

Opération Weserübung

Grenier Games

1.0 INTRODUCTION

Opération Weserübung : l'invasion de la Norvège est un wargame hexagonal qui couvre l'invasion germanique de la Norvège en Avril-Juin 1940

Pour des questions concernant les règles, la mise à jour des errata et les nouvelles réalisations de Grenier Games, prière de visiter notre site Internet : www.greniergames.com ou écrivez-nous à greniergames@sympatico.ca.

Ce livret contient toutes les règles nécessaires pour jouer. Il est suggéré que vous lisiez entièrement ce livret avant de commencer à jouer. Tout ce qui est nécessaire pour jouer est inclus dans la boîte *Opération Weserübung : l'invasion de la Norvège*. Y sont inclus également :

- Un livret contenant toutes les règles, l'information du placement pour jouer.
- Le plan de la Norvège en 3 cartes.
- Les pions.
- Une fiche d'aide aux joueurs.
- Deux Dés 10.

1.1 Joueurs

Opération Weserübung : l'invasion de la Norvège peut-être jouée par deux ou trois joueurs.

Dans une partie à 2 joueurs, le premier pourrait jouer l'Allemand et l'autre pourrait jouer le Norvégien, le Britannique et le Français.

Dans une partie à 3 joueurs, un joueur pourrait jouer l'Allemand, un second pourrait jouer le Britannique et le Français et le dernier pourrait jouer le Norvégien.

Les règles ne sont pas différentes pour une partie à 2 ou trois joueurs. Dans une partie à 3 joueurs, les joueurs Norvégiens et Britanniques / Français sont considérés comme des alliés.

2.0 CARTE

Les 3 cartes peuvent être placées ensemble pour former une seule longue carte. La carte contient les caractéristiques suivantes :

- | | |
|---------------|----------------------|
| Terrain clair | Hexagones vert clair |
| Montagnes | Taches brunes |
| Rivières | Lignes bleues |
| Lacs | Taches bleues |

| | |
|-------------------------------|--------------------------------------|
| Mer | Hexagones bleus |
| Villages | Images de villages en noir et gris |
| Ports | Ancres rouges |
| Aérodromes | Symbole d'une piste d'aviation rouge |
| Valeur du Moral National (NM) | Nombre blanc sur un cercle noir |
| Lignes de chemin de fer | Lignes grises |
| Infranchissable | Lignes noires |
| Mer infranchissable | Lignes bleu foncé |

La carte contient également plusieurs échelles et boîtes comme :

| | |
|------------------------|---|
| <i>Denmark Box</i> | Espace consacré aux unités Allemandes |
| <i>Britain Box</i> | Espace consacré aux unités alliées |
| <i>NM Track</i> | Échelle du Moral National |
| <i>NM Usage</i> | Usage du Moral National |
| Échelle de temps | Échelle de temps du jeu |
| <i>Force Pool</i> | Espace consacré pour les unités disponibles |
| Échelle des offensives | Échelle des offensives disponibles |
| Boîte de placements | Contient les unités pour leur placement |

Il y a deux types d'hexagones sur la carte. Ce sont les hexagones de terrain et de mer. Les hexagones de terrain contiennent une portion vert clair tandis que les hexagones de mer contiennent une portion bleue. La terre et la mer peuvent être présentes dans le même hexagone (sur les côtes) et dans de tels cas, ils sont considérés à la fois comme des hexagones de terre et de mer.

Les espaces danois et britanniques ont des flèches à leur bord qui les mènent à des hexagones. Ces hexagones sont considérés comme adjacents aux espaces danois ou britannique, et les mouvements entre les hexagones sont faits comme s'ils étaient adjacents.

3.0 PIONS

Les pions représentent des unités militaires ou des marqueurs d'information.

Toutes les unités militaires ont deux niveaux de force. Ceci est représenté par des nombres sur le haut et le bas de chaque pion. Les nombres qui apparaissent sur la face supérieure et donc sont lus par le joueur à qui ils appartiennent, sont les valeurs de force actuelle de l'unité. Lorsque qu'une unité au potentiel de combat complet prend une perte ou est réapprovisionnée (13.3), il faut pivoter l'unité de 180 degrés, c'est-à-dire la force atteinte fait face au joueur. Lorsqu'une unité à ce stade de force inférieur subit encore une perte, l'unité est détruite et est placée dans son *Force Pool* ou enlevée entièrement du jeu selon le type d'unité.

La force de la pièce dénote le plus haut jet de dé auquel une unité peut infliger une perte (10.3) à une unité adverse. Comme exemple, avec une attaque de 3, un dé de 1, 2 ou 3 est demandé pour infliger une perte.

