deux (arrondie à l'inférieur),
-  combat interdit en tant qu'attaquant (mais désengagement possible)
-  avance après combat et placement en exploitation interdit

Les marqueurs **Désorganisation / Réorganisation** peuvent être retirés lors de la phase d'exploitation, lors du *segment d'ajustement des marqueurs*. (voir 14.3).

Les effets du marqueur **Désorganisation / Réorganisation** sont les mêmes, quelle que soit la face apparente.

Lors d'un combat, les résultats **Désorganisation** sont appliqués par unité et non par pile. Un *point de dommage* ne permet la désorganisation que d'une seule unité.

Une désorganisation subie suite à une retraite, un désengagement ou une marche forcée s'applique à l'ensemble de la pile concernée.

Une unité désorganisée subissant un nouveau résultat désorganisé ne subit pas de pénalité supplémentaire. Une unité en réorganisation subissant un résultat désorganisé est à nouveau désorganisée.

Exemple : *une division française effectue une marche forcée le long d'une route. Elle est désorganisée à la fin de son mouvement. Lors du segment d'ajustement des marqueurs, le marqueur est retourné automatiquement sur sa face RG. Lors de la séquence allemande suivante, une unité de combat allemande termine son mouvement adjacente à la division française. Le marqueur RG ne sera pas retiré lors du segment d'ajustement des marqueurs car la division est maintenant en ZdC.*

13.0 – Désengagement

Une fois tous les combats résolus, le joueur en phase peut tenter de désengager les unités de combat en ZdC ennemies. Les unités de support ne peuvent se désengager.

Le désengagement n'est possible qu'à la fin de la phase de combat. Il ne peut y avoir de désengagement à l'issue des combats d'exploitation. Pour se désengager, les unités en question doivent avoir été marquées d'un marqueur **Désengagement** à la fin de la phase de mouvement précédente. Pour chaque pile ainsi marquée, le joueur en phase choisit une unité de cette pile dont le facteur de moral servira à calculer le modificateur au dé, lance un dé, applique les modificateurs et consulte la table de désengagement.

dé	Résultat
0	*r1
1	R3
2	R3
3	r2
4	r2
5	r3
6	r3
7	r3

Modificateurs :

-2 au dé pour une unité de moral 2

-1 au dé pour une unité de moral 3

+1 au dé pour une unité de moral 5

+2 au dé pour une unité de moral 6

+3 au dé si l'hex quitté est en tranchées,

+1 au dé si l'hex quitté est en ville

-3 au dé si les six hex qui entourent l'unité sont occupés par des unités ennemies ou par leur ZdC. **La présence d'une unité amie annule les ZdC ennemies.**

-2 au dé si une unité désorganisée ou en réorganisation est présente dans la pile

Explication des résultats :

* : l'unité sélectionnée pour son facteur de moral prend une perte

r1 : la pile recule de 1 hex.

r2 : la pile recule de 1 ou 2 hex.

r3 : la pile recule de 1, 2 ou 3 hex.

R3 : la pile recule de 3 hex. Le chemin de retraite est choisi par l'adversaire (mais il doit respecter les priorités de retraite). La pile

est alors désorganisée.

Le recul s'effectue dans les conditions d'une retraite après combat. Toutes les règles concernant la retraite après combat s'appliquent : il est possible d'effectuer un désengagement à travers des ZdC ennemies au prix des pertes prévues en 12.3.

14.0 – Exploitation

Le joueur en phase peut, suite à un résultat de maîtrise tactique placer un marqueur **Exploitation** sur certaines de ses unités.

Les marqueurs **Exploitation** sont placés à l'issue des avances après combat de chaque combat (et avant tout autre combat).

Seules les unités de combat à pleine force, non désorganisées, **et ayant participées au combat**, peuvent recevoir un marqueur **Exploitation**.

Un régiment associé avec un pion Stosstruppen ne compte que pour une unité. Les régiments d'une même division (et éventuellement leurs Stosstruppen associés) comptent pour une seule unité si ils sont empilés sur le même hex au moment du placement du marqueur et si ce sont les seules unités présentes dans l'hex. Cependant, seuls les régiments non désorganisés et n'ayant pas subi de perte pourront exploiter.

Exemple 1 : *Le joueur allié a obtenu une maîtrise tactique totale et dispose donc de 2 marqueurs **Exploitation**. Les 4 régiments de la division marocaine sont empilés sur le même hex. Un régiment est DG, l'autre a pris une perte. Seuls les 2 autres régiments pourront être placés en exploitation mais en utilisant un seul marqueur, les 4 régiments appartenant à la même division. Le marqueur restant pourra être utilisé pour placer en exploitation une autre unité ayant participé au combat et remplissant les critères.*

Exemple 2 : *les 3 régiments de la 2ème DI française sont empilés sur le même hex avec un char Renault. Le joueur allié a obtenu une maîtrise tactique totale et dispose donc de 2 marqueurs **Exploitation**. Le char étant une unité de combat, les régiments ne peuvent pas compter que pour une seule unité pour le placement du marqueur **Exploitation**. Le joueur allié devra donc utiliser ses 2 marqueurs pour placer en exploitation, soit 2 régiments, soit 1 régiment et le char Renault.*

Lors de la phase d'exploitation, seules les unités de combat repérées par un marqueur **Exploitation** ou un marqueur **Réserve** peuvent agir.

La phase d'exploitation est divisée en trois segments : l'attaquant commence par effectuer les combats qu'il désire avec les unités en exploitation adjacentes à des unités ennemies. Une fois tous les combats effectués, il peut déplacer toutes les unités en exploitation ou en réserve n'ayant pas combattu. Enfin, il procède à l'ajustement des marqueurs présents sur les unités.

La phase d'exploitation a lieu même si l'attaquant ne dispose d'aucune unité en exploitation ou en réserve. Dans ce cas, seul le segment d'ajustement des marqueurs est joué.

14.1 Combats d'exploitation

Le joueur en phase peut conduire des combats avec ses *unités en exploitation* adjacentes à des unités ennemies.

Ces combats obéissent en tout point aux règles de combat classique, aux exceptions suivantes :

- le joueur en phase ne peut plus placer d'unités en exploitation lors de la maîtrise tactique,
- le joueur en phase ne peut employer d'artillerie, excepté en contrebatterie.

Après chaque combat d'exploitation, les marqueurs *Exploitation* des unités venant de participer au combat sont retirés.

Une fois tous les combats terminés, les marqueurs *Exploitation* restant sur des unités présentes en *ZdC* ennemie sont retirés. Les chars et les régiments associés à des *Stosstruppen* ne sont pas considérés comme étant en *ZdC* si celles-ci ne sont exercées que par des unités **clouées**.

14.2 Mouvements d'exploitation

Une fois tous les combats terminés, le joueur en phase peut déplacer l'ensemble de ses *unités en exploitation* restantes de la moitié de leur capacité de mouvement (arrondie au chiffre supérieur).

Il peut également bouger les unités placées en réserve lors de la phase de mouvement, ces dernières ayant leur potentiel de mouvement augmenté de deux points.

Ces mouvements obéissent en tout point aux règles de mouvement classique (chapitre 11.0), à l'exception des marches forcées. A l'issue des déplacements, les marqueurs *Exploitation* et *Réserve* sont retirés.

Lors de cette phase, le joueur en phase peut déplacer son ou ses artilleries d'armée en mode offensive, dans les conditions décrites au paragraphe 11.3.1.1.

14.3 Ajustement des marqueurs

Lors de ce segment, l'attaquant va procéder à l'ajustement des différents marqueurs placés sur **les unités des deux joueurs**. Il doit le faire dans l'ordre indiqué ci-dessous :

1. le joueur en phase retire tous les marqueurs *réorganisation* présents sur les unités qui ne se situent pas en *ZdC* ennemie,
2. le joueur en phase retourne tous les marqueurs *Désorganisation* sur leur face *Réorganisation*
3. le joueur en phase retire tous les marqueurs *Exploitation* et *Réserve* encore présents sur la carte,
4. le joueur en phase retire tous les marqueurs *Désengagement* encore présents sur la carte,
5. le joueur en phase retire tous les marqueurs *Cloué* présents sur la carte.

