

LIBERTY ROADS

F.A.Q. compilée par Grimbou d'après les réponses parues sur le forum **Stratégikon**
26/06/2009

1. DEFINITIONS



1.7 Terrain multiple

Pour le combat le défenseur choisit le terrain qu'il juge le plus favorable

1. Quand ce choix est-il fait ? Au moment du calcul de rapport de force (7.5.3) ?
2. Ce choix peut-il être remis en cause au moment de l'application des résultats tactiques (7.9.4, 7.9.5) ? Si oui, la décision est prise avant ou après le jet de dé ?
3. Dans le cas d'une tête de pont, la table dit les "autres terrains de l'hex sont ignorés". Cela veut-il dire que si on veut bénéficier du multiplicateur en défense (par exemple d'une forêt), on ne pourra bénéficier des résultats tactiques de la tête de pont ?



- 1 - oui
2 - non
3 - correct



L'unité allemande sur les îles anglo-normande peut-on la rapatrier sur le continent (et quelle règle le permet) ?



Le support Renfort permet son rapatriement avec le risque de finir au fond de la Manche.

4. RAVITAILLEMENT



1. Petite Précision, même si c'est du bon sens

4.3.2 Un port majeur n'a pas besoin d'être opérationnel pour être source de ravitaillement

15.1.5 Les ports majeurs ou mineurs ne sont opérationnels que si tous les hex marqués du symbole de l'estuaire sont contrôlés par le joueur allié

Un port majeur qui ne respecte pas 15.1.5 ne peut pas être source de ravitaillement. Exact ?

2. Question: **un port majeur** a-t-il besoin d'être opérationnel pour pouvoir l'utiliser comme point d'arrivée du transport maritime ?



- 1 - Exact
2 - le port majeur est utilisable qu'il soit opérationnel ou non



4.5.5 Une unité non ravitaillée n'est autorisée à se déplacer que vers une source de ravitaillement ou un QG. Cela veut-il dire que chaque case de déplacement doit le rapprocher de l'un ou l'autre ? Je suppose que n'importe quel QG ou ville allemande ou port allié fait l'affaire. Cela laisse un peu libre cours à interprétation. Il n'est pas fait mention du plus proche...



Oui, ce n'est pas forcément la source la plus proche.



Ravitaillement QG allemand

Est-ce qu'un QG allemand est ravitaillé si elle se trouve sur une voie ferrée donnant sur le bord est tant qu'une autre voie ferrée venant de l'est ailleurs en Allemagne amène à une ville allemande ?



Non. La règle dit que seules les villes sont sources de ravitaillement, pas le bord de carte.

- les mouvements par rail hors carte sont interdits.
- seuls les villes sont sources de ravito.



4.5.5 Une unité non ravitaillée n'est autorisée à se déplacer que vers une source de ravitaillement ou un QG. Cela est valable aussi pour un mouvement d'exploitation ?



Oui



Nous avons, grâce à une opération de parachutage couper le ravitaillement des allemand au sud de Lyon. Les voilà toute OOS dans une «poche» entre Marseille et la frontière suisse. Ces unités OSS doivent alors obligatoirement passer par je jura pour essayer de rejoindre l'Allemagne? Car elles n'ont aucune chance d'y parvenir.

Peuvent-elle aller vers les alpes ?

Une division OSS peut-elle déclarer une Festung?



Je n'ai pas la carte sous les yeux mais il faut suivre la règle : déplacement vers une source de ravito ou un qg ravitaillé. Les Alpes (et l'Italie) ne sont pas sources de ravito. Une div oos peut se placer en festung (sur l'hex qui va bien).

5. SUPPORTS



Enigma, option forteresse

- Je suppose que lorsque Enigma élimine les boni d'une Festung dans une case ville, les unités en défense ne peuvent pas bénéficier à la place du bonus de la ville. On traite donc le terrain comme du terrain clair ?

Ce serait en cohérence avec les autres règles, les unités hors forteresse ne bénéficie pas du bonus ville, les unités en forteresse ne sont pas affectés par l'insurrection de la ville



Le marqueur Festung est ignoré donc le défenseur peut bénéficier de la ville. Par contre, si l'Allié joue bien le coup, le défenseur sera également OOS, donc divisé par 2...



Support Montgomery

1. L'unité britannique qui récupère un pas de perte dans le cadre de ce support peut-elle être adjacente à l'ennemi ? On ne parle que d'unité ravitaillée...

2. Si les supports disponibles sont des supports aériens qui ne peuvent être utilisés du fait de la météo (aérien, tapis de bombe), doit-on les remettre dans la pioche ?



Pour Monty, en cas de mauvais temps, tu remets en pioche



Support Montgomery

Sur 6, les supports aviation sont britanniques.

Cela vaut-il aussi en défense ? Est-ce qu'une attaque sur une unité américaine peut se faire avec un Tiger ou une artillerie ou ces 2 supports sont-ils quand même annulés par l'aviation britannique ?



Dans le cas présent, l'avion est UK uniquement donc les supports peuvent être utilisés (un peu comme dans le jeu à 3 joueurs)



Support Monty-4

Si l'option tiré au dé est tapis de bombe et que le temps est mauvais, je suppose qu'il n'y a aucun effet supplémentaire. Pas de tapis de bombe, pas d'autre conséquence. Correct ?



Oui, correct bien sur



Support Monty 5-6

J'ai un cas assez intéressant. Pour utiliser les supports obligatoires au Britanniques, je dois déplacer avec une partie de ces mêmes supports obligatoires le marqueur Pluto.

1. Puis-je d'abord déplacer Pluto avec les supports pour pouvoir en utiliser une partie avec les Britanniques ?

2. Ou comme je ne peux affecter le nombre de supports nécessaires à Monty du fait de la distance de Pluto, dois je les remettre en pioche ? Et je n'avais qu'à garder Pluto plus proche des Britanniques auparavant...



