

Battles of the Bulge: Celles

Table des Matières

| | |
|---|----|
| 1.0 Introduction | 1 |
| 2.0 Matériel | 1 |
| 2.1 Echelle du Jeu | 1 |
| 2.2 Pions | 1 |
| 2.2.1 Marqueurs d'Actions | 1 |
| 2.2.2 Marqueurs Tactiques..... | 1 |
| 2.2.3 Unités de Combat | 1 |
| 3.0 Séquence de Jeu | 2 |
| 4.0 Marqueurs d'Actions et Marqueurs Tactiques..... | 2 |
| 5.0 Ravitaillement..... | 2 |
| 6.0 Initiative | 3 |
| 7.0 Phase d'Actions..... | 3 |
| 8.0 Mouvement | 3 |
| 8.1 Les Ponts sur la Meuse | 4 |
| 8.2 Unités Motorisées..... | 4 |
| 8.3 Camions | 4 |
| 8.4 Zones Arrières..... | 4 |
| 8.5 Mouvement Stratégique..... | 4 |
| 9.0 Zones de Contrôle..... | 4 |
| 9.1 Infiltration..... | 4 |
| 10.0 Empilement..... | 5 |
| 11.0 Combat..... | 5 |
| 11.1 Retraite | 7 |
| 11.2 Avance après Combat..... | 8 |
| 12.0 Désorganisation | 8 |
| 13.0 Marqueurs Tactiques..... | 8 |
| 13.1 Combat | 8 |
| 13.2 Mouvement Supplémentaire | 8 |
| 13.3 Remplacement..... | 8 |
| 13.4 Aviation Alliée..... | 9 |
| 13.5 Jouer Plusieurs Marqueurs Tactiques..... | 9 |
| 14.0 Renforts | 9 |
| 15.0 Repli de la Führer Begleit..... | 9 |
| 16.0 Conditions de Victoire | 9 |
| 17.0 Règle Optionnelle | 10 |
| 18.0 Notes pour les Joueurs | 10 |
| 19.0 Notes du Concepteur..... | 11 |
| 20.0 Mise en Place..... | 12 |
| 21.0 Règles du Premier Tour | 12 |
| 22.0 Calendrier des Renforts et Replis | 12 |

1.0 Introduction

Celles est un jeu simulant les combats près de la Meuse du 23 au 27 décembre 1944, au plus fort de l'avancée allemande pendant la bataille des Ardennes. La percée allemande fut finalement arrêtée grâce aux actions combinées des troupes américaines et britanniques et une contre-attaque dévastatrice de la 2^e Division Blindée US.

2.0 Matériel

- 1 carte 56 x 43 cm
- 88 pions prédécoupés
- 1 aide de jeu (Combat, Mouvement, etc.)
- 1 livret de règles

Ce jeu nécessite un dé à dix faces, numéroté de 0 à 9, qui n'est pas inclus.

2.1 Echelle du Jeu

Chaque hex de la carte représente environ 1,6 km d'un bord à l'autre. Chaque unité est une formation de combat composée de bataillons, de compagnies et de batteries dont la taille varie de 1 à 3 équivalents de bataillon. Chaque tour de jeu représente 12 heures.

2.2 Pions

2.2.1 Marqueurs d'Actions

Marqueur d'Actions allemand



Marqueur d'Actions allié



2.2.2 Marqueurs Tactiques

Marqueurs Tactiques allemands



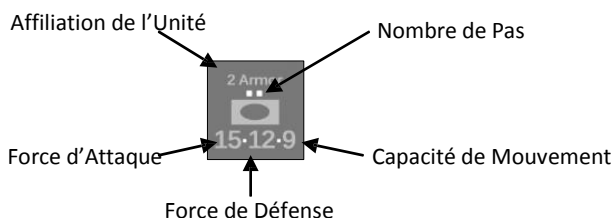
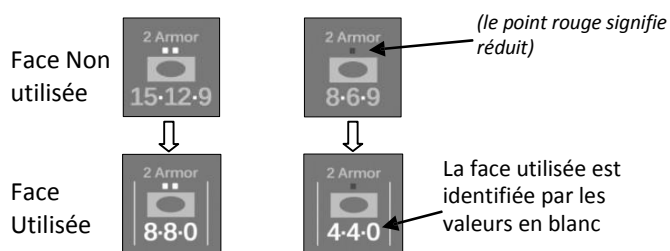
Marqueurs Tactiques alliés



2.2.3 Unités de Combat

Les pions représentent les unités des formations historiques qui ont combattu. Les unités US sont vert olive, les unités allemandes sont grises, les unités britanniques sont marrons. Le verso des pions représente les capacités réduites des unités après le mouvement.

Pleine Puissance Puissance Réduite



Symboles des Unités



3.0 Séquence de Jeu

Chaque tour de jeu est composé de plusieurs phases qui doivent être suivies selon la séquence suivante :

- 1. Phase des Marqueurs-** Les deux joueurs ajustent les Marqueurs d'Actions et Tactiques dans leur tasse et réinitialisent les Marqueurs d'Actions disponibles.
- 2. Phase de Ravitaillement-** Les deux joueurs vérifient l'état du ravitaillement de toutes leurs unités et les marquent en conséquence.
- 3. Phase d'Initiative-** Les joueurs déterminent qui sera le premier à entreprendre une action.
- 4. Phase d'Actions du Premier Joueur-** Le premier joueur tire des marqueurs et active des unités pour le mouvement et le combat.
- 5. Phase d'Actions du Second Joueur-** Le second joueur tire des marqueurs et active des unités pour le mouvement et le combat.
- 6. Phases d'Actions alternées-** Le premier joueur effectue une autre Phase d'Actions, suivi du second joueur, etc. jusqu'à ce que les deux joueurs aient dépensé toutes leurs actions.
- 7. Phase de Récupération-** Tous les marqueurs « Disrupted » (désorganisé) sont retirés des unités. Toutes les unités sont retournées sur leur face non utilisée.
- 8. Phase des Points de Victoire-** Le joueur allemand gagne des points de victoire pour les unités ravitaillées adjacentes à la Meuse. Le marqueur de tour est déplacé dans la case du tour suivant.

4.0 Marqueurs d'Actions et Marqueurs Tactiques

Les marqueurs d'actions représentent les ordres venant d'en haut, le commandement des formations et le ravitaillement nécessaire pour qu'une formation puisse bouger et combattre. Les marqueurs tactiques représentent l'aviation, l'artillerie de corps et d'armée, l'approvisionnement en carburant supplémentaire et les remplacements.

A chaque tour, le joueur allemand et le joueur allié mettent chacun dans une tasse les marqueurs d'actions et les marqueurs tactiques qui sont à leur disposition pour le tour. Les joueurs tireront des marqueurs de cette tasse pendant la phase d'actions. Chaque joueur dispose de sa propre tasse ne contenant que ses marqueurs. Les marqueurs d'actions disponibles changent d'un jour à l'autre (voir la Tables des Marqueurs d'Actions Quotidiens sur l'aide de jeu). Tous les marqueurs tactiques sont mis dans chaque tasse à chaque tour.

A chaque tour, chaque joueur aura un nombre d'actions différent à effectuer. Ceci est imprimé sur la piste des tours (le chiffre en vert concerne les Alliés et celui en gris les Allemands). Un marqueur d'actions disponibles (Actions Available) est fourni pour chaque joueur. Il est placé dans la case correspondante de la piste d'actions (sur la carte à côté de la piste des tours) pour rappeler au joueur combien de marqueurs d'actions il peut jouer ce tour. Un joueur peut avoir plus de marqueurs d'actions que d'actions disponibles pour le tour, ce qui signifie que certaines unités ne bougeront pas ce tour.

