



# SOMME 1918

## BLOODY SPRING

OPERATION MICHAEL (21 MARCH - 7 APRIL)  
BY NICOLAS RIDENT & THOMAS POUCHIN

# REGLES DU JEU

## ZE FRENCH VERSION

**NUTS!**  
PUBLISHING



## 1.0 INTRODUCTION

*Somme 1918 – Bloody Spring* est un wargame simulant les offensives allemandes du printemps 1918 ayant pour but la séparation des armées française et britannique. Chaque joueur se retrouve dans la situation de Commandant de Groupes d'Armées et doit gérer ses forces en fonction des contraintes opérationnelles mais également politiques.

*Somme 1918 – Bloody Spring* oppose deux joueurs. Un joueur contrôle les forces allemandes tandis que l'autre contrôle les forces alliées : Français, Anglais, Canadiens, Néo-Zélandais et Australiens. Les pions représentent les unités réelles qui ont participé à la campagne et la carte représente le terrain sur lequel elles se sont battues. Les joueurs manœuvrent leurs unités sur la carte et conduisent les combats comme décrit dans les règles de jeu. La capture d'objectifs géographiques est déterminante pour désigner le gagnant à l'issue de la partie.

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

**Note pour les joueurs connaissant les règles de Marne 1918 :** les règles de base de Marne et Somme sont quasiment identiques. Les changements significatifs et les précisions importantes sont indiqués sur fond bleu.

## 2.0 COMPOSANTS

Chaque exemplaire de *Somme 1918 – Bloody Spring* se compose des éléments suivants : une carte de jeu, deux planches de pions prédécoupés, un livret de règles de base, un livret de règles avancées et notes historiques, des aides de jeu, 4 dés à 6 faces.

### 2.1 LA CARTE

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

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

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

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

### 2.2 LES PIONS

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



Allemands : vert de gris.

Français : bleu.

Anglais : beige.

Canadiens : orange.

Australiens : bleu foncé, symbole OTAN rouge

Néo-zélandais : bleu foncé, symbole OTAN vert

Les régiments sont dans une nuance de couleur plus foncée pour pouvoir

les distinguer plus aisément.

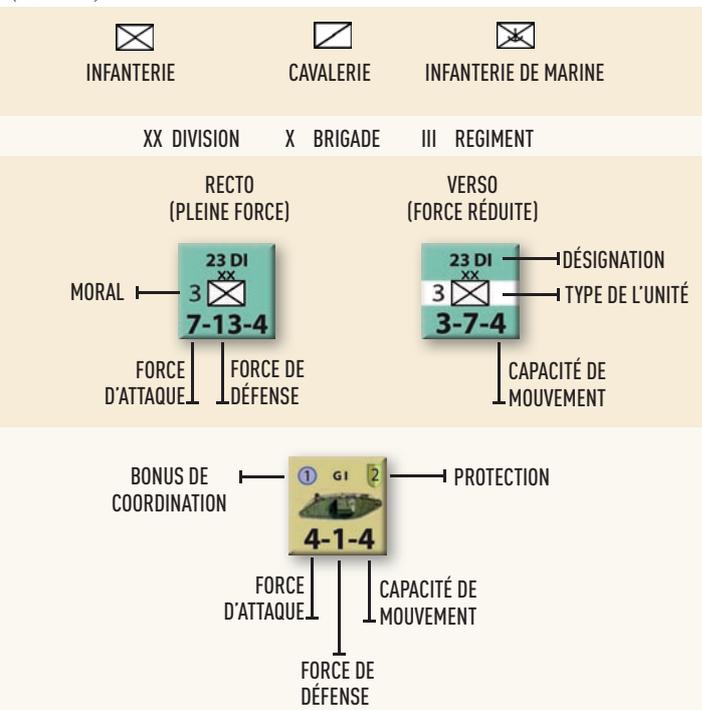
Deux types de pions sont contrôlés par chacun des joueurs :

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

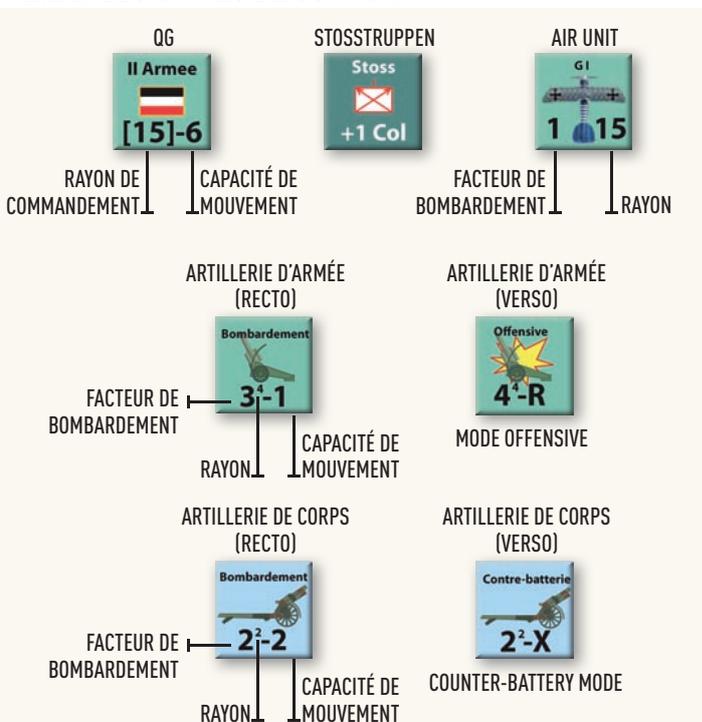
### 2.2.1 LES UNITÉS DE COMBAT

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

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



### 2.2.2 LES UNITÉS DE SUPPORT



### 2.2.3 LES MARQUEURS

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

			
CLOUÉ (12.2.6)	DÉSORGANISÉ (12.5)	MÉTÉO (10.0)	TOUR
			
RÉORGANISATION (12.5)	EXPLOITATION (14.0)	DÉSENGAGEMENT (13.0)	PASSERELLE ALLEMANDE (11.2.4)
			
PONT DÉTRUIT (11.2.5)	PERTE (12.2.8)	SEQUENCE	RÉSERVE (11.2.8)
			
NON-RAVITAILLÉ (9.2)	REDOUBT		

### 2.3 LES DÉS

Chaque boîte de jeu contient 4 dés de couleurs différentes :

- 2 dés blancs utilisés pour résoudre les attaques sur la Table de Résolution des Combats (TRC),

- 1 dé bleu utilisé pour tester la maîtrise tactique alliée,

- 1 dé vert utilisé pour tester la maîtrise tactique allemande.

Afin d'accélérer la résolution des combats, il est conseillé de lancer les 4 dés simultanément.

Les autres actions du jeu peuvent être résolues indifféremment avec n'importe quel dé.

### 2.4 ECHELLE DU JEU

Chaque tour de jeu correspond à une durée de deux ou trois jours.

Un pion correspond à une division, un régiment, une brigade, un groupement de chars, d'avions ou d'artillerie.

Chaque hex couvre une distance d'environ trois kilomètres.

### 3.0 TERMINOLOGIE

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

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

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

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

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

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

- **Facteur d'attaque** : le facteur d'attaque représente la capacité d'une uni-

té à mener des actions offensives. Plus ce facteur est important, plus l'unité est puissante.

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

- **Moral** : le moral représente à la fois la qualité de l'entraînement d'une unité, sa combativité et son expérience.

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

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

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

- **Stosstruppen** : les Stosstruppen sont empilés avec les régiments allemands (11.3.2), ils donnent des bonus en attaque au rapport de force (12.2.4) et à la maîtrise tactique (12.2.6) et permettent l'avance après combat en ZdC ennemie (12.4). Un régiment empilé avec un pion Stosstruppen a des capacités de mouvement spéciales dans les ZdC des unités clouées (voir résultats de maîtrise tactique en 12.2.6).

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

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

- doctrine Foch
- doctrine en évolution
- doctrine Pétain

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

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

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

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

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

- l'artillerie de corps d'armée qui représente les moyens complémentaires mis à disposition des divisions. Elle peut bombarder et effectuer des contrebatteries.

### 4.0 EMPILEMENT

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

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

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

## 5.0 ZONE DE CONTROLE

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

## 6.0 PAS DE PERTE

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

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

Chaque division ayant un facteur de moral de 4 possède trois pas de pertes. La première perte subie est indiquée en retournant la division face réduite. La deuxième perte est indiquée en glissant un marqueur Perte sous le pion. Les caractéristiques de l'unité restent alors identiques à celles de sa face réduite. Une troisième perte élimine l'unité.

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

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

## 7.0 SÉQUENCE DE JEU

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

La séquence de jeu des règles de base est sensiblement différente de celle des règles avancées. Un tour complet de jeu se décompose comme suit :

### SÉQUENCE ADMINISTRATIVE

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

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

- **Phase de Supériorité Aérienne** : le joueur ayant l'initiative consulte la table de Supériorité Aérienne pour déterminer le nombre de supports aériens disponibles pour le tour. (17.0).

### 1 ÈRE SÉQUENCE OPÉRATIONNELLE

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

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

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

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

- **Exploitation du joueur ayant l'initiative** : le joueur ayant l'initiative peut

faire combattre ou déplacer ses unités marquées d'un marqueur Exploitation ou Réserve, puis ajuste les marqueurs des deux camps (14.0).

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

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

**2 ÈME SÉQUENCE OPÉRATIONNELLE** (si une offensive est en cours)

**3 ÈME SÉQUENCE OPÉRATIONNELLE** (si une offensive est en cours)

### SÉQUENCE DE FIN DE TOUR ET DÉCOMPTE DES POINTS DE VICTOIRE

Si ce tour est le dernier de la partie, on détermine alors le vainqueur du scénario en décomptant les points de victoire obtenus pour chaque camp. Dans le cas contraire, on fait progresser le marqueur Tour d'une case et l'on débute un nouveau tour.

## 8.0 DÉCLARATION DES OFFENSIVES

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

Le fait de déclencher une offensive apporte les avantages suivants :

- le tour comportera deux séquences opérationnelles supplémentaires.
- une ou deux (suivant les indications du scénario) artillerie(s) d'armée peuvent être placées en mode offensive.

- les unités attaquant un hex à portée d'une artillerie en mode offensive bénéficient d'un modificateur d'offensive, utilisé en combat (12.2.4 et 12.2.6). Les valeurs des modificateurs d'offensive sont indiquées par le scénario.

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

## 9.0 PHASE DE RAVITAILLEMENT

### 9.1 VÉRIFICATION DU RAVITAILLEMENT

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

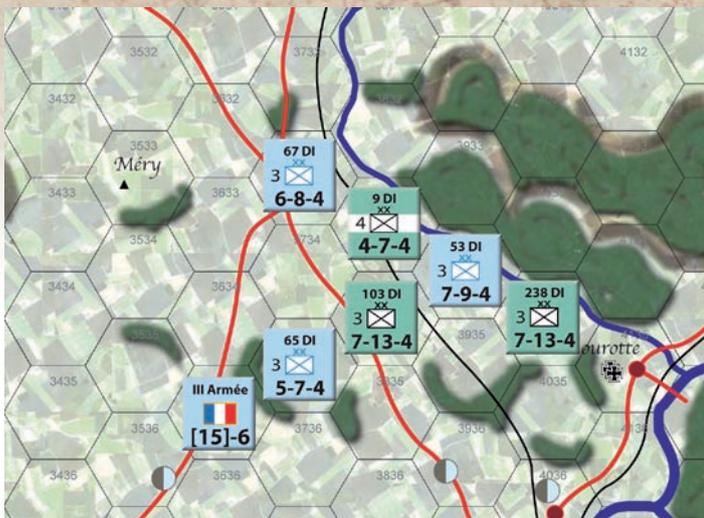
Les QG d'Armée doivent tout d'abord tracer une ligne de ravitaillement, composée d'hex adjacents, d'une longueur illimitée, rejoignant une source de ravitaillement. La ligne de ravitaillement ne peut traverser une unité ennemie ou une ZdC ennemie sauf si celle-ci est occupée par une unité amie.

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

Les sources de ravitaillement de chaque camp sont indiquées par les symboles correspondant sur les bords de la carte, Nord et Est pour les allemands, Nord, Ouest, et Sud de la carte, pour les alliés.

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

**Exemple**: Le commandement de la Xème Armée française trace une ligne de ravitaillement valide (libre d'unité ennemie et de ZdC ennemie) vers le bord ouest de la carte. Toutes les unités françaises sont dans le rayon de commandement de leur QG à l'exception de la 35ème DI qui est hors ravitaillement. En



effet, les 28<sup>ème</sup> et 103<sup>ème</sup> DI allemandes projettent leur ZdC dans l'hex 0615 bloquant ainsi tout ravitaillement. Seule la présence d'unités françaises dans cet hex permettrait d'assurer le ravitaillement de la 35<sup>ème</sup> DI française.

Ravitaillement direct via les sources de ravitaillement : une unité peut être ravitaillée directement par une source de ravitaillement de son camp. Chaque source de ravitaillement est considérée comme un QG ayant un RdC de 10 hex. Toutes les règles ci-dessus s'appliquent pour déterminer si l'unité se situe dans le RdC de la source de ravitaillement.

## 9.2 EFFET DE L'ABSENCE DE RAVITAILLEMENT SUR UNE UNITÉ DE COMBAT



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

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

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

## 9.3 EFFET DE L'ABSENCE DE RAVITAILLEMENT SUR UNE UNITÉ DE SUPPORT

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

## 10.0 MÉTÉO

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

- 2 - 6 : beau temps
- 7 : brouillard matinal puis beau temps
- 8 : mauvais temps en mars, beau temps en avril
- 9 - 12 : mauvais temps



Le marqueur Météo est placé sur la case correspondante de l'aire de jeu. Le résultat "brouillard matinal" n'a d'effet que pendant les phases du joueur ayant l'initiative :

- aucun joueur ne peut déplacer de groupement aérien lors la phase de mouvement du joueur ayant l'initiative.
  - lors des phases de combat et d'exploitation du joueur ayant l'initiative, celui-ci subit un point de dommage de moins sur la table de résolution des combats.
- Pour le reste de la séquence opérationnelle (phases du joueur en réaction), la météo est "beau temps".

Le résultat "mauvais temps" interdit l'utilisation de l'aviation.

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

## 11.0 MOUVEMENT

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

### 11.1 GÉNÉRALITÉS

#### 11.1.1 PRINCIPES DE BASE

Au cours de la phase de mouvement d'un joueur, celui-ci peut déplacer n'importe lesquelles de ses unités jusqu'à la limite de leur capacité de mouvement. Un joueur peut déplacer ses unités individuellement ou en pile. Les unités qui sont déplacées en pile doivent commencer leur mouvement dans un même hexagone.