L'ordre de jeu des supports alliés est précisé en 5.5.2. Tu dois déplacer PLUTO avant de jouer Monty. Tu as donc la possibilité d'anticiper sur un 5-6, mais rien n'est sur.



Support Red Ball

Il est placé sur un QG à la phase de support. Se déplace-t-il avec le QG si ce dernier se déplace ou reste-t-il à la place où il a été posé au moment du placement des marqueurs support ?



Le Red Ball ne se déplace pas. On pourrait clarifier la description du support par : «le marqueur Red Ball est placé sur un hex contenant un QG etc...»



Insurrection

Si une ville en insurrection possède également un autre terrain (ex ville+forêt), l'allemand peut-il décider de sa battre en forêt ? Choix du défenseur.



Ou non ? insurrection=allemand/2 et terrain clair

Au choix du défenseur, la règle standard s'applique (ce qui ne retire pas le /2 de l'insurrection)

Un exemple vaut mieux que de longs discours :

Une div allemande de valeur «5» en défense se situe à Rouen. Un marqueur insurrection est placé sur la ville. Comme il y a aussi de la forêt, le défenseur choisit ce terrain pour sa défense. Il aura donc une valeur en défense de :

5 / 2 à cause du marqueur insurrection,

*Puis * 2 grâce aux bois*

pour une valeur de «5» au final

et elle profitera des avantages tactiques de la forêt.

Si en plus elle est non ravitaillée, elle est encore divisée par 2.



Support Skorzeny

1.a. Est-ce que ce support doit être affecté à une unité en particulier au moment de son placement ?

b. Dans ce cas, peut-il bouger avec l'unité (comme le support Tiger) ?

Ou

2. Toutes les unités de l'hexagone bénéficient du bonus en attaque et en défense ?

Donc la première perte d'attrition peut être affectée à n'importe quelle unité de l'hexagone et si des unités de l'hexagone attaquent chacune des hexagones différents, le bonus vaut pour chaque attaque ?



Oui pour 1a et 1b.



Support Patton

1. Est-ce que la traversée d'une rivière par l'unité associée avec Patton vers du terrain clair vaut comme un combat en terrain clair ? A noter qu'il n'y a pas de modification de résultat tactique associé à une traversée de rivière.

2. Même question pour la traversée d'un fleuve vers du terrain clair.



Bonne remarque :

1 - terrain clair

2 - Dans ce cas là, le terrain n'est pas considéré comme clair



Support Saturation

Est-ce qu'il annule aussi les ponts pour rentrer et sortir de la case (demandant d'utiliser le +1 ou le +2 en mouvement pour traverser) ? Ca va rendre certains franchissement de fleuves très très sympathiques...



Oui, ça annule les ponts (pas pour le ravito par contre!)



FFI

1. Est-ce qu'un «support FFL» a une influence supplémentaire sur une unité allemande déjà non ravitaillée sur laquelle elle serait empiée ?

2. Ne devrait-on pas retirer les supports FFL et insurrection de la pioche une fois que la France est libérée (plus d'unités allemandes en France hors Forteresse et plus de villes occupées par les Allemands) ? Car il n'y a plus moyen d'utiliser ces événements à partir de ce moment là.



Il faut les utiliser comme «point générique» pour les déplacements de PLUTO ou la mise opérationnelle des ports par exemple.



Est-ce qu'un «support FFI» donne un malus supplémentaire à une unité allemande non ravitaillée sur laquelle elle est placée ?



Non : La règle stipule : «Il peut être placé sur une division allemande située en France (hors forteresse). Cette division sera considérée comme non ravitaillée jusqu'à la prochaine phase de support allié»

Du fait qu'elle est non ravitaillée déjà le support FFI dans ce cas n'apporte rien de plus. A la rigueur mieux vaut le placer adjacent à l'unité allemande pour la pénaliser dans ses déplacements.



5.5.7 Exception on ne peut combiner 2 supports identiques...

Est-ce que l'artillerie et l'artillerie motorisée sont considérées comme identiques pour cette règle ?



Non, tu peux les combiner



Nuts et Fanatisme

En cas de réussite du jeu de ces marqueurs en défense, garde-t-on la première perte de l'attaquant si elle était obligatoire (élite ou blindé ou unité non réduite) ou peut-on choisir à nouveau la perte librement parmi les attaquants ?



On applique la règle des pertes du à l'attrition (donc blindé/élite)



Supports artillerie/nebelwerfer

Ces supports sont posés sur un hex contenant une unité ravitaillée. Faut-il maintenir une unité (celle du départ ou une autre) avec le support ou ces supports peuvent-ils se retrouver tout seul sur leur hex ?



Elles peuvent rester seules



Est ce qu'un support peut soutenir plusieurs combats dans un même tour dans son rayon d'action??



Oui.



En combat et en exploitation??



Oui.



Même pour le marqueur tapis de bombe??



Non...il ne joue que sur l'hex où il est placé.



Parce que dans le rayon d'action d'un marqueur PLUTO, avec 2 ou 3 bon supports, ça tourne vite au +4 ou +5 par combat, alors dès qu'on sort d'un terrain défensif les allemands font de la figuration (et le nombre d'unités éliminées explose). Et de ce fait, c'est un peu facile pour les alliés...



Bah faut déjà avoir la chance d'avoir 2 ou 3 supports d'attaque en même temps...et au début c'est difficile, tu en as souvent peu...du fait que tu ne contrôles pas beaucoup ou pas du tout de ports majeurs. Ensuite quand le jeu progresse et que tu as plus de supports encore faut-il que le déplacement de PLUTO, pas aisé et coûteux en supports, puisse te permettre de les utiliser. Non, c'est vraiment pas une promenade de santé pour les alliés.