5.0 Ravitaillement

Pendant la phase de ravitaillement, les deux joueurs vérifient le statut de ravitaillement de toutes leurs unités. Une unité trace une ligne de ravitaillement jusqu'à une source de ravitaillement. Cette ligne peut être de n'importe quelle longueur, mais elle ne peut pas passer à travers un hex contenant une unité ennemie ou une zone de contrôle ennemie (voir 9.0) à moins que l'hex ne soit occupé par une unité amie. Ceci inclut l'hex qui est la source de ravitaillement. Une ligne de ravitaillement ne peut pas être tracée à travers une Zone Arrière ennemie (voir 8.4). Une ligne de ravitaillement ne peut pas être tracée à travers la Meuse, sauf en passant par un pont. Une unité qui ne peut pas tracer de ligne de ravitaillement jusqu'à une source de ravitaillement est marquée comme étant Non Ravitaillée (Out of Supply). Si l'unité était déjà marquée

Non Ravitaillée, elle est maintenant marquée comme étant Isolée. Une unité qui était Isolée ou Non Ravitaillée et qui peut tracer une ligne de ravitaillement pendant la phase de ravitaillement voit son marqueur retiré ; elle est maintenant ravitaillée. Le statut de ravitaillement n'est vérifié et ajusté que pendant la phase de ravitaillement.

Les sources de ravitaillement allemandes sont tous les hexs au bord de la carte dans leur Zone Arrière. Les sources de ravitaillement américaines sont les hexs des bords de carte nord et est de 3300 à 3306 inclus. Les sources de ravitaillement britanniques sont tous les hexs du bord de carte ouest. Les unités américaines et britanniques ne peuvent utiliser que leurs propres sources de ravitaillement.

Les capacités de mouvement des unités non ravitaillées sont réduites de 1/3. Les unités non ravitaillées attaquent avec un modificateur de -2 au dé. Les unités en défense ne sont pas affectées par le Non Ravitaillement.

Les capacités de mouvement des unités isolées sont réduites de 2/3. Les unités isolées ne peuvent pas attaquer. Les unités isolées qui sont attaquées donnent un modificateur de +2 au dé de l'attaquant.

6.0 Initiative

Pendant la phase d'initiative, les deux joueurs lancent un dé et appliquent les modificateurs suivants : +1 au dé allié pendant un tour de jour ; +1 au dé allemand pendant un tour de nuit. Le joueur avec le résultat modifié le plus élevé prend l'initiative pour ce tour. Relancez en cas d'égalité. Le joueur qui a gagné l'initiative décide qui sera le premier joueur à effectuer une phase d'actions.

7.0 Phase d'Actions

Le joueur qui effectue la première action tire un marqueur de sa tasse. S'il tire un marqueur tactique, celui-ci est placé sur la carte dans la case des marqueurs tactiques disponibles. Ensuite le joueur tire un autre marqueur, et continue à en tirer jusqu'à ce qu'il tire un marqueur d'actions. Un joueur peut tirer plusieurs marqueurs tactiques avant de tirer un marqueur d'actions. Lorsqu'il tire un marqueur d'actions, il est placé sur sa piste d'actions sur la carte, puis toutes les unités de la formation indiquée sur le pion sont activées pour le mouvement et le combat. A la place, le joueur peut choisir d'activer une seule unité de n'importe

quelle autre formation. Dans ce cas, le marqueur d'Actions est placé sur la piste d'actions verso visible pour indiquer que c'est une unité autre que celle de la formation indiquée qui a été activée.

Lorsqu'une formation est activée, toutes ses unités sont retournées face non utilisée visible si elles ne l'étaient pas déjà. Il en est de même si c'est une unité individuelle qui est activée ; elle est retournée face non utilisée visible.

Le joueur arrête alors de tirer des marqueurs, déplace et fait combattre les unités activées. Lorsque le joueur a terminé tous ses mouvements et combats avec ses unités activées, le second joueur répète la procédure ci-dessus. Cela continue jusqu'à ce que les deux joueurs aient dépensé toutes leurs actions disponibles pour ce tour. Comme les deux joueurs peuvent avoir un nombre d'actions différent pendant le tour, il est tout à fait possible qu'un joueur tombe à court d'actions avant son adversaire, permettant ainsi au joueur qui a le plus d'actions d'en effectuer plusieurs à la suite.

Exception : Lorsque le joueur US tire le marqueur d'actions de la 84^e infanterie et active cette division, un maximum de 3 unités de cette division peuvent être activées pour le mouvement ou le combat. Cependant, toutes les unités de la division sont retournées face non utilisée visible (recto) lorsque le marqueur d'activation est tiré.

Exception : Les unités britanniques ne peuvent pas être activées avant le 25 décembre.

8.0 Mouvement

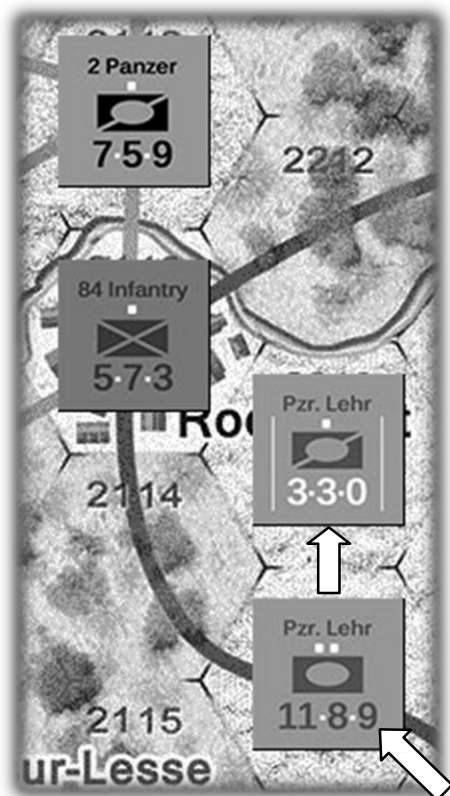
Pendant la phase d'actions, le joueur peut déplacer les unités activées et les faire combattre. Chaque unité a une capacité de mouvement imprimée sur le pion. C'est le nombre maximum de points de mouvement qu'elle peut dépenser pour le mouvement et le combat à chaque tour. Les capacités de mouvement peuvent être réduites par le ravitaillement (5.0) ou la désorganisation (12.0). Elles peuvent être augmentées par le mouvement stratégique (8.5). Les unités activées sont déplacées individuellement, l'unité choisie étant appelée l'unité active. Une fois le mouvement de l'unité active terminé, celle-ci est retournée face utilisée visible, puis la prochaine unité active est choisie pour le mouvement. Les unités activées qui n'ont dépensé aucun point de mouvement pour le mouvement ou le combat restent face non utilisée visible.

Les unités actives se déplacent d'un hex à un autre, en dépensant des points de mouvement en fonction du terrain dans chaque hex où elles entrent, pour traverser des éléments de côtés d'hex, pour combattre et évoluer dans les zones de contrôle. Voir le Tableau des Coûts en Points de Mouvement. Les unités sont séparées en deux types pour le mouvement : motorisé et infanterie. Tous les types d'unités sauf l'infanterie sont motorisés (y compris l'infanterie en camion) et utilisent la colonne **Mot** dans le Tableau des Coûts en Points de Mouvement. Une unité ne peut pas bouger si elle n'a pas suffisamment de points de mouvement pour entrer dans un hex adjacent. Les joueurs remarqueront que l'unique unité de la 3^e Division Blindée US n'a pas de capacité de mouvement et ne peut jamais bouger.

Le terrain est explicité par des mots autour de la grille hexagonale. Leur couleur correspond au terrain qu'ils indiquent.