15.0 – Les unités de support

15.1 Les QG

Les QG se déplacent comme indiqué au chapitre 11.3.3.

L'unique fonction des QG dans le jeu de base est d'assurer le ravitaillement des unités et de permettre la destruction et la reconstruction des ponts.

15.2 L'artillerie

15.2.1 Mouvement

Le mouvement de l'artillerie est décrit dans le paragraphe 11.3.1.

15.2.2 Bombardement

L'utilisation de l'artillerie dans les combats est décrite également dans le chapitre 12.2.2.

Un bombardement peut avoir lieu uniquement dans le cadre d'un combat.

L'artillerie, de corps ou d'armée, peut participer à un combat en effectuant un bombardement, infligeant des pertes ou désorganisant l'adversaire.

Les artilleries en attaque, en défense ou en contrebatterie peuvent participer à un combat uniquement si l'hex attaqué se situe dans leur *Rayon de Bombardement*.

Une artillerie d'armée en mode offensive peut participer en attaque jusqu'à quatre combats se situant à portée de son *Rayon de Bombardement*. En défense, elle ne peut participer qu'à un seul combat par phase.

Une artillerie d'armée en mode Bombardement ou une artillerie de corps ne peut participer qu'à un seul combat par phase de jeu, uniquement en bombardement.

Seules les artilleries de corps peuvent effectuer des tirs de contrebatterie. Si elles sont employées à cet effet, elles sont retournées côté verso (face contrebatterie). Leur potentiel de bombardement sera alors soustrait au potentiel de bombardement des artilleries que l'adversaire utilisera en bombardement. Si la différence est inférieure ou égale à zéro, le joueur concerné ne lancera pas de dé sur la table de bombardement. A l'issue de tous les combats de la phase en cours, les artilleries en mode contrebatterie sont retournées face recto.

Lors de la phase d'exploitation, le défenseur peut utiliser à nouveau l'ensemble de ses supports d'artillerie. L'attaquant ne peut utiliser que ses artilleries de corps et uniquement en contrebatterie. (voir 14.1)

Certains scénarios indiquent que le joueur allemand bénéficie de l'évènement Bruchmuller. Cet évènement est applicable à tout combat à portée d'une artillerie lourde en mode offensive lors de la 1ère séquence opérationnelle du tour où l'évènement est joué. La préparation Bruchmuller donne un bonus de +3 au jet de dé lors du bombardement et un malus de -2 à la maîtrise tactique du défenseur (voir 12.2.6).

Bruchmuller; officier d'artillerie allemand, mit au point une méthode de bombardement particulièrement efficace, neutralisant les troupes ennemies et leurs centres névralgiques.

Procédure : chaque joueur fait la somme des potentiels de bombardement des artilleries participant au combat, en déduisant le potentiel des artilleries ennemies utilisées en contrebatterie.

L'attaquant, puis le défenseur, lance alors un dé et consulte la table de bombardement au verso :

Potentiel de bombardement						
dé	1	2	3	4	5	6+
0-	0	0	1	1	2	2
1	0	0	1	2	2	2
2	0	1	2	2	3	3
3	0	1	2	3	3	3
4	1	2	3	3	4	4♦
5	1	2	3	4	4♦	5♦
6	2	3	4	5	5♦	6♦
7+	3	3	5	5	6♦	6♦

Modificateurs :

Préparation d'artillerie Bruchmuller : +3 au dé uniquement pour la première séquence opérationnelle.

Défenseur en tranchées : -2 au dé

Défenseur en ville : -1 au dé

Si toutes les unités de l'hex sont sous doctrine Pétain (unités françaises uniquement) : -1 au dé

Support aérien en observation: 1 colonne à droite

Ces modificateurs sont cumulatifs et ne s'appliquent que pour les bombardements de l'attaquant.

Les résultats sont exprimés en termes de *points de dommage*.

Les *points de dommage* sont appliqués **immédiatement** comme décrit en 12.2.8, sur les unités désignées pour participer au combat, au choix du joueur auquel les pions appartiennent.

Les unités situées dans des forts ne subissent pas les *points de dommage* indiquées dans la table de bombardement. Seul un résultat ♦ a un effet : une unité de la pile bombardée subit une perte, au choix du défenseur.

15.2.3 Activation de l'artillerie d'armée

L'artillerie d'armée dispose de deux modes : un mode classique où elle fonctionne de la même façon que l'artillerie de corps pour les combats (soutien d'un seul combat) et un mode offensive où elle peut soutenir jusqu'à quatre combats dans son Rayon de Bombardement.

Dans le jeu de base, les artilleries d'armée en mode offensive sont retournées sur leur face classique au début de chaque séquence administrative. Lors de la phase de déclaration des offensives, le joueur ayant l'initiative peut retourner une ou deux artillerie (s) d'armée en mode offensive s'il déclare une offensive (voir 8.0 et indications de chaque scénario).

15.3 Les Stosstruppen

Le mouvement des Stosstruppen est décrit au paragraphe 11.3.2

Les Stosstruppen confèrent des capacités de mouvement spéciales aux régiments empilés avec eux en leur permettant de passer de ZdC en ZdC lors de l'avance après combat (voir 12.4).

Ils fournissent également un bonus en attaque. Si le joueur allemand décide d'utiliser un pion Stosstruppen en attaque, le rapport de force est décalé d'une colonne vers la droite. L'emploi de plusieurs pions Stosstruppen lors d'une attaque n'entraîne pas de bonus supplémentaire.

Sur un résultat « * » de la Table de Résolution de Combat, le joueur allemand doit éliminer un pion Stosstruppen si celui-ci a été utilisé pour bénéficier du décalage de colonne.

Le joueur allemand a également la possibilité de transformer *deux points de dommage* en perte sur un pion Stosstruppen. Cette option

reste au choix du joueur allemand et ne peut être exercée qu'une seule fois par combat. La perte peut être prise sur n'importe quel pion Stosstruppen associé à un régiment participant au combat. Cette perte peut également remplacer celle infligée à l'unité en pointe. Cette option n'est pas valable dans le cas de points de dommage subis lors d'un bombardement.

Une perte sur un pion Stosstruppen élimine celui-ci.

15.4 Les chars

15.4.1 Les chars alliés

Les chars alliés sont des unités de combat. Un pion char compte pour une unité dans l'empilement et possède un seul pas de perte.

Les chars n'exercent pas de ZdC et ne peuvent être désorganisés.

Durant un combat, ils apportent leur potentiel d'attaque et de défense au même titre que l'infanterie. Les chars alliés sont considérés de nationalité française pour le calcul de la maîtrise tactique. En attaque, ils bénéficient de capacités spéciales :

- le bonus de coordination chars/infanterie correspond au nombre de colonnes de décalage à droite sur la CRT.
- le bonus de protection correspond au nombre de points de dommage devant être infligés au char pour l'éliminer.

Si un char est utilisé seul en attaque ou en défense, son moral est égal à son bonus de coordination.

Lors d'une attaque où un char est utilisé, si le nombre de points de dommage infligés à l'attaquant est égal ou supérieur au facteur de protection du char, celui-ci est éliminé. Les points de dommage restant sont appliqués en commençant par l'unité en pointe. Si le nombre de points de dommage est inférieur au facteur de protection du char, les points de dommage sont appliqués de façon classique (voir 12.2.8 et 12.3)

Exemple : *un régiment français et un char Renault (facteur de protection 3) subissent un résultat A6. Le nombre de points de dommage étant supérieur au facteur de protection du char, celui-ci subit une perte pour 3 points de dommages. Puis, le régiment subit une perte (2 points de dommage) et est désorganisé (1 point de dommage).*

Sur un résultat A2, le char serait resté indemne et le régiment aurait subi une perte.

Un seul char peut apporter son bonus de coordination et de protection par combat.

En cas de perte en défense, le char est la dernière unité de combat de l'hex à être éliminée.

L'emploi des chars en attaque est limité par le terrain. Les attaques dans une ville, à travers une crête ou un cours d'eau sont interdites.