J'avoue que je ne comprends pas très bien l'utilité du support Patton sans le support tapis de bombe.

Si je résume il n'y a pas de résultat tactique quand une unité associée à Patton attaque sans le tapis de bombe. Donc :

- 1- le bonus élite ne sert qu'en défense?
- 2 - les E et E2 transformé en E3 servent aux autres unités? Ou ne servent pas?

3 - en terrain pas clair puisque il n'y a pas de résultat tactique de l'attaquant, ça ne s'applique pas?

Donc en résumé, Patton sans le tapis de bombe n'apporte que très peu d'avantage!!



La précision dans le descriptif du support, « le résultat tactique de l'attaquant s'applique si l'unité associée à Patton est engagée dans un combat auquel participe le support tapis de bombe » signifie que l'attaquant a bien droit dans ce cas là aux résultats tactiques. Elle ne veut pas dire qu'une attaque avec Patton et sans support tapis de bombe n'a pas de résultats tactiques pour l'unité empilée. Ils s'appliquent avec le bonus élite en combat

Donc je dirais :

1 ils s'appliquent en attaque comme en défense

2 les résultats servent à ceux qui ont participé au combat

3 ben si ils s'appliquent

En gros, Patton te permet d'ignorer le terrain pour le résultat tactique de l'attaquant.

Exemple : Une attaque dans le bocage avec un résultat E2 est transformé en «aucun résultat» à cause du terrain.

Avec Patton, tu gardes le E2 et tu peux donc exploiter derrière avec les unités ayant participées au combat.



Le modificateur négatif apporté par PLUTO se compte en nombre d'hex.

15.1.4 : «-1 par d'intervalle»

Doit on compter l'hex de PLUTO et/ou celui du port majeur ?



Pour l'hex d'intervalle, c'est bien le nombre d'hex entre le port et le PLUTO. Si le PLUTO est adjacent au port (les hex se touchent), il y a 0 hex d'intervalle.

6. MOUVEMENT



Mouvement par rail

Peut-on utiliser le système ferroviaire hors carte en Allemagne, faire sortir une unité par rail par le bord est pour le faire rentrer par une autre case de rail du bord est ?



Non



Mouvement des paras

Les divisions parachutistes alliés disposaient de moyen de transports plus importants que ce que reflète leur 2PM une fois de retour dans leurs lignes. Ne devraient-on pas leur permettre de tripler leur mouvements stratégiques ?



Non !

1 - les moyens organiques de transport leur était affecté ponctuellement (comme pour Bastogne par exemple)

2 - ça compliquerai la règle

3 - le SHAEF avec l'insistance de Brereton du 1st AAA les retirait dès que c'était possible de la ligne du front pour les réorganiser en arrière en vue d'autres opérations aéroportées. Si les Airborne ont été affecté à Bastogne c'est par urgence alors qu'elles étaient au repos et en réorganisation à hauteur de Mourmelon après Market-Garden. Quand elles sont arrivées (par camions affectés) à Bastogne l'équipement lourd n'avait pas suivi...

Donc le choix des PM dans LR a été d'inciter les joueurs comme dans la réalité à utiliser leurs Airborne pour leur rôle prioritaire : le Drop ! La question revient à la même remarque que le statut d'élite évoqué dans les notes de conception.



Insurrection et FFI

Les 2 effets de ces supports peuvent se combiner ?



Oui



Support Réserve

J'ai un petit souci d'utilisation avec ce marqueur. Comme il ne donne que l'équivalent d'un mouvement d'exploitation et qu'il ne peut être placé que à distance de l'ennemi, son usage est plus que limité. Souvent ce mouvement d'exploitation ne lui permet que de se rapprocher du front.

Ne devrait-il pas permettre un mouvement normal lors de la phase d'exploitation?



A l'origine, le support est prévu pour pouvoir exploiter une percée réalisée suite à une attaque à partir d'un seul hex.

Avec les règles d'empilement, quand tu captures un hex suite à une attaque de ce type, soit tu avances après combat avec une unité, et t'es pas très costaud; soit tu avances avec 2 unités et c'est ton hex d'origine qui est fragilisé. Avec le marqueur réserve, tu peux garnir un des deux hex, où les 2 (ou percer un peu plus loin).

Autoriser le plein mouvement en exploitation était bien sur une idée séduisante (et OCSment correct), mais c'est trop puissant amha.

Un bon compromis aurait été d'autoriser son placement adjacent à une unité ennemie, mais ça engendre d'autres soucis, notamment pour la capture des hex de la ligne Siegfried.



Question de clarification: est-ce qu'il existe une contrainte quant au placement d'un marqueur FESTUNG sur une unité allemande non ravitaillée ?

Exemple: j'ai une unité allemande à Marseille. Celle-ci est non ravitaillée à la suite du check au début du tour de jeu allemand. Au début de la phase de mouvement, je place un marqueur FESTUNG dessus (je lance le dé pour les FFI au passage).

Une unité sous un marqueur FESTUNG est considérée comme toujours ravitaillée. Donc, quand je place le marqueur FESTUNG, je retire le marqueur «sans ravitaillement». C'est comme ça que ça marche ?



Exactement



Si 2 divisions veulent se mettre sous un marqueur forteresse lors de la création de la forteresse on lance 1 ou 2 dés ?

- peux t on renforcer la zone à l'est de la rangé 12xx (de plus cette rangée est elle comprise dans la limitation ?) de la 19 ième armée en y amenant des unités par rail ?



Un seul dé... cependant, on relance le dé pour une division qui rejoint une forteresse déjà existante

A priori la rangée n'est pas comprise dans la limitation

- on peut envoyer des unités dans des zones encore soumises à Fortitude depuis des zones non soumises à Fortitude (à pied, à cheval, en charrette, en camion ou en train). Par contre une fois là bas, elles ne pourront plus bouger avant la fin de Fortitude dans la zone.