Exemple : L'unité de reco de la Division Lehr commence son mouvement dans l'hex de route juste derrière l'unité blindée de la Lehr. Elle entre dans l'hex de l'unité blindée pour 2,5 points de mouvement (la route principale coûte 0,5 et entrer dans un hex contenant une autre unité motorisée coûte 2 de plus ; voir 8.2). L'unité continue ensuite son mouvement dans l'hex 2213, en dépensant 3 points de mouvement pour le terrain difficile. L'unité de reco a encore 4,5 points de mouvement, mais le joueur allemand ne pense pas qu'une attaque légère

contre une ville avec un modificateur de -4, soit une bonne idée. Donc il retourne l'unité de reco face utilisée visible car son mouvement est terminé.



8.1 Les Ponts sur la Meuse

Les unités allemandes ne peuvent pas traverser les ponts qui enjambent la Meuse. Ils étaient trop bien gardés à cette date.

8.2 Unités Motorisées

Une unité motorisée qui entre dans un hex en se déplaçant le long d'une route principale ou secondaire contenant déjà une autre unité motorisée dépense 2 points de mouvement supplémentaires. L'infanterie motorisée avec des camions compte comme unité motorisée dans le cadre de cette règle : elle gêne les autres unités motorisées et voit son mouvement gêné également.

8.3 Camions

Le joueur allié a 1 marqueur de camions pour motoriser une unité de la 84^e Division d'infanterie à partir du 24 décembre. Le joueur allié n'est pas obligé de le placer dès qu'il est disponible ; il peut attendre et l'utiliser quand bon lui semble. Ce marqueur peut être placé sur n'importe quelle unité activée de la 84^e. Cette unité commence immédiatement à agir comme une unité motorisée pour le mouvement et le combat ; la capacité de mouvement est imprimée sur le marqueur de camions. Si le joueur souhaite transférer la capacité de motorisation à une autre unité, le marqueur de camions peut être retiré de l'unité d'origine à tout moment où elle est activée, mais avant son mouvement. Le marqueur de camions est ensuite placé sur la Piste des Tours, dans la case du tour suivant. A ce moment il sera disponible pour être placé sur une autre unité activée de la 84^e.

Le marqueur de camions n'est pas une unité de combat ; il n'a pas de Zone de Contrôle (voir 9.0) et ne compte pas comme un pas. Toutefois, sa capacité de mouvement est affectée par l'état de ravitaillement et de désorganisation de l'unité qu'il transporte. Si l'unité avec les camions est éliminée, le marqueur de camions est ensuite placé sur la Piste des Tours, dans la case du tour suivant. Moment où il sera disponible pour être placé sur une autre unité activée de la 84^e.

8.4 Zones Arrières

Les deux joueurs ont une Zone Arrière (Rear Area) désignée sur la carte. Aucune unité ennemie ne peut entrer dans cette zone pendant le mouvement, la retraite ou l'avance après combat.

8.5 Mouvement Stratégique

Pendant les tours de nuit uniquement, ajoutez 3 points de mouvement à la capacité de mouvement des unités motorisées **allemandes** qui ne commencent pas adjacentes à des unités ennemies ni n'entrent dans un hex adjacent à des unités ennemies au cours de leur mouvement. Cet ajout est fait avant toute réduction de capacité de mouvement causée par le ravitaillement ou la désorganisation. Pendant les tours de jour uniquement, les mêmes règles s'appliquent aux unités motorisées **alliées**. Les tours de jours sont indiqués par le symbole de soleil sur la piste des tours. Ceux de nuit par le symbole de lune.

9.0 Zones de Contrôle (ZDC)

Les unités non désorganisées, y compris celles isolées et non ravitaillées, exercent une zone de contrôle (ZDC) dans les six hexs qui les entourent, y compris ceux en zone arrière ennemie.

Lorsqu'une unité entre dans une ZDC ennemie, il n'y a pas de coût de mouvement supplémentaire et l'unité n'est pas obligée de terminer son mouvement.

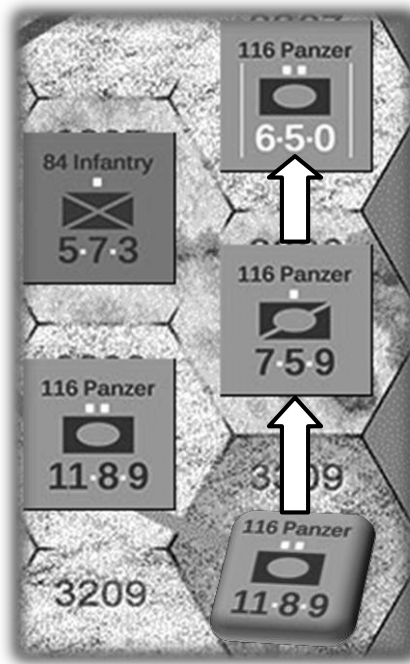
Lorsqu'une unité **motorisée** quitte une ZDC ennemie pour un hex qui n'est pas en ZDC ennemie, alors l'unité en mouvement dépense 1 point de mouvement en plus du coût du terrain normal.

9.1 Infiltration

Pour déplacer une unité **motorisée** d'un hex en ZDC ennemie directement à un autre hex en ZDC ennemie, l'unité dépense 2 points de mouvement en plus du coût du terrain et consulte la Table d'Infiltration. Les unités d'infanterie peuvent se déplacer d'une ZDC ennemie à une autre en utilisant la Table d'Infiltration mais ne dépensent pas de point de mouvement supplémentaire pour cela. Les joueurs doivent noter que si l'infiltration échoue, l'unité cesse son mouvement dans l'hex d'où elle tentait d'infiltrer et peut être désorganisée.

Exemple : L'unité blindée allemande en 3309 dépense 3 points de mouvement pour entrer dans l'hex de l'unité de reco puis déclare qu'elle tente de bouger d'un hex supplémentaire en 3307. Ceci est un mouvement d'un hex d'une ZDC ennemie à une autre et donc une infiltration. L'unité blindée allemande dépense 1 point de mouvement pour le terrain dans l'hex où elle essaie d'entrer (un hex de route) et 2 points de mouvement pour l'infiltration. Le joueur allemand lance un dé et reçoit un modificateur de +1 pour unité allemande en

infiltration et +2 pour le tour de nuit. Avec un résultat de 5, l'infiltration réussit et l'unité blindée allemande entre dans l'hex. Elle a dépensé 6 points de mouvement et peut maintenant continuer son mouvement ou lancer une attaque légère contre l'unité américaine adjacente. L'unité décide de cesser son mouvement et elle est retournée sur sa face utilisée. Les joueurs devraient noter que si l'infiltration avait échoué, l'unité blindée allemande se serait arrêtée dans l'hex de l'unité de reco, ce qui aurait entraîné un surempilement. Voir 10.0.



10.0 Empilement

Il peut y avoir un maximum de deux pas par hex. Le nombre de pas d'une unité est indiqué par des petits carrés en haut du pion sous son affiliation ; un carré représentant un pas. De nombreuses unités commencent la partie avec deux pas et ne peuvent donc pas s'empiler avec une autre unité à pleine puissance. Les limites d'empilement s'appliquent à la fin du mouvement d'une unité active, de la retraite, du remplacement, au moment du combat, et de l'avance après combat. Si un hex est surempilé à l'un de ces moments, le propriétaire des unités élimine autant de pas de son choix que nécessaire pour ramener l'hex à sa limite d'empilement.

11.0 Combat

Le combat fait partie du mouvement et coûte des points de mouvement. Il peut être engagé à tout moment au cours du mouvement de l'unité active. Une unité peut continuer à se déplacer et engager des attaques tant qu'elle n'a pas été forcée de retraiter et qu'il lui reste des points de mouvement disponibles. Le

combat a trois niveaux d'intensité : léger, moyen et lourd. Chaque type d'attaque a des modificateurs qui lui sont associé. Le coût en points de mouvement et le modificateur de chaque type d'attaque sont indiqués sur l'aide de jeu.

