

Counter-attack!

ARRAS

ABREVIATIONS :

TA : Total d'Attaque

TD : Total de Défense

VA : Valeur d'Attaque

VD : Valeur de Défense

jd : jet d'un seul dé

JD : jet de dés. Un jet de deux dés en additionnant les résultats

md (modificateur au dé) : Un nombre ajouté à un jet de dé pour produire un résultat final

MD (modificateur aux dés) : Un nombre ajouté à un jet de dés pour produire un résultat final

1.0 INTRODUCTION

Counter-Attack : Arras est un jeu pour deux joueurs simulant l'attaque franco-britannique contre des forces mobiles allemandes près d'Arras le 21 mai 1940. Un joueur contrôle le camp des français et des britanniques, que nous appellerons les forces alliées. L'autre joueur contrôle les forces allemandes. Chaque joueur peut gagner en remplissant les conditions d'une Victoire Automatique. Si aucun joueur n'obtient une Victoire Automatique avant la fin du dernier Tour de Jeu, alors le joueur allié gagne s'il Contrôle suffisamment de régions à Points de Victoire sur la carte, et le joueur allemand gagne en évitant que le joueur allié ne remplisse ses Conditions de Victoire.

2.0 MATERIEL

Si vous avez des difficultés à interpréter les règles, veuillez nous envoyer un email à : support@battlesmagazine.com. Egalement, consultez les discussions sur Battles Magazine et Counter-Attack : Arras sur www.consimworld.com

2.1 LA CARTE

La carte représente la partie de la France où s'est déroulée la contre-attaque d'Arras. L'échelle est approximativement de 2cm par kilomètre.

2.1.1 SECTEURS

La carte est divisée en 28 secteurs numérotés et en 6 zones externes.

2.1.1.a LIMITES DE SECTEURS

Les secteurs sont séparés par des limites. Ces limites sont représentées par des double-lignes vertes ou par des rivières.

2.1.1.b SECTEURS ADJACENTS

Des secteurs sont adjacents s'ils partagent une limite commune. Des secteurs qui ne partagent qu'un coin ne sont pas considérés comme adjacents (par exemple les secteurs 11 et 9 ou 11 et 22 ne sont pas adjacents).

2.1.2 IDENTIFICATEUR

Chaque Secteur ou Zone contient un Identificateur divisé en deux parties. La moitié supérieure de l'Identificateur d'une Zone contient une lettre (de A à F). La moitié supérieure de l'Identificateur d'un Secteur contient un nombre (de 1 à 28). La moitié inférieure de chaque Identificateur contient le Modificateur des Effets du Terrain (MET, de +1 à +3) qui est utilisé lors de la résolution des attaques contre des unités occupant ce Secteur ou cette Zone. Les Secteurs avec un Identificateur carré contiennent des bois et/ou du terrain difficile, et/ou une ligne de crête élevée. Tous les autres Secteurs contiennent un Identificateur circulaire.

2.1.3 ZONES

Les Zones se trouvent sur les bords de la carte. Chaque Zone est reliée à certains Secteurs par des flèches. Important : Toutes les règles concernant les Secteurs s'appliquent également aux Zones, sauf mention contraire.

2.1.4 SECTEURS OPERATIONNELS

Les Secteurs initialement sous contrôle allié ont leur Identificateur en bleu. Les Secteurs initialement sous contrôle allemand ont leur Identificateur en noir.

Exceptions : Les Identificateurs des secteurs 1 et 20 sont moitié bleu et moitié noir. Le Secteur 1 commence la partie sous contrôle allemand et le Secteur 20 sous contrôle allié.

NOTE IMPORTANTE : Les unités allemandes ne peuvent opérer que dans les secteurs avec des identificateurs noirs ou à moitié noir.

2.1.5 CONDITIONS DE VICTOIRE

Un Secteur dont l'Identificateur est entouré de rouge joue un rôle dans la détermination de la Victoire Automatique (11.1).

2.2 LA PISTE DES TOURS

La Piste des Tours est imprimée dans le coin nord-est de la carte et est utilisée pour indiquer le tour de jeu en cours. A la fin de chaque tour, avancez le marqueur de Tour d'une case, dans la case suivante chronologique.

3.0 LES PIONS

Les pions prédecoupés fournis avec le jeu représentent les diverses formations militaires qui ont combattu pendant la bataille, ainsi que des marqueurs qui vous seront utiles lors de la partie.

3.1 COULEUR DES UNITES

Les unités britanniques sont rouges, les unités françaises sont bleues. Les unités de la wehrmacht sont en vert foncé avec un symbole OTAN blanc. Les unités SS sont en vert foncé avec un symbole OTAN noir.

3.2 TYPES DES UNITES

Il existe six types d'unités : Infanterie, Blindé, Anti-Char, Anti-Aérien, Artillerie et Chef. Chaque unité est imprimée sur ses deux faces. Le recto (complètement coloré) représente une unité Fraîche, tandis que le verso (à moitié coloré) représente une unité Fatiguée.

3.2.1 INFANTERIE

Les unités d'Infanterie comprennent les unités d'infanterie motorisée et les unités de motos.

3.2.2 BLINDE

Les unités Blindées comprennent les unités de chars et les unités de voitures blindées. Un Débordement (6.5) n'est possible que si une unité blindée est l'Unité de Pointe de l'attaque.

3.2.3 ANTI-CHAR

Les unités Anti-Chars comprennent les unités britanniques équipées de canons de 2 livres, et les unités allemandes équipées de canons 37mm PAK.

3.2.4 FLAK

Les unités de Flak comprennent les unités Anti-Aériennes appartenant à la Luftwaffe équipées de canons de 20mm ou de 88mm.

3.2.5 ARTILLERIE

Les unités d'Artillerie comprennent les unités britanniques équipées de canons de 25 livres, et les unités allemandes équipées de canons de 105mm.