15.4.2 Les chars allemands

Pour le jeu de base, les instructions des scénarios précisent si des chars allemands sont disponibles. Ils peuvent être utilisés de la même façon que les chars alliés (voir ci-dessus), à ceci près :

- le pion char allemand ne possède pas de potentiel de mouvement.
- il est placé durant la phase de combat **lors de l'étape 1**, directement avec une unité effectuant une attaque durant cette phase.
- il compte dans l'empilement comme une unité dans son hex.
- à l'issue du combat, le pion est éliminé quoiqu'il arrive MAIS il peut être néanmoins utilisé pour absorber un *points de dommage*, comme pour les chars alliés.

16.0 - Décompte des points de victoire et fin de tour

Lors de cette séquence, chaque joueur indique sur la piste correspondante les points de victoire obtenus lors de ce tour. Si ce tour est le dernier du scénario, les joueurs procèdent au décompte définitif et déterminent le vainqueur de la partie. Dans le cas contraire, le marqueur **Tour** est avancé d'une case et un nouveau tour commence. Les conditions de victoire sont décrites dans chaque scénario.

17.0 - Aviation

Les règles d'aviation sont optionnelles pour les scénarios. Leur utilisation est cependant recommandée, en particulier pour le scénario Friedensturm, une fois que les joueurs auront assimilés le reste du système.

17.1 Mouvement des supports aériens

Les supports aériens doivent être placés sur la carte empilée avec des QG de leur camp, quand ils n'effectuent pas de mission.

Les QG servent de base pour les supports aériens. La disponibilité d'un support aérien est indiquée par la position de celui-ci par rapport au pion QG :

- les supports aériens se trouvant **SOUS** le pion QG ne peuvent être utilisés lors de la séquence en cours.

- les supports aériens se trouvant **SUR** le pion QG peuvent effectuer une mission de leur choix (si la météo le permet) lors de la séquence en cours.

Un nombre illimité de supports aériens peut se trouver **SUR** un QG ami.

Un maximum de quatre supports aériens peut se trouver **SOUS** un QG ami.

Si un QG sur lequel est basé un support aérien est amené à être déplacé (volontairement ou non) ou si le QG est éliminé, le support aérien est retiré de la carte et arrivera en renfort lors du prochain tour.

Les supports aériens peuvent se déplacer en phase de mouvement amie ou ennemie. Si la météo le permet (beau temps), les supports aériens sont les premiers pions déplacés lors d'une phase de mouvement. Chaque joueur déplace alternativement ses supports aériens un à un, en débutant par le joueur en phase. Les supports aériens, empilés au dessus d'un QG ami, sont déplacés dans la limite de leur rayon d'action (15 hex) jusqu'à leur hex de mission, sans tenir compte du terrain et des unités ennemies. Dès qu'un joueur n'a plus de support aérien disponible ou qu'il décide de ne plus en bouger, il ne peut plus déplacer aucun support aérien lors de cette phase. Dès que les deux joueurs ont terminé ces déplacements, les mouvements terrestres peuvent débiter.

Il ne peut y avoir plus de deux supports aériens du même camp par hex de mission.

A l'issue de chaque mission (exceptions : relocalisation et interception), un test est effectué. Le joueur auquel appartient le support lance alors un dé. Sur un résultat de 1 ou 2, le support aérien est remplacé **SOUS** un pion QG ami situé dans son rayon d'action. Sur un autre résultat, il sera disponible le prochain tour.

Le support aérien reste en place dans l'hex jusqu'à la fin de la séquence opérationnelle en cours.

A l'issue de la phase Météo, tous les avions situés **SOUS** un pion QG sont placés **SUR** celui-ci.

17.2 Mission des supports aériens

Chaque support aérien a le choix entre cinq types de missions :

- **Interception** : dès qu'un joueur choisit de terminer le mouvement d'un de ses supports aériens sur un support aérien ennemi, il y a interception. Le support aérien déplacé et un support aérien de l'adversaire situé dans l'hex (au choix du joueur possédant le support) sont retirés de la carte et arriveront en renfort dès le tour suivant (11.1.5). Cette mission peut également être employée pour « intercepter » un support aérien ennemi empilée **sur** un pion QG. Les supports aériens situés **sous** leur QG ne peuvent être interceptés.

- **Interdiction** : le joueur déplace un support aérien sur un hex dans son rayon d'action. Les effets sont les suivants : +1 point de mouvement pour entrer dans l'hex pour les unités ennemie, toute unité ennemie reculant dans l'hex subit une perte supplémentaire.

- **Observation** : le joueur déplace un support aérien sur un hex occupé par au moins une unité amie ou ennemie dans son rayon d'action. Si les unités présentes sur cet hex font l'objet d'une attaque, le potentiel de bombardement total de l'artillerie amie est décalé d'une colonne vers la droite sur la table de bombardement. De plus, le jet de maîtrise tactique des unités engagées dans le combat est modifié (voir 12.2.6)

- **Bombardement** : une mission de bombardement peut être offensive ou défensive. Une mission de bombardement a lieu conjointement à une mission d'observation (une mission de bombardement nécessite donc la présence de deux supports aériens, l'un en mission d'observation et l'autre en mission de bombardement).

Un bombardement aérien ne peut avoir lieu que dans le cadre d'un combat.

Si les unités présentes sur cet hex font l'objet d'une attaque, le potentiel de bombardement du support aérien en mission de bombardement est ajouté à l'éventuel potentiel de bombardement de l'artillerie amie pour obtenir le potentiel de bombardement total. Ainsi, un hex peut être bombardé même en l'absence d'artillerie à portée de combat. Une contrebatterie ennemie ne peut être utilisée pour annuler le potentiel de bombardement apporté par un support aérien.

- **Relocalisation** : le joueur en phase peut déplacer les supports aériens de son choix vers n'importe quel QG ami situé dans son rayon d'action. Le support aérien est alors placé **sous** le pion QG. Rappel : un maximum de quatre supports aériens peut être empilé **sous** un QG ami.

Exemple d'utilisation de l'aviation:

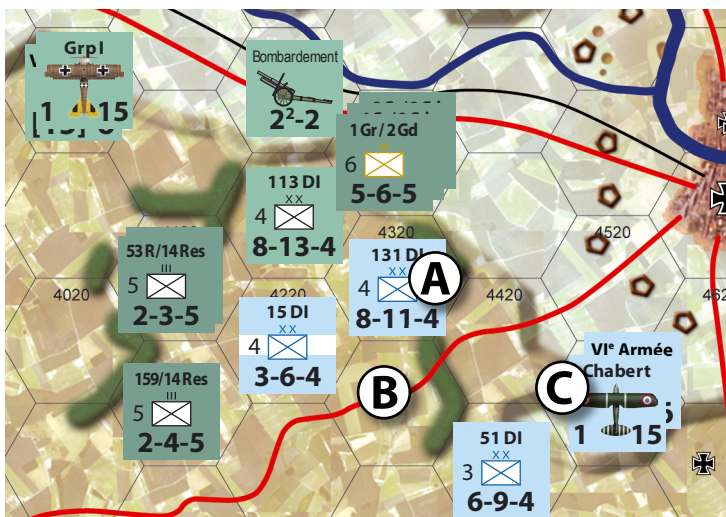
Le Groupement I d'aviation allemand peut effectuer une mission d'observation (A). En cas de bombardement ami contre la 135^{ème} DI française, l'aviation décalera d'une colonne en faveur de l'allemand. De plus, le jet de maîtrise tactique allemand sera augmenté de 1 et le jet de maîtrise tactique allié sera diminué de 1.

A noter, un deuxième support aérien serait nécessaire pour pouvoir effectuer un bombardement aérien.

L'aviation allemande peut également interdire l'hex au sud-est de la 15^{ème} DI (B). L'entrée dans l'hex coûte 1PM supplémentaire. De plus, si la 15^{ème} DI recule dans l'hex suite au combat, elle subira une perte supplémentaire.