Lorsqu'une unité active souhaite attaquer, elle dépense le nombre de points de mouvement nécessaires et attaque **toutes** les unités ennemies adjacentes. Par exemple, si une unité en attaque est adjacente à 4 unités ennemies, elle doit attaquer les 4. *Exception* : Aucune attaque n'est autorisée à travers la Meuse, même à travers un pont. Toutes les unités amies adjacentes à une unité ennemie attaquée peuvent aussi être incluses dans l'attaque, qu'elles soient activées ou non. Le joueur qui attaque décide unité par unité lesquelles de ses unités amies supplémentaires seront engagées dans l'attaque. Ces unités en attaque supplémentaires et adjacentes aux unités en défense ne peuvent attaquer que les unités en défense d'origine. Les seules unités que le défenseur inclut dans le combat sont celles adjacentes à l'unité qui engage l'attaque, l'unité active. Une unité ennemie dans sa zone arrière peut-être attaquée, mais aucune avance après combat n'est autorisée dans une zone arrière ennemie.

Le joueur qui attaque additionne alors la force d'attaque de toutes les unités en attaque et compare ce total à la force de défense combinée de toutes les unités en défense. Cela donne un rapport numérique attaquant/défenseur. Arrondissez ce rapport à l'inférieur pour qu'il se conforme aux rapports trouvés sur la Table des Résultats du Combat (TRC). L'attaquant lance un dé et applique tous les modificateurs pour obtenir un résultat final modifié sur la TRC. Un modificateur s'applique si n'importe laquelle des unités d'un camp est qualifiée pour le recevoir. Par exemple, si 1 unité en défense est désorganisée, appliquez le modificateur de désorganisation. S'il y a plusieurs modificateurs du même type, ceux en plus sont ignorés : avoir 2 unités désorganisées et 2 unités dans les bois n'a pas plus d'effet qu'une unité désorganisée et une unité dans les bois. Les modificateurs sont cumulatifs, sauf pour le terrain dans l'hex du défenseur. Si l'attaquant attaque plusieurs hexs, utilisez le terrain le plus avantageux pour le défenseur. Les modificateurs de rivière sont appliqués en plus du terrain dans l'hex ; avec au maximum un modificateur de rivière par combat. Si au moins une unité attaque à travers une rivière, alors le modificateur de rivière s'applique.

Les résultats sur la TRC se lisent de cette façon : la partie à gauche du / s'applique à l'attaquant, et celle à droite au défenseur. Le défenseur applique tous ses résultats en premier.

Un résultat numérique indique le nombre de pas qui doit être perdu. Le premier pas de pertes pour l'attaquant doit provenir de l'unité active qui a engagé l'attaque. Si une unité à deux pas en perd un, elle est retirée de la carte et placée dans la zone des unités détruites et une unité réduite du même type et de la même formation prend sa place. Si une unité à deux pas perd deux pas, elle est retirée de la carte et placée dans la zone des unités détruites, ainsi qu'une unité réduite du même type et de la même formation. Si une unité à un pas perd un pas, elle est placée dans la zone des unités détruites. Cette zone est sur le bord de carte du joueur.

Un résultat « — » indique que le combat n'a aucun effet.

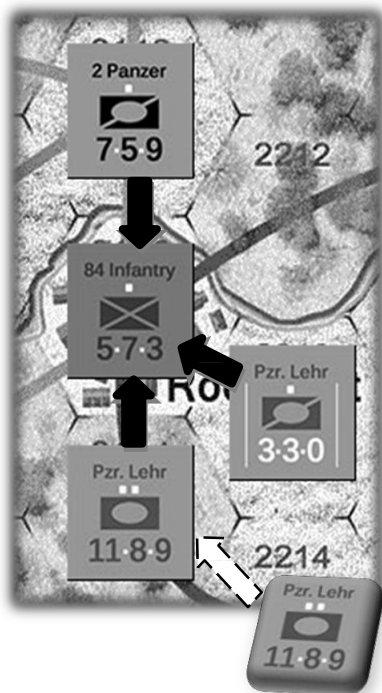
Un résultat « R » indique que toutes les unités engagées doivent retraiter de 2 hexs. Voir les retraites, 11.1.

Un résultat « D » indique que deux des unités engagées dans l'attaque sont désorganisées. Si une seule unité a participé au combat dans ce camp, alors le second résultat de désorganisation est ignoré. La première unité désorganisée de l'attaquant doit être l'unité active qui a engagé l'attaque, ensuite c'est le propriétaire des unités (attaquant ou défenseur) qui choisit les unités à désorganiser parmi celles qui ne le sont pas. Si toutes les unités sont désorganisées, il n'y a pas d'effet supplémentaire.

Les résultats de la TRC sont cumulatifs. En un seul combat, un camp peut perdre des pas, être désorganisé et forcé de retraiter ; et les résultats sont appliqués dans cet ordre. Les unités désorganisées qui retraitent sont vulnérables aux ZDC ennemies, voir 11.1.

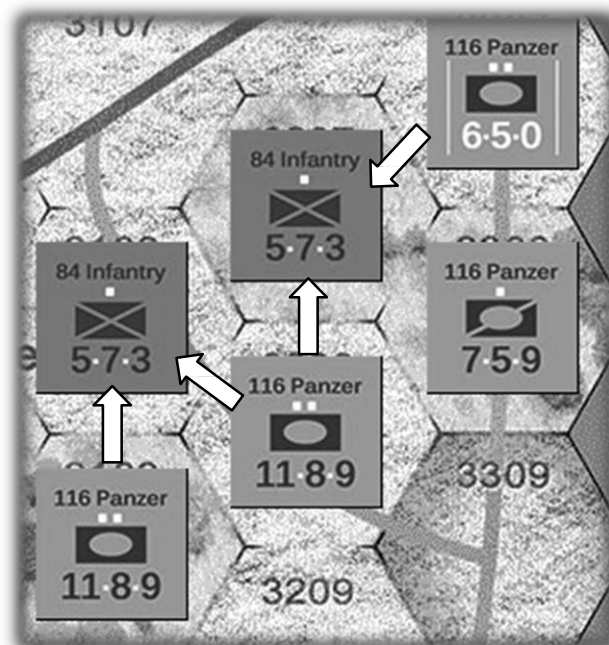
Exemple : l'unité blindée de la division Lehr se déplace de 2214 à 2114

puis attaque l'unité d'infanterie américaine à Rochefort. L'unité blindée dépense 0,5 point de mouvement pour la route principale et 6 points de mouvement pour une attaque moyenne. Elle aurait pu lancer une attaque lourde si elle avait commencé adjacente au défenseur avec 9



points de mouvement disponibles. Toutes les unités allemandes adjacentes au défenseur peuvent être engagées dans l'attaque. Le joueur allemand choisit d'inclure l'unité de reco de la Lehr pour augmenter le rapport à 2-1. Il n'inclut pas l'unité de la 2^e Panzer parce qu'elle est séparée du défenseur par une rivière mineure et ne souhaite pas que le modificateur négatif affecte le combat. Les modificateurs au dé de l'attaquant sont -2 pour la défense en ville et +1 pour des allemands attaquant pendant un tour de nuit. Un jet de 9 donne un résultat RD. L'unité en défense est d'abord désorganisée puis doit retraiter de deux hexs. Comme l'unité est entourée d'unités et de ZDC ennemies, et qu'une unité désorganisée ne peut pas retraiter en ZDC ennemie, elle est éliminée. Toute unité allemande qui a participé à l'attaque peut maintenant avancer dans l'hex du défenseur. The recon unit of Lehr advances so it will be on the highway for its next move. L'unité blindée de la Lehr a encore 2,5 points de mouvement et peut continuer son mouvement, mais elle décide de s'arrêter là et est retournée sur sa face utilisée.