3.2.6 CHEF

Les unités de Chefs représentent le chef de l'attaque britannique, le Général Martel, et les chefs de la défense allemande, les Généraux Rommel, Eiche et Rothenburg. Ces unités n'ont pas de facteur d'attaque. Leur contribution au combat est incorporée dans les règles de Valeur d'Attaque (6.2) et de Valeur de Défense (6.3).

3.3 INFORMATIONS DES UNITES

Toutes les unités ont des informations imprimées qui les identifient, indiquent leur force, ainsi que leur capacité de mouvement.

3.3.1 FACTEURS DE FORCE/MOUVEMENT

Chaque unité comporte trois chiffres sous son symbole. Le premier est le Facteur d'Attaque, suivi du Facteur de Défense, puis du Facteur de Mouvement (FM). Les unités dont le Facteur d'Attaque est en italique sont autorisées à faire des Débordements (ce sont les unités Blindées, Anti-Chars et de Reconnaissance).

3.3.2 INDICATION DE PLACEMENT

Chaque unité comporte une lettre colorée dans un cercle blanc sur son côté droit. Cette lettre indique le groupe auquel elle appartient, comme cela est décrit en 4.2.

Certaines unités ont un R sur leur côté gauche. Ce sont des unités réorganisées et elles ne commencent pas la partie sur la carte.

3.4 MARQUEURS

Les marqueurs représentent des unités non combattantes et/ou servent à indiquer diverses informations.

3.4.1 SOUTIEN AERIEN

Les marqueurs de Soutien Aérien représentent les sorties de la Luftwaffe et de la RAF.

3.4.2 CONTROLE

Les marqueurs de Contrôle sont placés dans les secteurs à l'intérieur des Secteurs Opérationnels Allemands pour indiquer le Contrôle allié. Les secteurs en Secteurs Opérationnels Allemands sans marqueur de Contrôle sont sous contrôle allemand.

3.4.3 TOUR

Le marqueur de tour indique le tour en cours sur la Piste des Tours.

4.0 SEQUENCE DE JEU

4.1 PHASE DE DETERMINATION DE L'INITIATIVE

Les joueurs déterminent celui qui aura l'Initiative pour le tour en cours. On considère que le joueur qui a l'Initiative est l'Attaquant ; l'autre joueur est le Défenseur.

- Aux tours 1 et 2, le joueur allié commence automatiquement le tour avec l'Initiative.
- Aux tours 3 à 5, l'Initiative est déterminée avec un JD pour chaque joueur. Chaque JD d'Initiative peut être modifié. Les secteurs 9 (Wally) et 5 (Beurains) contiennent une étoile blanche. Pour chacun de ces secteurs sous contrôle allié, le joueur allié ajoute un MD de +1 à son JD. Le secteur 20 (Frevin) contient une étoile noire. Si ce secteur est sous contrôle allemand, il y a un DM de -1 au JD d'Initiative allié.
- Aux tours 6 et 7 le joueur allemand commence automatiquement le tour avec l'Initiative.

4.2 VERIFICATION DU SOUTIEN AERIEN

Les deux joueurs vérifient la disponibilité de leur soutien aérien (voir 8.3.2).

4.3 PHASE DE COMBAT

Le joueur qui a l'Initiative choisit des secteurs, un à la fois, dans l'ordre qu'il désire, pour les mouvements/assauts. Le joueur qui a l'Initiative peut continuer de choisir des secteurs devenant le Secteur Actif, jusqu'à ce que l'un de ces événements se produise :

- Il Passe.
 - Il n'a plus d'unités Fraîches sur la carte.
 - Il effectue un assaut ou un bombardement qui échoue.
- Si l'un des trois cas précédent se produit, l'Initiative passe immédiatement au joueur adverse. Le joueur adverse détient l'Initiative jusqu'à ce que l'un des trois cas ci-dessus se présente, auquel cas l'Initiative revient au premier joueur.
- Ce processus d'alternance continue jusqu'à ce que les deux joueurs Passent l'un après l'autre, ou si les deux joueurs n'ont plus d'unités Fraîches sur la carte. Lorsque l'un de ces événements se produit, la Phase de Combat est terminée.

4.4 PHASE DE REORGANISATION

Le joueur allié réorganise ses unités éliminées puis le joueur allemand fait de même.

4.5 PHASE FINALE

Déterminez si un joueur a obtenu une victoire Automatique (11.1). Retournez toutes les unités Fatiguées sur leur face Fraîche. Avancez le marqueur de Tour d'une case sur la Piste des Tours. Si aucun joueur n'a obtenu une Victoire Automatique à la fin du dernier Tour de Jeu, une Détermination de la Victoire finale (11.2) est fait en comptant les Points de Victoire (11.3).

5.0 MOUVEMENT

Pendant la phase de combat, le joueur qui a l'Initiative active les secteurs un par un. Un Secteur doit contenir au moins une unité Fraîche amie pour pouvoir être activé. Le joueur peut activer autant d'unités Fraîches qu'il le souhaite dans le secteur activé.

5.1 PROCEDURE

Les unités se déplacent d'un Secteur à un Secteur adjacent. Après son mouvement, une unité Fraîche est retournée sur sa face Fatiguée.

5.1.1 TERRAIN

Le terrain n'a aucun effet sur le mouvement.

5.1.2 SECTEURS OPERATIONNELS

Les unités allemandes peuvent entrer dans tout secteur avec un Identificateur noir ou à moitié noir. Les unités alliées peuvent entrer dans tous les secteurs de la carte.

5.1.3 EMPILEMENT

Il ne peut pas y avoir plus de 10 unités de chaque camp (20 unités en tout) à tout moment par secteur. Cette restriction s'applique continuellement, y compris pendant le mouvement.

Exceptions :

- Pas plus de 5 unités de chaque camp (10 unités en tout) ne peuvent occuper le Secteur 25 (Arras) à tout moment.
- Les chefs ne comptent pas dans l'empilement.