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

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

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

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

#### 11.1.2 MOUVEMENT MINIMUM

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

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

#### 11.1.3 MOUVEMENT PAR ROUTE

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

#### 11.1.4 MOUVEMENT PAR RAIL

Il n'y a pas de déplacement par rail dans Somme 1918 – Bloody Spring. Le réseau ferroviaire sert uniquement au déplacement des artilleries d'armée. Pour se déplacer par rail lors de la phase d'exploitation, l'artillerie d'armée en mode offensive doit pouvoir tracer un chemin suivant le réseau ferroviaire jusqu'à une source de ravitaillement amie. La présence d'unité ennemie adjacente ou sur la voie ferrée empêche l'utilisation du réseau.

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

#### 11.1.5 ARRIVÉE DES RENFORTS

Chaque scénario indique quels renforts sont disponibles pour chaque camp. Les renforts arrivent lors de la phase de mouvement soit par un bord de carte, soit directement sur un hex, comme précisé dans le scénario. Si l'unité arrive par un bord de carte, elle doit payer les points de mouvement nécessaires pour pénétrer sur le premier hex de la carte. Une unité arriv-

ant empilée ou adjacente à un QG doit être placée sur celui-ci avant tout mouvement de ce dernier.

## 11.2 MOUVEMENT DES UNITÉS DE COMBAT

### 11.2.1 MOUVEMENT ET ZONE DE CONTRÔLE

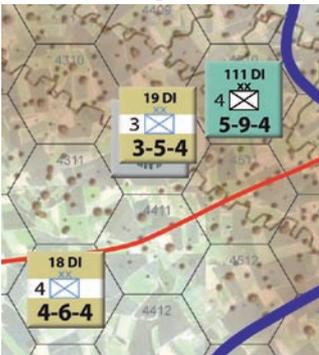
Une unité de combat amie pénétrant dans une ZdC ennemie doit immédiatement cesser son mouvement. La présence d'une autre unité amie dans l'hex n'annule pas la ZdC dans ce cas de figure. Le déplacement de ZdC en ZdC est interdit dans tous les cas de figure (y compris relève et mouvement minimum) durant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

### 11.2.2 RELÈVE

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

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

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



#### Exemple de relève :

La 201ème DI allemande exerce une ZdC dans les six hex adjacents. La 10ème DI française commence sa phase de mouvement en ZdC ennemie. La 12ème DI française est déplacée durant cette phase sur l'hex de la 10ème DI, pénètre en ZdC et termine donc son mouvement. Le joueur Allié a alors le choix de relever la 10ème DI et de la déplacer immédiatement. Si cette option n'est pas exercée, la 10ème DI ne pourra se déplacer à moins qu'une autre unité vienne la relever. Quoi qu'il en soit, la 12ème DI a terminé son mouvement pour ce tour.

### 11.2.3 FRANCHISSEMENT DES FLEUVES

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

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

### 11.2.4 PASSERELLES

#### 11.2.4.1 Passerelles allemandes

A tout moment de son déplacement (phase de mouvement ou mouvement d'exploitation, mais pas lors d'une avance après combat), une unité de combat allemande se situant dans un hex adjacent à un cours d'eau (fleuve ou rivière) peut tenter d'établir une passerelle pour le traverser. Le joueur allemand lance un dé. Sur un résultat de 1 à 4, une passerelle est installée et le marqueur correspondant est placé dans l'hex occupé par l'unité allemande, la flèche pointant vers un bord du cours d'eau.

#### Modificateurs au dé :

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

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

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

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

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

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

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

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

#### 11.2.4.1 Passerelles alliées

Le joueur allié dispose également de deux marqueurs passerelles. Les règles pour les passerelles alliées sont identiques à celles des passerelles allemandes, à l'exception du fait que le joueur allié réussit automatiquement chaque tentative. Le joueur allié ne peut faire que deux placements de passerelle par séquence opérationnelle.

### 11.2.5 DESTRUCTION / RECONSTRUCTION DES PONTS



Seuls les ponts situés sur les fleuves peuvent être détruits.

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

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

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

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

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

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

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

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

#### Modificateur au dé :

+2 si un des 2 hex reliés par le pont est en ZdC ennemie

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

### 11.2.6 MARCHÉ FORCÉE

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

- Le déplacement s'effectue uniquement le long d'une route,

• L'unité ne rentre jamais dans un rayon de deux hex d'une unité ou d'un support ennemi.

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

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

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

### 11.2.7 MARQUEURS DÉSENGAGEMENT



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

### 11.2.8 MARQUEURS RÉSERVE



A l'issue de la phase de mouvement le joueur en phase peut, s'il le désire, placer un marqueur Réserve sur toutes ses unités de combat, qui sont à pleine force, qui ne se sont pas déplacées durant cette phase, qui ne se situent pas en ZdC ennemie et qui se trouvent dans le rayon de bombardement d'une artillerie d'armée amie en mode "Offensive" (ou du marqueur « V. Hutier », voir scénario). Le nombre de piles d'unités pouvant être mises en réserve est limité par le nombre de marqueurs réserve fournis dans le jeu. Intentionnellement, le nombre de marqueurs est différent pour les deux camps.

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

## 11.3 MOUVEMENT DES UNITÉS DE SUPPORT

### 11.3.1 MOUVEMENT DE L'ARTILLERIE

Une unité d'artillerie ne peut jamais rentrer en ZdC ennemie, même si celle-ci est occupée par une unité de combat amie. Si une unité de combat ennemie pénètre dans un hex adjacent à une unité d'artillerie seule sur sa case ou s'il ne reste plus que des unités de support dans la case du défenseur après un combat, elle est aussitôt éliminée.

Les supports d'artillerie ne peuvent pas franchir les fleuves et rivières en l'absence de pont (routier ou de chemin de fer).

#### 11.3.1.1 Artillerie d'armée en mode "Offensive"

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

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

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

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

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

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

L'artillerie d'armée en mode bombardement et l'artillerie de corps se déplacent comme des unités de combat, lors des phases de mouvement,

en respectant les contraintes ci-dessus (pont et ZdC).

#### **Exemple :**

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

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

### 11.3.2 Mouvement des Stosstruppen

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

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

Un seul pion Stosstruppen peut être affecté à chaque régiment.

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

### 11.3.3 Mouvement des QG

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

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

### 11.3.4 Mouvement des formations aériennes

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

## 12.0 - PHASE DE COMBAT

### 12.1 GÉNÉRALITÉS

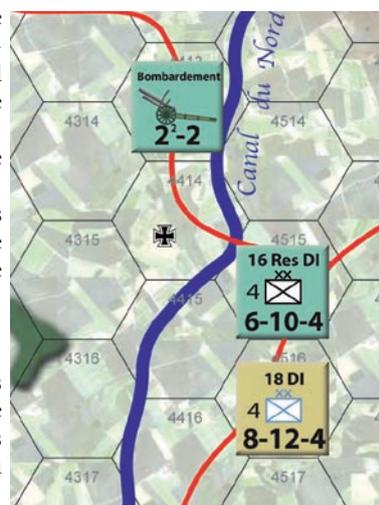
Durant la phase de combat, le joueur en phase peut attaquer des unités ennemies se trouvant adjacentes aux siennes.

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

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

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

Toutes les unités qui sont adjacentes à un hexagone occupé par une unité



ennemie peuvent participer à une attaque contre cet hex.

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

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

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

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

## 12.2 DÉROULEMENT DES COMBATS

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

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

- **Étape 1 :** Désignation de l'hex attaqué et des unités participant au combat par le joueur en phase.
- **Étape 2 :** L'attaquant désigne les artilleries qui participeront au combat.
- **Étape 3 :** Le défenseur désigne les artilleries qui participeront au combat et parmi celles-ci, celles qui effectueront un tir de contre-batterie.
- **Étape 4 :** L'attaquant indique quelles artilleries effectueront un tir de contre-batterie.
- **Étape 5 :** Bombardement éventuel de l'attaquant puis du défenseur.
- **Étape 6 :** Désignation des unités en pointe pour l'attaque et la défense.
- **Étape 7 :** Calcul du rapport de force.
- **Étape 8 :** Résolution du combat.
- **Étape 9 :** Le défenseur puis l'attaquant testent leur maîtrise tactique.
- **Étape 10 :** Le défenseur puis l'attaquant convertissent les points de dommage en résultats de combat, en tenant compte des résultats de maîtrise tactique.

### 12.2.1 – DÉSIGNATION DE L'HEX ATTAQUÉ (ÉTAPE 1)

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

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

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

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

### 12.2.2 – DÉSIGNATION DES ARTILLERIES EN ATTAQUE ET EN DÉFENSE ET BOMBARDEMENT (ÉTAPE 2,3,4 ET 5)

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

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

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

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

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

contrainte ci-dessus, l'attaquant peut placer en contre-batterie les artilleries de corps de son choix.

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

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

#### Exemple 1

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

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

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



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

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

#### Exemple 2

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

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

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



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

### 12.2.3 – DÉSIGNATION DES UNITÉS EN POINTE (ÉTAPE 6)

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

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

Si l'attaquant ne peut désigner une unité en pointe située dans le rayon de commandement d'un QG, l'attaque est aussitôt annulée. L'attaquant prend alors trois pertes sur les unités ayant le moral le plus élevé parmi celles désignées pour l'attaque.

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

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

### 12.2.4 – CALCUL DU RAPPORT DE FORCE (ÉTAPE 7)

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

#### Modificateurs des terrains :

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

#### Modificateurs de combat :

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

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

### 12.2.5 – RÉOLUTION DU COMBAT (ÉTAPE 8)

Lors de l'étape 8, le combat est résolu en utilisant la Table de Résolution des Combats (ou TRC).

L'attaquant se réfère à la TRC pour trouver la colonne sous laquelle sera résolu le combat en fonction du rapport de force obtenu lors de l'étape 7.

L'attaquant lance alors 4d6, et croise la somme des deux dés blancs avec la colonne correspondant au rapport de force. La case obtenue contient le résultat du combat. Les deux autres dés, le vert et le bleu, seront utilisés pour tester la maîtrise tactique.

#### Explication des résultats de combat.

- A# indique le nombre de points de dommage à appliquer à l'attaquant.
- D# indique le nombre de points de dommage à appliquer au défenseur.
- Une étoile "\*" indique une perte sur un Stosstruppen.

Le total des points de dommage pour chaque camp est égal à la somme des points de dommage provenant de la TRC (étape 8), modifié par les facteurs suivant :

- Météo brouillard : un point de dommage de moins pour les unités du joueur ayant l'initiative lors de sa phase de combat.
- Doctrine Foch : deux points de dommage de plus pour l'attaquant, uniquement pour l'Allié.

### 12.2.6 – MAÎTRISE TACTIQUE DU CHAMP DE BATAILLE (ÉTAPE 9)

Lors de l'étape 9, le défenseur puis l'attaquant vont tester leur maîtrise tactique du champ de bataille.

Ce concept représente la capacité des deux camps à maîtriser le combat engagé, aussi bien en attaque qu'en défense : exploitation du combat, envoi de réserves, recul tactique, etc... Les tests de maîtrise tactique sont complètement indépendants des résultats de la TRC.

Chaque camp se réfère à son dé de couleur lancé lors de l'étape précédente (bleu pour l'Allié et vert pour l'Allemand) et applique les modificateurs ci-dessous :

#### POUR LE DÉFENSEUR :

- Tranchée : +2
- Redoute : +2
- Unité de pointe d'élite : +1
- Aviation amie sur l'hex attaqué : +1
- Aviation ennemie sur l'hex attaqué : -1
- Au moins une unité du défenseur est désorganisée : -1
- Offensive Bruchmuller : -2
- Doctrine Foch : -1
- Unités de nationalités différentes : -1

#### POUR L'ATTAQUANT :

- Stosstruppen en attaque : +1
- Unité de pointe d'élite : +1
- Aviation amie sur l'hex attaqué : +1
- Aviation ennemie sur l'hex attaqué : -1
- Unités de nationalités différentes : -1
- Modificateur d'offensive : 0 à +3
- Doctrine Foch : +1
- Doctrine Pétain : -1
- Au moins une division de moral 3 en attaque : -1 (non cumulable avec le modificateur ci-dessous)
- Au moins une division de moral 2 en attaque : -2 (non cumulable avec le modificateur ci-dessous)

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

#### Résultats de maîtrise tactique

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

#### Maîtrise tactique totale (6 ou plus)

##### POUR LE DÉFENSEUR :

Possibilité de reculer jusqu'à 3 hex. Pour chaque hex, on retire 3 points de dommage au résultat du combat. Sous doctrine Foch et/ou si une unité est désorganisée, le repli est limité à deux hex maximum.

Possibilité de déplacer deux unités de combat amies (même désorganisées) hors ZdC et situées dans un rayon de 3 hex du combat, de la moitié de leur capacité de mouvement (arrondi au supérieur), y compris dans l'hex attaqué si celui-ci contient encore des unités du défenseur.

##### POUR L'ATTAQUANT :

Possibilité de placer jusqu'à deux unités en exploitation

Possibilité d'avancer d'un nombre d'hex égal à la retraite du défenseur, le premier hex devant être celui où s'est déroulé le combat.

Si le résultat est compris entre 3 et 5, la maîtrise tactique est partielle et le joueur l'ayant obtenue se voit conférer les avantages suivants :

#### Maîtrise tactique partielle (entre 3 et 5)

##### POUR LE DÉFENSEUR :

Possibilité de reculer jusqu'à 2 hex. Pour chaque hex, on retire 3 points de dommage au résultat du combat. Sous doctrine Foch et/ou si une unité est désorganisée, le repli est limité à un hex maximum.

Possibilité de déplacer une unité de combat amie (même désorganisée) hors ZdC et située dans un rayon de 3 hex du combat, de la moitié de sa capacité de mouvement (arrondi au supérieur), y compris dans l'hex attaqué si celui-ci contient encore des unités du défenseur.

##### POUR L'ATTAQUANT :

Possibilité de placer une unité en exploitation.

Possibilité d'avancer dans l'hex où s'est déroulé le combat.

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

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

#### Ordres erronés (inférieur ou égal à 0)

##### DÉ POUR LE DÉFENSEUR :

- 1 Sacrifice : une perte supplémentaire dans chaque camp.
- 2 Panique : recul d'un hex supplémentaire sans diminution des points de dommage.
- 3 Contre-attaque suicidaire : une perte supplémentaire pour le défenseur.
- 4 Débandade : 3 points de dommage de moins pour l'attaquant.
- 5 Indécision : les unités du défenseur reçoivent un marqueur Cloué.
- 6 Réserves mal orientées : l'attaquant peut déplacer d'un hex une unité du défenseur hors ZdC et située dans un rayon de 3 hex du combat

##### POUR L'ATTAQUANT :

- Combat acharné : une perte supplémentaire dans chaque camp.
- Confusion : une unité de l'attaquant est désorganisée, au choix du défenseur.
- Obstination : une perte supplémentaire pour l'attaquant.
- Panique : une unité de l'attaquant recule d'un hex.
- Manque d'enthousiasme : 3 points de dommage de moins pour le défenseur.
- Contre-ordre : le défenseur peut retirer un marqueur Exploitation ou Réserve d'une unité ou d'une pile se situant dans un rayon de 3 hex du combat.

