

# STRIKING THE ANVIL

## OPERATION ANVIL DRAGON

### CREDITS

**DESIGNER**  
Luc Olivier

**DEVELOPER & GRAPHICS**  
Olivier Revenu

**EDITING & PROOFREADING**  
Laurent Guenette, Darren Hines

**PLAYTESTING**  
Alexandre Adelet, Guillaume Adelet, Thomas Besnard, Eneko Echegarrai, Thomas Varley

**TRANSLATION**  
Noël & Anne Haubry

© Battles Magazine & Nuts! Publishing

**ALTERNATIVE TITLE**  
*Operation Dragon : Fuck Churchill !*

### FOOT UNITS

-  INFANTRY
-  MOUNTAIN INFANTRY
-  ARTILLERY
-  COMMANDOS
-  AIRBORNE (GLIDER UNIT)
-  AIRBORNE (PARATROOPERS UNIT)

### MOTORIZED UNITS

-  MOTORIZED INFANTRY
-  ARMOR UNIT
-  ANTI TANK UNIT

# Règles du jeu

## 1. OVERVIEW

This game needs one six sided die (1d6).

### 1.1 CARTE

La carte est découpée en zones. Les zones sont limitées par les tracés sur la carte ainsi que par les fleuves et rivières.

Il y a trois sortes de terrain : Clair, difficile, montagneux. Chaque type de terrain influe sur le mouvement des unités et sur les combats (voir tables). Les unités passant en Italie sont considérées comme sorties de la carte.

### 1.2 ECHELLES

Un tour de jeu représente deux jours de temps réel. Une unité représente une brigade ou un régiment pour les unités de combat, et un bataillon pour les unités de soutien. Un centimètre sur la carte est équivalent à environ 10 km.

### 1.3 UNITS

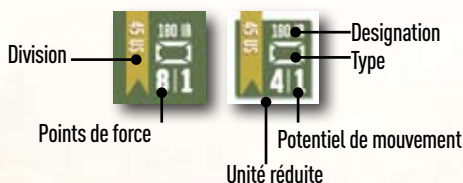
Toutes les unités possèdent deux états : Good order ou Fatiguée. Quand une unité en Good Order passent en Fatiguée, elle est pivotée à 180°. Une unité qui accomplit une action (mouvement, combat ou combat mobile) est placée en état Fatiguée. Une unité fatiguée ne peut plus agir durant le tour.

Il existe 3 différents types d'unités :

#### 1.3.1 UNITÉS DE COMBAT

- Ce sont les unités principales du jeu qui vont occuper les zones et combattre. Un symbole indique le type de troupe (infanterie, blindé...), le nom de l'unité, le nom de sa division, ses points de force et son potentiel de mouvement.
- Une unité de combat possède deux pas de perte. Le pion qui la représente est retourné sur sa face verso dès que l'unité subit une perte en point de force (voir 5.6).

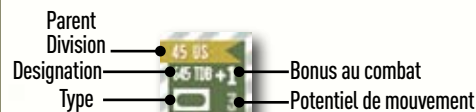
#### EXEMPLE D'UNITÉ DE COMBAT : 180IR/45US



#### 1.3.2 SUPPORT UNITS

- Il existe des unités de soutien d'infanterie aéroportée, de commandos, de blindés et d'artillerie.
- Le fond de ces unités présente un motif hachuré. Elles sont définies par un symbole tactique comme les unités de combat, un nom et une division de rattachement, un bonus de combat avec un « + », et un potentiel de mouvement grisé.
- Une unité de soutien possède un pas de perte seulement.
- Une unité de soutien qui subit un point de perte est éliminée.
- Une unité de soutien ne peut se déplacer seule. Elle peut se déplacer du nombre de ses points de mouvements en accompagnant une unité de son camp avec laquelle elle est empilée.
- Une unité de soutien ne peut pas combattre seule. Elle ajoute son bonus de combat au dé (**et non pas au calcul des facteurs de combat**) pour la résolution des combats impliquant l'unité avec laquelle elle est empilée (et ce, même si elle est empilée avec une unité de combat n'appartenant pas à sa division).
- Si une unité de soutien se retrouve dans une zone sans unités de combat de son camp, elle est immédiatement éliminée.
- Une unité de combat peut avoir plusieurs unités de soutien empilées avec elle, il n'y a pas de limite.

#### EXEMPLE D'UNITÉ DE SUPPORT : 645TDB/45US



#### 1.3.3 SPECIAL UNITS

##### DEFENSE COTIERE (DC)

- Ces unités agissent comme des unités de soutien si ce n'est qu'elles ne peuvent jamais se déplacer, n'ont pas besoin d'une unité de combat pour survivre dans une zone (mais elles ne peuvent pas non plus combattre seules) et possèdent deux pas de perte.
- Comme les unités de combat, elles sont retournées sur leur face verso quand elles encaissent un pas de perte, et sont éliminées au