Exemple : L'unité blindée allemande en 3208 déclare une attaque lourde en dépensant ses 9 points de mouvement. Comme elle est adjacente à deux unités américaines en défense, elle doit attaquer les deux. Toutes les autres unités allemandes adjacentes aux défenseurs peuvent maintenant être incluses dans l'attaque. Le joueur allemand choisit d'inclure les trois unités blindées pour un facteur d'attaque de 28 contre



une défense de 14 pour les deux unités américaines. L'unité de reco allemande n'est que spectatrice et ne sera pas affectée par les résultats du combat. L'attaquant reçoit un modificateur basé sur le meilleur terrain occupé par les unités du défenseur, mais comme bois et village donnent tous deux -1, un modificateur de -1 pour le terrain s'applique au jet de l'attaquant. Il reçoit aussi un +1 pour attaque lourde. Le résultat modifié est un 3, ce qui donne un résultat « sans effet ». L'unité blindée allemande qui a engagé l'attaque est retournée sur sa face utilisée, car elle a dépensé tous ses points de mouvement. Les autres unités allemandes adjacentes sur leur face non utilisée pourront être activées plus tard dans la même phase d'actions pour attaquer les mêmes unités ennemies—de telles vagues d'attaques sont intrinsèques au système de jeu.

11.1 Retraite

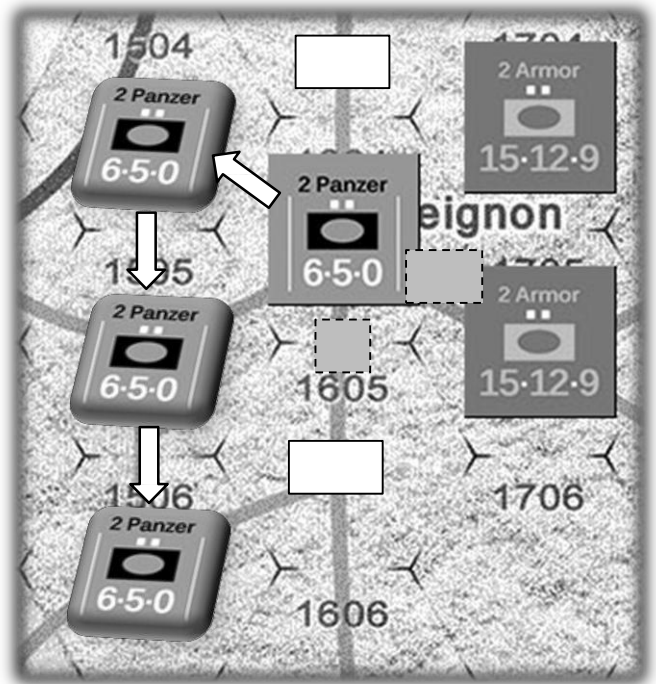
Lorsqu'une unité est obligée de retraiter à cause d'un résultat de combat, elle doit finir sa retraite à 2 hexs de sa position d'origine. L'unité détermine son chemin de retraite en fonction des priorités de retraites ci-dessous (listées de la plus haute à la plus basse). En d'autres termes, une unité peut violer une priorité de retraite pour éviter de violer une priorité plus haute. Si plusieurs unités doivent retraiter, c'est le propriétaire qui décide de leur ordre de retraite.

1. Une unité ne peut pas retraiter dans ou à travers un hex dans lequel elle ne pourrait pas entrer en mouvement normal. Si elle y est forcée, elle est éliminée. La 3^e unité blindée US est éliminée si elle est forcée de retraiter.

2. Une unité ne peut pas retraire dans ou à travers un hex contenant une unité ennemie. Si elle y est forcée, elle est éliminée.
3. Une unité doit éviter de retraire dans ou à travers une ZDC ennemie si possible. Des unités amies annulent la ZDC ennemie dans le cadre de la retraite. Si une unité doit retraire à travers une ZDC ennemie, elle est désorganisée. Si elle était déjà désorganisée, elle prend un pas de perte. Ceci se fait hex par hex, donc le premier hex avec une ZDC ennemie désorganisera l'unité, et si elle entre dans une autre ZDC ennemie, elle prendra un pas de perte. *Exception* : Si deux unités avec un seul pas sont empilées et désorganisées, lorsque la pile retraite en ZDC ennemie, une seule unité est éliminée.
4. Les unités américaines retraitent au nord, au nord-ouest ou au nord-est. Les unités britanniques retraitent au nord-ouest ou au sud-ouest. Les unités allemandes retraitent au sud ou au sud-est. Il n'y a pas de pénalité pour retraire dans la mauvaise direction si aucun hex n'est disponible dans la bonne direction à cause d'unités ennemies, de ZDC ennemies, de la zone arrière ennemie ou de terrain infranchissable.
5. Une unité doit éviter de terminer sa retraite dans un hex en surempilement si possible. Une unité qui n'a pas d'autre choix que de terminer sa retraite surempilée à cause des priorités supérieures peut continuer sa retraite jusqu'à atteindre un hex où elle peut s'empiler légalement, si un tel hex existe.

Exemple : Les unités américaines viennent d'infliger un résultat retraite à l'unité allemande en 1604. La première priorité de retraite est de ne pas retraire à travers un terrain interdit au mouvement. Un tel terrain n'existe pas dans cet exemple. La seconde priorité est d'éviter d'entrer dans des hexs contenant des unités ennemies. Cela signifie que l'unité allemande ne peut pas retraire à travers les deux hexs contenant des unités de la 2^e Blindée US. La troisième priorité est d'éviter les ZDC ennemies, donc l'unité allemande doit retraire en 1504 ou 1505, car ces hexs satisfont les 3 premières priorités et qu'il n'y a pas d'hex se conformant à la quatrième priorité. Elle retraire en 1504.

Le prochain hex de retraite à partir de 1504 doit être 1505, car il satisfait les trois premières priorités, ainsi



que la quatrième, qui demande à ce que les unités allemandes retraitent vers le sud ou le sud-est. A ce point, l'unité doit retraire d'un autre hex car elle n'est pas à deux hexs de l'hex du combat. L'unité retraire en 1506 car c'est le seul hex qui satisfait les 4 premières priorités.

11.2 Avance Après Combat

Si des hexs du défenseur sont libérés suite à un combat, **n'importe lesquelles** des unités en attaque, pas seulement l'unité active, peuvent occuper les hexs libérés par le défenseur dans les limites d'empilement. *Exception* : Les unités qui avancent ne peuvent pas entrer dans un hex en zone arrière ennemie. Les ZDC n'ont pas d'effet sur l'avance après combat. L'avance après combat ne coûte pas de point de mouvement et l'unité active qui a engagé le combat peut continuer à se déplacer si elle a encore des points de mouvement, qu'elle ait avancé après combat ou non. L'avance après combat ne coûte aucun point de mouvement et ne force pas une unité à être retournée face utilisée.

12.0 Désorganisation

Les unités sont désorganisées suite au résultat d'une tentative d'infiltration d'un combat, d'une retraite à travers une ZDC ennemie ou d'une attaque aérienne. La capacité de mouvement d'une unité désorganisée est réduite de 1/3. Ce modificateur est cumulatif avec le modificateur de non ravitaillement ou d'isolement. Par exemple, une unité qui est non ravitaillée et désorganisée a sa capacité de mouvement réduite de 2/3.

Une unité qui est isolée et désorganisée n'a plus de capacité de mouvement du tout.

Si une ou plusieurs des unités en défense sont désorganisées, un modificateur de +2 s'applique au jet de dé du combat.

Si une ou plusieurs des unités en attaque sont désorganisées, un modificateur de -2 s'applique au jet de dé du combat.

Si l'attaquant et le défenseur ont des unités désorganisées engagées dans le même combat, ces modificateurs s'annulent mutuellement.

Les unités désorganisées n'ont pas de ZDC.

Les unités désorganisées ignorent les résultats de désorganisation supplémentaires.

Les unités désorganisées récupèrent de leur état de désorganisation retiré pendant la phase de récupération (voir 3.0, séquence de jeu).