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

## 12.2.7 – APPLICATION DES RÉSULTATS DE MAÎTRISE TACTIQUE ET DES POINTS DE DOMMAGE

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

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

restants en perte ou désorganisation (voir 12.2.8).

- Si l'attaquant a obtenu une maîtrise tactique partielle ou totale, il peut effectuer les actions correspondantes (avance après combat et placement en exploitation).

## 12.2.8 – CONVERSION DES POINTS DE DOMMAGE (ÉTAPE 10)

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

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

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

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

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

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

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

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

L'éventuel surplus est perdu.

#### Exemples :

**A)** En défense, un régiment (avec un seul pas de perte) et une division (deux pas de perte), subissent un résultat de 7 points de dommage. Le régiment a été utilisé comme une unité de pointe.

Les points de dommage s'appliquent de la façon suivante :

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

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

**C)** Un joueur attaque avec une division et un régiment en désignant le

régiment comme unité de pointe. Il subit au final 3 points de dommage. La première perte est infligée à l'unité en pointe pour deux points de dommage. Le point de dommage restant est utilisé pour désorganiser le régiment.

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

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

## 12.3 REcul APRÈS COMBAT

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

## 12.4 – AVANCE APRÈS COMBAT

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

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

En cas de maîtrise tactique partielle, l'attaquant peut occuper l'hex at-

taqué avec tout ou partie de ses unités, à condition que le défenseur ait été éliminé ou ait retraité.

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

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

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

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

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

### Exceptions :

- franchir un fleuve en l'absence de pont ou de passerelle n'est autorisé que dans le premier hex de l'avance (celui du défenseur) et ce franchissement met fin à l'avance après combat.

- une unité gravissant une crête lors du deuxième ou troisième hex d'une avance après combat devient désorganisée.

## 12.5 DÉSORGANISATION / RÉORGANISATION

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

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

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

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

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

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

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

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

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

## 13.0 – DÉSENGAGEMENT

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

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

Die roll	Result	Modificateurs :
0	*r1	-2 au dé pour une unité de moral 2
1	R3	-1 au dé pour une unité de moral 3
2	R3	+1 au dé pour une unité de moral 5
3	r2	+2 au dé pour une unité de moral 6
4	r2	+2 pour une unité de cavalerie ou un char
5	r3	+3 au dé si l'hex quitté est en tranchées,
6	r3	+1 au dé si l'hex quitté est en ville
7	r3	-3 au dé si les six hex qui entourent l'unité sont occupés par des unités ennemies ou par leur ZdC. La présence d'une unité amie annule les ZdC ennemies.
		-2 au dé si une unité désorganisée ou en réorganisation est présente dans la pile

#### Explication des résultats :

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

r1 : la pile recule de 1 hex.

r2 : la pile recule de 1 ou 2 hex.

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

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

Le recul s'effectue dans les conditions d'une retraite après combat. Toutes les règles concernant la retraite après combat s'appliquent, à l'exception des unités reculant de deux ou trois hex suite à un résultat r2 ou r3, qui ne sont pas désorganisées. Il est possible d'effectuer un désengagement à travers des ZdC ennemies au prix des pertes prévues en 12.3, les ZdC ennemies étant annulées par une unité amie.

## 14.0 – EXPLOITATION

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

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

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

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

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

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

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

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

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

### 14.1 COMBATS D'EXPLOITATION

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

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

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

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

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

### 14.2 MOUVEMENTS D'EXPLOITATION

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

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

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

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

### 14.3 AJUSTEMENT DES MARQUEURS

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

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

## 15.0 – LES UNITÉS DE SUPPORT

### 15.1 LES QG

Les QG se déplacent comme indiqué au chapitre 11.3.3.

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

### 15.2 L'ARTILLERIE

#### 15.2.1 MOUVEMENT

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

#### 15.2.2 BOMBARDEMENT

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

L'attaquant, puis le défenseur, lancent alors un dé et consultent la table de bombardement :

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

#### Modificateurs :

- Préparation d'artillerie Bruchmuller : +3 au dé uniquement pour la première séquence opérationnelle.
- Défenseur en tranchées : -2 au dé
- Défenseur en ville : -1 au dé
- Si toutes les unités de l'hex sont sous doctrine Pétain (unités françaises uniquement) : -1 au dé
- Support aérien en observation : 1 colonne à droite

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

Les résultats sont exprimés en termes de points de dommage.

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

### 15.2.3 ACTIVATION DE L'ARTILLERIE D'ARMÉE

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

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

## 15.3 LES STOSSTRUPPEN

Le mouvement des Stosstruppen est décrit au paragraphe 11.3.2

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

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

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

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

Une perte sur un pion Stosstruppen élimine celui-ci.

## 15.4 LES CHARS

### 15.4.1 LES CHARS ALLIÉS

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

Les chars exercent une ZdC ; ils ne peuvent être désorganisés.

Durant un combat, ils apportent leur potentiel d'attaque et de défense au même titre que l'infanterie. En attaque, ils bénéficient de capacités spéciales :

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

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

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

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

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

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

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

L'emploi des chars en attaque est limité par le terrain. Ils ne peuvent pas

franchir une crête ou un cours d'eau sans l'aide d'un pont. Les attaques dans une ville, à travers une crête ou un cours d'eau sont interdites.

#### 15.4.2 LES CHARS ALLEMANDS

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

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

## 16.0 - DÉCOMPTE DES POINTS DE VICTOIRE ET FIN DE TOUR

Si ce tour est le dernier du scénario, les joueurs procèdent au décompte des points de victoire et déterminent le vainqueur de la partie. Dans le cas contraire, le marqueur Tour est avancé d'une case et un nouveau tour commence. Les conditions de victoire sont décrites dans chaque scénario.

## 17.0 - AVIATION

Les règles d'aviation sont optionnelles pour les scénarios. Elles ont été entièrement réécrites dans le cadre de Somme 1918 – Bloody Spring.

### 17.1 SUPPORTS AÉRIENS DISPONIBLES

Les scénarios précisent quels sont les supports aériens disponibles pour chaque camp. En début de partie, les supports aériens sont placés dans leur case « Supports Disponibles » correspondante. Les supports aériens arrivant en renfort sont placés dans cette même case en début de séquence administrative.

Lors de la phase de « Supériorité Aérienne » de chaque séquence administrative, tous les supports aériens présents en case « Missions aériennes pour le tour » sont replacés dans leur case « Supports Disponibles » respective. Puis, le joueur en phase lance un dé et consulte la table de supériorité aérienne. Le résultat du dé modifié donne le nombre d'avions disponibles pour le tour, pour un camp donné. Le joueur concerné choisit au hasard le nombre de supports aériens obtenus parmi ceux disponibles dans la case « Supports Disponibles » et les place dans la case « Missions aériennes pour le tour ». Si le nombre indiqué par la table est supérieur au nombre de supports aériens disponibles, le joueur concerné récupère l'ensemble de ses supports.

Les supports aériens en case « Missions aériennes pour le tour » sont les seuls à pouvoir effectuer des missions (si la météo le permet, voir 10.0), telles que décrites en 17.2.

Un support aérien utilisé pour une mission reste en place dans l'hex jusqu'à la fin de la séquence opérationnelle en cours.

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

Un support aérien en mission peut être placé dans un rayon de 15 hex d'un QG de la même nationalité, au tout début de la phase de mouvement (du joueur ayant l'initiative ou de son adversaire).

A l'issue de chaque mission, un test est effectué. Le joueur auquel appartient le support lance alors un dé. Sur un résultat de 1 ou 2, le support aérien est replacé en case « Missions aériennes pour le tour ». Sur un autre résultat, il est replacé dans sa case « Supports Disponibles ».

### 17.2 MISSION DES SUPPORTS AÉRIENS

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

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

dans l'hex subit une perte supplémentaire.

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

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

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

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

## SCENARIO 1 – V. HUTIER STRIKES

### • Durée :

Le scénario dure 1 tour, du 21 mars au 23 mars. (tour 1).

### • Surface de jeu

La carte Somme est utilisée, du bord sud de la carte, à la rangée d'hex xx17 incluse

### • Placement initial

Les unités utilisées pour ce scénario sont uniquement celles dont l'hex de placement est suivi d'un symbole « \* » sur les aides de jeu de placement.

### • Renforts britanniques

Tour 1, 1ère phase opérationnelle :

- 1ère Cav DC /2, 2 tanks Mark IV en 44.17.

### • Règles spéciales

#### 1 – Offensive :

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

- modificateurs d'offensives : +3 / +2 / +1

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

Le joueur allemand bénéficie d'un pion Bruchmuller lors de la 1ère séquence opérationnelle. Le pion doit être placé sur une artillerie d'armée dans le rayon de commandement du QG de la XVIIIème armée. Le bonus Bruchmuller ne s'appliquera que pour cette artillerie.

#### 2 – Météo et Doctrine :

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

Les doctrines des troupes alliées sont les suivantes :

- Français : doctrine Foch

- Britanniques : doctrine en évolution

#### 3 – Coopération interalliées

Au début de l'offensive allemande, les Alliés ne disposaient pas d'un commandement unifié, et malgré quelques accords stratégiques, chaque nation gardait son indépendance. La nomination de Foch lors de la conférence de Doullens renforça la coopération interalliée sans pour autant la rendre totale.

Les règles suivantes s'appliquent pour tout le scénario :

• Restriction relative à l'empilement :

- Les unités de nations différentes ne peuvent jamais s'empiler ensemble. En cas de retraite sur une unité d'une autre nation, la retraite se poursuit d'un hex supplémentaire. Les unités traversées et celles reculant sont désorganisées à la fin de la retraite.

• Restrictions relative au combat :

- Les unités de nations différentes ne peuvent jamais attaquer ensemble

- Les unités d'artillerie d'une nation ne peuvent participer en attaque ou en défense à un combat auquel participe une unité d'une autre nation.

- Les supports aériens d'une nation ne peuvent conduire de missions aériennes pour le compte d'une autre nation.

- L'événement « meilleure organisation » ne peut s'appliquer qu'aux unités d'une seule nation.

Précision : Les unités canadiennes, australiennes et néo-zélandaises sont considérées comme anglaises dans le cadre de ces règles.

#### 4 – Le général v. Hutier

Le général v. Hutier maîtrisait parfaitement l'emploi des nouvelles techniques de combat pour les avoir expérimentées sur les fronts russes et italiens. Il sut également s'entourer du Colonel Bruchmuller, expert dans l'emploi de l'artillerie.

A l'issue du placement initial, le pion v. Hutier est placé sur le QG de la XVIIIème armée. Il ne pourra pas quitter ce QG pour toute la partie. Si le QG sur lequel est placé v. Hutier est éliminé, celui-ci est retiré du jeu.

Le pion v. Hutier donne les avantages suivants :

- Seuls les combats se déroulant dans un rayon de 8 hex du QG où est empilé v. Hutier peuvent bénéficier des avantages conférés par les Stoss (bonus au combat, à la MT, avance après combat en ZdC).

- Les autres combats impliquant des Stoss ne bénéficient pas de bonus

particulier. Cependant, une perte peut être prise par combat sur un Stoss, comme l'autorisent les règles de base.

- le pion « Bruchmuller » doit être placé dans le rayon de commandement du QG de v. Hutier.

- lors d'une offensive, les unités de combat situées dans un rayon de 4 hex du QG de v. Hutier peuvent être placées en réserve.

5 – supports aériens

Le joueur allemand place automatiquement 2 supports aériens dans la case « missions aériennes pour le tour »

6 – Redoutes

Le joueur allié dispose initialement de 5 pions « redoute ». Les unités alliées situées sur cet hex bénéficie d'un bonus de +2 à leur Maîtrise Tactique.

Les pions « redoute » sont éliminés dès que leur hex ne contient plus d'unité allié.

Conditions de victoire

Le joueur allemand gagne s'il contrôle les deux hex de part et d'autre d'un pont (routier ou ferroviaire) sur le canal du nord (de 44.31 à 42.19)

## SCENARIO 2 – OPERATION MICHAEL

Ce scénario retrace la première offensive allemande du printemps 1918, qui vit la destruction de la Vème armée britannique.

### • Durée

Le scénario dure 4 tours, du 21 mars au 1er avril. (tour 1 à tour 4 inclus).

### • Surface de jeu

Toute la carte Somme est utilisée

### • Placement initial

Toutes les unités de l'aide de jeu de placement sont utilisées pour ce scénario.

### • Renforts français

Tour 2, séquence administrative :

- un support aérien français.

Tour 2, 1ère phase opérationnelle :

- 35ème DI /4, 55ème DI /3, 125ème DI /3 par un hex du bord sud de la carte..

- une artillerie de corps par un hex du bord sud de la carte..

Tour 2, 3ème phase opérationnelle :

- 1ère DI /4, 22ème DI /4, 36ème DI /4, une artillerie d'armée, une artillerie de corps par un hex du bord sud de la carte..

Tour 3, séquence administrative :

- deux supports aériens français (voir règle spéciale ci-dessous).

Tour 3, 1ère phase opérationnelle :

- 4ème DC /2, 5ème DC /2, 12ème DI /4, QG VIème Armée par un hex du bord sud de la carte..

Tour 3, 2ème phase opérationnelle :

- 53ème DI /3, 38ème DI (3 régiments) /5, 56ème DI (3 régiments) /5, une artillerie d'armée, une artillerie de corps par un hex du bord sud de la carte..

Tour 3, 3ème phase opérationnelle :

- 166ème DI /3, 70ème DI (3 régiments) /5, 133ème DI (3 régiments) /5, une artillerie de corps par un hex du bord sud de la carte..

Tour 4, 1ère phase opérationnelle :

- 1DCP/4, 29ème DI (3 régiments) /5, 45ème DI (3 régiments) /5, 67ème DI /3, 77ème DI /4, 127ème DI /3, QG Ière Armée, une artillerie d'armée, une artillerie de corps par un hex du bord sud de la carte..

### • Renforts britanniques

Tour 2, 1ère phase opérationnelle :

- 8ème DI /3, en 26.31.

Tour 2, 2ème phase opérationnelle :

- 35ème DI /3, en 25.30.

- 42ème DI /3, une artillerie de corps en 26.02.