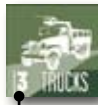
#### EXEMPLE DE DEFENSE COTIERE : FORT ST TROPEZ



deuxième

## UNITÉS DE TRANSPORT

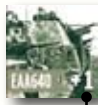
- Seuls les Alliés possèdent des unités de transport. Le Français en possède une, les américains 3.
- Chaque unité de transport sert à motoriser une unité de combat d'infanterie de sa nationalité, lui permettant de disposer de ses 3 points de mouvements.
- L'embarquement et le débarquement ne coûte aucun point supplémentaire. L'unité qui embarque doit être en good order.
- Une unité qui se déplace grâce à une unité de transport finit son impulsion en position fatiguée.
- Les unités de transport se déplacent (chargées ou à vide) en utilisant le coût du terrain des unités motorisées (voir table).
- Elles n'ont aucune influence sur les combats, ne peuvent encaisser de pertes et sont automatiquement éliminées s'il ne reste plus aucune unité amie dans une zone contenant des unités ennemies.
- Une unité embarquée peut tenter un combat mobile comme après n'importe quel mouvement. (voir 5.3)



Capacité de mouvement

## TRAIN BLINDÉ

- L'unité EAA640 est une unité de train blindé.
- Cette unité doit être activée seule.
- Elle peut se déplacer d'autant de zones que désiré avec les restrictions suivantes :
  - Il ne peut pas entrer dans une zone ennemie.
  - Il ne peut se déplacer que dans des zones côtières ou adjacentes au Rhône
  - Il ne peut jamais traverser une rivière autrement que par un pont.
- Il est retourné à 180° quand il a terminé son mouvement.
- Il ajoute 1 au jet de dé de tous les combats allemands ayant lieu dans la zone où il se trouve.
- Il n'a qu'un pas de perte et est éliminé quand il encaisse une perte.



Bonus au combat

### 1.3.4 FRENCH FORCES OF THE INTERIOR (FFI)

- Les pions FFI représentent l'action des résistants français qui, libérant et reconnaissant des secteurs allemands avancés, permettent aux troupes alliées de progresser plus rapidement et efficacement.
- Une zone peut être contrôlée par les alliés par le placement d'un marqueur FFI dans une zone libre d'unité et de fortifications allemandes. Au début du jeu, certaines zones sont marquées d'un pion FFI (voir scénario). Au début de chaque tour après le tour 1, le joueur allié peut tenter de placer jusqu'à 2 marqueurs FFI dans des zones ennemies libres d'unités et de fortifications

ennemies et adjacentes à des zones amies. Le joueur jette 1D6. Sur un résultat de 1 ou 2 il place un marqueur FFI face "combattant" (+1). Sur un résultat se 3 ou 4 il place un marqueur FFI face "contrôle" (drapeau). 5 ou 6, pas de FFI

- Si une zone avec un marqueur FFI se trouve sans unité alliée et qu'une unité allemande y pénètre, le marqueur FFI est immédiatement retiré.
- Un pion FFI ne peut pas encaisser de perte
- Une unité contenant un marqueur FFI est une zone contrôlée par les alliés.
- Une zone contrôlée par les alliés au cours du jeu est marquée automatiquement par un pion FFI (face contrôle)
- Un marqueur FFI sur sa face "combattant" ajoute 1 au dé de tous les combats alliés de cette zone.

### EXAMPLE OF FFI UNITS



## 1.5 FORTIFICATIONS

- Les zones de Toulon et Marseille sont des zones fortifiées. Elles disposent d'une fortification track sur la carte, qui indique le niveau de fortification de la zone (chiffre du haut).
- Le marqueur « bombed » est placé au début du jeu au premier emplacement à gauche de la track et sera déplacé vers la droite au fur et à mesure des pertes de fortification encaissées. Une fois le marqueur arrivé au niveau 0, les fortifications de la zone sont définitivement détruites.
- A chaque niveau de fortification correspond un MALUS (chiffre du bas)
- Le malus s'applique au dé de combat des unités alliées attaquant la zone
- Si, en fin de tour, le niveau du Track est inférieur à 6, le joueur allié peut demander la reddition de la zone s'il possède des unités de combat dans la zone. Il jette alors un dé et doit obtenir un résultat supérieur ou égal au niveau actuel. En cas de succès, toutes unités de la zone sont éliminées et les fortifications sont considérées comme détruites. En cas d'échec, le niveau de fortification courant est augmenté de 1.
- La zone est contrôlée par les allemands tant que les fortifications ne sont pas complètement détruites (même si aucune unité allemande n'est présente dans la zone).
- entrer ou sortir d'une zone fortifiée ne coûte aucun point supplémentaire.



## 1.6 CONTROLE DES ZONES

Au début du jeu, toutes les zones (sauf celles contenant un pion FFI) de la carte sont contrôlées par le camp allemand.

- Une zone est soit contrôlée par l'Allemand, soit contrôlée par l'Allié.
- Le contrôle des zones est vérifié après chaque impulsion
- Une unité alliée ou allemande prend le contrôle d'une zone si aucune unité de combat ennemie, unité spéciale ennemie, ou niveau de fortification ennemie, ne se trouve dans celle-ci à la fin d'une impulsion
- Une zone contrôlée est dite zone amie, une zone contrôlée par l'ennemi est dite zone ennemie.
- Une zone occupée par des unités des deux camps reste contrôlée par le camp la contrôlant précédemment.