5.1.4 CONTROLE

Chaque Secteur est contrôlé soit par les alliés, soit par les allemands. Le contrôle ne change que lorsqu'un camp a une unité dans un Secteur Vacant précédemment contrôlé par l'ennemi. Le contrôle peut être gagné au cours du mouvement sans avoir à s'arrêter et mettre fin à une impulsion dans un Secteur. Le contrôle est indiqué en plaçant/retirant le marqueur de Contrôle allié dans le Secteur concerné.

5.1.5.a CONTESTE

Un Secteur est Contesté s'il contient des unités des deux camps. Contester un Secteur n'altère pas le contrôle de ce Secteur.

5.1.4.b VACANT

Un Secteur est Vacant s'il ne contient aucune unité ennemie, sans tenir compte de la présence d'unités amies, ni de qui le contrôle actuellement.

5.1.4.c LIBRE

Un Secteur est Libre s'il est Vacant et sous Contrôle ami. Les unités d'Artillerie ne peuvent entrer que dans des Secteurs Libres.

5.2 COÛTS DE MOUVEMENT

Les unités peuvent se déplacer d'un nombre maximum de secteurs égal à leur capacité de mouvement. Le coût du mouvement est déterminé par la présence et le statut des unités ennemies. Seules les unités Fraîches peuvent bouger. Les coûts en Facteur de Mouvement (FM) sont les suivants :

- Entrer dans un Secteur ne contenant pas d'unités ennemies et qui n'est pas adjacent à un Secteur contenant des unités Fraîches ennemies = 1 FM.
 - Entrer dans un Secteur qui ne contient pas d'unités ennemies et qui est adjacent à un Secteur incontesté contenant une unité Fraîche ennemie = 2 FM. Si le Secteur adjacent contient une unité Fraîche ennemie et qu'il est déjà contesté = 1 FM.
 - Entrer dans un Secteur ne contenant que des unités ennemies Fatiguées = 3 FM.
 - Entrer dans un Secteur qui contient au moins une unité Fraîche ennemie = 4 FM.
 - Sortir d'un Secteur contenant au moins une unité Fraîche ennemie = tous les FM.
 - Sortir d'un Secteur ne contenant que des unités ennemies Fatiguées = 3 FM.
- Pour E et F : les unités Blindées peuvent sortir d'un Secteur contenant des unités ennemies et entrer dans n'importe quel autre secteur, qu'il contienne ou non des unités ennemies. Les autres unités ne peuvent sortir d'un Secteur contenant des unités ennemies qu'en entrant dans un autre Secteur ne contenant aucune unité ennemie.
- Les coûts de mouvement ne sont pas cumulatifs, ne prenez en compte que le coût le plus élevé.

5.2.1 MOUVEMENT ET ASSAUT

Les unités qui entrent dans un Secteur contenant des unités ennemies doivent faire un assaut. Cela est obligatoire et il n'y a aucune exception. Les unités qui commencent une Impulsion dans un Secteur contesté peuvent faire un assaut contre les unités ennemies présentes dans ce Secteur. Pour cela il faut dépenser tous les Facteurs de Mouvement de toutes les unités. Les unités qui entrent dans un Secteur ne peuvent jamais se combiner avec les unités amies qui y sont déjà. Elles doivent faire leur assaut séparément. Un même Secteur peut être pris d'assaut un nombre illimité de fois au cours d'un tour.

5.2.2 UNITES DE POINTE

Une Unité de Pointe est une unité Fraîche qui entre dans un Secteur non Contesté sous Contrôle ennemi. Seuls les types d'unités suivants peuvent agir comme Unités de Pointe : Infanterie, Blindé, Anti-Chars et FLAK. Seules les Unités de Pointe peuvent entrer dans un Secteur Incontesté sous Contrôle ennemi (qu'il soit Vacant ou non).

Les unités d'Artillerie (voir 3.2.5) ne peuvent jamais entrer dans un Secteur contenant des

unités ennemies, et ne peuvent donc jamais faire un mouvement et un assaut. Les unités d'Artillerie peuvent rester dans un Secteur où entrent des unités ennemies, et peuvent prendre part à l'assaut ou à la défense en tant qu'unités de soutien (uniquement). Les unités de Chefs (voir 3.2.6) n'ont pas de Valeur d'Attaque, ils ne peuvent donc pas être la première unité à entrer dans un Secteur contenant des unités ennemies. Elles peuvent suivre d'autres unités amies dans un Secteur contenant des unités ennemies. Les unités de Chefs se défendent normalement.

6.0 ASSAUT

Les unités peuvent attaquer (faire un assaut contre) des unités ennemies. Seules les unités Fraîches peuvent faire un assaut. Toutes les unités du Secteur en défense doivent être attaquées.

6.1 RESOLUTION DE L'ASSAUT

Les assauts sont résolus en comparant la Valeur d'Attaque des unités en attaque plus un JD (Le Total d'Attaque; TA) à la Valeur de Défense des unités en défense plus un JD (Le Total de Défense; TD). Lors d'un assaut, l'attaquant choisit l'Unité de Pointe et toutes les unités en attaque, puis le défenseur choisit l'Unité Avancée.

6.1.1 DES

Pour résoudre le combat, chaque joueur lance deux dés simultanément (un Jet de Dés, appelé par la suite JD), auxquels on ajoute la VA ou la VD.

6.2 VALEUR D'ATTAQUE (VA)

La VA est égale à la somme de :

- A. Le Facteur d'Attaque de l'Unité de Pointe,
- B. +1 par unité supplémentaire participant à l'assaut,
- C. -1 pour des unités Françaises et Britanniques, ou de la Wehrmacht et SS participant au même assaut.
- E. -1 si les unités en attaque ont traversé une rivière pour attaquer le Secteur.