Tour 2, 3ème phase opérationnelle :

- NZ DI (3 régiments) /5, une artillerie de corps en 25.30.  
 Tour 3, 1ère phase opérationnelle :  
 - 32èmeDI /4, 4ème AUS DI (4ème Brigade) /6, une artillerie de corps en 26.02.  
 - 12èmeDI /4, en 25.30.  
 Tour 3, 2ème phase opérationnelle :  
 - 1ère CAN DI (3 régiments) /5, une artillerie d'armée en 26.02.  
 Tour 4, 1ère phase opérationnelle :  
 3ème AUS DI (3 Brigades) /6, 37èmeDI (8-12-4) /4 par un hex du bord nord de la carte, à l'ouest de l'hex 3701 compris.

#### • Arrivée alternative des renforts français et britanniques.

Au choix du joueur allié, un maximum de 2 divisions (une artillerie compte pour une division) par séquence opérationnelle peut arriver directement sur, ou adjacent à, un QG allié de leur nationalité situé sur une route ou une voie ferrée menant à un bord sud ou ouest de la carte. Cette limite de 2 divisions est globale pour les deux nationalités.

#### • Renforts allemands

Tour 1, 3ème phase opérationnelle :  
 - 12ème DI /4, empilée ou adjacente avec un QG allemand.  
 Tour 2, 2ème phase opérationnelle :  
 - 16ème Bav DI /4, 26ème Res DI /4, 33ème DI (3 régiments) /5. Retirer deux artilleries de corps de la carte.  
 Tour 3, 2ème phase opérationnelle :  
 - 241ème DI /2, 243ème DI /3, 2 Guard DI (3 régiments) /6, 26ème DI (3 régiments) /5, 52ème DI (3 régiments) /5 empilées ou adjacentes avec un QG allemand.

Tour 4, 1ère phase opérationnelle :  
 - 75ème Res DI /2, 242ème DI /3, 2 Bav DI (3 régiments) /6, empilées ou adjacentes avec un QG allemand.

#### • Règles spéciales

##### 1 – Offensive :

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

- nombre d'artilleries d'armée placées en mode "offensive" : 2. L'une de ses deux artilleries d'armée doit obligatoirement être celle placée en 4307,
- modificateurs d'offensives :  
 +1 / 0 / 0 pour l'artillerie en 4307  
 +3 / +2 / +1 pour l'autre artillerie

Le joueur allemand bénéficie de l'événement Bruchmuller tel que décrit en 15.2.2. Le pion doit être placé sur une artillerie d'armée dans le rayon de commandement du QG de la XVIIIème armée.

Au tour 2 et 3, le joueur allemand doit lancer une offensive aux caractéristiques suivantes :

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

Au tour 4, le joueur allié PEUT lancer une offensive aux caractéristiques suivantes :

- modificateurs d'offensives : +1 / 0 / 0
- nombre d'artilleries d'armée placées en mode "offensive" : 1. L'artillerie d'armée doit être française.

##### 2 – Météo et Doctrine :

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

Les doctrines des troupes alliées sont les suivantes :

- Français : doctrine Foch
- Britanniques : doctrine en évolution

##### 3 – Les réticences de Pétain

Pétain était extrêmement réticent quant à l'envoi de renfort à Haig, surtout au vue de la débâcle anglaise des premiers jours.

A partir du tour 2, avant chaque phase de mouvement allié, le joueur allié lance un dé et se reporte à la table suivante :

- 1-4 : pleine coopération. Aucun effet
- 5 : les britanniques doivent tenir ! Le joueur allié déplace tout d'abord toutes ses unités, à l'exception des unités françaises. S'il n'a placé plus de

trois marqueurs « désengagement », il peut alors déplacer ses unités françaises. Si au moins quatre marqueurs « désengagement » ont été placés, les unités françaises ne peuvent pas bouger.

6 : les britanniques doivent se battre ! Le joueur allié déplace tout d'abord toutes ses unités, à l'exception des unités françaises. S'il le désire, il doit alors déclarer deux combats (par exception aux règles de base) engageant des unités britanniques et dont le rapport de force initiale, avant bombardements, est de 1/1 minimum. Si ces combats sont déclarés, il peut alors déplacer ses unités françaises. Dans le cas contraire, les unités françaises ne peuvent pas bouger.

##### 4 – Marqueurs « Sans artillerie »

Ces marqueurs sont placés sur toutes les unités françaises arrivant au tour 2 ou à la séquence 1 du tour 3.

Les unités de combat sur lesquelles est placé un marqueur « sans artillerie » subissent les modifications suivantes :

- moral : -1
- Attaque et Défense : divisées par 2 (arrondies au supérieure)
- Mouvement : +2

Au début de la phase de combat allemande, le joueur allié lance un dé pour chaque unité avec un marqueur sans artillerie :

- sur un résultat de 1 ou moins, le marqueur est retiré
- sur un résultat de 2 ou plus, le marqueur reste en place.

Modificateurs au dé :

- Unité sur une voie ferrée : -2
- Unité sur une route : -1
- Unité sur un terrain autre que terrain clair : +1

##### 5 – Coopération interalliées

Au début de l'offensive allemande, les Alliés ne disposaient pas d'un commandement unifié, et malgré quelques accords stratégiques, chaque nation gardait son indépendance. La nomination de Foch lors de la conférence de Doullens renforça la coopération interalliée sans pour autant la rendre totale.

Les règles suivantes s'appliquent pour tout le scénario :

- Restriction relative à l'empilement :  
 - Les unités de nations différentes ne peuvent jamais s'empiler ensemble. En cas de retraite sur une unité d'une autre nation, la retraite se poursuit d'un hex supplémentaire. Les unités traversées et celles reculant sont désorganisées à la fin de la retraite.
- Restrictions relative au combat :  
 - Les unités de nations différentes ne peuvent jamais attaquer ensemble  
 - Les unités d'artillerie d'une nation ne peuvent participer en attaque ou en défense à un combat auquel participe une unité d'une autre nation.  
 - Les supports aériens d'une nation ne peuvent conduire de missions aériennes pour le compte d'une autre nation.  
 - L'événement « meilleure organisation » ne peut s'appliquer qu'aux unités d'une seule nation.

Précision : Les unités canadiennes, australiennes et néo-zélandaises sont considérées comme anglaises dans le cadre de ces règles.

##### 6 – Le général v. Hutier

Le général v. Hutier maîtrisait parfaitement l'emploi des nouvelles techniques de combat pour les avoir expérimentées sur les fronts russes et italiens. Il sut également s'entourer du Colonel Bruchmuller, expert dans l'emploi de l'artillerie.

A l'issue du placement initial, le pion v. Hutier est placé sur le QG de la XVIIIème armée. Il ne pourra pas quitter ce QG pour toute la partie. Si le QG sur lequel est placé v. Hutier est éliminé, celui-ci est retiré du jeu.

Le pion v. Hutier donne les avantages suivants :

- Seuls les combats se déroulant dans un rayon de 8 hex du QG où est empilé v. Hutier peuvent bénéficier des avantages conférés par les Stoss (bonus au combat, à la MT, avance après combat en Zdc).
- Les autres combats impliquant des Stoss ne bénéficient pas de bonus particulier. Cependant, une perte peut être prise par combat sur un Stoss, comme l'autorisent les règles de base.
- le pion « Bruchmuller » doit être placé dans un rayon de 8 hex du QG

où est empilé v. Hutier.

- lors d'une offensive, les unités de combat situées dans un rayon de 4 hex du QG de v. Hutier peuvent être placées en réserve.

#### 7 – Supports aériens

Le joueur allié débute le jeu avec 2 supports aériens dans sa case « Supports Disponibles » de l'aide de jeu.

Le joueur allemand débute le jeu avec 3 supports aériens et le pion Baron Rouge dans sa case « Supports Disponibles » de l'aide de jeu.

Au tour 3, la table de supériorité aérienne n'est pas utilisée. Le joueur allié place simplement ses 3 supports aériens français et un support aérien anglais disponibles dans la case « Mission aérienne » pour le tour.

#### 8 – Redoutes

Le joueur allié dispose initialement de 5 pions « redoute ». Les unités alliées situées sur cet hex bénéficie d'un bonus de +2 à leur Maîtrise Tactique.

Les pions « redoute » sont éliminés dès que leur hex ne contient plus d'unité allié.

#### • Conditions de victoire

- Victoire stratégique allemande : Dès que le joueur allemand capture Amiens, la partie s'arrête sur une victoire stratégique allemande.

- Victoire opérationnelle allemande : A la fin de la partie, le joueur allemand a une unité présente dans Arras OU il dispose d'au moins une unité ravitaillée dans un rayon de 3 hex de la voie de chemin de fer allant de l'hex 1326 à Amiens. Si l'allemand remplit ces deux conditions à la fin de la partie, il remporte une victoire stratégique.

- Victoire tactique : Si aucune de ces victoires n'est obtenue, les joueurs vont se départager en fonction des hex capturés suivants :

Corbie(3119) / Villers-Bretonneux (3121)/ Saint Just (3034)/ Montdidier (3329) / Cuvilly (3733) / Thourotte (4135) / Roye (3927) / Noyon (4531) / Chauny (5130)/ Tergnier (5228)/ Ham (4725)/ Péronne (4318)/ Albert (3517) / Bapaume (4012) / Achicourt (3806) / Saint Laurent Blangy (3905).

Le joueur allemand compte 1 point par hex en sa possession. Il rajoute 2 points de victoire si le joueur allié a déclaré une offensive au tour 4.

• 16 points ou plus: grande victoire tactique allemande

• Entre 11 et 15 points : victoire tactique allemande

• 9 ou 10 points : match nul

• Moins de 9 points : victoire tactique alliée.

## SCENARIO 3 – THE FINAL PUSH

Ce scénario retrace le dernier effort fourni par les allemands pour s'emparer d'Amiens et la forte contre-offensive alliée qui mettra un terme final à l'opération Michael.

#### • Durée

Le scénario dure 3 tours, du 31 mars au 8 avril. (tour 5 à tour 7 inclus).

#### • Surface de jeu

La partie se joue au sud de la Somme

#### • Placement initial Allié

Voir gamebox

#### • Placement initial Allemand

Voir gamebox

#### • Renforts français

Tour 5, 1ère phase opérationnelle :

- 2DCP/3, 162ème DI /4, 163ème DI /3 par un hex du bord sud de la carte.

Tour 6, 1ère phase opérationnelle :

- 169ème DI (3 régiments) /5, 15ème DI /4, 17ème DI /2, une artillerie de corps par un hex du bord sud de la carte.

Tour 7, 1ère phase opérationnelle :

- 64ème DI (6-8-4) /3, 65ème DI (5-7-4) /3, par un hex du bord sud de la carte.

#### • Arrivée alternative des renforts français et britanniques.

Au choix du joueur allié, un maximum de 2 divisions (une artillerie compte pour une division) par séquence opérationnelle peut arriver directement sur, ou adjacent à, un QG allié de leur nationalité situé sur une route ou une voie ferrée menant à un bord sud ou ouest de la carte. Cette

limite de 2 divisions est globale pour les deux nationalités.

#### • Renforts allemands

Tour 5, 1ère phase opérationnelle :

- 5ème Res DI(7-10-4) /4, 3ème Bav DI(10-13-4) /4, 9ème Bav Res DI(7-7-4) /4, 14ème DI(7-13-4) /4, 51ème Res DI(7-10-4) /4, 54ème DI(7-11-4) /4, 80ème Res DI(7-10-4) /3, 204ème DI(7-10-4) /3, deux artilleries de corps.

Ces unités sont placées dans un rayon de 5 hex d'un QG allemand, et à au moins trois hex de distance d'une unité ennemie.

Tour 6, 1ère phase opérationnelle :

- 5ème Bav Res DI /4, empilées ou adjacentes avec un QG allemand.

Tour 7, 1ère phase opérationnelle :

- 200ème DI (10-16-4) /4, empilées ou adjacentes avec un QG allemand.

#### • Règles spéciales

##### 1 – Offensive :

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

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

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

Au tour 7, le joueur allié PEUT lancer une offensive aux caractéristiques suivantes :

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

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

- De plus, le joueur allié place sur ou adjacent à un QG français les unités suivantes :

2 chars Schneider, 2 chars Saint-Chamond.

##### 2 – Météo et Doctrine :

Le jet de météo est effectué normalement au début du tour 5.

Les doctrines des troupes alliées sont les suivantes :

- Français : doctrine Foch

- Britanniques : doctrine en évolution

##### 3 – Le général v. Hutier

Le général v. Hutier maîtrisait parfaitement l'emploi des nouvelles techniques de combat pour les avoir expérimentées sur les fronts russes et italiens. Il sut également s'entourer du Colonel Bruchmuller, expert dans l'emploi de l'artillerie.

A l'issue du placement initial, le pion v. Hutier est placé sur le QG de la XVIIIème armée. Il ne pourra pas quitter ce QG pour toute la partie. Si le QG sur lequel est placé v. Hutier est éliminé, celui-ci est retiré du jeu.

Le pion v. Hutier donne les avantages suivants :

- Seuls les combats se déroulant dans un rayon de 8 hex du QG où est empilé v. Hutier peuvent bénéficier des avantages conférés par les Stoss (bonus au combat, à la MT, avance après combat en ZdC).

- Les autres combats impliquant des Stoss ne bénéficient pas de bonus particulier. Cependant, une perte peut être prise par combat sur un Stoss, comme l'autorisent les règles de base.

- lors d'une offensive, les unités de combat situées dans un rayon de 4 hex du QG de v. Hutier peuvent être placées en réserve.

##### 4 – Supports aériens

Le joueur allié débute le jeu avec 2 supports aériens anglais et 3 supports aériens français dans sa case « Supports Disponibles » de l'aide de jeu.

Le joueur allemand débute le jeu avec 3 supports aériens et le pion Baron Rouge dans sa case « Supports Disponibles » de l'aide de jeu.

##### 5 – Coopération interalliées

Les unités françaises et britanniques sont considérées comme étant de même nationalité et peuvent s'empiler et combattre ensemble.

#### • Conditions de victoire

Chaque joueur fait la somme des croix de fer capturées dans les hex contrôlés initialement par son adversaire. Le joueur ayant capturé le plus de croix de fer remporte la partie.

Si le joueur allié a choisi de lancer une offensive, il doit avoir capturé au moins deux croix de fer de plus que son adversaire pour gagner. S'il n'en capture qu'une de plus, la partie est un match nul.

Si chaque joueur obtient la même somme ou si aucune croix de fer n'a été capturée, la partie se conclut sur un match nul

# RÈGLES AVANÇÉES

## A - PRÉSENTATION DES RÈGLES AVANÇÉES

Les règles avancées permettent de simuler l'ensemble de l'opération Michael du 21 mars au 8 avril, date à laquelle l'offensive des Flandres est lancée (Opération Georgette).