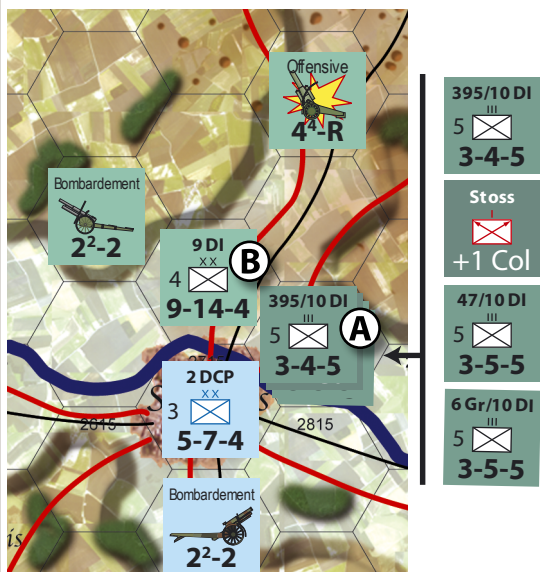
Le Grp I peut aussi intercepter l'aviation française au sud-est (C). Dans ce cas les deux unités aériennes sont retirées du jeu mais seront de nouveau disponibles au prochain tour.

L'unité allemande peut enfin se relocaliser avec un QG ami à portée.



Exemple complet de combat

Le joueur allemand a lancé une offensive. L'artillerie d'armée est retournée sur sa face "Offensive". Tous les combats à portée de l'artillerie d'armée (4 hex) bénéficieront d'un modificateur de colonne lors des combats et d'un modificateur au jet de maîtrise tactique.



Attaquant allemand

Pile A : 3 régiments (3-5-5, 3-5-5, 3-4-5 moral 5) associé à un Stosstruppen

Pile B : 1 division (9-14-4, moral 4)

Artillerie : 1 artillerie lourde en mode offensive (valeur de bombardement 4), 1 artillerie de corps (2)

Bonus offensive + 2, bombardement bruchmuller

Défenseur allié

1 division (5-7-4; moral 3) derrière l'Aisne (fleuve) dans Soissons

Artillerie : 1 artillerie de corps (2)

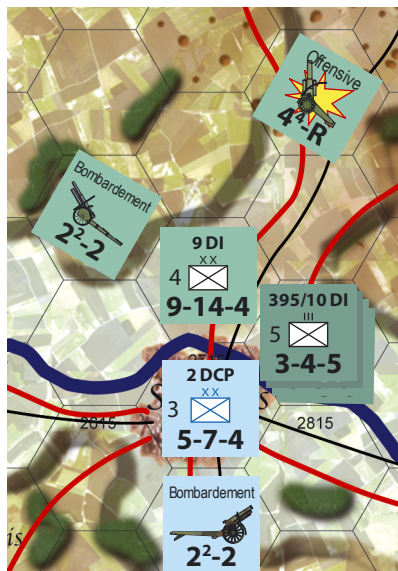
Doctrine Foch

Etape 1 : Désignation de l'hex attaqué et des unités participant au combat par le joueur en phase.

Toutes les unités en A et B participent au combat contre l'hex de Soissons.

Etape 2 : L'attaquant désigne les artilleries qui participeront au combat.

Toutes les artilleries décrites participent.



Etape 3 : Le défenseur désigne les artilleries qui participeront au combat et indique quelles artilleries effectueront un tir de contre-batterie.

L'artillerie de corps allié est placée en contre-batterie.



Etape 4 : L'attaquant indique quelles artilleries effectueront un tir de contre-batterie.

Il y a une artillerie de corps d'armée française en contre-batterie. Le joueur allemand doit donc placer son artillerie de corps d'armée en bombardement (12.2.2).

Etape 5 : Bombardement éventuel de l'attaquant puis du défenseur

L'attaquant bombarde sur la colonne 4 (4+2-2).



Dé 3

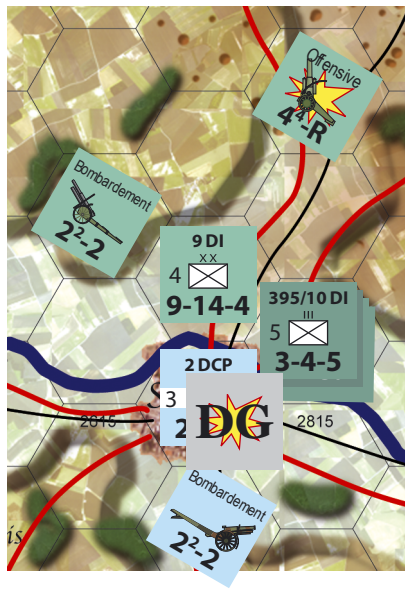
Modificateurs : +3 bruchmuller, -1 défenseur en ville

Résultat final : 5 soit 4 points de dommage.

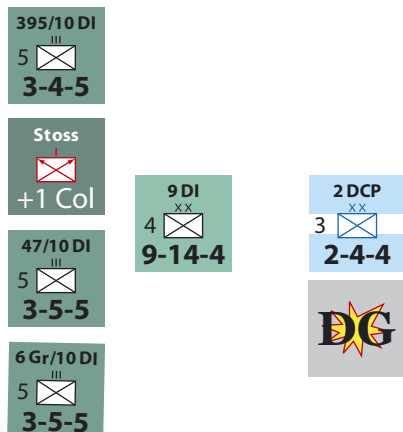
Le défenseur subit une perte (3 pdd) et est désorganisé (1 pdd).

Etape 6 : Désignation des unités en pointe pour l'attaque et la défense

L'attaquant désigne le régiment 3-5-5. Le défenseur ne dispose que de sa division.



Etape 7 : Calcul du rapport de force.



Rapport de force de $(3+3+3) + 9 = 18$ divisé par 2 (fleuve) soit 9 contre 2×4 (défense en ville) = 8, soit 1/1.

Décalage de colonne :

- + 1 Stosstruppen,
- + 2 moral (5-3),
- + 2 (bonus marqueur offensive)

Soit un rapport final de 6/1

Etape 8 : Résolution du combat.



Etape 9 : Le défenseur puis l'attaquant testent leur maîtrise tactique

Dé de maîtrise pour le défenseur : 5.

Modificateurs : unité désorganisée -1, Bruchmuller : -2, doctrine Foch -1, soit un résultat de 1. Aucune maîtrise tactique.

Dé de maîtrise pour l'attaquant : 6.

Maîtrise totale quels que soient les modificateurs.

Etape 10 : Le défenseur puis l'attaquant convertissent les points de dommage en résultats de combat, en tenant compte des résultats de maîtrise tactique.

Sans maîtrise tactique, le défenseur doit convertir tous les points de dommage en perte. La division est éliminée.

L'attaquant subit 2 points de dommage. Il a le choix entre perdre un pas de perte sur le régiment en pointe ou perdre le pion Stosstruppen qui a participé au combat. Finalement, il décide de perdre le pion de Stosstruppen.

Le défenseur étant éliminé et l'attaquant ayant une maîtrise tactique totale, les unités qui n'ont pas subi de pertes peuvent avancer d'abord dans l'hex de combat. L'artillerie française se retrouve alors seule en ZdC ennemie. Elle est éliminée. Les unités peuvent avancer d'un deuxième hex. Un marqueur d'exploitation est placé sur chaque pile (les 3 régiments font partie de la même division). Elles pourront se déplacer de la moitié de leur capacité de mouvement lors de la phase d'exploitation.



Scénarios

Chaque scénario retrace une offensive allemande ayant eu lieu lors de cette campagne.

Le Scénario 1 « Gneisenau – Le Matz » permet de s'initier aux mécanismes du jeu. Le nombre de pions est peu important et il peut être joué en une heure.

Le scénario 2 « Blucher » convient parfaitement au jeu en solitaire. Etant donné qu'il couvre les premiers tours de l'offensive allemande, il est recommandé d'y jouer plusieurs fois avant de commencer une campagne complète. Le temps de jeu est d'environ trois heures.

Enfin, le scénario 3 « Friedensturm » offre aux joueurs la possibilité de simuler l'offensive décisive de la campagne. La bataille est très équilibrée et place les joueurs alternativement dans le rôle de l'attaquant et du défenseur. Les parties durent environ cinq heures.

Chaque scénario est décrit suivant le même modèle :

Durée : indique le nombre de tours de jeu

Surface de jeu : indique quelle partie de la carte sera utilisée pour le jeu. Les unités ne peuvent évoluer en dehors des limites définies et sont éliminées si elles sont obligées de quitter la surface de jeu.