## 1.7 EMPILEMENT

Il n'y a pas de limites d'empilement. Il est tout à fait possible, même si c'est idiot d'empiler l'ensemble de l'armée d'un camp dans la même zone.

## 1.8 RAVITAILEMENT

- Pour être ravitaillée, une unité doit être dans une zone adjacente à au moins une zone amie et doit pouvoir tracer un parcours de zone amie en zone amie jusqu'à une tête de ravitaillement. Le parcours peut traverser une zone de montagne en suivant une route uniquement.
- La tête de ravitaillement alliée est une des deux zones de débarquement (01 et 02), ou Toulon ou Marseille si ces deux zones sont contrôlées.
- La tête allemande est le nord de la carte ou l'Italie ou Toulon ou Marseille si les allemands contrôlent toujours une de ces zones.
- On place un pion out of supply de la nationalité concernée dès que les conditions sont remplies. On l'enlève dès qu'elles ne le sont plus. Le statut de la zone peut donc changer d'impulsion en impulsion.
- Une unité non ravitaillée ne peut pas bouger. Elle combat à demi-potentiel (arrondi supérieur) si elle se trouve dans une zone ne contenant pas de fortifications amies ou de « coastal defense ».

## 2. SEQUENCE DE JEU

*Striking the Anvil* se joue en un nombre de tours précis défini par le scénario, chaque tour de jeu comprenant plusieurs phases à suivre dans l'ordre.

- Phase de tentative de contrôle de zone par les FFI (pour tous les tours après le tour 1)
- Le joueur allié détruit un pont automatique (scénario juin44 uniquement)
- Phase de Bombardement
- Phase d'opérations – les joueurs alternent chacun leur tour les activations d'unités en commençant par le joueur allié
- Fin de tour

## 3. ACTIVATION

- Le joueur dont c'est l'impulse choisit une zone dans laquelle il va activer ses unités. Il peut activer dans la même impulsion jusqu'à trois unités de combat good order, plus une, si au moins deux des unités activées appartiennent à la même division. Il peut aussi activer autant d'unités spéciales et de soutien qu'il le souhaite.
- Les unités activées peuvent soit combattre les unités ennemies de leur zone, soit se déplacer et/ou tenter un combat mobile.
- Une unité qui a été activée et a terminé son action est retournée à 180° et ne peut plus agir durant le tour. Une unité de combat dans cette position est dite fatiguée.
- Toutes les unités activées dans la même impulsion doivent accomplir la même action.

## 4. MOVEMENT

- Chaque unité dispose d'un potentiel de mouvement, entre 0 et 3, qui lui permet de se déplacer suivant les coûts indiqués sur la table des terrains.
- Certaines unités allemandes, celles avec un « E » à la place de leur potentiel de mouvement commencent le jeu « Entrenched ». Elles ne peuvent bouger qu'une fois réduites (pions retourné au verso) et peuvent pour cela être réduites volontairement par le joueur allemand lors de leur activation.
- Une unité stoppe son mouvement pour le tour quand elle entre dans une zone ennemie.
- Si une unité ou un groupe d'unités quitte une zone contenant des unités de combat ennemies, ils doivent laisser (unités présentes dans la zone et y restant) ou dépenser (i.e. l'unité qui sort se réduit d'autant de points que nécessaire) autant de points de forces (unités de combat seulement, donc) que le nombre des points de forces des unités ennemies good order dans la zone qu'ils quittent.



### EXEMPLE 1 : Mouvement et unités de transport

**ACTIVATION ALLIÉE:** Le joueur allié souhaite déplacer ses unités de la zone 08 à la zone 03. TF Butler et 753 Tkb peuvent le faire par leurs propres moyens (3PM), mais ni le 180 IR, ni le 179 IR ni le 509 PIB ne le peuvent (1MP). Heureusement, deux unités de transport US se trouvent dans la zone de départ (trucks). Le joueur active ses 3 unités de combat, deux unités de soutien et deux unités de transport. Le 180 IR et le 179 IR grimpe dans les camions accompagnés du 509 PIB. Toutes les unités ont maintenant 3 points de mouvement.

**MOUVEMENT A:** Le groupe entre en zone 07. C'est une zone amie (marqueur FFI), le surcoût du Rough Terrain est ignoré parce que c'est un mouvement par route : 1PM dépensé.

**MOUVEMENT B:** Le groupe entre maintenant en zone 02. Malgré la présence ennemie, c'est une zone amie (marqueur FFI) : 1PM dépensé (total 2PM).

**MOUVEMENT C:** Le groupe continue en zone 03. Zone amie encore : 1MP dépensé, pour un total de 3.

**Note:** Le groupe n'a aucun problème pour quitter la zone 02 contenant des unités ennemies, puisque après ce mouvement, il reste en 02 plus de points de forces good order alliés qu'allemands (pas de combat de poursuite donc).

**FIN DE L'ACTIVATION:** Le groupe a dépensé tous ses PM et ne souhaite pas engager un combat mobile. Les unités transportées sont déchargées des camions et toutes les unités s'étant déplacées sont retournées à 180°.