6.5. FESTUNG



Si une ville majeure (Marseille) est déclarée Festung et qu'une insurrection s'y produit, c'est quoi le modificateur de terrain ?



Les unités en Festung ne sont pas affectées par le marqueur insurrection. Elles conservent le bénéfice de la forteresse (x 3 + bonus tactique).



6.5.7 - «elles ne peuvent pas utiliser la ville comme terrain modificateur à leur défense». Alors quel terrain est utilisé ?



Elles ne sont pas doublées en défense mais ajoutées en facteur simple aux valeurs triplées des unités en forteresse.



Unité de Génie adjacente pour bloquer une Festung Rien ne semble s'opposer à cet usage non canonique des unités de génie. C'est une unité alliée comme les autres non ?



Il faut une division (curieusement la règle en anglais est bonne).



Est-ce qu'une Festung peut-être considérée comme une source de ravitaillement ?



Non. Par contre, une unité en Festung qui n'a pas (plus) de garnison est ravitaillée si elle sort de sa forteresse (jusqu'au prochain test de supply).

7. COMBAT



Choix des unités attaquantes

Lors d'un combat une unité avec valeur d'attaque 0 peut-elle participer à une attaque ? (pour profiter des résultats du combat et des résultats tactiques...)



Non...



Perte au combat

Dans le cadre des pertes au combat suite à résultat tactique, peut-on choisir de perdre un QG ou une unité de génie plutôt qu'un pas de perte ?

(j'ai un exemple en face des yeux suite à une perte sur ENG, je préfère perdre un de mes pléthoriques QG allemand qu'un pas d'une bonne unité).



Oui, mais uniquement en résultat tactique (pas en attrition). Et la perte d'un QG fait diminuer de 1 la satisfaction...



7.6.4 Exploitations blindée

Il n'est pas précisée que les 2 unités blindées doivent être ravitaillées ou non.

Donc une exploitation blindée peut même être réalisée par une unité non ravitaillée?



Oui. La règle précise que dans ce cas le mouvement d'exploit est limité à 1 PM



Combat Résultat

En cas de résultat AR, je suppose que tous les attaquants doivent s'éloigner d'une case de l'hexagone attaqué. Ils ne peuvent pas reculer d'une case en restant collé à l'hexagone attaqué ? Si pour ne pas rester collé, il faut s'éloigner de son HQ, qu'est-ce qui prime ?



Ils doivent s'éloigner de 1 hex de l'hex attaqué, ils ne peuvent donc rester collés (sinon ils sont éliminés). Si ils n'ont pas d'autres choix, ils peuvent s'éloigner de leur HQ.



Question de myope...

Sur la TRC, colonne 3/1, résultat tactique du défenseur, les cases 8 (DR) et 9 (DR2) ne sont pas de la même teinte que les cases 10 (DR2) et 11 (DR3) ?

Y en a qui disent que c'est la même teinte (mon adversaire et d'autres), moi j'en vois deux (plus une barre plus noire entre les cases 9 et 10 - et comme l'a fait remarqué JPG le fait que pour le résultat tactique du défenseur dans les autres colonnes c'est toujours 2 groupes).

Ceci dit si c'est 2 teintes différentes, elles sont trop proches (mais si c'est la même faut que j'aille consulter...)



Je confirme, c'est bien 2 groupes. Dans le doute, le trait gras fait foi.



Modificateur maximum

Je ne vois pas de maximum de décalages de colonnes.

Or si je regarde tous les marqueurs disponibles, on peut cumuler artillerie + artillerie motorisée + tapis de bombe +1+2+5=+8 décalages, donc à 1/4 peut être transformé en 6/1

Est-ce exact ou tapis de bombes ne peut-il jamais se cumuler avec d'autres supports ?

On peut aussi avoir support aérien +3 + artillerie +2 +artillerie motorisé +1= +6 décalages

+5 décalages ce serait déjà pas mal, non ?



No limit. La combinaison Artillerie [+2] + avion [+3] est effectivement pas mal.



7.8.1 première perte

a. Je suppose que l'on peut choisir parmi les blindés ou les élites une unité déjà réduite plutôt qu'une unité à plein potentiel, puisque 7.8.2 ne s'applique qu'aux autres pertes.

b. Quand il est marqué que le défenseur choisit l'unité en case de bonus multiple en attaque (élite ou blindé), est-ce qu'il choisit le type d'unité (et l'attaquant choisit l'unité elle-même) ou l'unité elle-même est-elle choisie par le défenseur ?



- a. oui*
- b. le type d'unité*



7.8.2 première perte...

1. Ma compréhension de la première perte est qu'aucune unité réduite ne peut recevoir de pertes supplémentaires avant que toutes les unités aient été réduites.

2. La compréhension de mon adversaire est que n'importe quelle unité, même réduite, peut prendre la première perte tant que les pertes suivantes sont appliquées sur d'autres unités.

Quelle est la bonne interprétation ?



C'est la 2. peu importe que la première perte soit sur une unité à 1 ou 2 pas. Par contre, toutes les unités doivent prendre une perte avant qu'une 2ème perte soit infligée à une même unité (classique quoi)



7.8.2 toutes les unités doivent avoir reçu une première perte...

Cas particulier: 0/2 sur un stack comprenant 2 unités intactes et une élite réduite. La première perte est prise sur une division blindée réduite d'élite qui est transformé en KG. Est-ce que le KG peut prendre la seconde perte ou faut-il que ce soit une unité intacte présente originellement sur le stack qui prenne la seconde perte d'attrition ?