Placement initial : indique les positions des unités pour chaque camp.

Chaque ligne se présente de la même façon. La première information est le numéro de l'hexagone sur lequel est placé le pion (exemple 03.13) puis vient la nature et la désignation du pion. Exemple : 69^{ème} DI désigne la 69^{ème} division d'infanterie. Quelques abréviations, que l'on retrouve sur les pions, sont utilisées :

- DI : Division d'Infanterie,
- DCP : Division de Cavalerie à Pied,
- DC : Division de Cavalerie,
- Res : Réserve,
- Bav : Bavarois,
- Gd : Garde,
- Ldw : Landwher,

Plus de détails sont donnés dans le livret de règles de campagne (Glossaire des principales abréviations des pions).

Les supports sont indiqués en toutes lettres.

Enfin, pour les unités, après le symbole « / » est indiqué en gras le moral de l'unité. Exemple : /3.

Note importante : les joueurs désirant mettre rapidement le jeu en place peuvent décider de trier les unités en fonction de leur moral et de les tirer au sort au moment de leur placement, sans tenir compte de la désignation historique.

Renfort : indique pour chaque camp les unités arrivant en renfort. La nomenclature de désignation des unités est identique à celle du placement initial.

Règles spéciales : indique les règles spécifiques propres à chaque scénario.

Conditions de victoire : indique les objectifs propres à chaque scénario et de quelle façon est désignée le vainqueur.

SCENARIO 1 – OPERATION GNEISENAU - LE MATZ

Ce scénario permet de rejouer l'offensive allemande du 9 juin 1918 vers Compiègne. "Gneisenau" devait permettre de relier les deux saillants créés lors des opérations "Michael" et "Blucher", afin d'établir une solide base de départ pour l'assaut final sur Paris.

Durée : Le scénario dure 2 tours, du 9 juin au 15 juin (tour 5 et 6).

Surface de jeu : Seule une partie de la carte est utilisée pour ce scénario. La surface de jeu est délimitée par les bords nord et ouest de la carte, à l'est, par la rangée 19xx incluse, au sud, par la rangée xx18 incluse.

Placement initial Allié

Les unités sont toutes françaises.

- 03.13 : 69^{ème} DI /4
- 04.06 : 60^{ème} DI /3
- 05.08 : artillerie de corps
- 06.07 : 169^{ème} DI (3 régiments) /5
- 07.08 : 36^{ème} DI /4
- 07.11 : 11^{ème} DI (3 régiments) /5
- 07.15 : 123^{ème} DI /4
- 09.08 : 58^{ème} DI /2
- 09.10 : 18^{ème} DI /4
- 10.07 : 125^{ème} DI /3
- 10.09 : artillerie de corps
- 12.07 : 1^{ère} DCP DI /4
- 12.10 : artillerie d'armée
- 13.09 : artillerie de corps
- 13.14 : QG III^{ème} Armée, groupement aérien Féquant
- 14.07 : 53^{ème} DI /3
- 14.11 : 126^{ème} DI /4
- 16.08 : 72^{ème} DI /4
- 16.10 : artillerie de corps
- 18.10 : 15^{ème} DI /4
- 19.09 : 35^{ème} DI /4

Placement initial Allemand

- 05.06 : 2^{ème} DI /3
- 06.05 : artillerie de corps
- 06.06 : 222^{ème} DI /4
- 07.07 : 84^{ème} DI /2
- 08.05 : 46^{ème} Res DI /4
- 08.06 : artillerie de corps
- 08.07 : 3^{ème} Res DI /3
- 09.07 : 5^{ème} Res DI /4
- 10.04 : 206^{ème} DI /4
- 10.06 : 19^{ème} DI (3 régiments) /5, 2 Stosstruppen
- 11.05 : artillerie de corps, artillerie d'armée
- 11.06 : 227^{ème} DI /3
- 12.03 : QG XVIII^{ème} Armée, groupement aérien II
- 12.04 : 30^{ème} DI /4
- 12.06 : 4^{ème} Gd DI (3 régiments) /5, 2 Stosstruppen
- 13.06 : 3^{ème} Bav DI /4, artillerie de corps
- 13.07 : 75^{ème} Res DI /3
- 14.04 : 204^{ème} DI /3
- 14.06 : Jäger DI /4
- 15.07 : 11^{ème} DI (3 régiments) /5, 2 Stosstruppen
- 16.06 : artillerie de corps
- 16.07 : 202^{ème} DI /3
- 17.08 : 9^{ème} Bav Res DI /4
- 19.08 : 223^{ème} DI /3

Renforts

Seul le joueur Allié reçoit des renforts.

- Les renforts alliés se composent des unités et des supports suivants :
- 4 divisions (48^{ème} DI (3 régiments) /5, 129^{ème} DI /3, 152^{ème} DI /4, 165^{ème} DI /4)
 - 2 groupements blindés Schneider 4-1-4,
 - 2 groupements blindés Saint-Chamond 3-1-3,
 - 1 artillerie de corps,
 - QG X^{ème} Armée,
 - 3 groupements aériens (Vuillemin, Chabert, Villomé).

Les 3 groupements aériens arrivent au début de la phase de mouvement alliée de la 3^{ème} séquence opérationnelle du tour 5.

Le reste des renforts alliés arrive en une seule fois, soit à la phase de mouvement alliée de la 3^{ème} séquence opérationnelle du tour 5 par le bord ouest de la carte, dans un rayon de 5 hex d'un hex de tranchées (au sud de la ligne de tranchées), soit à la phase de mouvement alliée du 2^{ème} tour par n'importe quel hex du bord ouest (au sud de la ligne de tranchées) ou sud de la carte.

Règles spéciales

Le joueur allemand détient l'initiative et doit lancer lors du premier tour (tour 5) une offensive aux caractéristiques suivantes :

- modificateurs d'offensives : +2 / +1 / +1
- nombre d'artilleries d'armée placées en mode "offensive" : 1

Le joueur allemand bénéficie de l'événement Bruchmuller lors de la 1^{ère} séquence opérationnelle.

La météo est automatiquement "brouillard" lors de la 1^{ère} séquence opérationnelle du tour 5.

Les doctrines des troupes alliées sont les suivantes :

- Français initialement sur la carte : doctrine en évolution,
- renforts français : doctrine Foch.

C'est l'unité de pointe qui détermine la doctrine employée pour un combat.

Le joueur allemand dispose d'un événement char à utiliser une seule fois au moment de la déclaration d'une attaque (voir 15.4.2).

Conditions de victoire

A la fin de la partie, le joueur allemand totalise ses points de victoire pour la capture des hex suivants :

- hex 06.09 : 1 PV,
- hex 10.09 : 1 PV,
- hex 07.14 : 3 PV,
- hex 13.13 : 3 PV,
- hex 02.15 : 5 PV,
- hex 07.18 : 5 PV,
- hex 14.13 : 5 PV,
- hex 13.14 : 8 PV.

Pour ce scénario, on ne tient pas compte des indications de la carte relatives aux hex de points de victoire.

Niveau de victoire :

- 1 PV ou moins : victoire française.
- 2 PV : match nul.
- 3 ou 4 PV : victoire tactique allemande.
- 5 à 7 PV : victoire opérationnelle allemande.
- 8 PV ou plus : victoire stratégique allemande.

La perte de Montdidier entraîne automatiquement une défaite stratégique allemande quelle que soit la situation sur la carte.

SCENARIO 2 – OPERATION BLUCHER

Ce scénario retrace les premiers jours de l'offensive allemande, du désastre du chemin des Dames aux franchissements de la Marne dans les environs de Château-Thierry.

Durée

Le scénario dure 3 tours, du 27 mai au 6 juin. (tour 1 à tour 3 inclus).

Surface de jeu

Seule une partie de la carte est utilisée pour ce scénario. La surface de jeu est délimitée par les bords nord et sud de la carte; à l'ouest, par la rangée 2702 à 2710 incluse, puis par la diagonale 2710 à 1814 incluse, puis par la rangée 1814 à 1834 incluse; à l'est, par la rangée 4503 à 4534 incluse.