- Dans le scénario d'août 44, tous les ponts avaient été détruits par l'aviation alliée ou les résistants donc un fleuve (Rhône ou Durance, les autres sont des rivières) est particulièrement dur à traverser pour des chars pesants plusieurs tonnes, même disposant de matériel de génie. Il faut donc une activation complète à une unité motorisée pour traverser un .
- Une unité peut toujours se déplacer d'une zone à une autre, quelque soit le nombre de points de mouvement demandé.

## 5. COMBAT

Les combats ne sont pas obligatoires.

### 5.1 TABLE DES RÉSULTATS DE COMBAT (TRC)

- La CRT est située sur la carte. Elle est utilisée pour résoudre les combats
- La ligne supérieure correspond à la Force de l'attaquant. La première colonne correspond au jet de dé modifié. Les valeurs aux intersections donnent le nombre de pertes pour l'attaquant (à gauche) et pour le défenseur (à droite)

### 5.2 RÉSOLUTION DES COMBATS

- En cas de combat, l'attaquant choisit ses unités participant au combat dans la limite des activations.
- Les unités activées peuvent combattre les unités ennemies présentes dans la zone, jamais dans une zone adjacente.
- Le joueur additionne ses points de force. Il jette un dé qu'il modifie par différents facteurs (voir modificateurs). Le résultat final du dé modifié comparé à la somme des points de force donnent le nombre de points de perte ennemies et/ou amies.
- 1 naturel au dé donne un point de perte aux unités attaquantes (sauf si la CRT indique déjà une perte, auquel cas on appliquera ce résultat).

### 5.3 COMBAT MOBILE

- Une unité peut attaquer à la fin de son mouvement. Il s'agit d'un combat mobile. L'attaquant doit déclarer son combat mobile au début du mouvement. Il devra diviser par 2 (arrondi supérieur) ses points de forces pour régler son assaut et pourra être avant cela sujet à une contre-attaque.



## 5.4 CONTRE ATTAQUE

- Les unités good order d'une zone cible d'un combat mobile peuvent être activés (dans les limites citées plus haut) et combattre les unités tentant un combat mobile, avant que ceux-ci ne résolvent leur combat.
- On n'applique jamais les modificateurs de terrain pour une contre-attaque.
- Les unités effectuant une contre-attaque sont ensuite placées en position fatiguée (retournées à 180°)
- Les éventuels dégâts de la contre-attaque ne sont appliqués qu'aux unités effectuant le combat mobile et/ou aux unités effectuant la contre-attaque.
- Après la résolution de la contre-attaque, la résolution du combat mobile peut avoir lieu.

## 5.6 COMBAT DE POURSUITE

- Quand une unité ou ne pile d'unités sort d'une zone contenant des unités ennemies good order, le joueur adverse peut déclarer un combat de poursuite et stopper le mouvement des unités qui tentent de sortir, s'il possède plus de points de force good order dans la zone que l'autre camp.
- S'il choisit de déclarer un combat de poursuite, il active ses unités en respectant les règles d'activation et attaque les unités tentant de sortir de la zone (uniquement)
  - On n'applique jamais les modificateurs de terrain pour une contre-attaque.
  - Les pertes du combat ne sont appliquées qu'aux unités essayant de sortir de la zone ou/er à celles tentant de les arrêter
  - Après la résolution du combat de poursuite, les unités qui tentaient de sortir et qui sont toujours en good order peuvent continuer leur mouvement et sortir de la zone. Les autres restent dans la zone.

## 5.7 MODIFICATEURS DE COMBAT

- Support bonus : Chaque unité de soutien ou unité spéciale qui participe au combat rajoute son bonus de combat au dé (+1 ou +2), indiqué sur le pion.
- Bonus Interarmes : On ajoute 1 au dé si au moins une unité aéroportée participe au combat, +1 si au moins une unité de commandos participe au combat, +1 si au moins une unité d'artillerie, ou d'antichar participe au combat. On peut cumuler ces bonus, mais pas cumuler deux bonus du même type.
- Bonus de bombardement : +1 pour le joueur allié par pion aérien ou naval support dans la zone.
- Malus de fortifications : comme indiqué sur la fortification track.
- Malus de débarquement : -2 pour les unités alliées débarquant au premier tour et à chaque fois qu'une unité alliée débarque dans une zone ennemie sans unités amies déjà présentes.

### • Modificateurs de terrain :

- **Rough Terrain** : -1 (il ne s'applique jamais en cas de combat mobile ou de contre-attaque)
- **Mountain** : -2 (il ne s'applique jamais en cas de combat mobile ou de contre-attaque)
- **Major River** (combat mobile seulement) -4 si la major river n'a pas de pont, -2 si elle en a.
- **Minor River** (combat mobile seulement) -2 si la major river n'a pas de pont, -1 si elle en a.