Les unités terrestres et navales peuvent partager des hexagones un hexagone même si ce sont des unités ennemies. Si l'une est considérée pour être sur la terre et l'autre sur la mer, elles ne sont pas en contact et donc pas en conflit.

3.1 Empilement

Les hexagones de terre ont une limite d'empilement de 6 unités terrestres et de 6 unités aériennes. Donc, il est possible d'avoir 12 unités (6 terrestres et 6 aériennes) dans un hexagone. La limite d'empilement peut être violée durant le mouvement ou le combat mais les unités ne peuvent jamais finir une phase en violant la limite d'empilement.

Les hexagones de mer ont une limite d'empilement de 6 unités navales et peuvent embarquer autant d'unités terrestres qu'il y a de transporteurs. Dans un hexagone combiné de terre et de mer, la quantité d'unités terrestres embarquées ne compte pas dans la limite d'empilement des unités terrestres dans cet hexagone. Par exemple, 2 destroyers et 2 transporteurs portent 3 infanteries peuvent partager un hexagone combiné de terre et de mer avec 5 infanteries, même si la quantité d'unités terrestres dans cet hexagone est de 8. La quantité d'unités empilées sur la terre est de 5 et donc il n'y a pas de violation de la limite d'empilement.

La limite d'empilement dans l'emplacement britannique et danois est illimitée.

3.2 Unité terrestre

Il y a plusieurs types d'unités terrestres. Elles sont employées durant la Phase de Mouvement et la Phase de Combat et sont les seules unités qui peuvent capturer une ville ou un hexagone vacant.

Les unités terrestres ne peuvent pas entrer dans un hexagone de mer à moins qu'elles soient transportées par une unité aérienne ou navale.

La force d'attaque, de mouvement et le facteur de mouvement sont imprimés sur chaque pièce, avec le nom de l'unité, le symbole représentant son type et le drapeau national donnant sa nationalité.

Les unités terrestres entrent dans le jeu soit par le renforcement historique (12.1) ou durant la phase de placement (12.0) après avoir été construites à partir du *Force Pool*.

Les unités terrestres peuvent seulement initier une action par tour. Donc, chaque unité employée durant une phase empêche l'emploi de cette unité dans une phase subséquente. Les mouvements et les combats sont considérés comme des actions. Toutefois, un combat résultant d'une défense, n'est pas considéré comme une action.

Un embarquement n'est pas considéré comme une action l'unité terrestre et donc l'unité peut être débarquée ou employée dans une attaque ultérieure.

Le mouvement d'une unité terrestre est la quantité de points de mouvement qu'une unité peut dépenser dans un tour. Les points de mouvement non dépensés ne peuvent s'accumuler et donc ne peuvent être employés pour le tour suivant.

Lorsqu'elle est détruite, l'unité terrestre est placée dans le Force Pool et peut-être construite dans la phase Terminale

3.2.1 Infanterie

Les infanteries représentent la plupart des unités dans le jeu. Elles sont indiquées par un X dans un rectangle.

Les infanteries défendent l'hexagone dans lequel elles sont localisées et lorsqu'elles attaquent, elles entrent dans l'hexagone cible et attaquent l'unité ennemie dans cet hexagone.

La force peut varier entre les nationalités mais toutes les infanteries ont un facteur de mouvement de 5.

3.2.2 Infanterie de montagne

L'Allemagne et la France ont des infanteries de montagne. Elles sont indiquées par un X dans un rectangle dans lequel il y a un triangle.

Les infanteries de montagne agissent comme des unités d'infanteries. Leur facteur d'attaque, de défense et de mouvement sont les mêmes.

Les infanteries de montagne peuvent franchir les terrains montagneux sans pénalités (9.0)

3.2.3 Parachutes

Seuls les Allemands ont des parachutes et sont représentés par un X et des ailes dans un rectangle.

Les parachutistes sont les seules unités qui peuvent être transportées par des transports aériens et utilisés dans une attaque durant la phase de combat ou utilisés durant la phase de mouvement pour occuper un hexagone.

Les parachutistes doivent commencer la phase de combat avec une unité de transport aérien pour être transportés par air vers un combat. Le transport est bougé vers l'hexagone cible, le parachutiste est placé dans cet hexagone et le transport aérien retourne à sa base. Le parachutiste est ensuite utilisé comme si elles étaient de simples infanteries. Pour des détails voir le point (10.8).

Comme les autres unités, le parachutiste peut aussi bouger par transport aérien durant la phase de mouvement.

Lorsqu'elle est réduite, le parachutiste a un potentiel d'attaque et de défense de 0. Cela signifie qu'elle ne peut occasionner de perte à une unité ennemie. Elle ne peut être employée comme unité pour soutenir des pertes, et comme les autres unités, elle peut se retirer.