Les règles avancées introduisent de nouveaux concepts permettant de simuler les particularités de cette campagne : la coordination alliée, l'évolution de la doctrine d'emploi des Stosstrupen et l'ensemble des événements extérieurs impactant directement la campagne.

Les règles avancées ne rendent pas le jeu plus complexe. Elles sont organisées de façon à ce que les joueurs puissent les apprendre au fur et à mesure dans la plupart des cas. De plus, une grande partie des nouvelles règles est directement intégrée dans la description des événements aléatoires. Il est donc fortement conseillé de prendre connaissance des événements aléatoires au moment où ceux-ci rentrent en jeu, pour se laisser le plaisir de la surprise et de la découverte.

Les chapitres des règles avancées sont précédés d'une lettre pour les différencier des règles de base.

En cas de contradiction, les règles avancées prévalent sur les règles de base.

**Note M18 :** les règles avancées de S18 sont très différentes de celles de M18. La principale raison en est la durée de l'Opération Michael, une quinzaine de jours, qui ne permet pas d'exploiter pleinement les règles de gestion de campagne de M18.

De même, les conditions de victoire sont jugées différemment et ne dépendent plus de la réussite de chaque offensive, mais du résultat final de la campagne.

Le prochain volet de la série, simulant l'offensive des Flandres, pourra être joué dans le cadre d'une grande campagne groupant Somme et Flandres en utilisant de nouvelles règles avancées, issues du retour d'expérience des deux jeux.

## DESCRIPTION DES NOUVELLES AIDES DE JEU

Chaque joueur dispose à présent d'une nouvelle aide de jeu où figurent les éléments suivants :

- pour le joueur allemand, une case Réserve Stratégique, où peuvent être placées des unités suite à l'utilisation d'un événement « offensive », « meilleure organisation » ou « réserve stratégique ».
- pour le joueur allemand, une case Objectifs Allemands, pour placer les marqueurs « objectif allemand » capturés.
- une case Unités Détruites et une table de Remplacement, permettant de faire revenir en jeu des unités éliminées.
- une case pour stocker les événements en main.

## MISE EN PLACE DE LA CAMPAGNE

Les joueurs procèdent au placement initial de leurs troupes en suivant les indications fournies dans le scénario de campagne.

Les marqueurs « objectif allemand » sont placés dans une pioche et placés aléatoirement suivant les indications du scénario, face « croix de fer » visible.

Les joueurs disposent de leurs événements aléatoires comme décrit en C.2.

## GLOSSAIRE

**Réserve Stratégique :** case permettant de repositionner provisoirement des unités afin de pouvoir les faire rentrer en renfort lors d'une offensive.

**Marqueur offensive :** marqueur permettant de lancer une offensive en définissant ses caractéristiques. Les marqueurs « offensive » sont obtenus par le tirage des événements aléatoires.

**Initiative :** l'initiative permet de jouer en premier lors d'un tour. L'initiative appartient au joueur ayant lancé la dernière offensive.

**Case unités détruites :** Case où sont placés les unités précédemment détruites. Elles peuvent revenir en jeu grâce à la table de Remplacement.

**Évènements aléatoires :** marqueurs tirés aléatoirement par les joueurs à chaque tour pour simuler les aléas de la campagne. Les événements ont une grande incidence sur le déroulement du jeu.

## B - NOUVELLE SÉQUENCE DE JEU

La séquence de jeu des règles avancées se décompose comme suit :

### SÉQUENCE ADMINISTRATIVE

- Tirage des événements aléatoires
- Déclaration et mise en place des offensives ; initiative
- Phase de ravitaillement
- Optionnel : Phase de préparation des offensives du joueur en réaction
- Phase de remplacement
- Phase de renfort
- Phase de supériorité aérienne

### 1ÈRE SÉQUENCE OPÉRATIONNELLE

- Météo
- Mouvement du joueur ayant l'initiative
- Combat du joueur ayant l'initiative
- Désengagement du joueur ayant l'initiative
- Exploitation du joueur ayant l'initiative
- Mouvement du joueur en réaction
- Combat du joueur en réaction
- Désengagement du joueur en réaction
- Exploitation du joueur en réaction

### 2ÈME SÉQUENCE OPÉRATIONNELLE

(si une offensive est déclarée) idem séquence précédente

### 3ÈME SÉQUENCE OPÉRATIONNELLE

(si une offensive est déclarée) idem séquence précédente

### SÉQUENCE FIN DE TOUR

## C - PHASE DE TIRAGE DES ÉVÈNEMENTS ALÉATOIRES

### C.1. DESCRIPTION DES ÉVÈNEMENTS ALÉATOIRES

Chaque camp possède ses propres événements, différenciables par la couleur des pions et par le symbole dessiné sur le recto : cocarde pour les Alliées, croix de fer pour les Allemands.

Chaque événement est décrit précisément dans les aides de jeu de chaque camp.



**RECTO**

(le nom de l'événement, ici *Charge of the Canadian Cavalry*)



**VERSO**

(indique le tour où l'événement est mis dans la pioche du joueur, ici 3)

De plus chaque événement est caractérisé dans sa description par un ou plusieurs symboles, rappelés sur les aides de jeu de chaque camp :

@ : l'événement doit être joué dans le tour si les conditions sont réunies. Il est remis dans la pioche autrement.

£ : l'événement peut être gardé pour un tour ultérieur ou être remis dans la pioche.

# : l'événement ne peut se produire qu'une seule fois

% : l'événement est remis dans la pioche après utilisation ou est écarté volontairement par le joueur.

\$ : l'événement doit être remis dans la pioche.

## C.2. MISE EN PLACE DES ÉVÉNEMENTS ALÉATOIRES

Au début de la partie, chaque joueur trie ses événements en fonction du numéro figurant au recto. Les événements portant le numéro 1 sont placés dans deux récipients opaques, un pour chaque camp.

Les autres événements sont placés sur la piste des tours, en fonction des numéros figurant au recto des pions.

Au début de chaque tour, les joueurs rajouteront dans leur récipient opaque les événements aléatoires figurant dans la case du tour en cours.

Ces récipients opaques représentent la pioche de chaque joueur.

## C.3. TIRAGE ET JEU DES ÉVÉNEMENTS ALÉATOIRES

Lors de cette phase, chaque joueur va tirer au hasard trois événements aléatoires dans sa pioche.

Les événements où figure un bandeau rouge au verso doivent être joués immédiatement en suivant les indications appropriées.

Pour chaque événement qu'il détient dans sa main, chaque joueur doit décider lors de cette phase s'il le garde dans sa main, s'il le remet dans sa pioche ou s'il l'écarte définitivement.

A l'issue de la séquence administrative, chaque joueur ne peut avoir plus de trois événements en main. Exception : cette limite ne s'applique pas au tour 1 pour le joueur allemand.

Chaque événement est décrit précisément sur les aides de jeu correspondantes. Est notamment précisée la phase du tour pendant laquelle l'événement doit être joué.

Il n'y a pas de limite au nombre d'événements pouvant être joués lors de chaque tour.

En cas de contradiction, les règles découlant des événements aléatoires prévalent sur les règles avancées.

## D - PHASE DE DÉCLARATION DES OFFENSIVES ET INITIATIVE

Ce chapitre annule et remplace en grande partie le chapitre 8.0 des règles de base.

### D.1 GÉNÉRALITÉS

Durant cette phase, chaque joueur, en débutant par le joueur ayant l'initiative, peut décider de déclarer le lancement d'une offensive. Pour ce faire, le joueur doit disposer :

- d'un marqueur Offensive parmi ses événements aléatoires,
  - d'au moins un pion « artillerie d'armée » sur la carte ou en case Réserve Stratégique.
- optionnel (voir paragraphe F) : d'un QG sur sa face « offensive possible », uniquement pour le joueur en réaction.

L'offensive peut alors être déclarée.

Le fait de déclencher une offensive apporte les avantages décrits dans le chapitre 8.0 des règles de base.

### D.2 DESCRIPTION DU MARQUEUR OFFENSIVE

Les joueurs obtiennent des marqueurs Offensive par le biais du tirage des événements aléatoires. Chaque marqueur est caractérisé par les informations suivantes :

Le nom de l'offensive est indiqué comme référence historique.

Le nombre de canons dessinés indique le nombre d'artilleries d'armée pouvant être placées en mode offensive. Ces artilleries sont immédiatement retournées côté verso.

Le bonus d'offensive indique pour chaque séquence opérationnelle à venir les bonus à appliquer lors de la résolution des combats et de la maîtrise tactique. Les chiffres, de gauche à droite, correspondent respectivement au bonus d'offensive des trois séquences opérationnelles.



### D.3 MISE EN PLACE DE L'OFFENSIVE

Le joueur ayant déclaré une offensive ce tour commence par placer en mode « offensive » le nombre d'artilleries d'armée indiqué par le marqueur Offensive (voir D.2). Une artillerie d'armée dans la case Réserve Stratégique peut être choisie à cette fin.

Puis, le joueur allemand a la possibilité de placer les unités situées en case Réserve Stratégique sur la carte.

Ces troupes doivent être placées à cinq hex ou moins d'un ou plusieurs QG amis présents sur la carte au début du tour, dans leur rayon de commandement, et à au moins trois hex de distance d'une unité ennemie.

Optionnel : Si c'est le joueur en réaction qui déclare une offensive, le ou les QG choisis doivent être sur leur face « offensive possible » (voir F).

Les limites d'empilement doivent être respectées lors du placement des unités.

**Note importante :** Si l'une des artilleries placées en mode « offensive » vient de la Réserve Stratégique, elle doit alors obligatoirement être placée sur un hex de voie ferrée non précaire reliée à une source de ravitaillement et pouvoir tracer en suivant cette voie ferrée une ligne de ravitaillement (9.1).

### D.4 LA CASE RÉSERVE STRATÉGIQUE

Le joueur allemand dispose d'une case Réserve Stratégique où il peut placer des unités, via les événements « meilleure organisation », « Réserve stratégique », « Offensive Mars » et « Offensive Valkyrie ».

Un nombre illimité d'unités peut se trouver dans la case Réserve Stratégique à un moment donné.

Un nombre illimité d'unités peut quitter la case Réserve Stratégique lors de la mise en place d'une offensive (D.3).

### D.5 INITIATIVE

Le joueur ayant l'initiative joue en premier lors des diverses séquences opérationnelles. Son adversaire est appelé joueur en réaction.

L'initiative appartient au joueur ayant lancé la dernière offensive.

Lors de la phase de déclaration des offensives, c'est le joueur ayant l'initiative qui décide en premier du lancement éventuel d'une nouvelle offensive. Si tel est le cas, son adversaire ne pourra pas lancer d'offensive ce tour-ci, même s'il remplit toutes les conditions nécessaires.

A l'opposé, si le joueur en réaction a la possibilité de lancer une offensive lors de la phase de déclaration des offensives, il récupère l'initiative et les rôles sont inversés avec son adversaire.

Si aucune offensive n'est déclarée, c'est le joueur possédant l'initiative qui la conserve.

## E - PHASE DE RAVITAILLEMENT

### E.1 VÉRIFICATION DU RAVITAILLEMENT ET EFFET DE L'ABSENCE DE RAVITAILLEMENT

Ces règles restent inchangées par rapport aux règles de base (9.0).

### F - OPTIONNEL : PHASE DE PRÉPARATION DES OFFENSIVES DU JOUEUR EN RÉACTION

Cette règle est écrite pour empêcher le joueur en réaction de préparer son offensive le tour précédent en lançant des attaques destinées à affaiblir la défense ennemie (effet flip-flop). La règle peut être ignorée si les adversaires s'entendent pour jouer « dans l'esprit ».

Lors de cette phase, le joueur en réaction peut choisir de retourner tout ou partie de ses QG sur leur face « offensive possible » ou sur leur phase classique. La face « offensive possible » est indiquée par l'abréviation Off sur le drapeau de nationalité du QG. La capacité de mouvement du QG est alors réduite à 0.

Seuls les QG situés sur une route ou une voie de chemin de fer peuvent être placés en mode « offensive possible ».

Les contraintes suivantes s'appliquent aux QG placés en mode « offensive possible » :

- Ces QG ne peuvent pas être déplacés volontairement,
- Aucune attaque ne peut être déclarée par le joueur en réaction dans le rayon de commandement de ces QG.

Le joueur en réaction peut à tout instant retourner un QG en mode "offensive possible" sur sa face classique, mais il est alors pénalisé de 1 point de victoire par QG retourné.

## G - PHASE DE REMPLACEMENT

Lors de cette phase, chaque joueur va lancer 2d6 sur sa table de remplacement pour pouvoir faire revenir en jeu les unités préalablement éliminées, situées dans la case Unités détruites.

Les 2d6 peuvent être modifiés comme indiqué sous la table.

Le résultat des 2d6 donne pour chaque type de divisions le nombre de pas de pertes, ou le nombre d'artillerie de corps, pouvant être reconstruits. S'il n'y a pas d'unités de ce type, le joueur peut choisir une unité dans une des colonnes à gauche de l'unité qui aurait dû être obtenue.

Exemple : Sur un résultat de 11, si le joueur n'a pas perdu d'artillerie, il peut choisir de récupérer un pas de perte d'une division de moral 2 à 6.

Les unités reconstruites ne peuvent récupérer qu'un seul pas de perte. Elles sont placées aussitôt sur ou adjacentes à un QG de la même nationalité. Elles ne peuvent être adjacentes à une unité ennemie. Elles pourront se déplacer ce tour.

## H - PHASE DE SUPÉRIORITÉ AÉRIENNE

Ces règles restent inchangées par rapport aux règles de base (17.0).

## I - MÉTÉO

Ces règles restent inchangées par rapport aux règles de base (10.0).

Plusieurs tours de mauvais temps peuvent changer la nature des hex de prairies inondables.

## J - PHASE D'ARRIVÉE DES RENFORTS

Lors de cette phase, chaque joueur va consulter sa liste de renforts planifiés.

Celle-ci indique les renforts disponibles ce tour. Les renforts arrivent lors de la phase de mouvement de la séquence opérationnelle spécifiée :

- soit par l'hex spécifié (en dépensant les points de mouvement pour le 1er hex). Dans le cas du joueur allié, si l'hex spécifié est situé en ZoC ennemi, l'unité en renfort peut arriver sur la source de ravitaillement la plus proche, à l'ouest de l'hex initialement prévu.

- soit empilé ou adjacent à un QG placé sur un hex de route ou de voie ferrée reliée à une source de ravitaillement et pouvant tracer en suivant cette route ou voie ferrée une ligne de ravitaillement (9.1). Les unités en renfort ne peuvent être adjacentes à une unité ennemie. Un maximum de 2 divisions (une artillerie compte pour une division) peut arriver de cette façon par séquence opérationnelle. Pour le joueur Allié, cette limite de deux divisions est globale pour les deux nationalités.