## 5.8 PRISE DE PERTE

- Le résultat qui croise le jet de dé modifié et la somme des points de force donne le nombre de points de perte encaissés. Celui de gauche concerne l'attaquant, celui de droite concerne le défenseur. Les points de pertes sont distribués par le joueur possédant les unités touchés :
- Faire passer une unité de combat de l'état good order à l'état fatigué (pas valable pour unité de soutien ou spéciale) : 1 point
  - élimination d'un pas de perte d'une unité de coastal defense : 1 point
  - élimination d'une unité de soutien : 1 point
  - élimination d'un point de fortifications : 1 point
  - réduction ou élimination d'une unité de combat par point de force éliminé (Le joueur prenant les pertes peut être amené à dépenser plus de points de pertes que ne l'indique le tableau. Il doit toujours éliminé au moins autant que ce qu'indique le tableau. Par exemple, Un régiment américain de 8 de force est attaqué par un régiment allemand et subit un résultat « 1 ». Il est retourné sur sa face réduite comme s'il avait encaissé « 4 » pas de pertes.) (Voir exemple ci-contre)

## 6. BOMBARDEMENTS AERIENS ET NAVALS

- Le joueur allié dispose de deux marqueurs de bombardement (aérien/naval) qu'il peut placer dans n'importe quelle zone de son choix au début du tour.
- Si un pion de bombardement est placé dans une zone autre que Marseille (10) ou Toulon (09). Il est alors directement placé sur sa face « support » (+1).
- Si un pion bombardement est utilisé dans les zones 09 ou 10 (Toulon, Marseille), ils peuvent en réduire le niveau de fortifications en lançant un dé pour chacun sur la table de bombardement.
- Les pions sont retournés à la fin de la phase de bombardement (marqué +1) et restent dans la zone jusqu'à la fin du tour (sauf si le résultat du bombardement indique le contraire).
- Les marqueurs amènent un bonus supplémentaire au combat comme indiqué dans la liste des bonus pendant toute la durée du tour.

## 7. RENFORTS ET DÉBARQUEMENTS

Les deux camps reçoivent des renforts au cours

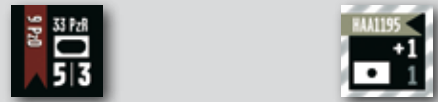
### EXEMPLE 2 : Prise de pertes



Le joueur allemand doit encaisser 5 pertes sur ce groupe d'unités. Il y a différentes façons de le faire, en voici quelques unes :



1- Eliminer le 33PzR (5 points de force) : 5 pertes.



Eliminer le 326 GR (4 points de force) : 4 pertes  
Eliminer le 50 PzJ : 1 perte. Total : 5 pertes



Le 33 PzR est placé en état désorganisé : 1 perte  
Le 326 GR est placé en état désorganisé : 1 perte  
Le 326 GR prend un pas de perte (perte de 2 points de force) : 2 pertes. Eliminer le 50 PzJ : 1 perte.  
Total : 5 pertes

du jeu comme indiqué dans le scénario.

- Les renforts entrent par la zone indiquée dans le scénario et dépensent leurs points de mouvement dès l'entrée dans la zone. L'entrée dans la zone compte donc un point de mouvement minimum.
- Les débarquements et parachutages sont considérés comme des mouvements (1 PM minimum dépensé dès l'arrivée sur la zone) et peuvent être suivis d'une attaque mobile. Les unités qui débarquent sont activés en suivant les règles normale d'activation.

## 8. PARACHUTAGES

The paratroops occur as stated in the scenarios.

- Les parachutages arrivent comme indiqué dans les scénarios.
- Ils ne sont pas considérés comme des mouvements
- Toutes les unités d'un parachutage sont placés sur la carte au début de la phase d'opérations, avant toute activation.
- Le joueur en charge de ces unités lance 1D6. sur un résultat 1-4, les unités sont placés en good order. Sur un résultat 5+, elles sont placées en statut désorganisé. On ne jette le dé qu'une fois pour l'ensemble des unités du parachutage. On



### EXEMPLE 3 : Combat mobile et contre attaque

Le joueur allié décide d'activer la zone 07 pour conduire un combat mobile en 06. Il active deux unités de combat (TF Butler et 1Bde) et trois unités de soutien (753 TkB, 1GCA, 509 PIB). Il déclare son intention au joueur adverse et déplace ses unités en 06. Le joueur allemand déclare une contre attaque. Il active le 33 PzR et deux unités de soutien (HAA 1196 and PzJ 50).

#### FIGURE B - CONTRE ATTAQUE ALLEMANDE

Le joueur allemand stoppe l'assaut allié et commence donc une attaque avec ses unités activées sur les unités alliées.

Calcul des points de force : 5 (PzR 33)

Modificateurs : +1 (le 33 PzR est une unité de blindés), +2 pour le HAA 1196 (+1 de bonus inhérent, +1 unité d'artillerie), +2 pour le PzJ 50 (+1 de bonus inhérent, +1 unité anti-tank). Le modificateur de Rough Terrain ne s'applique pas (jamais sur une contre attaque. Total : +5

Le joueur allemand jette un dé et obtient 2, auquel on ajoute le modificateur +5, pour un résultat de 7. Sur la CRT : 2 pertes pour le défenseur. Les unités allemandes ayant participé à la contre attaque sont retournées à 180°. Le joueur allié encaisse les deux pertes : le 1Bde est placé en statut désorganisé (1 perte) et le 509 PIB est éliminé (1 perte).