La seconde perte est prise par une des deux autres unités intactes, pas par le KG (issu de la première perte).



Questions sur les résultats de combat:

Je fais 9 (de mémoire) à 6 contre 1.

Résultat: 0/2 | E2 | DR2

Le terrain n'affecte pas les résultats de combat.

Cependant, une unité allemande en défense est d'élite et donc permet d'appliquer l'autre résultat tactique de la même couleur qui est ENG. Comment se déroule le processus ? (j'ai eu la flamme de bien chercher dans les règles hier ...)

- Les allemands en défense prennent leurs pertes (la première sur l'unité d'Elite)

- l'allemand passe le DR2 en ENG => le joueur allié doit relancer les dés et appliquer uniquement le résultat d'attrition. Par ailleurs, les allemands ne reculent pas.

- Néanmoins, le joueur allié peut-il conserver son résultat tactique E2 pour bouger 4 blindés en exploitation ?



Bien sur, mais 4 unités uniquement si une exploitation blindée a été déclarée.



7.10 Recul après combat

7.10.5 il faut se rapprocher d'une source de ravitaillement ou d'un HQ. On peut prendre n'importe quel QG ravitaillé ou source de ravitaillement comme référence

7.10.8 il faut que être à une distance au moins égale à la case de départ...mmm...donc je peux aller plus loin.

7.10.9 Si le recul aboutit en surempilement on peut reculer d'une case de plus

Il n'est écrit nul part qu'on doit éviter le surempilement, donc si on a le choix entre 2 cases on peut très bien choisir une case en surempilement, non ?



Correct

7.13 KAMPFGRUPPE



7.13 Unités d'Elite Kampfgruppe

Seules 3 divisions de Fallschirmjaeger sont des unités d'Infanterie d'Elite allemande et peuvent donc être remplacés par des KG d'infanterie.

Les divisions de Panzergrenadier, ayant un symbole de transport de troupes, sont des unités blindés d'élite.



correct



Seules les 3.PG et 17.GvB sont considérées comme élite dans LR (avec insigne Elite). La silhouette du Sdkfz 251 n'implique nullement la notion d'élite.



Kampfgruppe

Si une unité d'élite blindée est éliminée suite à un résultat ne prenant pas toutes les pertes...

Exemple : une unité blindée allemande réduite se prend un résultat 0/2 à l'attrition

...est-ce que le Kampfgruppe qui remplace cette unité se prend la perte résiduelle ?

- dans cet exemple, le Kampfgruppe prendrait-il 1 perte tout de suite ?



Oui...et là il faut que tu pries pour avoir un KG à 2 pas... c'est une prise de risque

8. EXPLOITATION



Exploitation

J'ai du voir ça quelque part dans les règles mais je ne le retrouve pas. Est-ce qu'un KG de blindés peut profiter du résultat exploitation blindé ? Est-ce qu'il compte comme une des 2 unités blindés pour lancer une exploitation blindée ?



C'est ici : 1.1.6 [...]Les règles s'appliquant aux divisions concernent également les KG, sauf mention contraire. Donc oui dans les deux cas. Par contre, les KG ne peuvent contribuer à la satisfaction du Führer.



Combat d'exploitation et bonus de Hitler

Si l'attaque blindée comprend des divisions et des KG, est-ce que la première perte doit obligatoirement être prise sur une division pour obtenir le bonus de Hitler ?

Ou peut-on réduire un KG ?



Sur la division. Les KG ne sont pas éligibles pour la Satisfaction.

9. SATISFACTION DU FÜHRER



9.2 Satisfaction du Führer: diminution

Que se passe-t-il si la satisfaction diminue à 0 et que tous les points négatifs ne sont pas dépensés ? Exemple: le Führer est à 1 de satisfaction, l'allié prend une ville allemande qui coûte -3. On atteint 0, on remet le marqueur sur la valeur maximum de satisfaction. Mais que fait-on des -2 résiduels ? Diminuent-ils immédiatement la nouvelle valeur de satisfaction ? Ou doit-on attendre un autre événement pour fâcher à nouveau le chef du IIIe Reich ?



Il diminue immédiatement la satisfaction. Attention à bien ajuster la satisfaction max avant.



9.3 Limogeage

Le marqueur «humeur de Hitler» est retourné pour rappeler cet événement. Il est replacé sur son recto au début du tour suivant.

Ne faut-il pas ajouter l'exception suivante ?

Exception: si le dernier limogeage a été consécutif à la baisse automatique de 1 au début de la phase de renfort du tour, il n'est replacé sur son recto que au début de la phase renfort allemande suivante.



En fait, peu importe quand a lieu le limogeage. Quelque soit la phase, le joueur allemand prend «la totale» au fur à mesure du tour ou du suivant :

- mouvement/2,
- 1 seul support,
- pas de PR.

Grego

Quand la fureur du moustachu à atteint un point tel qu'il limoge le fier héros qu'il a nommé deux mois avant, le marqueur est tourné du côté «Limogeage». Du coup, l'Humeur du caporal autrichien change-t-elle toujours ? Ou bien, comme je le crois, reste-t-elle au niveau maximal pour le reste du tour ?



Dernier point en 9.3. Le nouveau venu en prend pour son grade aussi !

Tout point d'humeur de Hitler doit être perdu par l'ancien... ou le nouveau ! Attention à bien réajuster le niveau maximum avant de faire continuer à baisser.

Fantassin

Un doute : le -3 à la satisfaction du moustachu pour la perte d'un port majeur est-il cumulable avec le -1 de ville majeure hollandaise ou le -2 de Rotterdam ?



Oui, il y a cumul : -6 pour Anvers. Par contre, pas de cumul avec le -1 pour les autres villes belges et hollandaises

10. REMPLACEMENTS



Les PR allemands dépendent de la table de satisfaction du **Führer**.