13.0 Marqueurs Tactiques

Il y a 4 types de marqueurs tactiques dans le jeu. Ils sont mis dans la même tasse que les marqueurs d'actions et tirés au sort pendant la phase d'actions. Lorsqu'ils sont tirés, les marqueurs tactiques sont placés dans la case « Tactical Available » (tactique disponible) sur la carte pour être utilisés pendant cette phase d'actions ou une phase ultérieure au cours de ce tour. Quand et comment jouer chaque type de marqueur tactique est expliqué dans les règles pour chacun d'eux. Les marqueurs dans la case de tactique disponible ne sont utilisables qu'une seule fois et placés dans la case « Played Tactical » (tactique jouée) une fois utilisés. Pendant la phase des marqueurs, tous les marqueurs tactiques dans la case tactique disponible et la case tactique jouée sont remis dans la tasse et à nouveau disponibles.

13.1 Combat

Ce marqueur tactique permet au joueur qui le détient d'ajouter 1 au jet de dé de n'importe laquelle de ses attaques, ou de soustraire 1 au dé de n'importe laquelle des attaques adverses. Ce marqueur est joué après la détermination du rapport de forces et des modificateurs, mais avant de lancer le dé. L'attaquant annonce en premier s'il utilise ce marqueur si les deux joueurs l'ont disponible.

13.2 Mouvement Supplémentaire

Ce marqueur tactique permet à un joueur d'activer une unité supplémentaire de n'importe quelle formation. Le marqueur de mouvement supplémentaire doit être joué juste après qu'un marqueur d'actions ami a été tiré, mais avant que le joueur décide des unités à activer. L'unité activée par le mouvement supplémentaire fait maintenant partie du groupe des unités activées et le joueur peut déplacer ces unités activées dans l'ordre qu'il désire.

Exception : Les unités britanniques ne peuvent pas être activées avant le 25 décembre.

13.3 Remplacement

Les remplacements représentent la réparation des véhicules et la réorganisation des unités de combat dispersées. Le marqueur tactique de remplacement ne peut être joué que de nuit par le joueur allemand et de jour par le joueur allié. S'il est tiré pendant un tour où il ne peut pas être joué, il est mis de côté et remis dans la tasse à la fin du tour.

Le marqueur de remplacement doit être joué juste après le tirage d'un marqueur d'actions ami mais avant que le joueur décide des unités à activer. L'unité remplacée peut être de n'importe quelle formation ; elle n'est pas limitée à la formation du marqueur d'actions tiré.

Le marqueur permet au joueur de remplacer 1 pas de pertes en retirant une unité à un pas et en la remplaçant par une unité à deux pas du même type.

Eventuellement, le joueur peut reconstruire une unité éliminée à un pas, y compris une unité à force réduite, parmi les unités détruites. Les unités allemandes reconstruites sont placées dans les hexs où la formation entre en jeu. *Exemple* : Une unité de la 2^e Panzer serait reconstruite en 3316. Les unités américaines sont placées à Marche, Hotton, Ciney ou Hamois. Les unités britanniques sont placées à Dinant ou Givet (dans n'importe quels hexs des deux villes). Les unités sont placées sur la carte face non utilisée visible.

Lors de la reconstruction d'une unité à 1 pas à 2 pas, ou de la reconstruction d'une unité à 1 pas en la plaçant sur la carte, les conditions suivantes s'appliquent : l'hex doit être ravitaillé et ne pas être en ZDC ennemie ; les limites d'empilement s'appliquent après le placement des remplacements.

Une unité reconstruite peut être activée normalement pendant la phase d'actions où elle a été reconstruite.

13.4 Aviation Alliée

Le marqueur tactique de l'aviation alliée doit être joué juste après le tirage d'un marqueur d'actions ami, mais avant que le joueur ne décide des unités à activer. Le marqueur ne peut pas être joué pendant un tour de nuit. S'il est tiré pendant un tour de nuit, il est mis de côté et sera remis dans la tasse à la fin du tour.

Lorsqu'il est joué, les actions allemandes disponibles sont réduites de 1 pour le tour. Déplacez d'une case vers le bas le marqueur des actions allemandes disponibles sur la Piste d'Actions Allemandes. Si les allemands ont déjà dépensés toutes leurs actions pour le tour, cet effet est ignoré.

De plus, le joueur allié peut immédiatement attaquer n'importe quelle unité allemande avec une attaque aérienne. Lancez un dé. Sur 5-9, l'unité perd un pas ; sur 1-4, elle est désorganisée. Un 0 n'a aucun effet. Soustrayez 2 au résultat si l'unité allemande est dans un hex de ville ou de bois. Les unités allemandes dans leur zone arrière peuvent être attaquées par une attaque aérienne.

13.5 Jouer Plusieurs Marqueurs Tactiques

Les marqueurs Mouvement Supplémentaire, Remplacement et Aviation Alliée ne peuvent être joués qu'après le tirage d'un marqueur d'actions ami, mais il est possible d'en jouer autant que souhaité avec le même marqueur d'actions, dans l'ordre choisi par le joueur.

Exemple : Le joueur allié a tiré le marqueur d'actions de la 2^e Division Blindée et décide de frapper d'abord les allemands avec le marqueur d'aviation alliée, suivi du marqueur de remplacement pour reconstruire une unité britannique, suivie de l'utilisation du marqueur de mouvement supplémentaire pour activer l'unité britannique qui vient d'être reconstruite.

14.0 Renforts

Les renforts sont disponibles selon le calendrier des renforts et replis (voir 21.0). Une unité en renfort doit être placée dans son hex d'arrivée lorsque l'unité ou sa formation est activée. Certaines unités en renfort ont plusieurs hexs d'arrivée et peuvent être placées dans n'importe lequel d'entre eux. Un joueur peut utiliser un marqueur tactique de mouvement supplémentaire ou le marqueur d'actions d'une autre formation pour activer une unité individuelle en renfort. Un renfort qui arrive ne peut pas être placé dans un hex occupé par une unité ennemie ; elle peut être placée en ZDC ennemie.

L'unité ne dépense pas de point de mouvement pour être placée dans un hex de renforts. Plusieurs unités peuvent être placées dans le même hex de renforts au cours d'une phase d'actions, créant ainsi un surempilement temporaire, qui devra être corrigé avant la fin de la phase d'actions. Si une unité en renfort n'entre pas au tour d'arrivée prévu parce que l'unité ou la formation n'a pas été activée, alors les unités sont disponibles en renfort pour tous les tours suivants.

15.0 Repli de la Führer Begleit

Pendant le tour de nuit du 26 décembre, ou à n'importe quel tour suivant, la brigade allemande Führer Begleit (FBB) se replie hors de la zone de bataille lorsque son marqueur d'actions est tiré. Placez le marqueur sur la Piste d'Actions Allemandes – cela compte pour l'action du joueur allemand. La FBB se replie aussi si n'importe quelle unité individuelle de la FBB est activée (le joueur allemand peut choisir d'activer une unité de la FBB pour la forcer à se replier, créant ainsi de l'espace sur la carte pour que d'autres unités allemandes puissent opérer). Prenez simplement l'unité et retirez-la de la carte. Les pertes de pas subies par les unités qui se sont repliées comptent dans le calcul des points de victoire. Le marqueur d'actions de la FBB reste dans la tasse pour les prochains tours. S'il est tiré après le repli de la FBB, le joueur allemand peut l'utiliser uniquement pour activer 1 unité d'une autre formation.

Le joueur allemand peut jouer des marqueurs tactiques lorsque la FBB se replie. *Exemple :* Le joueur allemand tire le marqueur d'actions de la FBB et la fait se replier, puis il décide de reconstruire une unité de la 116^e Panzer, puis dépense un marqueur tactique de mouvement supplémentaire pour activer l'unité reconstruite pour boucher le trou laissé par le repli de la FBB.