#### FIGURE C - FIN DE L'ACTIVATION ALLIÉE:

Le joueur allié peut maintenant continuer son combat mobile.

Calcul des points de force : 6 (TF Butler) (le 1 Bde ne peut pas participer étant en statut désorganisé). Les points de force en jeu sont diminués de moitié car il s'agit d'un comba mobile. **Total : 3.**

Modificateurs : +1 parce que la TF Butler est une unité de blindés, +2 pour le GCA (+1 bonus inhérent, +1 unité de commandos), +1 pour le 753 TkB (+1 bonus inhérent - on ne rajoute pas +1 pour unité de blindés parce qu'on a déjà ajouté celui de la TF Butler), -1 parce que le combat a lieu en Rough Terrain. **Total : +3.**

Le joueur allié jette un dé et obtient 4 auquel on ajoute 3 pour un résultat 7. sur la CRT, on lit "2 pertes pour le défenseur". Toutes les unités alliés ayant participé au combat sont pivotées à 180°. Le joueur allemand encaisse ses pertes (toutes les unités de la zone le peuvent. Le 308 GR et le 326 GR sont placés en statut désorganisé, pour un total de 2 pertes.

Le joueur allié pourra envoyer une seconde vague à l'assaut de la zone 06 dan une prochane impulse. Mais c'est pour l'instant au joueur allemand de jouer....

ajoute 1 au dé si la zone de largage est une zone ennemie et encore 1 au dé si la zone contient des unités ennemies. Les deux sont cumulatifs.

## 9. PONTS

- Tous les ponts de la carte sont considérés comme détruits.
- Selon les scénarios, le jeu peut démarrer avec des ponts intacts.
- Durant le jeu un joueur peut activer une unité de combat dans une zone amie pour détruire un pont intact. si les zones des deux côté du pont sont des zones amies, la destruction est automatique (enlever le pion "bridge"). Si l'une des zones est une zone ennemie, lancez 1D6 : le pont est détruit sur un résultat 1-4. Dans les deux cas, l'unité est placée en statut désorganisé.
- Durant le jeu un joueur peut activer une unité de combat dans une zone amie pour tenter de réparer un pont dans cette zone. Si les zones des deux côtés du pont sont des zones amies, la réparation est automatique. Placez un pion "bridging" sur le pont détruit et lancez 1D6. Le résultat du dé indique le nombre d'activations alliées ou allemandes à attendre pour la réparation du pont et pour retourner le pion sur son côté "bridge". Si la zone de l'autre côté du pont est une zone ennemie, un résultat de 1 ou 2 sur le D6 annule la réparation. Dans les deux cas, l'unité tentant la réparation du pont est placé en statut désorganisé.
- Un pion Bridge annule les restrictions de mouvement liée à la présence de rivières.



## 10. REGLE OPTIONELLE

- Pour simuler plus finement un système de commandement et de planification, les joueurs doivent former des groupes de combat au début de chaque tour.
  - Pour ce faire, les joueurs doivent empiler au début de chaque tour leurs unités : jusqu'à trois unités de combat, ou quatre si au moins deux sont de la même division, et autant d'unités de soutien qu'ils le souhaitent
  - Chaque pile représentent un groupe de combat.
  - Les groupes de combat ne peuvent être dispersés durant le tour.
  - Les unités sont activées par groupe de combat. Des groupes de combat peuvent être activés en même temps si le nombre d'unités activées ne déroge pas aux règles d'activation.
- (Note : Cette option peut ralentir le cours du jeu mais reste intéressante en ce qu'elle demande plus de décision aux joueurs.

## ABBREVIATIONS

- 1Bde = 1ere Brigade - 1DB = 1ere Division Blindée - 1DFL = 1ere Division de la France Libre - 3DIA = 3e Division d'Infanterie Algérienne - 3US = 3e Division d'Infanterie US - 9DIC = 9e Division d'Infanterie Coloniale
- AB = Airborne - CC = Command Combat
- Choc = Bataillon de Choc - EAA = Eisenbahn Artillerie Abteilung - FFS = Special Service Force - FlIR = Flieger Regiment - GIB = Glider Infantry Battalion - GCA = Groupe de Commandos d'Afrique - GNA = Groupe Naval d'Assaut - GTM = Groupement de Tabors Marocains - GR = Grenadier Regiment
- HAA = Heeres Artillerie Abteilung
- HKAR = Heeres Küsten Artillerie Regiment
- ID = Infanterie Division - IPB = Independent Parachute Brigade - IR = Infantry Regiment
- Lw = Luftwaffe - MAA = Marine Artillerie Abteilung - PIB = Parachute Infantry Battalion
- PIR = Parachute Infantry Regiment
- PzD = Panzer Division - PzG = Panzer Grenadier Regiment - PzR = Panzer Regiment
- SF = Special Forces - RCA = Régiment de Chasseurs d'Afrique - RCP = Régiment de Chasseurs Parachutistes - RD = Reserve Division - RGeR = Reserve Gebirge Regiment
- RGR = Reserve Grenadier Regiment
- RSAR = Régiment de Spahis de Reconnaissance - RTA = Régiment de Tirailleurs Algériens - RTS = Régiment de Tirailleurs Sénégalais - TD B = Tank Destroyer Battalion - TF = Task Force - TkB = Tank Battalion -

# Scenarios

## I - SCENARIO HISTORIQUE :

### 15 AOUT 1944

Placer un marqueur FFI (controle) dans les quatres zones suivantes :29 (Grenoble), 34 (South Grenoble), 33 (Gap) and 32 (Sisteron).