Question : à satisfaction maximale, le nombre indiqué de PR est "-" ... cela veut dire 0 ?



Non, c'est juste un mémo pour rappeler que tu peux jamais toucher de PR quand tu es en case 10 car ta phase de remplacement débute automatiquement par une colère du moustachu



Règle 10.2.1 au commencement de la phase de renfort et remplacement allemand, la satisfaction du Führer diminue de 1 automatiquement. Donc lorsqu'on tu reçois les PR allemand 10.3.2, ton niveau ne peut jamais être au maximum, par définition jamais à 10. Par contre à la phase support, tu peux encore être à 10.



10.3.8 A partir de l'abandon de la France l'allemand a la possibilité avec un seul PR de reconstruire 2 unités réduites de valeur 1 maximum...

Plusieurs questions:

1. Il s'agit bien d'unités détruites à reconstruire et uniquement des unités détruites ?

2. En conséquence on ne peut pas mettre des unités réduites à plein potentiel avec ce PR ?

3. Est-ce que la valeur 1 en attaque est celle de la face réduite ou de la face à plein potentiel ?



1 *Oui.*

2 *Oui.*

3 *Face plein potentiel.*



10.3.6 Remplacement

Les unités reconstruites arrivent sur un QG de même nationalité. Contrairement aux renforts, le fait que ce QG soit adjacent à l'ennemi n'a aucune importance. Correct ?



Non...tout unité bénéficiant d'un point de remplacement ne peut être adjacente à une unité ennemie, y compris lors de sa reconstruction-arrivée sur un QG.



Renforts, plus de ville allemandes

Je n'ai plus de ville allemande non adjacente à une unité alliée. Cela veut-il dire que l'allemand ne peut plus recevoir ses derniers renforts ? Ou peuvent-ils venir depuis les voies ferrées du bord dans la limite de la capacité ferroviaire...



Non, que sur les villes. C'est la fin...

Grego

Les unités remplacées par les KG doivent être reconstruites en Allemagne, étant des unités d'élite ?



Oui dans une ville allemande



10.3.8 Reconstruction d'unités réduites...

Peut-on reconstruire des unités de sécurité à 1 pas dans le cadre de cette règle ?

Ou ces dernières ne sont-elles jamais considérées comme réduites puisqu'elles n'ont qu'un pas, avec l'avantage de pouvoir prendre la première perte ?



Non, on ne peut pas reconstruire des unités de sécurité à 1 pas.

II. TRANSPORT MARITIME



En dépensant 2.5 points maritime, peut-on transporter la même unité de Méditerranée en Angleterre et d'Angleterre vers un port de la Manche dans le même tour ?



Non, seuls les mouvements décrits dans le tableau sont possibles.



11.4 - Retour des unités aéroportées vers la zone Airborne : est-ce que dans ce cas précis une tête de pont est considérée comme un port opérationnel ?



Oui tu peux utiliser les têtes de pont pour faire revenir les unités en case «Airborne».



Le nombre de points de transport maritime Allié, c'est par tour ? par partie ?

Les marqueurs D-Day «Rangers» et «Commando» ajoutent +1 au dé de résolution de combat. Mais selon la TRC ce n'est pas toujours à l'avantage de l'Allié d'ajouter +1 au dé. L'application du +1 est obligatoire ?



Points de TM : par tour +1 : obligatoire



Sur le transport maritime Angleterre -port Atlantique :
- chaque pion transporté coûte 1,5 pts, donc initialement seuls 2 pions peuvent transiter vers un port sur l'Atlantique, c'est bien cela ?

- la prise d'un port majeur (genre Lorient+St Nazaire) ajoute 1pt de transport maritime supplémentaire, donc amène le total à 4.

Comme c'est inférieur à 4,5, on ne peut toujours pas transporter de 3e pion ?



Correct, mais il suffit de prendre un port majeur pour passer à 4 de transport maritime quel que soit la valeur du port.

12. PARACHUTAGE



Faut-il annoncer tous les parachutages d'un tour avant de résoudre les résultats de parachutage ?



Non, ça permet d'ajuster en cas de gros loupé.



Parachutage et franchissement de cours d'eau

Juste une confirmation sur une découverte que je viens de faire....Ou comment réussir Market Garden...

Si un parachutiste est lancé sur une unité ennemie défendant un cours d'eau (et survit au malus mini de -2), les avantages du cours d'eau pour une attaque sur cette unité ennemie sont annulés, soit

- malus tactique à l'attaquant pour la traversée du fleuve si toutes les unités traversent un fleuve

- valeur des attaquants divisée par deux pour la rivière si toutes les unités traversent une rivière

En effet du fait de la présence du para sur la case ennemie, toutes les attaques ne traversent plus le cours d'eau !!



Correct



Parachutage général

1. Les parachutages sont disponibles par tout temps sauf tempête, donc quasiment tout au long du jeu. C'est la seule activité aérienne autorisée par mauvais temps, alors que les supports aviations restent indisponibles.

2. Les unités qui peuvent être parachutées sont les divisions

parachutistes et la division de planeurs anglais.

3. Une unité en zone de parachutiste en Angleterre ou en Méditerranée peut être déplacée par mer selon les règles de mouvements maritimes. Dans le cas de transfert de Méditerranée en Angleterre ou vice versa, les parachutistes passent dans la case para de la nouvelle zone. Dans le cas de transfert vers un port, on les prend de la case para et on les déplace dans un port. Il n'y a pas de phase intermédiaire entre la case de zone et la case de para.

4. Les parachutistes ne peuvent attaquer seules que sur la case où le parachutage a été effectuée au tour où ils arrivent. Elles peuvent attaquer les cases voisines en conjonction avec des unités amies, donc aussi des cases de débarquements voisines (tiens je n'y avais jamais pensé...)