16.0 Conditions de Victoire

Pendant la phase des points de victoire de chaque tour, le joueur allemand gagne 1 point de victoire pour chaque unité allemande adjacente à la Meuse qui n'est ni non ravitaillée ni isolée. Le joueur allemand marque ceci sur la piste des points de victoire. Si le joueur allemand atteint la fin de la piste, retournez le marqueur sur sa face +10 puis placez-le dans la case 0. Si le joueur allemand atteint la fin de la piste une seconde fois, soit 20 points de victoire, on considère que les allemands ont traversé la Meuse et la partie se termine par une victoire décisive allemande.

Si la partie ne se termine pas par la traversée de la Meuse par les allemands, alors additionnez tous les points de

victoires gagnés sur la piste des points de victoire avec ce qui suit :

A la fin de la partie, les deux joueurs reçoivent 2 points de victoire par ville contenant une unité amie à Marche, Hotton ou Rochefort.

Le joueur allemand reçoit 1 point de victoire par ville occupée : Ciney, Beauraing, Givet ou Dinant.

A la fin de la partie, un joueur reçoit 1 point de victoire pour chaque pas ennemi éliminé. Les pas qui ont été remplacés ne comptent pas comme éliminés. La façon la plus simple de compter les pertes est de retirer toutes les unités réduites de la zone des unités détruites ; ne les comptez pas. Ensuite, additionnez les pas de toutes les unités qui restent dans la zone des unités détruites. Ensuite, additionnez toutes les unités réduites encore sur la carte et soustrayez ce nombre du total des pas éliminés dans la zone des unités détruites. Ceci donnera le total de pas détruits.

Le joueur qui a le plus de points de victoire gagne la partie. Si les deux joueurs ont le même nombre de points, c'est une égalité.

17.0 Règle Optionnelle

Le nombre d'actions reçues par les joueurs à chaque tour est basé sur les niveaux historiques de mouvement et de combat. Si certains des problèmes sous-jacents de ravitaillement, d'aviation et de commandement avaient été différents, les limites d'actions des armées auraient changé.

A chaque tour à partir du 24 décembre, lancez un dé. Sur 0-1, les Allemands reçoivent 1 action supplémentaire. Sur 2-3, les Allemands ont 1 action en moins. Sur 4-5, il n'y a pas de changement aux limites historiques. Sur 6-7, les Alliés ont 1 action en plus. Sur 8-9, les Alliés ont 1 action en moins. Un joueur peut avoir un maximum de 5 actions par tour.

18.0 Notes aux Joueurs

Joueur allié – Il devra être patient et prudent en début de partie. Il n'y a que 5 activations alliées comparées aux 9 allemandes pendant les 3 premiers tours, ce qui laisse au joueur allié une capacité de mouvement et de combat très limitée. Essayez de restreindre le mouvement des unités allemandes en bloquant les croisements cruciaux, mais à une certaine distance pour empêcher les allemands de lancer des attaques dévastatrices ou d'encercler vos unités. Au début, le joueur allié n'attaquera que si le joueur allemand laisse des unités sans soutien pouvant facilement être éliminées. Essayez de limiter le nombre d'unités allemandes ravitaillées le long de la Meuse rapportant des

points de victoire, mais pas au prix de perdre une bonne unité.

A partir du tour du 25 décembre, la situation est plus favorable pour les Alliés : ils ont alors 5 activations et les Allemands n'en ont plus que 3, et l'aviation alliée peut encore réduire ce nombre. Les alliés reçoivent aussi +1 à leur jets d'attaque de jour, ce qui peut être un avantage décisif. La 2^e Blindée sera activée deux fois ce tour, ainsi qu'au tour de jour du 26 décembre, donc elle pourra faire beaucoup de mouvements et d'attaques. Utiliser les mouvements supplémentaires et les marqueurs d'activation de la 4^e Reco ou de la 84^e Infanterie pour activer des unités de la 2^e Blindée plusieurs fois pendant les tours de jour qui restent aidera à maintenir en mouvement la machine à tuer qu'est la 2^e Blindée. Comme les Allemands gagneront probablement quelques points de victoire en ayant atteint la Meuse ou pris des villes, le joueur allié doit annuler ce déficit en infligeant plus de pertes qu'il n'en subit.

Joueur allemand – Il a plusieurs stratégies possibles. Il peut attaquer la 84^e Division d'infanterie, en espérant causer de lourdes pertes et prendre Rochefort, Hotton et Marche, puis tenir face à la contre-attaque alliée. Eventuellement, il peut déplacer plusieurs divisions vers la Meuse, en tentant d'avancer quelques unités adjacentes à la rivière et de les garder ravitaillées. Il peut mixer ces stratégies en se déplaçant vers la Meuse et en attaquant la 84^e plus tard dans la partie avec les renforts allemands. La clé est de décider d'un plan et de progresser rapidement pendant les trois premiers tours tant que le joueur allemand a 9 activations et le joueur allié seulement 5. Aussi, 2 des trois premiers tours sont des tours de nuit, donnant aux Allemands un bonus au combat ainsi que la capacité à utiliser le mouvement stratégique.

A partir du tour du 25 décembre, les Allemands doivent être bien plus prudents, surtout pendant les tours de jour, car les Alliés ont maintenant plus d'actions et possèdent une plus grande puissance de combat. Attaquer, et souvent bouger, pendant les tours de jour est risqué – les Alliés reçoivent tellement plus d'activations que retourner une unité allemande sur sa face la plus faible est généralement une mauvaise idée. Les Allemands ont toujours l'avantage la nuit, donc utilisez ces tours pour contre-attaquer ou bouger pour stopper l'avance alliée. Détruire des unités de la 2^e Blindée est un moyen efficace de réduire la puissance de feu alliée, mais cela doit être fait avec un rapport de perte proche de 1-1, sinon cela ne fera qu'accélérer la chute allemande. Si vous prenez des villes à points de victoire,

vous devrez y maintenir une garnison de deux pas jusqu'à la fin de la partie, ou les Alliés les élimineront avec une frappe aérienne, vous retirant ainsi les points de victoire.

19.0 Notes du Concepteur

Celles a été conçu pour être une simulation rapide à jouer sur les combats près de la Meuse pendant la bataille des Ardennes. J'ai tenté de montrer tous les facteurs majeurs de la bataille dans un format clair, avec aussi peu de règles spéciales ou d'exceptions que possible. L'accent est mis sur la jouabilité et non sur les règles.

Echelle des Unités – Les unités blindées du jeu représentent le nombre approximatif de groupes de combat tactiques formés par chaque division et non l'organisation des unités sur le papier. Par exemple, la 2^e Blindée US a été divisée en un bataillon de reco et trois formations de combat—A, B et R. Les formations de combat A et B ont ensuite été subdivisées en deux task forces chacune. La formation de combat R était plus petite et combattait en une seule unité. En termes de jeu, cette division est représentée par 5 grandes unités de combat et une unité de reco. Chaque unité de la 84^e Infanterie, d'autre part, représente un bataillon. A ce point de la bataille, l'organisation allemande était confuse à cause de lourdes pertes, des éléments d'unités étaient laissés derrière pour accomplir une tâche ou une autre, ou des unités coincées dans les embouteillages. Toutes les unités allemandes étaient essentiellement des mélanges ad-hoc de troupes formées autour du QG régimentaire ou de bataillon.

Symboles des Unités – Les unités du jeu sont un mélange de chars, de voitures blindées, d'infanterie, d'artillerie, de génie, etc. Fin 1944, tout le monde avait compris les armes combinées. Le symbole représente simplement le type d'équipement prédominant de l'unité.