Les supports aériens utilisés le tour précédent reviennent en renfort directement dans la case « supports aériens disponibles » en début de phase de supériorité aérienne.

## K - MOUVEMENT

Ces règles restent inchangées par rapport aux règles de base (9.0).

## L - PHASE DE COMBAT

Ces règles restent inchangées par rapport aux règles de base (12.0).

Il convient par contre de placer les unités de combat éliminées sur la case correspondante de l'aide de jeu de campagne.

## M - PHASE DE DÉSENGAGEMENT

Ces règles restent inchangées par rapport aux règles de base (13.0).

## N - PHASE D'EXPLOITATION

Ces règles restent inchangées par rapport aux règles de base (14.0).

### O - LA CASE RÉSERVE STRATÉGIQUE

Le joueur allemand dispose d'une case Réserve Stratégique permettant de repositionner provisoirement des unités afin de pouvoir les faire rentrer en renfort lors d'une offensive.

Un nombre illimité d'unités peut se trouver dans la case Réserve Stratégique à un moment donné.

Une unité quitte la case Réserve Stratégique dans le cadre du déclenchement et de la mise en place d'une offensive (D.4).

Une unité entre en case Réserve Stratégique dans les cas suivants :

- le joueur allemand joue l'évènement « Réserve Stratégique », éventuellement couplé avec l'évènement « meilleure organisation »,
- le joueur allemand joue l'évènement « Offensive Mars » ou « Offensive Valkyrie ».

## P - DÉCOMPTE DES POINTS DE VICTOIRE

### P.1 - MARQUEURS « OBJECTIF ALLEMAND »

La victoire de la campagne va dépendre essentiellement des objectifs territoriaux capturés par le joueur allemand. Ces objectifs sont représentés par des marqueurs « Objectif allemand ». (ou marqueur objectif)

La face recto d'un marqueur objectif représente une à trois croix de fer. Le recto va servir à positionner les marqueurs sur la carte, tel qu'indiqué dans les règles spéciales de la campagne.

La face verso comporte deux informations :

- un nombre de points de victoire (PV) variant de 0 à 9.
- éventuellement le portrait d'un Général français : Foch, Pétain, ou Joffre.

Quand le joueur allemand capture pour la première fois un hex contenant un marqueur objectif, il place celui-ci verso caché et sans le consulter dans la case « Objectifs Allemands » de son aide de jeu.

Ces marqueurs seront utilisés dans un premier temps pour résoudre l'évènement « Conférence de Doullens » (voir règle spéciale), puis en fin de partie pour déterminer le vainqueur.

### P.2 - VICTOIRE DÉCISIVE EN COURS DE PARTIE

Si à la fin d'une séquence opérationnelle alliée, le joueur allemand dispose d'une unité de combat à Arras ET Amiens, et que ces unités peuvent tracer une ligne de ravitaillement, la partie s'arrête immédiatement sur une victoire stratégique allemande.

### P.3 - VICTOIRE EN FIN DE PARTIE

A la fin de la partie, le joueur allemand totalise les PV indiqués sur les marqueurs « objectif » qu'il a capturés. Il rajoute ou retire éventuellement les points de victoire suivants :

- +5 PV à ce total s'il lui reste au moins 5 pions Stoss sur la carte.
- +10 PV pour la capture d'Arras,
- +20 PV pour la capture d'Amiens,
- +3 PV si Joffre a été nommé Généralissime,
- +15 PV si Pétain a été nommé Généralissime,
- +5 PV si la Conférence de Doullens n'a pas abouti ou n'a pas eu lieu.
- -5 PV si Foch a été nommé Généralissime.

Le total des PV donne le vainqueur de la partie et le niveau de victoire :

- de 0 à 15 PV : victoire stratégique alliée
- de 16 à 20 PV : victoire opérationnelle alliée
- de 21 à 25 PV : victoire tactique alliée
- de 26 à 32 PV : match nul Ceci est le résultat historique. Même si cette campagne peut être considérée comme une victoire allemande, le joueur

allemand devra faire mieux pour remporter la partie.

- de 33 à 45 PV : victoire tactique allemande
- de 46 à 70 PV : victoire opérationnelle allemande
- 70 PV et plus : victoire stratégique allemande

## SCENARIO DE CAMPAGNE :

### SOMME 1918 – BLOODY SPRING

Ce scénario retrace l'ensemble de la campagne, du début de l'opération Michael à la stabilisation du front.

#### • Durée

Le scénario dure 7 tours, du 21 mars au 8 avril 1918.

#### • Surface de jeu

La totalité de la carte est utilisée pour le scénario de campagne.

#### • Placement initial Alliés

Le joueur allié se place en premier. Les unités sont anglaises par défaut. Les unités de nationalités différentes sont précisées.

#### • Placement initial Allemand

Le joueur allemand se place en second.

#### • Placement des marqueurs « Objectif allemand »

Le joueur allié place dans un récipient l'ensemble des marqueurs « objectif » comportant une croix de fer au recto. Il les pioche un à un et les place sur la carte sans regarder le verso, dans les hex comportant une croix de fer : 4414, 4318, 4219, 4220, 4224, 4326, 4725, 5228, 5130.

Puis, le joueur allié place dans un récipient l'ensemble des marqueurs « objectif » comportant deux croix de fer au recto. Il les pioche un à un et les place sur la carte sans regarder le verso, dans les hex comportant deux croix de fer : 3329, 3733, 3927, 4135, 4531, 3119, 3121, 3516, 4012, 4812.

Enfin, le joueur allié place dans un récipient l'ensemble des marqueurs « objectif » comportant trois croix de fer au recto. Il les pioche un à un et les place sur la carte sans regarder le verso, dans les hex comportant trois croix de fer : 2520, 2721, 2719, 2530, 3606, 3805, 5536.

#### • Renforts

Les renforts arrivent comme décrit au chapitre J des règles avancées.

#### - Renforts français

##### • Tour 2, 1ère phase opérationnelle :

- 35ème DI /4, 55ème DI /3, 125ème DI /3 par un hex du bord sud de la carte.

- une artillerie de corps par un hex du bord sud de la carte.

##### • Tour 2, 3ème phase opérationnelle :

- 1ère DI /4, 22ème DI /4, 36ème DI /4, une artillerie d'armée, une artillerie de corps par un hex du bord sud de la carte.

##### • Tour 3, 1ère phase opérationnelle :

- 4ème DC /2, 5ème DC /2, 12ème DI /4, QG VIème Armée par un hex du bord sud de la carte.

##### • Tour 3, 2ème phase opérationnelle :

- 53ème DI /3, 38ème DI (3 régiments) /5, 56ème DI (3 régiments) /5, une artillerie d'armée, une artillerie de corps par un hex du bord sud de la carte.

##### • Tour 3, 3ème phase opérationnelle :

- 166ème DI /3, 70ème DI (3 régiments) /5, 133ème DI (3 régiments) /5, une artillerie de corps par un hex du bord sud de la carte.

##### • Tour 4, 1ère phase opérationnelle :

- 1 DCP/4, 29ème DI (3 régiments) /5, 45ème DI (3 régiments) /5, 67ème DI /3, 77ème DI /4, 127ème DI /3, QG Ière Armée, une artillerie d'armée, une artillerie de corps par un hex du bord sud de la carte.

##### • Tour 5, 1ère phase opérationnelle :

- 2 DCP/3, 163ème DI /3 par un hex du bord sud de la carte.

##### Tour 6, 1ère phase opérationnelle :

- 169ème DI (3 régiments) /5, 15ème DI /4, 17ème DI /2, une artillerie de

corps par un hex du bord sud de la carte.

##### • Tour 7, 1ère phase opérationnelle :

- 64ème DI (6-8-4) /3, 65ème DI (5-7-4) /3, par un hex du bord sud de la carte.

#### • Renforts britanniques

##### • Tour 2, 1ère phase opérationnelle :

- 8ème DI /3, sur un hex de la route allant de l'hex 2530 à Amiens.

##### • Tour 2, 2ème phase opérationnelle :

- 35ème DI /3, sur un hex de la route allant de l'hex 2530 à Amiens.

- 42ème DI /3, une artillerie de corps par un hex du bord nord de la carte, à l'ouest de l'hex 3701 compris.

##### • Tour 2, 3ème phase opérationnelle :

- NZ DI (3 régiments) /5, une artillerie de corps sur un hex de la route allant de l'hex 2530 à Amiens.

##### • Tour 3, 1ère phase opérationnelle :

- 32ème DI /4, 4ème AUS DI (4ème Brigade) /6, une artillerie de corps par un hex du bord nord de la carte, à l'ouest de l'hex 3701 compris.

- 12ème DI /4, sur un hex de la route allant de l'hex 2530 à Amiens.

##### • Tour 3, 2ème phase opérationnelle :

- 1ère CAN DI (3 régiments) /5, une artillerie d'armée par un hex du bord nord de la carte, à l'ouest de l'hex 3701 compris.

##### • Tour 4, 1ère phase opérationnelle :

3ème AUS DI (3 Brigades) /6, 37ème DI (8-12-4) /4 par un hex du bord nord de la carte, à l'ouest de l'hex 3701 compris.

#### • Renforts allemands

##### • Tour 1, 3ème phase opérationnelle :

- 12ème DI /4, par un hex du bord est de la carte, au nord de 58.32.

##### • Tour 2, 2ème phase opérationnelle :

- 16ème Bav DI /4, 26ème Res DI /4, 33ème DI (3 régiments) /5, par un hex du bord est de la carte, au nord de 58.32.

- Le joueur allemand doit retirer de la carte deux artilleries de corps de son choix. Elles pourront revenir en jeu dans le cadre de l'offensive « Valkyrie »

##### • Tour 4, 1ère phase opérationnelle :

- 75ème Res DI /2, 242ème DI /3, 2 Bav DI (3 régiments) /6, par un hex du bord est de la carte, au nord de 58.32.

##### • Tour 6, 1ère phase opérationnelle :

- 5ème Bav Res DI /4, par un hex du bord est de la carte, au nord de 58.32

##### • Tour 7, 1ère phase opérationnelle :

- 200ème DI (10-16-4) /4, par un hex du bord est de la carte, au nord de 58.32

#### • REGLES SPECIALES SOMME 1918

##### Offensive :

Le joueur allemand débute la partie avec en main les événements suivants : offensive Michael Nord, offensive Michael Sud, offensive Michael 2, offensive Mars et Bruchmuller.

Note : les événements « offensive Michael Nord » et « offensive Michael Sud » représentent le même événement « Offensive Michael 1 ». Les 2 pions sont placés sur les artilleries d'armées allemandes pour se souvenir des différents modificateurs.

Le joueur allemand détient l'initiative et doit lancer lors du premier tour les offensives « Michael Nord » et « Michael Sud » aux caractéristiques suivantes :

- nombre d'artilleries d'armée placées en mode "offensive" : 2. L'une de ces deux artilleries d'armée doit obligatoirement être celle placée en 4307,

- modificateurs d'offensive :

• +1 / 0 / 0 pour l'artillerie en 4307

• +3 / +2 / +1 pour l'autre artillerie

Le joueur allemand bénéficie de l'évènement Bruchmuller tel que décrit en 15.2.2. Le pion doit être placé sur une artillerie d'armée dans le rayon de commandement du QG de la XVIIIème armée.

Au tour 2, le joueur allemand doit lancer l'offensive « Michael 2 ».

Au tour 3, le joueur allemand doit lancer l'offensive « Mars ».

#### **Le général v. Hutier**

Le général v. Hutier maîtrisait parfaitement l'emploi des nouvelles techniques de combat pour les avoir expérimentées sur les fronts russes et italiens. Il sut également s'entourer du Colonel Bruchmuller, expert dans l'emploi de l'artillerie.

A l'issue du placement initial, le pion v. Hutier est placé sur le QG de la XVIIIème armée (ou un QG au choix du joueur allemand, en fonction du scénario). Il ne pourra pas quitter ce QG pour toute la partie, à moins que l'évènement « réaffectation de v. Hutier » ne soit joué. Si le QG sur lequel est placé v. Hutier est éliminé, celui-ci est retiré du jeu.

Le pion v. Hutier donne les avantages suivants :

- Seuls les combats se déroulant dans un rayon de 8 hex du QG où est empilé v. Hutier peuvent bénéficier des avantages conférés par les Stoss (bonus au combat, à la MT, avance après combat en ZdC).

- le pion « Bruchmuller » doit être placé dans un rayon de 8 hex du QG où est empilé v. Hutier.

- lors d'une offensive, les unités de combat situées dans un rayon de 4 hex du QG de v. Hutier peuvent être placées en réserve.

- Le QG empilé avec v. Hutier ne se déplace pas en phase de mouvement, mais en phase d'exploitation uniquement.

#### **Les Hésitations de Ludendorff**

Lors de cette campagne, Ludendorff hésita plusieurs fois sur les objectifs stratégiques de son opération, perturbant le bon déroulement de celle-ci.

Tant que l'évènement « Choix stratégique » ne s'est pas produit, la règle suivante s'applique :

- Le joueur allemand ne peut utiliser deux tours de suite la même artillerie d'armée en mode offensive.

#### **Prairies inondables**

En début de partie, les hex de prairies inondables sont considérés comme du terrain clair à tout point de vue. Lors de la partie, si le résultat « mauvais temps » au jet de météo survient cinq fois (pas forcément consécutivement), les modificateurs de « prairies inondées » s'appliquent pour ce terrain.

#### **Les réticences de Pétain**

Pétain était extrêmement réticent quant à l'envoi de renforts à Haig, surtout au vu de la débandade anglaise des premiers jours.

A partir du tour 2, avant chaque phase de mouvement allié, le joueur allié lance un dé et se reporte à la table suivante :

**1-2** : pleine coopération. Aucun effet

**3** : Pour le tour 2 et la séquence 1 du tour 3 : les renforts français pour la séquence en cours arrivent avec leur artillerie. Sans effet à l'issue de la séquence 1 du tour 3.

**4** : une division française, au choix du joueur allié, prévue en renfort cette séquence-ci, arrivera en renfort lors de la prochaine séquence. (ou au tour suivant si ce résultat est obtenu en séquence 3).

**5** : les britanniques doivent tenir ! Le joueur allié déplace tout d'abord toutes ses unités, à l'exception des unités françaises. S'il n'a pas placé plus de trois marqueurs « désengagement », il peut alors déplacer ses unités françaises. Si au moins quatre marqueurs « désengagement » ont été placés, les unités françaises ne peuvent pas bouger.

**6** : les britanniques doivent se battre ! Le joueur allié déplace tout d'abord toutes ses unités, à l'exception des unités françaises. S'il le désire, il doit alors déclarer deux combats (par exception aux règles de base) engageant des unités britanniques et dont le rapport de force initial, avant bombardements, est de 1/1 minimum. Si ces combats sont déclarés, il peut alors déplacer ses unités françaises. Dans le cas contraire, les unités françaises ne peuvent pas bouger.