## ARRIVÉE DES UNITÉS ALLIÉS

### TOUR 1 :

**PARACHUTAGE 1-** Les unités suivantes sont parachutées en zone 07 (Draguignan) : 517 PIR/Airborne + 1-55/Airborne.

**PARACHUTAGE 2-** Les unités suivantes sont parachutées en zone 02 (Fréjus) : 2 IPB/Airborne + 550 GIB/Airborne.

**DÉBARQUEMENTS:** Les unités suivantes sont placées sur les zones de débarquements au tour 1 :

#### • Landing zone 1

(débarquent en 01 - St Tropez):

7 IR/3US, 15IR/3US, 30IR/3US, 1SSF/Spec. Forces, 157 IR/45US, 179IR/45US + 756 TkB/3US, 601 TdB/3US, 1 GCA/1Fr, 645 TdB/45US, 509 PIB/Airborne.

#### • Landing Zone 2 (débarquent en 02 - Fréjus) :

141 IT/36US, 142 IR/36US, 143IR/36US, 180IR/45US, CCI/1DB + 753 TkB/36US, 636 TdB/36US, 191 TkB/45US, GNA/1Fr.

### TOUR 2 :

**DÉBARQUEMENTS:** Les unités suivantes sont placées sur les zones de débarquements au tour 2 :

#### • Landing zone 1

(débarquent en 01 - St Tropez):

1 Bde/1DFL, 2 Bde/1DFL, 4 Bde/1DFL + 8 RCA/1DFL.

#### • Landing Zone 2 (débarquent en 02 - Fréjus) :

3 RTA/3DIA, 7 RTA/3DIA, 1 GTM/1Fr, 2 GTM/1Fr, TF Butler/VIC + 7 RCA/3DIA, 2 RSAR/1Fr + 3 US Trucks.

### TOUR 3 :

**DÉBARQUEMENTS:** Les unités suivantes sont placées sur les zones 01 ou 02, au choix du joueur:

• CC2/1DB, 6 RT/9 DIC, 3 GTM/1Fr + 9 RCA/1DB, 1 Choc/1Fr + 1 French Truck.

### TURN 4 :

**DÉBARQUEMENTS:** Les unités suivantes sont placées sur les zones 01 ou 02, au choix du joueur:

• 4 RTS/9DIC + RCCC/9DIC

### TOUR 5 :

**DÉBARQUEMENTS:** Les unités suivantes sont placées sur les zones 01 ou 02, au choix du joueur:

• 13 RTS/9DIC

## POSITIONNEMENT ALLEMAND

• **Zone 18 (Nîmes)** - 15 PzR/11PzD, 110 PzG/11PzD, 111 PzG/11PzD, Flir63/Lw

• **Zone 17 (Arles)** - 759 FR/338ID + Fort Arles

• **Zone 16 (Salon)** - 758 GR/338ID + Fort Salon

• **Zone 25 (Valence)** - 757 GR/338ID

• **Zone 35 (East Grenoble)** - 157 RgR/157RD

• **Zone 37 (Briançon)** - 1 RGeR/157RD

• **Zone 10 (Marseille)** - 932 GR/244ID, 934 GR/244ID + EAA 640

• **Zone09 (Toulon)** - 918 GR/242ID

+ HAA 1190, HAA 1191

• **Zone08 (Brignoles)** - 933 GR/244ID +

HAA 1197

• **Zone 01 (St Tropez)** - 917 GR/242ID + HAA 1195, Fort St Tropez

• **Zone 02 (Fréjus)** - 765 GR/242ID + Pak 1038, Fort FrÈjus

• **Zone 03 (Cannes)** - 239 RGR/148RD

+ HAA 1196, Fort Cannes

• **Zone 04 (Nice)** - 8 RGR/148RD + Fort Nice

**RENFORTS :** Les unités suivants entrent au tour 1 dans la zone 18 (Nîmes) :

305 GR/198ID, 308 GR/198ID, 326 GR/198ID,

Flir 71/Lw

## REGLES SPÉCIALES :

**LONGUEUR DU JEU :** 8 tours

**ITALIE :** Les unités allemandes 148 RD (zones 03 et 04) et 157 RD (zones 35 et 37) ne peuvent pas bouger pendant les deux premiers tours.

**ORDRES DE LA 19 OAK :** Les unités allemandes ne peuvent pas sortir de la carte ni traverser le Gard et la Durance vers le nord tant que l'ordre n'en a pas été donné. Au commencement du tour 2 et à chaque tour suivant, le joueur allemand jette 1D6 et ajoute le nombre de zones alliées sur la carte. Si le résultat est supérieur à 10, cette restriction est levée.