Note : le QG et l'artillerie d'armée sont bien placés à Reims, hors de la limite du jeu (voir règles spéciales).

Placement initial Allié

Les unités sont françaises par défaut. Les unités de nationalités différentes sont précisées.

- 26.12 : artillerie de corps
- 28.11 : 151^{ème} DI /4
- 28.14 : 74^{ème} DI /4
- 30.13 : artillerie d'armée
- 31.11 : 61^{ème} DI /4
- 32.20 : QG VI^{ème} Armée, groupement aérien Féquant
- 33.12 : 21^{ème} DI /4
- 33.15 : 39^{ème} DI /4
- 34.13 : artillerie de corps
- 36.12 : 22^{ème} DI /4
- 37.15 : 157^{ème} DI Franco-US /2+
- 39.13 : 50^{ème} DI britannique /2
- 40.14 : artillerie de corps
- 40.15 : 25^{ème} DI britannique /3
- 41.13 : 8^{ème} DI britannique /2
- 42.21 : 13^{ème} DI /4
- 43.15 : 21^{ème} DI britannique /2
- 43.17 : artillerie de corps
- 45.16 : 45^{ème} DI (3 régiments) /5
- 46.19 : QG IV^{ème} Armée, artillerie d'armée

Placement initial Allemand

- 28.09 : artillerie de corps
- 28.10 : 241^{ème} DI /2
- 30.09 : 6^{ème} Bav Res DI /4, artillerie de corps
- 30.10 : 6^{ème} DI (3 régiments) /5, 2 Stosstruppen
- 31.10 : 5^{ème} DI (3 régiments) /5, 2 Stosstruppen
- 32.10 : 13^{ème} Landwehr DI /2
- 33.10 : artillerie d'armée, artillerie de corps
- 33.11 : 14^{ème} Res DI (3 régiments) /5, 2 Stosstruppen
- 34.09 : 9^{ème} DI /4
- 34.11 : 113^{ème} DI /4
- 35.08 : QG VII^{ème} Armée, groupement aérien I, groupement aérien II
- 35.11 : 37^{ème} DI (3 régiments) /5, artillerie de corps
- 35.12 : 1^{ère} Gd DI (3 régiments) /6, 2 Stosstruppen
- 36.10 : 197^{ème} DI /3
- 36.11 : 33^{ème} DI (3 régiments) /5, 2 Stosstruppen
- 37.12 : 10^{ème} DI (3 régiments) /5, 2 Stosstruppen
- 38.11 : 36^{ème} DI /4
- 38.12 : 10^{ème} Res DI (3 régiments) /5, 2 Stosstruppen
- 39.11 : artillerie d'armée, artillerie de corps
- 39.12 : 28^{ème} Res DI (3 régiments) /6, 2 Stosstruppen
- 40.11 : 5^{ème} Gd DI (3 régiments) /5, 2 Stosstruppen
- 41.12 : 50^{ème} DI (3 régiments) /5, 2 Stosstruppen
- 42.12 : 52^{ème} DI (3 régiments) /5
- 43.12 : 103^{ème} DI /3, artillerie de corps
- 43.13 : 7^{ème} Res DI /4
- 44.14 : 33^{ème} Res DI /2
- 45.14 : artillerie de corps
- 45.10 : QG I^{ère} Armée
- 45.13 : 86^{ème} DI /3
- 45.15 : 213^{ème} DI /3

Renforts alliés

Tour 1, 2^{ème} phase opérationnelle :

- 154^{ème} DI /3 par l'hex 45.22.
- 1^{ère} DI /4 et 43^{ème} DI /4, QG X^{ème} Armée par l'hex 21.15 et/ou 21.20.

Tour 1, 3^{ème} phase opérationnelle :

- 1 groupe de chars Renault 3-1-6, Division marocaine (4 régiments) /6, 170^{ème} DI /3 par l'hex 21.20, 20.23 et/ou 22.30.
- 4^{ème} DI /3, 20^{ème} DI /4, 131^{ème} DI /4 et 10^{ème} Col DI (3 régiments) /5 par l'hex 22.30 et/ou 30.28.

Tour 2, 1^{ère} phase opérationnelle :

- 10^{ème} DI /3, 40^{ème} DI /4, 120^{ème} DI /3 dans un rayon de 2 hex autour de 45.24.
- une artillerie de corps entre 45.22 et 45.25.
- 28^{ème} DI /4, 164^{ème} DI /4, 167^{ème} DI /4, une artillerie de corps par l'hex 21.20, 20.23 et/ou 22.30.
- 3^{ème} DI US (4 régiments) /3+, 162^{ème} DI /4, une artillerie de corps par l'hex 22.30 et/ou 30.28.

Tour 2, 2^{ème} phase opérationnelle :

- 26^{ème}DI /4, 51^{ème}DI /3, 73^{ème}DI /3, une artillerie de corps et une artillerie d'armée par l'hex 21.20, 20.23 et/ou 22.30.
- 35^{ème} DI /4 et une artillerie lourde par l'hex 22.30 et/ou 30.28.

Tour 2, 3^{ème} phase opérationnelle :

- 15^{ème} DI /4, 128^{ème} DI (3 régiments) /5, 4^{ème} DCP /3, 2^{ème} DI US (4 régiments) /3+ par l'hex 22.30 et/ou 30.28.
- 47^{ème} DI (3 régiments) /5 par l'hex 21.20, 20.23 et/ou 22.30.

Tour 3

- 87^{ème} DI /3 et 153^{ème} DI (3 régiments) /5 par une route entre Villers-Cotterêt et Château-Thierry par l'hex 21.20, 20.23, 22.30 et/ou 30.28.

Renforts allemands**Tour 1, 2^{ème} phase opérationnelle :**

- 2^{ème} Gd DI (3 régiments) /6 empilée avec le QG de la VII^{ème} Armée.

Tour 2, 2^{ème} phase opérationnelle :

- 28^{ème} DI /4, 47^{ème} Res DI /4 et 237^{ème} DI /2 empilées ou adjacentes avec le QG de la VII^{ème} Armée.

Règles spéciales

Le joueur allemand détient l'initiative et doit lancer lors du premier tour une offensive aux caractéristiques suivantes :

- modificateurs d'offensives : +3 / +2 / +1
- nombre d'artilleries d'armée placées en mode "offensive" : 2

Le joueur allemand bénéficie de l'événement Bruchmuller lors de la 1^{ère} séquence opérationnelle.

Au tour 2, le joueur allemand doit lancer une offensive aux caractéristiques suivantes :

- modificateurs d'offensives : +1 / 0 / 0
- nombre d'artilleries d'armée placées en mode "offensive" : 1

La météo est automatiquement brouillard lors de la première séquence du premier tour.

Le moral américain augmente de 1 à partir du deuxième tour.

Les doctrines des troupes alliées sont les suivantes :

- Français et Américains : doctrine Foch
- Britanniques : doctrine en évolution

C'est l'unité de pointe qui détermine la doctrine employée pour un combat.

L'artillerie d'armée et le QG de Reims ne peuvent être attaqués et ne sont jamais éliminés. Toutes les unités se trouvant dans le RdC du QG de Reims sont automatiquement commandés.

Conditions de victoire

Le joueur allemand totalise des points de victoire à la fin de la partie, en fonction de ses gains territoriaux. Les points de victoire figurent sur la carte.

Si le joueur allemand marque 15 PV ou plus, il remporte le scénario. S'il marque 14 PV, il y a égalité. S'il marque moins de 14 PV, le joueur allié est déclaré vainqueur.

SCENARIO 3 – OPERATION FRIEDENSTURM

Ce scénario retrace la dernière offensive allemande visant à encercler Reims et la contre-attaque alliée qui s'en suivit.

Durée

Le scénario dure 3 tours, du 15 juillet au 23 juillet. (tour 17 à tour 19 inclus)

Surface de jeu

Seule une partie de la carte est utilisée pour ce scénario. La surface de jeu est délimitée par les bords est et sud de la carte; à l'ouest, par la rangée 20xx incluse; au nord, par la rangée xx14 incluse.