Toutes ces affirmations sont-elles correctes ?



1-oui. (on considère que le temps «historique» de Market Garden correspond à du mauvais temps. Pas de support aérien, mais les parachutages ont eu lieu)

2-oui

3-oui

4-oui, mais attention à la séquence de jeu : les paras ne peuvent participer au débarquement que s'ils sautent sur l'hex attaqué.



Défense côtière et parachutage

Quelle est la valeur de la défense côtière noire par rapport au malus d'un parachutage ? 0 ?



Tout simplement, pas de défense côtière, donc pas de modificateurs.



Comment se passe un parachutage sur un hex côtier où le débarquement est impossible ?



Défense intrinsèque=0, il faut cependant que l'hex respecte les conditions normales des cases de parachutage: hex adjacent à hex côtier où le débarquement est possible et dont la zone possède un avion, ou à 5 cases d'un QG.

Fantassin

une petite question sur les parachutages pour Maître Grain Elevator :

1 - doivent-ils obligatoirement avoir lieu dans la zone où se produit le débarquement, ou bien peuvent-ils être effectués sur une zone voisine si celle-ci a le symbole avion ?

2 - pour le mouvement de réaction allemand, c'est selon 13.8.3 6 hex d'une unité ayant débarqué... faut-il comprendre débarqué au sens strict ou une unité parachutée compte-t-elle ?



1 - oui, tu peux parachuter où tu veux dans les limites de la règle.

2 - les paras ne comptent pas pour la réaction (mais pour fortitude si!)

Fantassin

Une remarque : une unité sous marqueur parachute n'empêche pas les mouvements stratégiques dans les hex qui lui sont adjacents, du coup une unité ennemie peut venir se placer contre les paras en utilisant un mouvement stratégique et les attaquer dans la phase suivante...



Oui, c'est vrai. Je n'y ai jamais pensé...

Les unités ayant réalisé un mvt strat ne peuvent attaquer dans le même tour.



Parachutage sur une unité ennemie

Peut-on retraire à travers et/ou sur une unité amie se trouvant dans un hex sur lequel un parachutiste vient de se poser ? ..surtout si c'est la seule case de retraite ?



Non

Tu ne peux reculer sur une unité ennemie, donc si le para est sur l'hex au moment du combat, pas de retraite pour tes 2 unités. Si par contre, le combat des paras a été résolu avant et qu'ils sont morts, tu peux reculer.

A noter que les paras ne sont même pas obligés de combattre (12.2.9), mais qu'ils seront alors éliminés à la fin de la phase de débarquement. Je dirais que c'est une bonne utilisation d'une division para.



Ch'tites questions sur les parachutages:

Peut-on parachuter plusieurs divisions sur un même hex ?



Oui



Si oui, combien cela consomme t-il de marqueurs «parachute» ?



UN par division



Un pion parachuté semble ne pas être obligé d'engager le combat ?



CORRECT mais il est éliminé à la fin de la phase de débarquement si l'unité ennemie est toujours présente (grain Elevator, tu peux confirmer ?)



Pendant qu'il est empilé avec un marqueur «parachute» un pion aéroporté ne bloque pas les ravitaillement et mouvements stratégique/par train ennemis ?

> dans les hex adjacents ?

> dans son propre hex ?



Hex adjacents (grain Elevator, tu peux confirmer, notamment dans le cas de parachutage sur unité ennemie ?).



Chaque pion parachuté dans un hex côtier fait baisser la défense intrinsèque de l'hex de 1



Non



et fait aussi baisser le nombre de marqueurs AtlantikWall de 1 ?



Correct

13. DEBARQUEMENT



13.6 Débarquement assaut amphibie

Si le rapport de force tombe en dessous de 1/2 après modificateurs, la règle dit combat annulé. Dans le cas d'un débarquement, on arrête les combats et toutes les unités de l'attaquant sont éliminées. Correct ?



Correct



Puis-je intégrer un QG dans les unités de suivi d'un débarquement ?



Bien sur...y a même intérêt...



Quand un débarquement nécessite deux combats parce que le défenseur s'accroche encore, est-ce que les supports D-DAY sont appliqués au deuxième combat ?



Oui. Cf l'exemple de jeu



Atlantik Wall

Marqueur réserve allemand: est-ce que le placement d'un pion réserve est obligatoire ?



Ta remarque est intéressante car généralement le joueur allemand est très content de bénéficier de cet Atlantikwall. Non tu n'es pas obligé d'ailleurs la phrase est explicite : «permet» de placer dans l'hex attaqué... et non pas «doit» placer dans l'hex attaqué...



Marqueurs D-Day et Atlantikwall

Les marqueurs D-Day aviation ne peuvent être utilisés dans des zones non marquées par le symbole avion. La Flak dans ce cas est quand même conservée dans la pioche des marqueurs Atlantik Wall ?



oui



Partisan et 2 réserves

Si les 2 réserves sont jouées en tant que Atlantik Wall et qu'un seul partisan a été joué par l'allié, qui décide si c'est la réserve motorisée ou infanterie qui sera enlevée ? L'Allié ou l'Allemand ??



Une seule Réserve est annulée et c'est l'allié qui choisit laquelle.



Hérissons annule LES Funnies et Duplex drive

Est-ce que un Hérisson annule les deux ou un seul si les deux sont présents sur une même plage et qui choisit lequel retirer dans ce cas ?



Le principe reste le même : un marqueur n'en annule qu'un seul autre.



Que se passe-t-il lors d'un débarquement si l'Allié a un marqueur «Partisans» et l'Allemand a un marqueur «Milice» et un marqueur «Réserve» ?



La milice annule le partisan et l'allemand place sa réserve (papier, ciseaux, caillou).