Le parachute ne peut être largué sur une ville.

Un parachutiste réduit ne peut être parachuté dans une bataille ou dans un hexagone ennemi par transport aérien.

3.2.4 Cavalerie

Seuls les Norvégiens ont des cavaleries. Elles sont représentées par une ligne diagonale dans un rectangle.

Les cavaleries agissent de la même manière que les infanteries.

3.2.5 Artillerie

Les Allemands, les Norvégiens et les Britanniques ont des unités d'artillerie. Elles sont représentées par un cercle dans un rectangle.

Les artilleries défendent l'hexagone dans lequel elles sont présentes lorsqu'elles sont directement attaquées, et peuvent également défendre un hexagone adjacent occupé par une unité amie qui est attaquée. Lorsqu'elles attaquent, les artilleries canonnent un hexagone adjacent qui est attaqué par une unité amie. Les artilleries ne peuvent bouger dans un hexagone qu'elles attaquent mais elles peuvent employer tous leurs facteurs de mouvement disponible et alors attaquer un hexagone adjacent. Donc, une artillerie peut bouger de trois hexagones et attaquer le quatrième.

Les artilleries ne peuvent participer à une Offensive Amphibienne (10.7) contre un hexagone occupé par un ennemi.

La défense d'un hexagone adjacent est considérée comme une action, empêchant les artilleries de toutes actions ultérieures.

3.2.6 Artillerie de montagne

Seuls les Allemands ont des artilleries de montagne. Elles sont représentées par un cercle et un triangle dans un rectangle.

Les artilleries de montagnes agissent comme des artilleries.

Comme les infanteries de montagne, les artilleries de montagne peuvent bouger dans les terrains montagneux sans pénalité de mouvement.

3.2 Unités aériennes

Il y a plusieurs types d'unités aériennes. Elles sont employées durant la Phase Navale, dans la Phase Aérienne et dans la Phase de Combat. Ce sont les seules unités qui peuvent opérer autant sur des hexagones terrestres que sur des hexagones marins.

Il y a quatre nombres imprimés sur le haut et le bas de chaque pièce. Le premier est la force d'attaque durant le combat aérien, le deuxième est la force de défense durant le combat aérien, le troisième est la force navale et terrestre et le dernier est le facteur de mouvement.

Le facteur de défense et d'attaque est utilisé durant les combats aériens.

Le facteur d'attaque terrestre et naval est utilisé avec des unités navales ou terrestres. Le quatrième est le mouvement total de l'unité, incluant le voyage de retour.

En plus de ces chiffres, il y a une représentation de l'unité aérienne, le nom de l'unité et le drapeau de sa nationalité.

Les unités aériennes entrent dans le jeu durant la Phase de Placement (12.0) après être construites du *Force Pool*.

Les unités aériennes peuvent faire deux actions par tour, mais seulement une action par phase. Donc, si une unité aérienne est utilisée durant la Phase Aérienne, elle ne peut plus être utilisée dans cette phase mais pourra être utilisée une fois durant la Phase de Combat. Si une unité n'a été ni employée durant la Phase Navale, ni durant la Phase Aérienne, l'unité peut seulement être utilisée une fois durant la Phase de Combat. Le mouvement, l'interception et le combat sont considérés comme des actions. Toutefois, un combat résultant d'une attaque n'est pas considéré comme une action.

Les unités aériennes sont maintenues sur des bases aériennes, porte-avions (seulement les chasseurs) ou dans la *Denmark Box* et *Britain Box* (considérés comme des bases aériennes). Voir le point 9.0 pour comprendre l'emploi des bases aériennes sur des lacs. Le mouvement correspond au nombre d'hexagones traversés : de l'hexagone contenant la base aérienne ou le porte-avions à la cible attaquée et son retour à la même base aérienne ou porte-avions ou bien à une base aérienne ou porte-avions différent. Si une unité ne peut compléter son mouvement, l'unité ne peut le commencer. Par exemple une unité décollant de Fornebu pour attaquer une unité navale en mer doit avoir assez de points de mouvement pour retourner à Fornebu ou une autre base, sinon l'attaque ne peut avoir lieu. Les bases aériennes qui ont été capturées peuvent être employées par les unités amies dans le même tour.

L'emploi des unités aériennes au combat est détaillé dans les sections appropriées.

3.3.1 Les chasseurs

Les chasseurs sont les unités les plus efficaces pour conduire un combat aérien. Ils sont moins efficaces dans un combat aérien ou naval mais peuvent quand même y être utilisés. Ils ont également une portée plus courte que les bombardiers.

Les chasseurs peuvent être employés pour l'interception d'unités navales (8.3), d'autres unités aériennes (7. et 7.3), escorter des bombardiers et participer à des combats terrestres (10.3).