Placement initial Allié

Les unités sont françaises par défaut. Les unités de nationalités différentes sont précisées.

20.24 : QG IX^{ème} Armée
21.20 : 153^{ème} DI /5, QG X^{ème} Armée, groupement aérien Vuillemin, artillerie d'armée, artillerie de corps
21.21 : 33^{ème} DI (3 régiments) /5, artillerie de corps
21.24 : 4^{ème} DI US (4 régiments) /3+, artillerie de corps
22.25 : 168^{ème} DI/3, artillerie d'armée
22.16 : artillerie de corps
23.15 : 162^{ème} DI /4
23.16 : 11^{ème} DI (3 régiments) /5
23.18 : 87^{ème} DI /3
23.20 : 1^{ère} DI /4
23.22 : 2^{ème} DI (3 régiments)/5
23.24 : 47^{ème} DI (3 régiments) /5
25.25 : 164^{ème} DI /4
25.27 : 2^{ème} DI US (4 régiments) /3+, artillerie de corps
26.25 : 167^{ème} DI /4
27.26 : 26^{ème} DI US /2+
29.28 : 39^{ème} DI /4
29.29 : artillerie de corps
30.27 : 3^{ème} DI US (2 régiments) /3+
30.29 : 28^{ème} DI US /2+, QG VI^{ème} Armée, groupement aérien Chabert
32.26 : 3^{ème} DI US (2 régiments) /3+
32.28 : 73^{ème} DI /3, artillerie d'armée
33.26 : 125^{ème} DI /3
33.28 : 20^{ème} DI/4, artillerie de corps
35.27 : 51^{ème} DI /3
36.25 : 8^{ème} DI /3
38.26 : 77^{ème} DI /4, artillerie de corps
39.24 : 40^{ème} DI /4
41.23 : 8^{ème} italienne DI /4
41.25 : 10^{ème} DI coloniale (3 régiments) /5, artillerie d'armée, artillerie de corps
43.21 : 3^{ème} italienne DI /4
44.22 : 120^{ème} DI /3
45.18 : 6^{ème} régiment Tir /5
45.19 : 2^{ème} DI coloniale (3 régiments) /5
45.21 : 7^{ème} DI/3, artillerie de corps
46.17 : 134^{ème} DI /4
46.19 : artillerie d'armée
47.19 : 11^{ème} régiment Tir /5
47.20 : artillerie de corps
47.24 : 10^{ème} DI /3, QG V^{ème} Armée
48.18 : 3^{ème} DI coloniale (3 régiments) /5
49.20 : 45^{ème} DI (3 régiments) /5
49.22 : 154^{ème} DI /3
51.21 : 165^{ème} DI /4
52.23 : 129^{ème} DI/3, artillerie de corps
53.21 : 127^{ème} DI /3
53.24 : 9^{ème} DI /4, QG IV^{ème} Armée, groupement aérien Féquant
55.20 : 126^{ème} DI /4
55.22 : 42^{ème} DI US /2+, artillerie de corps
56.20 : 170^{ème} DI /3
56.29 : 74^{ème} DI/4

Placement initial Allemand

A l'issue de son placement, le joueur allemand peut empiler ses 14 pions Stosstruppen disponibles avec les régiments de ses divisions d'élite.

24.14 : 53^{ème} Res DI /3
24.15 : 241^{ème} DI /2
24.17 : 11^{ème} Bav DI (3 régiments) /5
24.19 : 14^{ème} Res DI (3 régiments) /5
24.20 : 115^{ème} DI /3
24.22 : 1^{ère} Res DI /3
24.23 : 10^{ème} Bav DI /4
25.18 : 227^{ème} DI /3, artillerie de corps
25.21 : 51^{ème} Res DI /4, artillerie de corps
26.15 : 6^{ème} DI (3 régiments) /5, artillerie de corps
26.23 : 78^{ème} Res DI /3, artillerie de corps
26.24 : 4^{ème} Erstaz DI /3
27.15 : QG IX^{ème} Armée, groupement aérien III, artillerie d'armée
28.25 : 87^{ème} DI /2

29.24 : 5^{ème} Gd DI (3 régiments) /5, artillerie d'armée, artillerie de corps
 29.27 : 201^{ème} DI /3
 31.26 : 10^{ème} DI (3 régiments) /5
 32.20 : QG VII^{ème} Armée, groupement aérien II
 32.24 : 10^{ème} Landwehr DI /2, artillerie de corps
 33.25 : 36^{ème} DI /4
 34.22 : 33^{ème} DI (3 régiments) /5
 34.26 : 23^{ème} DI /3
 35.24 : 6^{ème} Bav R DI /4, artillerie de corps
 35.25 : 1^{ère} Gd DI (3 régiments) /6
 35.26 : 200^{ème} DI /4
 36.23 : artillerie d'armée, artillerie de corps
 36.24 : 37^{ème} DI (3 régiments) /5
 37.17 : 50^{ème} Res DI /4
 37.23 : 28^{ème} Res DI (3 régiments) /6
 37.24 : 113^{ème} DI /4
 38.23 : 10^{ème} Res DI (3 régiments) /5
 39.22 : 103^{ème} DI /3, artillerie de corps
 39.23 : 2^{ème} Gd DI (3 régiments) /6
 41.20 : artillerie de corps
 41.22 : 195^{ème} DI /4
 42.16 : artillerie de corps
 42.18 : 12^{ème} Bav/DI /3
 42.21 : 22^{ème} DI /3
 43.20 : 123^{ème} DI /3
 44.17 : 86^{ème} DI /3
 46.15 : 19^{ème} Ersatz DI /3, artillerie de corps
 46.16 : 213^{ème} DI /3
 47.17 : 242^{ème} DI /3
 48.17 : 238^{ème} DI /3
 49.17 : artillerie de corps
 49.18 : 203^{ème} DI /4
 49.19 : 15^{ème} Bav DI /3
 50.16 : QG I^{ère} Armée, groupement aérien I
 50.18 : 8^{ème} Bav Res DI /4, artillerie de corps
 50.19 : 3^{ème} Gd DI /4
 51.18 : 9^{ème} DI /4, artillerie d'armée
 51.19 : 80^{ème} Res DI /3
 51.20 : 26^{ème} DI (3 régiments) /5
 52.19 : artillerie de corps
 52.20 : Gd Ersatz DI /4
 53.17 : Bav Ersatz DI /3
 53.19 : 19^{ème} Res DI (3 régiments) /5
 53.20 : 199^{ème} DI /4
 54.18 : artillerie de corps
 54.19 : 239^{ème} DI /3
 55.19 : 1^{ère} DI /3
 56.15 : 20^{ème} DI (3 régiments) /5
 56.17 : 7^{ème} Res DI /4
 56.19 : Gd Cav DI /4
 14 pions Stosstruppen

Renforts alliés

Tour 17, 2^{ème} séquence opérationnelle :

- 4^{ème} DI /3 sur n'importe quel QG ami

Tour 18, 1^{ère} séquence opérationnelle :

- 7 groupes de chars Renault 3-1-6, Division marocaine (4 régiments) /6, 38^{ème} DI (3 régiments) /5, 48^{ème} DI (3 régiments) /5, 128^{ème} DI (3 régiments) /5, 72^{ème} DI /4, 1^{ère} DI US (4 régiments) /3+, 4 groupements aériens, dans un rayon de 5 hex autour de Villers-Cotterêt, non adjacent à une unité ennemie

Tour 18, 2^{ème} séquence opérationnelle :

- 19^{ème} DI /4, 58^{ème} DI /2, 63^{ème} DI /4 et 69^{ème} DI /4 sur le QG IX^{ème} ou X^{ème} Armée

Tour 18, 3^{ème} séquence opérationnelle :

- 51^{ème} DI britannique (3 brigades) /5 et 62^{ème} DI britannique /3 sur le QG V^{ème} armée

Tour 19, 1^{ère} séquence opérationnelle :

- 15^{ème} DI britannique /4 et 34^{ème} DI britannique /3 sur le QG X^{ème} armée

Renforts allemands

Tour 17, 2^{ème} séquence opérationnelle :

- 14^{ème} DI /4 sur n'importe quel QG ami

Tour 18, 1^{ère} séquence opérationnelle :

- 3^{ème} Res DI /3 et 45^{ème} Res DI /4 sur n'importe quel QG ami

Tour 18, 2^{ème} séquence opérationnelle :

- 34^{ème} DI /4 et 47^{ème} Res DI /4 sur n'importe quel QG ami

Tour 18, 3^{ème} séquence opérationnelle :

- 211^{ème} DI /4 et 46^{ème} Res DI /4 sur n'importe quel QG ami

Tour 19, 1^{ère} séquence opérationnelle :

- 5^{ème} DI (3 régiments) /5 et 240^{ème} DI /3 sur n'importe quel QG ami

Tour 19, 3^{ème} séquence opérationnelle :

- 24^{ème} Res DI /3 sur n'importe quel QG ami

Règles spéciales

Le joueur allemand détient l'initiative et doit lancer lors du premier tour (tour 17) une offensive aux caractéristiques suivantes :

- modificateurs d'offensives : +2 / +1 / 0

- nombre d'artilleries d'armée placées en mode "offensive" : 2

Le joueur allemand bénéficie de l'événement Bruchmuller lors de la 1^{ère} séquence opérationnelle.