Mouvement et Combat – Un certain nombre d'éléments, comme intégrer le combat au mouvement, retourner une unité sur sa face plus faible après le mouvement, et permettre à des unités immobiles de rejoindre le combat, ont été empruntées à « Korea » de Victory Games ; l'un de mes jeux favoris. Ce système permet une bataille très mobile sans avoir besoin de beaucoup de règles spéciales pour les réserves, l'exploitation ou les attaques en vagues.

Actions Disponibles – Le nombre d'actions disponibles à chaque tour représente l'impact du ravitaillement, du commandement et de la doctrine de chaque camp. Par exemple, le manque de carburant allemand est factorisé dans le nombre d'actions disponibles pour le joueur allemand, ainsi à chaque tour, un certain nombre de

divisions allemandes ne seront pas capables de bouger— sans avoir à inclure une règle nécessitant que le joueur allemand lance un dé pour savoir quelles unités sont à court de carburant. Pendant la bataille des Ardennes, les unités allemandes étaient plus aptes à se déplacer de nuit, et les unités alliées étaient plus aptes à être actives de jour ; là encore, ceci est géré dans le jeu grâce aux actions disponibles au lieu d'une série de règles et d'exceptions. Le nombre limité d'actions disponibles pour le joueur allié en début de partie représente la discussion houleuse à propos de la bonne utilisation de la 2^e Division Blindée US.

Marqueurs d'Actions – Le système de marqueurs d'actions est conçu pour montrer la nature chaotique et aléatoire du combat, sans faire de la chance un facteur prédominant. Ainsi, chaque joueur a sa propre réserve de marqueurs, et les joueurs alternent le tirage, au lieu de mettre tous les marqueurs dans une seule tasse, ce qui pourrait mener l'un des joueurs à se déplacer encore et encore tandis que l'autre joueur est forcé de rester passif et d'absorber les attaques. Une décision de conception clé a été de permettre aux joueurs d'utiliser un marqueur de formation pour activer une seule unité n'importe où sur la carte s'il le désire, au lieu d'activer les unités de la formation indiquée sur le marqueur. Ceci minimise la chance et donne au joueur une certaine capacité à répondre à une crise dans un secteur. Finalement, donner à certaines unités la chance d'être activées plus d'une fois par tour permet ces grands moments au cours d'une campagne où une unité couvre de grandes distances, ou combat beaucoup, sans avoir à inventer plusieurs règles spéciales à propos de la surefficacité d'une unité par rapport à un jour « normal ».

Crédits

REVOLUTION

Concepteur : Roger Miller

Développeur: Richard Handewith

Graphismes : Mark Mahaffey

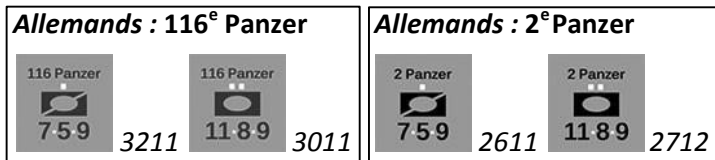
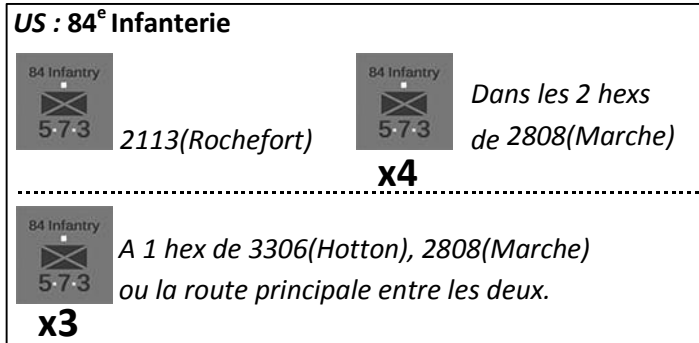
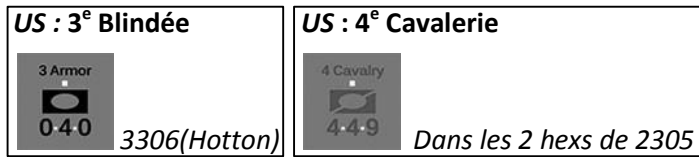
Edition des Règles : Gary Miller

Traduction : N. Haubry, Relecture : F. Velasco, P. Bazin

Testeurs : Metropolitan Wargamers of NYC (Joe Perez, Mike Willner, Tom Zombeck), David Cohen, Gary Miller, David Field, Michael Foster, John Welsh, Mark Buxton, Dave Alston.

20.0 Mise en Place

Britanniques : 29^e Brigade



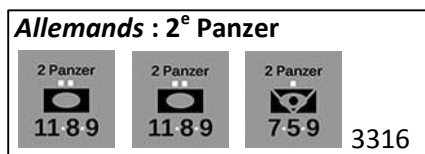
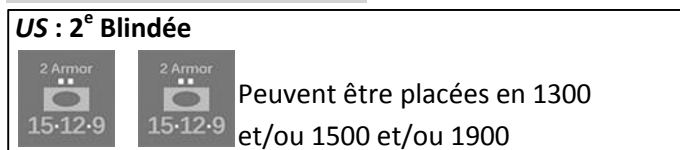
21.0 Règles Spéciales du Premier Tour

Le joueur allemand a l'initiative au tour 1 et doit prendre la première phase d'actions.

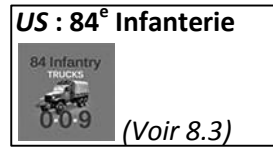
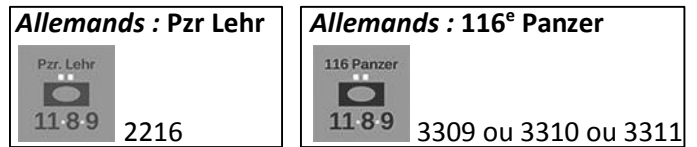
Les unités de la 2^e Blindée US disponibles en renfort au tour 1 n'ont que 6 points de mouvement. Si elles entrent lors d'un tour ultérieur, elles ont leur capacité de mouvement complète.

22.0 Calendrier des Renforts et des Replis

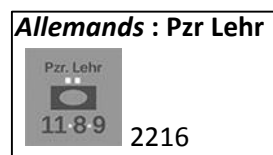
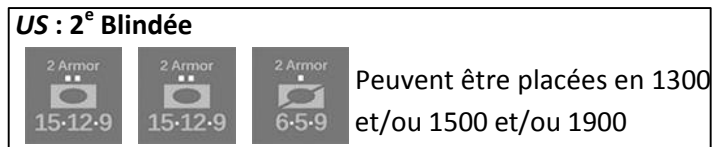
23 Décembre - Nuit



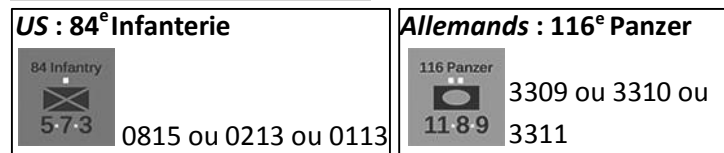
24 Décembre – Jour



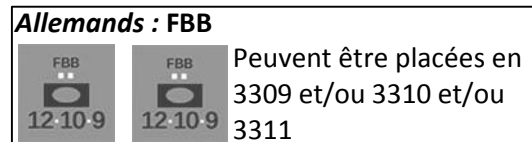
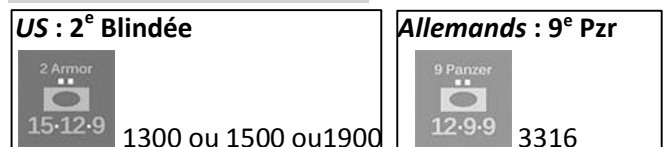
24 Décembre – Nuit



25 Décembre – Jour



25 Décembre – Nuit



26 Décembre – Jour



26 Décembre - Nuit

Repli possible de la FBB allemande. (Voir 15.0)