6.3 VALEUR DEFENSIVE (VD)

La VD est égale à la somme de :

- A. Le Facteur de Défense de l'une des unités en défense (l'Unité Avancée) au choix du défenseur dans le Secteur attaqué,
- B. +1 par unité Fraîche supplémentaire en défense en plus de l'Unité Avancée,
- C. le Modificateur des Effets du Terrain (MET) du Secteur attaqué.
- D. +2 si l'unité de Chef Rommel est présente dans le Secteur en défense.

6.4 CALCUL DES RESULTATS

Le résultat de l'assaut dépend de la différence entre le Total d'Attaque (TA) et le Total de Défense (TD).

6.4.1 ECHEC

Si TA < TD ou si TA = TD, l'attaquant a échoué et il n'y a aucun effet sur les unités du défenseur. L'Unité de Pointe est éliminée. Les autres unités en attaque sont Fatiguées. Si les unités de l'attaquant ont bougé avant la résolution du combat, elles doivent retourner dans le Secteur adjacent qu'elles occupaient avant d'entrer dans le secteur attaqué. Les unités Blindées qui sont entrées dans un Secteur contenant des unités ennemies depuis un autre secteur contenant des unités ennemies sont éliminées. L'Initiative est perdue et passe à l'autre joueur après la résolution du combat.

6.4.2 REUSSITE

Si TA > TD les unités en attaque sont Fatiguées et le défenseur doit absorber un nombre de Points de Pertes (PP) égal à la différence entre le TA et le TD. Des pertes partielles doivent être subies, même si cela signifie prendre plus de PP que le nombre indiqué par le résultat du combat.

6.4.2.a POINTS DE PERTES

Pour satisfaire les pertes, le défenseur retire des PP de ses unités dans le Secteur en défense. Les PP peuvent être pris sous n'importe quelle combinaison, sauf que l'Unité Avancée doit subir le premier PP et que les pertes exactes doivent être appliquées autant que possible. Le défenseur retire les PP d'un assaut de cette façon :

- A. Chaque unité Fraîche éliminée : 5 PP.
- B. Chaque unité Fraîche qui devient Fatiguée : 2 PP.
- C. Chaque unité Fatiguée éliminée : 2 PP.
- D. Chaque unité Fatiguée qui retraite : 2 PP.

Une unité ne peut pas retraire puis être éliminée. Faites les éliminations avant les retraites.

CLARIFICATION (Merci à Denis Sauvage)

6.4.2 a : POINTS DE PERTES : le défenseur répartit ses pertes comme bon lui semble du moment qu'il atteint la somme souhaitée et que l'unité de tête subisse la première perte. S'il est impossible d'atteindre cette somme, deux possibilités :

- 1-Il doit dépasser cette somme en répartissant les pertes comme bon lui semble.
- 2-Il ne peut pas dépasser cette somme, il doit alors s'en approcher au maximum et privilégier les pertes sur les retraites.

6.5 DEBORDEMENT

Dans toute attaque où une unité Blindée était l'Unité de Pointe et où toutes les unités en défense ont été éliminées (et non retraitées) pour une raison quelconque, un Débordement a lieu. Toute unité dont le Facteur d'Attaque est imprimé en italique peut maintenant dépenser les points de mouvement qu'il lui reste pour continuer à se déplacer, en payant le coût normal, OU entrer et faire un assaut dans un Secteur adjacent contenant des unités ennemies.

6.5.1 RESTRICTIONS SUR LE DEBORDEMENT

Si les unités en attaque et en défense ont commencé l'Impulsion dans le même Secteur alors un Débordement ne peut pas avoir lieu.

Si les unités en attaque ont bougé et attaqué un Secteur avec un Identificateur carré, alors un Débordement ne peut pas avoir lieu.

6.6 RETRAITES

L'attaquant ou le défenseur peut être appelé à retraire suite à un combat. Les unités en attaque qui ne réussissent pas à infliger de PP au défenseur doivent retraire dans le Secteur d'où elles ont attaqué.

Exception : Les unités de chars qui ont attaqué depuis un Secteur occupé par l'ennemi sont éliminées si elles sont forcées de retraire. Les unités en défense peuvent retraire pour absorber des PP.

6.6.1 PROCEDURE DE RETRAITE

Les unités doivent retraire une par une pour déterminer si l'empilement du Secteur est complet. Si c'est le cas, les unités qui restent doivent continuer leur retraite vers un autre Secteur dont l'empilement n'est pas complet. Dans ce cas, l'attaquant et le défenseur doivent suivre les priorités de retraite pour déterminer le second Secteur (ou plus) vers lequel retraire. Une unité incapable de retraire est éliminée.

6.6.2 PRIORITES DE RETRAITE

S'il y a plus d'un Secteur où retraire, les unités doivent se baser sur ces priorités :

- A. Un Secteur libre adjacent au moins de Secteurs sous contrôle ennemi possible.
- B. Un Secteur contesté sous contrôle ami.
- C. Un Secteur contesté sous contrôle ennemi.

6.6.3 RETRAITE VOLONTAIRE

Certains ou tous les défenseurs d'un Secteur attaqué peuvent retraire volontairement après la résolution de l'assaut, même si l'attaquant perd. Les unités qui retraitent volontairement sont Fatiguées. L'Unité Avancée ne doit pas obligatoirement se trouver avec les unités qui retraitent.

7.0 BOMBARDEMENT

Le joueur qui a l'Initiative peut déclarer qu'il effectue un Bombardement.

Un Bombardement remplace l'Impulsion normale mouvement/assaut. Pas plus de deux unités d'Artillerie du même Secteur ne peuvent bombarder au cours de la même Impulsion, et elles doivent chacune choisir un Secteur Cible différent – elles ne peuvent pas choisir de bombarder le même Secteur pendant une Impulsion ni ne peuvent se combiner pour bombarder le même Secteur.