D-Day: Duplex Drive

Une petite confirmation, svp. Ma compréhension est la suivante.

Quel que soit le résultat de combat du 1er round d'un débarquement, le pion DD est conservé pour les rounds suivants mais n'apporte plus que 2 points d'attaque.

Donc:

- On n'élimine pas le marqueur DD pour prendre un pas de perte au premier round.

- Le pion DD ne peut servir à prendre un pas de perte au second round et plus, même s'il n'y a pas de pertes pour l'attaquant au premier round.

Exact ?



Exact

14. FORTITUDE



Petite précision sur l'exception de la 19. Armee.

Si Fortitude ne prend pas fin sur le jet d'un 6 naturel, mais sur un autre résultat au dé et qu'aucun pion allié ne rentre dans cette zone d'Armee, on continue à tirer le dé chaque tour jusqu'à obtenir:

- un "6 naturel" avec au moins +1
- faire rentrer une unité en zone de 19.Armee
- atteindre le tour 7

A ce moment là ces dernières unités allemandes sont libérées. J'ai tout bon ?



Non. Sur 7 ou +, l'allemand ne jette plus le dé (14.1.5) donc la 19ème armée ne sera libérée que dans les 2 autres cas (unité ennemie ou tour 7)



Tous les **modificateurs** au dé sont-ils cumulables, notamment celles mentionnant "au moins une unité alliée..." ? On est vite à 7 en remplissant deux de ces conditions...



Oui. Si tu débordes rapidement dans plusieurs zones d'armées allemandes tu risques de mettre effectivement fin plus vite à Fortitude.



Pourquoi y a-t-il un modificateur de +2 au mois d'août alors que Fortitude prend fin automatiquement au tour 7 ?



Ca doit être une coquille...



Je ne vois aucune restriction sur les combats, donc si des unités ennemis sont en bordure de zone d'armée, elles peuvent

librement se taper, même des unités ne pouvant se déplacer du fait de Fortitude. Correct ?

Et si en plus elles avancent après combat elles sont libérées.



Correct



Fortitude et 9 Pz.

Est-ce qu'on peut libérer la 9 Pz. (zone de 19. Armee) parmi les Pz Division libéré par le jet de Fortitude si le jet < 7 bien sûr.



Non, elle est gelée sauf «6» naturel transformé en 7+



Une division d'infanterie qui sort de la zone de l'armée ou le débarquement à eu lieu (par un recul après combat, par exemple) peut elle y entrer de nouveau tant que dure Fortitude ?

D'après les règles je dirais non (elle ne peut même pas bouger) mais je trouve ça bizzard



Oui, elles sont à nouveau «gelées».



Exception du 14.1.5

Si Fortitude fini avant le tour 7 mais sans un 6 au dé faut il continuer à lancer le dé pour voir si un 6 arrive afin de libérer la 19 ième armée ou alors elle ne sera libéré qu'au tour 7 ?



Elle ne sera libérée qu'au tour 7, plus de jet de dé.

17. TRANSFORMATION / RETRAIT



Retrait allemand front de l'Est tour 19 et 20

Sur les pions à retirer, il est mentionné Pz et PzG.

Est-ce que il est impératif de distinguer les 2 types de pions blindés allemands ou les unités à retirer peuvent être indistinctement des Panzer ou des Panzergrenadier tant que la valeur minimale est respectée ?

Dans le premier cas, que se passe-t-il s'il manque l'un des 2 types d'unité blindé mais qu'il en reste de l'autre type ?



Ca peut être l'un ou l'autre. L'illustration correspond simplement à la valeur réduite type de ces unités.

18. RESERVE STRATEGIQUE



Réserve stratégique

1. Peut-on mettre un QG dans la réserve stratégique ?
2. Si oui peut-on le poser en Allemagne avec les unités de la réserve stratégique au moment où l'on décide d'activer la réserve stratégique ?

3. Les supports qui arrivent en renforts peuvent-ils être mis dans la réserve stratégique ou sont-ils mis dans la pioche pour être tirés et à ce moment-là mis dans la réserve stratégique ?



1 - Non : 8 divisions maxi + 3 supports (règle 18.1.3)

2 - conséquence de 1- les divisions sont placées adjacentes à un QG en Allemagne (règle 18.2.3)

3 - 2e solution placé dans la pioche règle 10.2.2 (seul Patton fait exception à la règle)

19. ABANDON DE LA FRANCE



Peut-on déclarer l'abandon de la France à n'importe quel moment (ex: juste après la phase de mouvement pour ne pas subir de pénalités si le limogeage a lieu à la suite de cette déclaration ...) ?



A n'importe quel moment du tour allemand, mais attention aux conditions : l'abandon ne peut entraîner de limogeage

20.2 VATERLAND



Autre question: dans la règle **Vaterland**, qu'est-ce qu'on comprend sous Allemagne et Hollande ?

1-les frontières "historiques" en gros trait pointillés (cela comprendrait les zones de débarquement protégeant Anvers à l'Ouest

2-les limites des groupes d'armée Allemagne et Nederland, ce qui comprendrait l'Alsace/Lorraine, le Luxemburg, mais pas la zone sud des Pays-Bas

J'ai un penchant historique pour 2, mais je ne sais pas qu'elle était la pensée derrière la règle...



Option 1.

Fantassin

20.2 Vaterland s'applique automatiquement en cas de débarquement au Pays-Bas? Car ça réduit du coup l'intérêt du lieu...



Bien sûr, pareil sur le Sheldt en avant de Anvers, c'est aux Pays-Bas !

CONDITIONS DE VICTOIRE



Conditions de victoire de la campagne :

- 7 villes allemandes : villes majeures et/ou mineures ?
- Ya pas de route qui sort par le bord de carte Est, si



*- villes majeures
- route=rail*