Au tour 18, le joueur allié doit lancer une offensive aux caractéristiques suivantes :

- modificateurs d'offensives : +2 / +1 / 0

- nombre d'artilleries d'armée placées en mode "offensive" : 1

Le joueur allié aura l'initiative jusqu'à la fin du scénario.

Au tour 19, le joueur allié doit lancer une offensive aux caractéristiques suivantes :

- modificateurs d'offensives : +1 / 0 / 0

- nombre d'artilleries d'armée placées en mode "offensive" : 2

La météo est brouillard lors de la 1^{ère} séquence du tour 17.

Toute la partie du scénario à l'Ouest d'une verticale passant à 2 hex à l'ouest de Château-Thierry est "gelée". Aucun mouvement n'est possible pour les deux joueurs jusqu'à ce que le Français déclenche son offensive.

Les doctrines des troupes alliées sont les suivantes :

- Français : doctrine Pétain

- Britanniques et Italiens: doctrine en évolution

- Américains : doctrine Foch

C'est l'unité de pointe qui détermine la doctrine employée pour un combat.

Le moral américain est supérieur de 2 points à celui indiqué sur les pions.

Conditions de victoire

Le joueur allemand totalise ces points de victoire à la fin de la partie, en fonction de ses gains territoriaux. Les points de victoire figurent sur la carte et l'aide de jeu "Points de Victoire".

Si le joueur allemand réussit à capturer ou encercler Reims à la fin de la partie et empêche une victoire stratégique française, le joueur allemand remporte une victoire stratégique.

Si le joueur français réussit à encercler 8 divisions allemandes à la fin de la partie et empêche une victoire stratégique allemande, le joueur français remporte une victoire stratégique.

Si le joueur allemand réussit à marquer plus de 5 PV, il obtient une victoire tactique.

Si le joueur allemand n'a marqué aucun PV, le joueur français obtient une victoire tactique.

Un autre résultat est un match nul.

Séquence de jeu de base détaillée

Séquence administrative

Déclaration des offensives par le joueur ayant l'initiative : le joueur ayant l'initiative indique s'il lance une nouvelle offensive.

Lancer une offensive apporte les avantages suivants (8.0) :

- Le tour comportera deux séquences opérationnelles supplémentaires.
- Une ou deux (suivant les indications du scénario) artillerie(s) d'armée peuvent être placées en mode offensive.
- Les unités attaquant un hex à portée d'une artillerie en mode offensive bénéficient d'un **modificateur d'offensive** (12.2.4 et 12.2.6).
- Le joueur ayant l'initiative pourra placer des unités en réserve (11.2.6)

Phase de Ravitaillement : chaque joueur vérifie que toutes ses unités sont ravitaillées, en débutant par ses QG (9.0).

Une unité de combat non ravitaillée est identifiée par un marqueur correspondant et subit les malus suivants :

- Elle ne peut pas attaquer. Si elle est attaquée, elle subit un malus en défense (12.2.4).
- Elle doit se déplacer uniquement de manière à revenir au plus vite dans le rayon de commandement d'un QG ami.

Les unités de support non ravitaillées sont éliminés du jeu (9.0).

1ère séquence opérationnelle

Météo : le joueur ayant l'initiative lance 2 dés pour connaître la météo de la séquence opérationnelle (10.0).

Mouvement du joueur ayant l'initiative : le joueur ayant l'initiative peut déplacer tout ou partie de ses unités et effectuer les actions suivantes (11.0) :

- Déplacement des supports aériens avant tout autre mouvement (17.0)
- Arrivée des renforts (11.1.5)
- Relève (11.2.2)
- Etablissement de passerelles (11.2.4)
- Destruction / Reconstruction des ponts (11.2.5)
- Marche forcée (11.2.6)

• Mise en place des marqueurs **Réserve** (11.2.7) et **Désengagement** (11.2.8)

Combat du joueur ayant l'initiative : le joueur ayant l'initiative peut lancer des combats avec toutes ou partie de ses unités adjacentes à une unité ennemie (12.0).

Déroulement d'un combat :

Etape 1 : Désignation de l'hex attaqué et des unités participant au combat par le joueur en phase (12.2.1).

Etape 2 : L'attaquant désigne les artilleries qui participeront au combat (12.2.2).

Etape 3 : Le défenseur désigne les artilleries qui participeront au combat et parmi celles-ci, celles qui effectueront un tir de contrebatterie (12.2.2).

Etape 4 : L'attaquant indique quelles artilleries effectueront un tir de contrebatterie (12.2.2).

Etape 5 : Bombardement éventuel de l'attaquant puis du défenseur (12.2.2 et 15.2.2).

Etape 6 : Désignation des unités en pointe pour l'attaque et la défense (12.2.3).

Etape 7 : Calcul du rapport de force (12.2.4).

Etape 8 : Résolution du combat (12.2.5).

Etape 9 : Le défenseur puis l'attaquant testent leur maîtrise tactique (12.2.7).

Etape 10 : Le défenseur puis l'attaquant convertissent les points de dommage en résultats de combat, en tenant compte des résultats de maîtrise tactique (12.2.7 et 12.2.8).

Le défenseur peut reculer (12.3) et l'attaquant avancer (12.4) après le combat.

Désengagement du joueur ayant l'initiative : le joueur ayant l'initiative peut tenter de désengager ses unités précédemment repérées (13.0). Un désengagement est conduit comme un recul après combat (13.0 et 12.3)

Exploitation du joueur ayant l'initiative : le joueur ayant l'initiative effectue les actions suivantes :

Combat d'exploitation avec ses unités en exploitation adjacentes à des unités ennemies (14.1)

Mouvement d'exploitation avec ses unités en exploitation (moitié du potentiel de mouvement) et ses unités en réserve (potentiel de mouvement +2) (14.2)

Ajustement les marqueurs des deux camps (14.3) :

- Les marqueurs **RG** des deux camps sont retirés pour les unités hors ZdC ennemie.
- Les marqueurs **DG** des deux camps sont retournés automatiquement sur leur face **RG**
- Les marqueurs **Désengagement**, **Exploitation** et **Cloué** restants sont retirés de la carte.

Mouvement, Combat, Désengagement et Exploitation du joueur en réaction : le joueur en réaction procède de la même manière que le joueur ayant l'initiative pour ces 4 phases.

À l'issue de la 1ère séquence opérationnelle, si le joueur ayant l'initiative a déclaré une offensive pour ce tour, la séquence de jeu est prolongée de deux séquences opérationnelles, identiques à la précédente.

2ème séquence opérationnelle (si une offensive est en cours)

3ème séquence opérationnelle (si une offensive est en cours)

Séquence de décompte des points de victoire et fin de tour

Chaque joueur totalise les points de victoire obtenus pour ce tour en l'indiquant sur la piste correspondante. Si ce tour est le dernier de la partie, on détermine alors le vainqueur du scénario. Dans le cas contraire, on fait progresser le marqueur **Tour** d'une case et l'on débute un nouveau tour.