7.1.PORTEE

Les unités d'Artillerie allemandes peuvent bombarder n'importe quels Secteurs au sud de la rivière Scarpe. Les unités d'Artillerie alliées peuvent au départ bombarder n'importe quels Secteurs au nord ou adjacents à la rivière Scarpe. Une unité d'Artillerie alliée qui s'est déplacée au sud de la rivière Scarpe peut bombarder n'importe quel Secteur de la carte. Les Zones ne peuvent pas être bombardées.

7.2 RESOLUTION DU BOMBARDEMENT

L'attaquant désigne le Secteur qu'il attaque, fait un JD et ajoute le Facteur d'Attaque imprimé de l'unité d'Artillerie qui bombarde. Il n'y a pas d'autre modificateur au Facteur d'Attaque que le JD. On ajoute le MET et un JD au Facteur de Défense de l'unité en défense la plus puissante du Secteur attaqué. Les unités d'Artillerie qui bombardent sont Fatiguées après la résolution du bombardement.

7.3 PERTES

Voir 6.4.2.a

8.0 SOUTIEN DU COMBAT

Avant de résoudre un assaut, les deux joueurs peuvent décider d'utiliser du soutien au combat. Utiliser un Soutien de Combat signifie lancer trois dés au lieu de deux pour déterminer le Total d'Attaque ou de Défense (6.1).

8.0.1 Le joueur qui n'a PAS le Marqueur d'Avantage choisit en premier s'il utilise ou non un Soutien de Combat.

8.0.2 Le Soutien de Combat est fourni par les pions de Soutien Aérien ou par une unité d'Artillerie Fraîche.

8.0.3 On ne peut utiliser qu'un seul Soutien de Combat par camp et par résolution d'assaut.

8.1 SOUTIEN DE L'ARTILLERIE

L'Artillerie dans un Secteur contesté ne peut que soutenir un assaut dans son propre Secteur. L'Artillerie dans un Secteur libre peut soutenir n'importe quel assaut dans un rayon de deux Secteurs. L'Artillerie qui apporte son Soutien est ensuite Fatiguée. Si l'assaut est un échec, l'Artillerie de Soutien ne retraite pas.

L'Artillerie de la Wehrmacht ne peut soutenir que des assauts où au moins une unité de la Wehrmacht est impliquée. L'Artillerie SS ne peut soutenir que des assauts où au moins une unité SS est impliquée. L'Artillerie Britannique ne peut soutenir que des assauts où au moins une unité Britannique est impliquée.

8.3 SOUTIEN AERIEN

Le Soutien Aérien n'a pas de limitation de portée. Le Soutien Aérien allié ne peut soutenir que des assauts où des unités britanniques sont engagées.

8.3.1 PIONS DE SOUTIEN AERIEN

Les deux joueurs obtiennent des pions de Soutien Aérien, en fonction du tour de jeu.

8.3.2 SOUTIEN AERIEN ALLEMAND

Le joueur allemand obtient :

- 1 pion Soutien Aérien au tour 3.
- 2 pions Soutien Aérien aux tours 4 et 5.
- 3 pions Soutien Aérien au tour 6.
- 4 pions Soutien Aérien au tour 7.

8.3.3 SOUTIEN AERIEN ALLIE

- 2 pions Soutien Aérien à chaque tour.

8.3.4 UTILISATION DU SOUTIEN AERIEN

A chaque fois qu'un joueur décide d'utiliser un Soutien Aérien, il défausse l'un de ses pions de Soutien Aérien disponibles.

9.0 L'AVANTAGE

L'Avantage est une représentation abstraite de l'atout possédé temporairement par un camp grâce à des facteurs comme le moral, la position, la surprise, le commandement, les renseignements, ou le destin. Le joueur qui possède le Marqueur de l'Avantage est le seul à pouvoir l'utiliser. Lorsqu'un joueur utilise l'Avantage, il doit donner le Marqueur à son adversaire.

C'est le joueur allié qui commence la partie avec l'Avantage.

9.1 COMBAT

Le joueur qui a l'Avantage peut l'utiliser pour forcer à relancer les dés de n'importe quelle attaque (les deux joueurs doivent faire un nouveau JD) tant qu'il le fait avant qu'une autre action ne prenne place. Bien que le joueur avec l'Avantage puisse forcer un nouveau JD, il ne peut pas garantir que cette relance générera un meilleur résultat.

9.2 PROLONGER LE TOUR

Le joueur qui a l'Avantage peut l'utiliser pour "recommencer" la Phase de Combat. Les deux joueurs retournent leurs unités Fatiguées sur leur face Fraîche (les unités éliminées sont toujours éliminées et ne peuvent pas se Réorganiser. Les pions de Soutien Aérien ne peuvent pas être réutilisés). Ensuite la Phase de Combat se déroule normalement.

9.3 RAFRAICHIR DES UNITES

Le joueur qui a l'Avantage peut l'utiliser pour retourner 1D6 unités Fatiguées sur leur face Fraîche dans un Secteur.

9.4 AUTRES USAGES

L'Avantage peut aussi être utilisé pour forcer une relance du JD d'Initiative. Une telle utilisation entraîne la perte de possession de l'Avantage. Il peut aussi être utilisé pour libérer le Corps de Cavalerie Française (12.1), le 25ème Régiment de Panzers allemand (12.2), des éléments de la 5ème PanzerDivision allemande (12.4) et le jet de dé de la Décision de Gort (13.3).

9.5 LIMITES

L'Avantage ne peut être utilisé qu'une seule fois par Tour et par joueur. Evidemment, si le joueur allié ne l'utilise jamais, il le gardera tout au long de la partie.

10.0 REORGANISATION

Pendant la Phase de Réorganisation, le joueur allié, suivi du joueur allemand, peuvent réorganiser leurs unités éliminées.