#### **Renforts français et marqueurs « Sans artillerie »**

Pour parer au plus vite à la situation catastrophique générée par l'offensive allemande, les divisions françaises furent envoyées au front sans la plus grande partie de leur artillerie.

Au tour 2 et à la séquence 1 du tour 3, les divisions françaises arrivant en

renfort sont placées sur la carte avec un marqueur « Sans artillerie »

Les divisions sur lesquelles est placé un marqueur « sans artillerie » subissent les modifications suivantes :

- moral : -1

- Attaque et Défense : divisées par 2 (arrondi au supérieur)

- Mouvement : +2

Au début de la phase de combat allemande, le joueur allié lance un dé pour chaque unité avec un marqueur sans artillerie :

- sur un résultat de 1 ou moins, le marqueur est retiré

- sur un résultat de 2 ou plus, le marqueur reste en place.

• Modificateurs au dé :

- Unité sur une voie ferrée : -2

- Unité sur une route : -1

- Unité sur un terrain autre que terrain clair : +1

La voie ferrée ou la route doivent être reliées à une source de ravitaillement sans passer par une unité ou une ZoC ennemie. Les unités amies annulent les ZoC ennemies.

#### **Coopération interalliée**

Au début de l'offensive allemande, les Alliés ne disposaient pas d'un commandement unifié, et malgré quelques accords stratégiques, chaque nation gardait son indépendance. La nomination de Foch lors de la conférence de Doullens renforça la coopération interalliée sans pour autant la rendre totale.

Les règles suivantes s'appliquent en début de partie, jusqu'à l'aboutissement de la conférence de Doullens :

• Restriction relative à l'empilement :

- Les unités de nations différentes ne peuvent jamais s'empiler ensemble.

En cas de retraite sur une unité d'une autre nation, la retraite se poursuit d'un hex supplémentaire. Les unités traversées et celles reculant sont désorganisées à la fin de la retraite.

• Restrictions relative au combat :

- Les unités de nations différentes ne peuvent jamais attaquer ensemble

- Les unités d'artillerie d'une nation ne peuvent participer en attaque ou en défense à un combat auquel participe une unité d'une autre nation.

- Les supports aériens d'une nation ne peuvent conduire de missions aériennes pour le compte d'une autre nation.

**Précision** : Les unités canadiennes, australiennes et néo-zélandaises sont considérées comme anglaises dans le cadre de ces règles.

Lorsque la conférence de Doullens aboutit, tout ou partie de ces restrictions peuvent être levées, en fonction du Généralissime nommé.

En particulier, si Foch est nommé Généralissime et que l'évènement aléatoire « coopération » est joué, l'ensemble des restrictions ci-dessus est annulé.

Si Joffre est nommé et que l'évènement aléatoire « coopération » est joué, le joueur allié choisit d'annuler une des restrictions ci-dessus. L'évènement « coopération » peut être remis en pioche.

#### **Evolution de l'emploi des Stoss**

La doctrine d'utilisation des troupes d'assaut avait été principalement mise en œuvre par le Général von Hutier, en Russie et en Italie. Au début de l'opération Michael, les généraux commandant la IIème et la XVIIème armée utilisèrent leurs Stosstruppen pour lancer des attaques frontales, saignant ces troupes d'élites et provoquant la fureur de Ludendorff.

La doctrine d'utilisation des Stoss va être amenée à évoluer au long de la partie. Initialement, le marqueur « Doctrine Stoss » est placé dans la case « Maîtrise v. Hutier » de la piste « Evolution de la Doctrine Stoss ».

Conséquence : Seuls les combats se déroulant dans un rayon de 8 hex du QG où est empilé v. Hutier peuvent bénéficier des avantages conférés par les Stoss (bonus au combat, à la MT, avance après combat en ZdC).

Les autres combats impliquant des Stoss ne bénéficient pas de bonus particulier. Cependant, une perte peut être prise par combat sur un Stoss, comme l'autorisent les règles de base.

Le marqueur « Doctrine Stoss » peut passer en case « Bonus à la MT » si l'évènement aléatoire « Emploi des Stoss » a été joué ce tour.

Conséquence : Les combats impliquant des Stoss hors du rayon de commandement du QG de v. Hutier bénéficient à présent du bonus à la MT.

Le marqueur « Doctrine Stoss », s'il est en case « Bonus à la MT », peut passer en case « Bonus au combat » si l'évènement aléatoire « Emploi des Stoss » a été joué ce tour.

Conséquence : Les combats impliquant des Stoss hors du rayon de commandement du QG de v. Hutier bénéficient à présent du bonus à la MT et du bonus d'une colonne sur la TRC.

Le marqueur « Doctrine Stoss », s'il est en case « Bonus au combat » peut passer en case « Infiltration » si l'évènement aléatoire « Emploi des Stoss » a été joué ce tour.

Conséquence : L'ensemble des combats impliquant des Stoss bénéficient à présent de l'ensemble des bonus liés à l'utilisation des Stoss.

#### **La conférence de Doullens**

Au paroxysme de l'offensive allemande, alors que l'armée française, sous l'impulsion de Pétain, s'apprêtait à rompre le contact avec les britanniques, Haig accepta de se placer sous l'autorité de Foch, permettant enfin la création d'un commandement interallié.

La règle suivante permet de simuler le déroulement de cette conférence, en fonction des conquêtes militaires allemandes. Cette règle est liée également aux offensives allemandes et l'obtention des points de victoire.

La conférence a lieu quand le joueur Allié joue le marqueur évènement « Doullens ».

Le joueur allemand rassemble alors tous les marqueurs « objectif » qu'il a capturés et les place dans une même pioche.

Tous les marqueurs « objectif » de niveau I encore présents sur la carte sont retirés de celle-ci et ne compteront pas dans les conditions de victoire.

Puis le joueur allié tire aléatoirement cinq marqueurs de cette pioche, et les place verso visible sur la piste Doullens de la carte.

Si il y a moins de cinq marqueurs dans la pioche, Foch est automatiquement promu Généralissime.

Le résultat de la conférence de Doullens va dépendre des marqueurs tirés au sort :

- Si un général est majoritaire, c'est-à-dire que son portrait apparaît une fois de plus que les autres, la conférence aboutit et le général majoritaire est nommé Généralissime, avec les conséquences décrites ci-dessous.

- Si aucun général n'est majoritaire, la conférence n'aboutit pas. Les cinq marqueurs sont replacés dans la case « Objectifs allemands » de l'aide de jeu allemande, les autres restant dans la pioche. La procédure se répétera le tour suivant en phase administrative. Si le joueur allemand capture d'autres marqueurs « objectif », ils sont ajoutés dans la pioche. Une fois la conférence aboutie (ou à la fin de la partie) l'ensemble des marqueurs « objectif » est replacé sur l'aide de jeu allemande, dans la case correspondante.

#### **1) Aboutissement de la conférence de Doullens :**

a) Si Foch est nommé Généralissime :

I. L'évènement « coopération » est rajouté aux évènements aléatoires.

II. S'il est joué par le joueur allié, toutes les restrictions sur la coopération sont levées.

III. La règle de cohésion du front français ne pourra s'appliquer. L'évènement aléatoire est retiré du jeu.

IV. L'évènement « Offensive Foch » est rajouté aux évènements aléatoires.

V. La règle « les réticences de Pétain » ne s'applique plus.

b) Si Joffre est nommé Généralissime :

I. L'évènement « coopération » est rajouté aux évènements aléatoires.

II. S'il est joué par le joueur allié, celui-ci choisit d'annuler une restriction portant sur la coopération. L'évènement peut être remis en pioche.

III. La règle de cohésion du front français ne pourra s'appliquer. L'évènement aléatoire est retiré du jeu.

IV. L'évènement « Offensive Foch » est retiré du jeu.

c) Si Pétain est nommé Généralissime :

I. Les marqueurs de coopération sont retirés définitivement du jeu et les règles de coopération interalliée restent en vigueur.

II. Les évènements « Offensive » et « Offensive Foch » sont retirés du jeu.

III. Les unités françaises passent directement en Doctrine Pétain.

IV. La règle de cohésion du front français s'appliquera à chaque tour, à partir de celui-ci (voir évènements).

V. La règle « les réticences de Pétain » ne s'applique plus.

VI. Aucune troupe française ne pourra évoluer au nord de la Somme jusqu'à la fin de la partie. Les unités françaises actuellement au nord de la Somme doivent être rapatriées au sud le plus vite possible.

# NOTES DE CONCEPTION

PAR NICOLAS RIDENT

Le succès d'estime rencontré par Marne 1918 nous a poussé, Thomas et moi, à développer un nouveau jeu reprenant le même système. Notre choix s'est naturellement porté sur l'offensive Michael, qui est la campagne la plus connue de ce printemps 1918, période déterminante de la première guerre mondiale. Nous disposions déjà d'une solide documentation, rassemblée en grande partie pour travailler sur Marne 1918, et l'ordre de bataille fut assez facile à mettre au point. Nous voulions que les deux jeux (et les futurs à venir) soient compatibles, au moins sur la partie opérationnelle. Les échelles nous étaient donc imposées en termes d'espace (1 hex = 3km) et de temps (1 tour = 2 à 3 jours). Lors des tests initiaux, nous fûmes agréablement surpris du résultat historique que nous avons obtenu sur les premiers tours de la campagne, en utilisant exactement les mêmes règles de base que Marne 1918. Le système de jeu était donc transposable, même si la nature des offensives entre Marne 1918 et Somme 1918 est totalement différente. Etant assurés de partir sur des bases saines, nous pûmes nous lancer dans le développement complet du jeu.

Il est cependant très vite apparu que la nature même des deux engagements rendait incompatible les règles de campagne de Marne 1918 avec Somme 1918. Dans le cas de Marne, nous nous trouvions devant plusieurs offensives de circonstances, des coups de boutoirs multiples de courtes durées et étalées sur une période de deux mois. Somme, c'est avant tout l'opération Michael, opération gigantesque, et se déroulant de façon continue sur une quinzaine de jours. Le rythme de des jeux n'était plus le même. La planification des offensives et des réserves, la piste de gestion des unités, tous ces éléments ne pouvaient pas s'inscrire dans le déroulement de Somme.

Après plusieurs tentatives pour faire rentrer coûte que coûte Somme dans le moule de Marne, il me fallut renoncer. Même si avec quelques adaptations, le rendu restait correct, l'ensemble me donnait une impression totalement artificielle. Certes, les amateurs de Marne 1918 auraient compris la démarche et retrouvés une cohérence complète ; mais d'un autre côté, les joueurs découvrant le système auraient été légitimement rebutés par des règles compliquées dont ils ne pouvaient comprendre la raison d'être. Il fallut donc trancher dans le vif et procéder à la chose la plus difficile à faire en termes de conception : simplifier.

Les règles de campagne sont donc au final beaucoup plus abordables que celles de Marne 1918. Toutes les nouvelles règles à mettre en œuvre sont simples et ludiques (tableau de remplacement, événements). Elles ne compliquent en rien le jeu et peuvent être mises en application dès leur première partie par les wargameurs confirmés. La perte en profondeur stratégique par rapport à Marne 1918 est très largement compensée par le dynamisme et le côté « nerveux » de chaque partie, la tension tout le long de la campagne étant constante.

Les notes suivantes sont en grande partie reprises et adaptées de la première édition de Marne 1918.

## DIVISIONS DE LIGNE – DIVISIONS D'ÉLITE

Au printemps 1918, les belligérants sont épuisés et la plupart des troupes ont perdu leur combativité. Du côté allemand, le blocus allié étouffe le pays et les effets se font douloureusement sentir sur la population allemande, dégradant le moral du soldat. En face, anglais et français sont épuisés par des offensives stériles et sanglantes. L'armée française, particulièrement, à frôler la désintégration après le désastre du chemin des Dames en 1917 et commence juste à relever la tête. Seuls les Américains, sans doute inconscients des horreurs de cette guerre présentent une armée au moral uniformément élevé.

Confronté à la même problématique, les deux adversaires vont réagir sensiblement de la même manière. La plupart des divisions vont être cantonnées à un rôle défensif, alors que l'élite des soldats va être regroupée au sein de divisions d'assaut ou divisions de choc, bénéficiant d'une meilleure logistique et de meilleurs armements.

Ceci se traduit en termes de jeu par la distinction entre deux types d'unités : les divisions de ligne, représentée par un seul pion et les divisions d'élite constituées de leurs trois régiments. D'un moral élevé, plus mobiles, ces unités peuvent absorber plus de pertes qu'une division de ligne, afin de représenter leur meilleure cohésion face au feu.

## LES STOSSTRUPPEN

Souvent décrites comme décisives lors des offensives allemandes de la fin du conflit, ces troupes de choc, ou troupes d'assaut (sturmtruppen), ne sont néanmoins qu'un des éléments du succès des coups de boutoir de Ludendorff. Surarmées et surentraînées, ces unités profitaient pleinement de l'effet de panique créé par le bombardement initial orchestré par Bruchmuller.

Dans Somme 1918, les Stosstruppen apportent un avantage en combat souvent décisif lorsqu'ils sont associés aux attaques initiales d'une offensive. Ils permettent également aux régiments empilés avec eux d'ignorer les zones de contrôles pour les avances après combat. Cependant, sans soutien d'artillerie et face à des troupes d'élite, les « Stoss » ne feront pas de miracle et risquent de servir inutilement de chairs à canon...

Cependant, contrairement à Marne 1918, les bonus conférés par les Stosstruppen ne sont plus automatiques. En effet, l'offensive de la Somme voit le premier emploi à très grande échelle de ces troupes d'élite. Si von Hutier, le père spirituel de ces formations, sut les utiliser de façon optimum, il en fut tout autrement dans les autres armées engagées. Mal commandés, utilisés à contre emploi en choc frontal, les Stosstruppen furent saignées à blanc lors des premiers jours de l'offensive sur Arras et Flesquières. Ainsi dans le jeu, seuls les Stosstruppen sous l'influence de von Hutier octroient les bonus que les joueurs de Marne 1918 connaissent déjà. Sur le reste du front, les « Stoss » deviendront plus efficaces au fur et à mesure de la partie, par le biais des événements.

## LES CHARS

En termes de jeu, une unité de char offre trois avantages : ils contribuent aux combats par l'intermédiaire de leur facteur d'attaque, ils offrent un bonus sur la table de combat et enfin, donnent un bonus de protection à l'infanterie, absorbant les pertes à sa place. Naturellement, les effets varient en fonction du type de chars.

Contrairement à Marne 1918, les chars ne jouent pas un rôle décisif dans Somme 1918. En effet, en mars 1918, la production en masse de ce matériel vient de débiter et ne portera ces fruits côté allié qu'à la fin du printemps, avec notamment l'apparition du « char de la victoire », le Renault F-17.