**RETRAIT BRITANNIQUE :** les unités 1 SSF/Special Forces et 3 IPB/Airborne sont retirées du jeu au début du tour 3.

**PARACHUTAGES :** Les deux parachutages sont résolus au début de la phase d'opération. Ils sont suivis de la première activation alliée.

## CONDITIONS DE VICTOIRE

**Si à la fin du jeu les zones 09 et/ou 10 sont toujours sous contrôle allemand : victoire allemande.**

sinon, les points de victoire sont comptés de la façon suivante :

- Pour chaque unité de combat non blindée non réduites allemandes sorties de la carte : 2 PV
- Pour chaque unité de combat non blindée réduites allemandes sorties de la carte : 1 PV
- Pour chaque unité de combat blindée non réduites allemandes sorties de la carte : 6 PV
- Pour chaque unité de combat blindée réduites allemandes sorties de la carte : 3 PV
- Pour chaque unité de combat alliée éliminée : 2PV
- Pour chaque unité de combat alliée réduite : 1PV
- Pour chaque unité de support alliée éliminée : 1PV
- Pour chaque unité de défense côtière toujours sur la carte : 2 PV

**30 PV ou + : Victoire allemande**

**29 PV ou - : Victoire alliée**

## II - SCENARIO WHAT-IF 1 :

### 6 JUIN 1944

**Comme il avait été envisagé initialement.**

Le débarquement en Provence aurait été plus difficile comme beaucoup d'unités allemandes en garnison dans le sud de la France auraient été encore présentes.

**Même setup et règles spéciales que le précédent, excepté ce qui suit :**

### ALLIÉS

- Ajoutez le 1RCP/Airborne au parachutage 1

### ALLEMANDS

- 198.ID est retiré du jeu
- Ajoutez 9.PzD en zone 15 (Avignon).  
*PzRgt 33, PzG 10, PzG 11, PzJäger 50*

**RENFORTS (entrent en zone 18) :**

- 271.ID (Cap d'Agde) au tour 1.  
*GR 977, GR 978, GR 979*
- 277.ID (Narbonne) entre au tour 2.  
*GR 989, GR 990, GR 991*
- 2. ss PzD (Toulouse) entre au tour 2.  
*PzRgt 2ss, PzG 3ss Deutschland, PzG 4ss Der Führer, PzJäger 2ss, Sturmgeschutz Abt 2ss*
- 11. PzD (Bordeaux) entre au tour 3.
- 272.ID (Perpignan) entre au tour 3.  
*GR 980, GR 981, GR 982*

### REGLES SPÉCIALES:

- du tour 1 au tour 3 inclus, chaque fois que le joueur allemand veut faire rentrer une division en renfort, il lance &D. Si le résultat est inférieur ou égal au chiffre du tour en cours, la division entre

en jeu. sinon, son arrivée est retardée (et il devra relancer le dé au tour suivant). A partir du tour 4, les renforts entrent automatiquement.

- 1 SSF et 3 IPB/Airborne ne sont pas retirés du jeu au tour 3
- Le joueur allié peut choisir de faire débarquer jusqu'à deux régiments et autant d'unités de support qu'il le souhaite dans les zones 16 et 09. Ces unités doivent être prélevées dans celles des débarquements de ce tour
- Le joueur allié peut aussi choisir d'échanger les unités des landing zones 1 et 2 du moment que le nombre d'unités débarquant dans chaque zone ne dépasse pas le nombre initial.
- Au début du jeu, chaque joueur peut placer 2 pions ponts sur n'importe quel emplacement de pont détruit.

**DURÉE DU JEU :** 8 tours +

A la fin du tour 8, chaque joueur lance 1D. Celui ayant le résultat le plus élevé décide si la partie continue ou si elle s'arrête là. Ils recommencent au tour 9 etc.

## CONDITIONS DE VICTOIRE

Le joueur allié gagne si :

1- Il contrôle Marseille (10) OU Toulon (09) ET au moins une zone de débarquement (01 & 02)

ET

2 - Il peut atteindre le nord de la carte depuis Toulon, Marseille ou une zone de débarquement par route et en ne traversant que des zones amies.

## III - SCENARIO WHAT-IF 2 :

### 15 AOUT 1944

**A près redéploiement allemand, comme prévu dans le Kriegspiel de la fin juillet.** en observant les résultats du dernier Kriegspiel, le haut commandement allemand avait décidé de redéploier les garnisons côtières : réduire celles du Languedoc et renforcer celles de Provence. Les premiers mouvements étaient à peine amorcés quand eut lieu le débarquement. Ce scénario prétend que le redéploiement a eu lieu quelques jours plus tôt.

**Même setup et règles spéciales que le scénario historique excepté ce qui suit :**

### ALLEMANDS

- 15RGR/189 en zone 17 (Arles)
- 759GR/338ID et 758GR/338ID en zone 16 (Salon) Salon.
- 198ID and FlIR 71/Lw en zone 18 (Nîmes)

## CONDITIONS DE VICTOIRE

**Même que celles du scénario historique excepté ce qui suit :**

- 25 VP + : Victoire allemande
- 24 VP - : Victoire alliée