10.1 UNITES NON BLINDEES

Pour réorganiser des unités non blindées éliminées, le joueur suit cette procédure :

- Il choisit une unité amie éliminée. Placez cette unité face Fatiguée dans n'importe quel Secteur Incontesté sous Contrôle ami contenant au moins une autre unité amie.
- Le joueur doit immédiatement retirer du jeu une autre unité du même type (infanterie, anti-chars, ou artillerie) ayant au moins la même Valeur de Défense sur sa face Fatiguée. L'unité retirée est définitivement retirée du jeu et ne pourra en aucun cas y retourner, ni ne

pourra être utilisée pour réorganiser une autre unité.

10.2 UNITES BLINDEES

Pour réorganiser une unité blindée précédemment éliminée, le joueur doit trouver le pion à face réduite avec l'identification correspondante. Placez cette unité sur sa face Fatiguée dans un Secteur Incontesté et sous contrôle ami contenant au moins une autre unité amie. L'unité d'origine est définitivement éliminée et ne peut en aucun cas revenir en jeu, ni ne peut être utilisée pour réorganiser une autre unité.

10.3 UNITES DE CHEFS

Si les unités de Chefs sont éliminées, elles ne peuvent pas revenir en jeu ni ne peuvent être utilisées pour ramener d'autres unités en jeu.

11.0 CONDITIONS DE VICTOIRE

Pour gagner, chaque joueur doit détruire les unités de l'adversaire, le repousser hors du champ de bataille, ou le mettre dans une situation intenable.

11.1 VICTOIRE AUTOMATIQUE

Si le joueur allié contrôle simultanément les Secteurs 2, 4, 6 et 7 à la fin de n'importe quel Tour, il obtient une Victoire Automatique. Si le joueur allié contrôle soit la Zone A, soit la Zone B (ou les deux) à la fin de n'importe quel Tour, alors il obtient une Victoire Automatique. Si le joueur allié a moins d'un Point de Victoire à la fin de n'importe quel Tour, alors le joueur allemand obtient une Victoire Automatique.

11.2 POINTS DE VICTOIRE

Le joueur allemand ne reçoit pas de Points de Victoire. La victoire dépend uniquement du total de Points de Victoire allié, à moins qu'une Victoire Automatique n'ait été obtenue.

Le joueur allié reçoit un Point de Victoire pour chaque marqueur de Contrôle allié dans un Secteur de départ allemand (tous les Secteurs noirs et le Secteur 1). Il ne reçoit pas de Points de Victoire pour le contrôle des Secteurs alliés (les Secteurs bleus et le Secteur 20). Chaque Secteur avec un marqueur de Contrôle doit être capable de tracer un chemin de Secteurs sous contrôle ami vers une Zone sous Contrôle allié (bleue), sans tenir compte de la présence d'unités allemandes contestant un Secteur. Si cette condition est remplie, cela rapporte un Point de Victoire. Le joueur allié reçoit un Point de Victoire supplémentaire si l'unité Rommel a été éliminée. Le joueur allié reçoit un Point de Victoire supplémentaire s'il contrôle au moins deux Secteurs dont l'Identificateur est entouré de rouge.

Le marqueur de Points de Victoire est déplacé sur la Piste des Points de Victoire à la fin de chaque tour.

11.3 VERIFICATION DE LA VICTOIRE

Si le joueur allié n'a pas obtenu de Victoire Automatique avant la fin du tour 7, il gagne s'il a dix (10) Points de Victoire ou plus à la fin du tour 21:00. Le joueur allemand gagne en empêchant le joueur allié de remplir ses conditions de victoire.

12.0 PREPARATION DU JEU

12.1 PLACEMENT DES MARQUEURS

Placez le marqueur de Tour dans la case "15:00" de la Piste des Tours. Donnez le marqueur de l'Avantage au joueur allié. Mettez de côté les unités réorganisées (celles avec un R sur leur côté gauche).

12.2 PLACEMENT DES UNITES

Chaque joueur regarde la lettre colorée dans le cercle blanc à gauche du pion pour déterminer son groupe de départ. Toutes les unités commencent la partie sur leur face Fraîche. Chaque joueur place un "groupe" d'unités de son choix puis son adversaire place un de ses "groupes" d'unités de son choix. Le joueur allemand place le premier groupe, suivi du joueur allié. Le placement des groupes d'unités continue à être alterné jusqu'à ce que les joueurs n'aient plus d'unités à placer. On ne peut placer qu'un seul groupe par Secteur. Les joueurs qui souhaitent utiliser le placement historique devraient consulter les Règles Optionnelles (14).

12.2.1 PLACEMENT ALLIE

Les groupes alliés peuvent être placés dans les Secteurs 20 à 28, et dans les Zones D, E, et/ou F.

Restrictions de placement :

Pas plus d'un groupe par Secteur ou par Zone.

Groupe B : 7 Royal Tank A

7 Royal Tank B

7 Royal Tank C

8 Durham Lt. 1

8 Durham Lt. 2

8 Durham Lt. 3

8 Durham Lt. 4
4 RN Fusiliers
260/65th AT

Groupe C : 4 Royal Tank A
4 Royal Tank B
6 Durham Lt. 1
6 Durham Lt. 2
6 Durham Lt. 3
6 Durham Lt. 4
4 RN Fusiliers 2
206/52nd AT
Martel

Groupe D : 4 Gr. Howard 1
4 Gr. Howard 2
4 Gr. Howard 3
4 Gr. Howard 4

Groupe E : 5 Gr. Howard 1
5 Gr. Howard 2
5 Gr. Howard 3
5 Gr. Howard 4

Groupe F : 4 E. Yorkshire 1
4 E. Yorkshire 2
4 E. Yorkshire 3
4 E. Yorkshire 4

Groupe G : 2 Cameronians A
2 Cameronians B
2 Cameronians C
2 Cameronians D

Groupe H : 2 Wiltshire A
2 Wiltshire B
2 Wiltshire C
2 Wiltshire D

Groupe I : 2 Royal IF-A
2 Royal IF-B
2 Royal IF-C
2 Royal IF-D

Les Groupes A et J ne sont pas placés sur la carte au début de la partie (voir 13.0)

Groupe A : 13e BCC-1
13e BCC-2
13e BCC-3
3e DLM
11e RDP - 1
11e RDP - 2

Groupe J : 365/92nd RA
368/92nd RA
9 Durham Lt. 1
9 Durham Lt. 2
9 Durham Lt. 3
9 Durham Lt. 4

12.2.2 PLACEMENT ALLEMAND

Les groupes allemands peuvent être placés dans les Secteurs 1 à 19, et dans les Zones A, B et/ou C.