Dans Somme 1918, le joueur allié ne pourra donc compter sur quelques pions Mark IV, aux capacités limitées. Ils seront néanmoins bien utiles pour effectuer des contre-attaques locales en évitant des pertes aux rares troupes d'élites britanniques. Le joueur allié devra résister à la tentation de les utiliser en défense, comme ultime barrière à la déferlante allemande, car c'est en fin de partie qu'ils pourront vraiment faire la différence, pour reprendre un hex de victoire par exemple.

## L'ARTILLERIE

Inutile de rappeler le rôle primordial de l'artillerie lors de ce conflit. Il en est de même pour ce jeu. En infligeant pertes et désorganisations, les

bombardements réduisent à néant les tentatives effectuées par les joueurs pour obtenir le rapport de force optimal. Une artillerie d'armée en mode offensive, si elle est associée à plusieurs artilleries de corps, peut annihiler une ligne de défense à elle seule.

En défense, la présence d'une forte concentration d'artillerie conduira souvent l'attaquant à éviter le combat, en particulier lors de la phase d'exploitation.

Dans Somme 1918, l'artillerie est simulée de façon abstraite et est représentée sous la forme de pions « support », dont l'emploi est différent des unités.

Deux raisons à cela. Tout d'abord limiter le nombre de pions et ne pas surcharger le jeu par une multitude de batteries de tout genre. Et, en corrélation, éviter que les joueurs se servent de leurs pions « artillerie » comme ultime rempart ou comme bouche-trou comme le permettent de trop nombreux wargames. Même si au niveau tactique, une batterie peut ralentir la progression d'une formation ennemie, il y a peu d'exemple lors de la 1ère guerre mondiale où une concentration d'artillerie sans troupe amie pour la couvrir ait pu mettre en échec la progression d'une division ennemie (l'action héroïque des artilleurs anglais se sacrifiant lors des premiers jours de Michael est néanmoins prise en compte via un événement). Dans le cadre de ce jeu, la sanction est impitoyable pour le joueur ne protégeant pas ses précieux supports...

Il est impossible dans Somme 1918 d'effectuer des bombardements d'artillerie sans engager de combat par la même occasion. C'est intentionnel. En effet il me semblait irréaliste de pouvoir mettre hors de combat une division ou un régiment en une journée, comme le permet la table de bombardement, juste par un barrage d'artillerie non coordonné à une attaque. De plus, les joueurs se seraient livrés sur des parties calmes du front à des bombardements réciproques créant des pertes disproportionnées et ralentissant le jeu. L'option retenue, tout en rendant le jeu plus fluide, oblige les joueurs à utiliser leur artillerie dans le cadre d'une offensive, en appui des combats.

## LE COMMANDEMENT ET LA DOCTRINE FRANÇAISE.

La règle sur la doctrine de commandement dans Somme 1918 n'a pas la même importance que dans Marne 1918. L'opération Michael est avant tout un affrontement entre troupes allemandes et britanniques, qui en termes de jeu, ne sont pas soumises aux règles de doctrine. Seules les troupes françaises, en doctrine offensive pour l'ensemble de la partie vont voir leur performance modifiée. En leur défaveur en début de partie, où les unités françaises vont devoir se cantonner à un rôle défensif, et devront prendre des pertes plutôt que reculer en application de la Maîtrise Tactique. Au contraire, en fin de partie, quand le joueur allié repartira à l'attaque, la doctrine offensive permettra de bousculer des troupes allemandes affaiblies.

## RELÈVE ET DÉSENGAGEMENT

Une autre particularité à prendre en compte pour simuler correctement une campagne de la première guerre mondiale sur le front Ouest est la nécessité de maintenir un front continu, avec le souci toujours constant de conserver ce terrain si durement conquis.

Il est extrêmement délicat dans Somme 1918 d'effectuer une vaste manœuvre de repli ou d'abandonner sciemment une partie du front.

En effet une unité ne peut laisser un hex vacant que si elle est relevée par une autre ou, d'une façon plus risquée, en tentant un désengagement toujours hasardeux, pouvant causer des pertes ou un recul incontrôlé.

Devant ces deux contraintes, les joueurs seront amenés à conserver leur position en l'état et à employer leurs unités de façon historique.

### Combat et Maîtrise Tactique

Ce chapitre des règles est celui qui a nécessité le plus de travail. Dans ce jeu, les combats sont rares, pas plus de cinq ou six par séquence, et souvent cruciaux. Tout en conservant l'échelle opérationnelle, le challenge consistait donc à simuler de manière quasi tactique chaque engagement.

C'est ainsi que furent pris en compte tous les éléments influençant les combats à cette période de la guerre : troupes d'élite, Stosstruppen, chars, aviation, artillerie, doctrine, terrains et fortifications.

Dans Somme 1918, chacun de ces éléments joue un rôle prépondérant. Un rapide coup d'œil à la table de combat montre à quel point celle-ci est sanglante et favorise le défenseur. Ce n'est qu'à des ratios de 5/1 et 6/1 que l'attaquant peut espérer obtenir des résultats substantiels.

Ainsi, comme dans la réalité, les joueurs vont devoir utiliser au maximum leurs innovations tactiques pour faire la décision, en s'appuyant sur une artillerie puissante.

Mais plus que les lourdes pertes forcément prévisibles dans les deux camps, il fallait surtout simuler le comportement des troupes pendant et à l'issue du combat. Le défenseur allait-il abandonner le terrain ou résister sur place, allait-il faire monter des réserves ? L'attaquant exploiterait-il son succès par une percée en profondeur ou resterait-il sur ses positions, n'ayant reçu aucun ordre ?

Les jets de maîtrise tactique répondent parfaitement à toutes ces questions. Les joueurs découvriront rapidement que ceux sont ces résultats qui feront d'un combat une réussite ou un échec. Là encore, les modificateurs sont déterminants et chaque camp devra mettre ses atouts en avant pour s'assurer d'optimiser ses chances.

D'un point de vue purement ludique, la maîtrise tactique a le mérite de rendre le jeu particulièrement vivant. Dans chaque combat, il se passe quelque chose et même une situation semblant désespérée peut déboucher sur un spectaculaire coup de théâtre.

La précision apportée dans le déroulement des combats amène naturellement une certaine complexité. Je recommande aux joueurs de suivre scrupuleusement et en détail la séquence des combats lors de leur première partie. C'est la conclusion du combat, avec les résultats de maîtrise tactique et l'application des pertes, qui demande le plus de rigueur. Néanmoins, les automatismes viennent rapidement et après quelques combats, les joueurs intégreront parfaitement les mécanismes.

## RÉSERVE ET EXPLOITATION

La difficulté d'emploi des réserves lors de la première guerre mondiale a toujours été le talon d'Achille des offensives. Les troupes s'engageaient soit trop tôt et venaient ajouter à la confusion, soit trop tard, laissant au défenseur le temps de contre-attaquer.

La raison principale en était la préparation d'artillerie. Elle se déroulait sur des jours ou des semaines, rendant le terrain impraticable à une avance ultérieure et permettant à l'adversaire de masser ses propres réserves pour contrer l'attaquant.

Les tactiques changent en 1918 avec les nouvelles méthodes employées par les belligérants.

L'Allemand va s'appuyer sur le génie de Bruchmuller pour frapper sur une très courte durée mais avec une violence inouïe les premières lignes mais également les centres de commandement ennemis. Désorganisé, paniqué par l'apparition de Stosstruppen infiltrés sur ses arrières, l'adversaire ne peut réagir et laisse le champ libre aux réserves allemandes.

L'Allié lui va obtenir un résultat identique par l'emploi massif de chars,

souvent d'ailleurs en se passant de bombardements préliminaires, débordant les nœuds de résistance et frappant l'Allemand en profondeur.

Dans les deux cas, l'emploi des réserves a été planifié avec soin. C'est la raison pour laquelle, en termes de jeu, les joueurs ne peuvent placer leurs unités en réserve que si elles participent à une offensive.

Les mécanismes d'exploitation sont plus classiques, permettant à l'attaquant de combattre à nouveau ou de se déplacer de la moitié de son potentiel de mouvement. Néanmoins, les conditions pour exploiter sont drastiques, et seules les troupes encore fraîches pourront bénéficier de cet avantage. La règle incite également fortement les joueurs à conserver l'homogénéité de leurs divisions d'élite, la dispersion de ces unités limitant leur capacité à agir efficacement en phase d'exploitation.

## L'AVIATION

Les règles d'aviation ont été en grande partie revues dans le cadre de Somme 1918. Avec le recul, il m'est apparu que les règles initiales parues dans Marne 1918 étaient d'une grande lourdeur et particulièrement inélégantes. Aussi, même si la nature des missions aériennes n'a pas changé, leur mise en œuvre est à présent beaucoup plus simple. Le nombre de supports aériens disponibles à chaque tour pour un camp ou l'autre est dorénavant déterminé par une simple table, et les avions ne rentrent en jeu que pour effectuer leur mission. Toute la gestion sur carte, avec les pions de supports aériens placés alternativement sur ou sous les QG a disparu.

## LES ÉVÉNEMENTS ALÉATOIRES

Les joueurs de Somme 1918 se retrouvent aux postes occupés par les commandants de Groupes d'Armées. Ils maîtrisent plus ou moins le champ de bataille au niveau opérationnel, mais ne peuvent que subir les éléments tactiques (aléas des combats), stratégiques (décisions de leurs supérieurs respectifs, Foch et Hindenburg), voire politiques.

Les événements sont là pour simuler ces incertitudes. Les joueurs ne pourront pas lancer leur offensive forcément au moment optimum ou empêcher les défaillances de leurs subordonnés.

Néanmoins, en analysant la règle, les joueurs s'apercevront que ces événements ne sont pas si aléatoires que cela, et qu'ils auront les moyens de forcer le sort, au moins d'un point de vue statistique.

## LA VICTOIRE

L'obtention de la victoire fut assez facile à déterminer pour Somme 1918. L'objectif allemand est clair, il s'agit d'Amiens, la prise de cette ville coupant pratiquement en deux les armées françaises et britanniques. La victoire est donc estimée en fonction de la capture d'objectifs géographiques, symbolisés dans le jeu par des marqueurs « Croix de fer ». Sur ces marqueurs figurent de une à trois croix, en fonction de la valeur stratégique de l'objectif. Il m'a paru intéressant d'associer à ce système simple et classique deux autres éléments pour pimenter l'intérêt de la partie.

Tout d'abord, les points de victoire accordés pour la capture des marqueurs ne sont pas connus par les deux joueurs. Jusqu'au dernier tour, il restera donc une incertitude sur le vainqueur de la partie, sauf victoire stratégique décisive.

Surtout, les conditions de victoire sont couplées, via la présence des portraits de généraux au verso des marqueurs « Croix de fer » à l'aboutissement de la conférence de Doullens. Il me semblait important de lier cet événement capital de la campagne aux conditions de victoire. La conférence se retrouve de fait au cœur de la partie, et sa conclusion, avec la nomination du généralissime allié constitue un véritable jeu dans le jeu.

## A SUIVRE...

En toute logique, le prochain opus de la série couvrira les opérations d'avril 1918 ayant eu lieu dans les Flandres, sous le doux nom d'opération Georgette. Cette campagne, la bataille de la Lys, vit les allemands tentés de profiter de l'affaiblissement britannique consécutif à l'opération Michael,

pour percer jusqu'à la mer et s'emparer des ports de la mer du Nord. Malgré un succès initial, la progression allemande ne fut que de quelques kilomètres et le front se stabilisa rapidement sous l'effet conjugué de la boue et de l'épuisement des troupes.

Flandres 1918 présentera un triple intérêt pour les amateurs de la série. En effet, il permettra :

- de jouer la bataille de la Lys à une échelle plus importante, certainement 1 hex = 1 km et un pion = 1 régiment, pour pouvoir rejouer cette campagne en zoomant sur la zone cruciale où ont eu lieu les principaux affrontements.

- De coupler Somme et Flandres, pour jouer une campagne débutant par l'opération Michael et se terminant à la fin de la bataille de la Lys (la carte sera donc recto-verso)

- De jouer la campagne complète du printemps 1918 en France en combinant les trois jeux de la série.

C'est naturellement ce dernier point qui nécessitera le plus de développement. Comme expliqué ci-dessus, il existe des différences majeures entre les règles de campagne de Marne et de Somme, et rendre l'ensemble cohérent demandera beaucoup de travail, la ligne directrice restant de proposer un jeu parfaitement testé et équilibré. La tâche s'annonce rude mais nous avons d'ores et déjà exploré quelques pistes qui nous semblent intéressantes.

Solitaire  
Wargame

**NUTS!**  
PUBLISHING

A game by  
Laurent Closier  
Graphics : Thomas Pouchin

39.50 €

Free shipping  
worldwide

# PHANTOM FURY

## The 2nd Battle For Fallujah

This **solitaire** game simulates, at tactical scale, the combat waged by US forces during the month of November 2004 to secure the city of Fallujah and crush insurgent resistance. The player controls USMC troops while the system handles the insurgents. This design is based mainly on the article "Infantry Squad Tactics: Some of the lessons learned during MOUT (military operations in urbanized terrain) in the battle for Fallujah", published in the September 2005 issue of the *Marine Corps Gazette*.

The map includes a part of the Jolan District, divided into 61 zones of approximately 50x50 meters and sections of road of equal size.

Each zone is made-up of several locations (open ground, courtyard, first storey, second storey, rooftop) represented by boxes that are used to manage movement. Tracks and charts are also on the map edges.

The troops of each side are represented by 'unit' counters, each corresponding to one Marine squad (six to 12 men) or a group of insurgents (about six men each). The total strength of USMC forces is about that of a reinforced company.



[www.nutspublishing.com](http://www.nutspublishing.com)

1200 pages, more than 100 reviews, 10 games... And still counting

**BATTLES**

**WINNER**  
CSR  
Charles S. Roberts  
AWARDS  
★★

**INSIDE**  
A COMPLETE GAME  
WAGRAM 1809

Includes  
24" x 32" MAP  
180 DIE-CUT COUNTERS  
AND 8 PAGES OF RULES

A game by Laurent Martin

**#8**

**148 PAGES**  
**REVIEWS** Last Battles, Case Yellow, Sekigahara, FAB, Sicily, Bradley's D-Day, The Hardest Days, Famous Division - 60, Sun of York, Space Infantry, Raphia, La Bataille de la Moscowa, Ace of Aces... **ANALYSIS** Axis Empire, Ascalon (Infidel, Afde, Croisades)... **MOST WANTED** The designers talk about their coming games. **AND MORE...**

THE INDEPENDENT WARGAME MAGAZINE



WWW.BATTLESMAGAZINE.COM