Restrictions de placement :

Le groupe M (13.4) doit être placé dans la Zone A (Cambrai).

Pas plus d'un groupe par Secteur ou par Zone.

Groupe A: 7th Pz. 37 Recce.
7th Pz. 7 MC

Groupe B: 7th Pz. Art. 1/78
7th Pz. Art. 2/78

Groupe C: 7th Pz. 1/7 RR

Groupe D: 7th Pz. 2/6 RR
7th Pz. 6 AT
7th Pz. 1/42 AT
7th Pz. 2/42 AT

Groupe E: 23 FLAK HB2

Groupe F: 7th Pz. 2/7 RR
SS Artillerie 1
2/86 FLAK

Groupe G: SS Totenkopf 3/3

Groupe H: 7th Pz. 7 AT
23 FLAK HB1
23 FLAK LB1
3/59 FLAK
Rommel

Groupe I: 7th Pz. 1/6 RR

Groupe J: Eiche
SS Totenkopf 2/3
SS Totenkopf HC

Groupe K: SS Totenkopf 1/3

Le groupe L n'est pas placé sur la carte au début de la partie (voir 13.0).

Group L: 7th Pz. 1/25
7th Pz. 2/25
7th Pz. 1/66
Rothenburg

13.0 REGLES SPECIALES

13.1 ARRIVEE DES FRANÇAIS

Les six unités du Corps de Cavalerie Français (le Groupe Allié A) ne commencent pas la partie sur la carte. Au début du Tour de 16:00 (le Tour 2), avant de faire quoi que ce soit d'autre, le joueur allié fait un jd. Sur un résultat de 4, 5 ou 6, le Corps de Cavalerie peut bouger et attaquer à partir de ce Tour de jeu. Sur tout autre résultat, les unités arriveront avant la détermination de l'Initiative pendant le Tour de 17:00. Le Corps de Cavalerie Français entre sur la carte dans les Secteurs 20 ou 21.

13.2 ARRIVEE DES PANZERS

Les quatre unités des 25ème et 66ème Régiments de Panzers (Groupe Allemand L) ne commencent pas la partie sur la carte. Au début du Tour de 18:00 (le Tour 3), avant de déterminer l'Initiative, le joueur Allemand fait un jd. Sur un résultat de 4, 5 ou 6, les Bataillons de Panzers peuvent bouger et attaquer pendant ce Tour. Sur tout autre résultat, les unités arrivent automatiquement pendant le Tour de 19:00. Les Bataillons de Panzers entre sur la carte par la Zone D (ceci est une exception à 2.1.4) ou par les secteurs 14, 15 ou 17.

13.3 RESERVES BRITANNIQUES

Au début de n'importe quel Tour où il y a une unité Britannique à Ficheux (Secteur 7), Mercatel (Secteur 6), Wancourt (Secteur 2) ou Neuville (Secteur 4), le 9ème Bataillon Léger Durham (le Groupe Allié J) est autorisé à bouger et à attaquer à partir de ce Tour. Il entre sur la carte par les Zones D, E, ou F.

13.4 LA 5ÈME PANZER DIVISION ALLEMANDE

Les trois unités qui représentent les éléments de la 5ème Panzer Division (le Groupe M) doivent être placées à Cambrai (Zone A). Au début du Tour de 20:00 (Tour 6), avant de déterminer l'Initiative, le joueur Allemand fait un jd. Sur un résultat de 5 ou 6, les éléments de la 5ème Panzer Division sont autorisés à bouger et à attaquer à partir de ce Tour. Sur tout autre résultat, les unités ne peuvent rien faire pendant ce Tour. Au début du Tour de 21:00, le joueur Allemand fait un nouveau jet, et si le résultat est 4, 5 ou 6, alors les éléments de la 5ème Panzer Division peuvent agir. Sinon ils doivent rester à Cambrai (Zone A) jusqu'à la fin de la partie.

13.5 LA DECISION DE GORT

Le Commandant en Chef de la Force Expéditionnaire Britannique (BEF), Lord Gort, peut décider de mettre fin à l'offensive s'il n'a pas obtenu suffisamment de résultats. A chaque Phase Finale à partir du Tour de 18:00 (Tour 4), le joueur Britannique doit faire un

jd. Le résultat est modifié ainsi :

+1 Les Britanniques contestent Tilloy (Secteur 3)

+2 Les Britanniques contrôlent Tilloy (Secteur 3)

+1 Les Britanniques contestent Beaurains (Secteur 5)

+2 Les Britanniques contrôlent Beaurains (Secteur 5)

+1 Les Britanniques contestent Ficheux (Secteur 7)

+2 Les Britanniques contrôlent Ficheux (Secteur 7)

Si le jd modifié est de 7 ou plus, la partie continue. Si le jd modifié est de 6 ou moins, la partie est terminée et on vérifie la victoire finale.

13.6 ROMMEL PART AU NORD

Au Tour de 18:00 (Tour 4), avant la détermination de l'Initiative, le joueur Allemand doit faire un jd. Le résultat est modifié ainsi :

+1 si au moins une unité Alliée est sortie du Secteur 26 ou 28 pour entrer dans le Secteur 1 ou 3.

+2 si au moins 10 unités Alliées sont sorties du Secteur 26 ou 28 pour entrer dans le Secteur 1 ou 3.

Ces modificateurs ne sont pas cumulatifs.

Si le résultat modifié est de 6 ou plus, ignorez les restrictions de mouvement Allemand de la règle 5.1.2. Si le résultat modifié est de 5 ou moins, continuez à appliquer les restrictions sur le mouvement Allemand, et refaites un jd à chaque nouveau tour avant de déterminer l'Initiative, jusqu'à ce que le jet réussisse.

Pour chaque Secteur bleu sous contrôle Allemand, placez un marqueur de contrôle Allemand dans ce Secteur, et retirez un PV de la Piste des Points de Victoire.

14.0 REGLES OPTIONNELLES

14.1 DETERMINATION DES CAMPS

Cette règle est utilisée pour déterminer le camp commandé par chaque joueur et permet de relativiser les préférences des joueurs concernant les chances relatives de chaque camp. Ces règles ne devraient être utilisées que si les joueurs veulent jouer le même camp, ou dans le cadre d'un tournoi.

14.1.1 ENCHERES

Les deux joueurs présentent simultanément une enchère secrète écrite pour prendre le camp Alliée. Les enchères prennent la forme d'un certain nombre de Points de Victoire concédés en échange du commandement des Alliés. Une telle enchère peut consister en un ou plusieurs Points de Victoire. Le joueur avec l'enchère la plus élevée commande les forces Alliées. Son adversaire joue les Allemands.

Exemple : Lucien et Marcel veulent tous les deux jouer les Alliés. Lucien fait une enchère de 5 et Marcel de 7. Marcel a fait l'enchère la plus élevée et prend donc les Alliés, tandis que Lucien prend les Allemands avec son enchère la plus basse. Pour gagner, Marcel doit contrôler au moins sept Secteurs Allemands (noirs) à la fin du dernier Tour.

14.1.2 ENCHERES A EGALITE

En cas d'égalité des enchères, la détermination du camp est faite par un jet de dé, et la valeur de l'enchère sera le nombre de Points de Victoire concédés en échange du commandement des Alliés.

14.2 PLACEMENT INITIAL HISTORIQUE

Les joueurs souhaitant rejouer l'attaque historique peuvent utiliser le placement optionnel qui suit.

14.2.1 PLACEMENT HISTORIQUE ALLIE

Les unités Britanniques et Françaises sont placées dans les Secteurs suivants :

Secteur 21 (Mont-St. Eloi) : Groupe A

Secteur 22 (Maroeuil) : Groupe B

Secteur 23 (Anzin) : Groupe C

Secteur 24 (St. Nicolas) : Groupe E

Secteur 25 (Arras) : Groupe D

Secteur 26 (St. Laurent) : Groupe F

Secteur 27 (Bailleul) : Groupes I et H

Secteur 28 (Fampoux) : Groupe G

Zone E (Lens) : Groupe J

14.2.2 PLACEMENT HISTORIQUE ALLEMAND

Les unités Allemands sont placées dans les Secteurs suivants :

Secteur 2 (Wancourt) : Groupe A

Secteur 3 (Tilloy) : Groupe B

Secteur 4 (Neuville) : Groupe C

Secteur 5 (Beaurains) : Groupe D

Secteur 6 (Mercatel) : Groupe E

Secteur 7 (Ficheux) : Groupe F

Secteur 8 (Bellacourt) : Groupe G

Secteur 9 (Wailly) : Groupe H

Secteur 10 (Agny) : Groupe I

Secteur 13 (Beaumont) : Groupe J

Secteur 14 (Simencourt) : Groupe K

Secteur 19 (Haute-Avesnes) : Groupe L

14.2.3 REGLES SPECIALES POUR LE PLACEMENT HISTORIQUE

14.2.3a ARRIVEE DES FRANÇAIS

Les six unités du Corps de Cavalerie Français (le Groupe Allié A) commencent la partie à Mont-St. Eloi (Secteur 21). Aucun joueur ne peut déplacer d'unités à Mont-St. Eloi, et le joueur Allié ne peut pas faire sortir ces six unités de Mont-St. Eloi tant que le Corps de Cavalerie n'a pas été relâché. Au début du Tour de 16:00 (le Tour 2), avant de faire quoi que ce soit d'autre, le joueur allié fait un jd. Sur un résultat de 4, 5 ou 6, le Corps de Cavalerie peut bouger et attaquer à partir de ce Tour de jeu. Sur tout autre résultat, les unités arriveront avant la détermination de l'Initiative pendant le Tour de 17:00.

14.2.3b ARRIVEE DES PANZERS

Les Régiments de Panzers (Groupe Allemand L= commencent la partie à Haute-Avesnes (Secteur 19). Aucun joueur ne peut déplacer d'unités à Haute-Avesnes, et le joueur Allemand ne peut pas faire sortir ces six unités de Haute-Avesnes, tant que les Régiments de Panzers n'ont pas été relâchés. Au début du Tour de 18:00 (le Tour 3), avant de déterminer l'Initiative, le joueur Allemand fait un jd. Sur un résultat de 4, 5 ou 6, les Bataillons de Panzers peuvent bouger et attaquer pendant ce Tour. Sur tout autre résultat, les unités arrivent automatiquement pendant le Tour de 19:00.

14.2.3c LA 5ème PANZER DIVISION ALLEMANDE

Voir 13.4

14.2.3d LA DECISION DE GORT

Voir 13.5

14.2.3e ROMMEL PART AU NORD

Voir 13.6

15.0 OPTIONS D'EQUILIBRAGE

15.1 POUR FAVORISER LE CAMP ALLIE

• Soustrayez 1 soutien Aérien par tour pour le joueur Allemand

OU

• La réserve Britannique arrive dès que le joueur Allié atteint 8 PV.

15.2 POUR FAVORISER LE CAMP ALLEMAND

• Soustrayez 1 soutien Aérien par tour pour le joueur Allié

OU

• Ajoutez l'unité d'artillerie 7/3/78 au Groupe Allemand B

OU

• Ajoutez 1 pion de soutien Aérien par tour pour le joueur Allemand.