L'escorte de bombardiers consiste à manoeuvrer des chasseurs avec des bombardiers que les chasseurs participent ou non à l'attaque conduite par les bombardiers.

Les Allemands, les Britanniques et les Norvégiens ont des chasseurs. Les unités de chasse sont représentées par une illustration d'un chasseur et le nom de l'unité. La familiarité des noms devrait vous permettre de déterminer rapidement si l'unité est un chasseur ou non.

Contrairement aux bombardiers et aux transports aériens, les chasseurs peuvent atterrir sur des porte-avions. Toutefois la capacité de pouvoir utiliser les porte-avions dépend du type de chasseur.

Les chasseurs Fairey Swordfish et Sea Gladiator peuvent employer les porte-avions comme base aérienne. Le Hawker Hurricane et le Gloster Gladiators, toutefois, sont limités dans l'emploi des porte-avions. Ils peuvent atterrir librement sur le porte-avions lorsque les deux unités sont dans la *Britain Box*. Ces deux unités peuvent voler d'un porte-avions vers une base terrestre. Ils peuvent également voler d'une base terrestre vers un porte-avions mais après que cela soit fait, un marqueur « Fighter Grounded » est placé sur l'unité et l'unité ne peut plus décoller jusqu'à ce que le porte-avions et le chasseur soient revenus dans la *Britain Box*.

Ces unités ne peuvent jamais décoller d'un porte-avions, conduire une attaque ou atterrir sur un porte-avions après un combat.

Les différents types d'avions sont les suivants :

Messerschmitt Bf109E – Ce chasseur allemand capable d'atteindre des vitesses de 354 mph était un des chasseurs les plus efficaces de son époque et des variantes constituaient la plus grande partie de la Luftwaffe. Seuls les Allemands ont des Messerschmitt Bf109E.

Messerschmitt Bf110 – Ce chasseur à deux places et deux moteurs fut un puissant avion employé efficacement comme un chasseur de nuit et un bombardier léger mais était une proie facile pour les chasseurs ennemis de bonne qualité. Seuls les Allemands ont des Messerschmitt Bf110.

Gloster Gladiators – Ce biplan dessiné 10 ans avant l'invasion de la Norvège fut complètement surpassé par les chasseurs allemands. Ils pouvaient toutefois encore inscrire des victoires contre des avions de moindre qualité, comme le Gladiator le fit à Malte. À la fois les Britanniques et les Norvégiens possèdent des Gloster Gladiators.

Fairey Swordfish – Cet aéronaval biplan britannique a plus de points communs avec la génération de chasseurs utilisés durant la première guerre mondiale, mais fut si solidement construit qu'il fut un des porteurs les plus couronnés de succès de la guerre en Europe. Dépassé par les autres chasseurs, il était perdant lorsqu'il engageait le combat contre un ennemi. Seuls les Britanniques avaient des Fairey Swordfish. Le Fairey Swordfish est incapable d'intercepter des unités aériennes ennemies.

Hawker Hurricain – Un des meilleurs chasseurs de la guerre, le Hawker Hurricain était un avion solide et puissant qui avait beaucoup plus de succès dans la Bataille d'Angleterre que toutes les autres unités réunies. Seuls les Britanniques ont des Hawker Hurricain.

3.3.2 Les bombardiers

Les bombardiers sont les unités aériennes les plus efficaces pour conduire des attaques sur des cibles navales ou terrestres. Ils sont inefficaces dans les combats aériens.

Les bombardiers peuvent être utilisés pour intercepter des unités navales (8.3), conduire des mouvements aériens (7.6) et participer à des combats terrestres (10.3). Ils ne peuvent pas intercepter des unités aériennes.

L'Allemagne, les Britanniques et la Norvège ont des bombardiers. Ces unités sont représentées par une illustration d'un avion et le nom de l'unité. En se familiarisant avec les noms vous pouvez déterminer rapidement si l'unité est un bombardier ou non.

Les bombardiers doivent être basés au *Denmark Box*, *Britain Box* ou une base aérienne.

Les différents types de bombardiers sont les suivants :

Heinkel He111 – Premier bombardier de la première période de la guerre, le Heinkel He111 était trop lent pour être employé durant la bataille d'Angleterre et avait des difficultés à se battre. Seuls les Allemands ont des Heinkel He111.

Junkers 87 – Mieux connu sous le nom de Stuka, le Junkers 87 était un bombardier d'attaque très efficace durant le début de la guerre. Il était cependant trop lent pour éviter les chasseurs britanniques durant la bataille d'Angleterre, mais fut très utile et efficace en Pologne, France et URSS. Seuls les Allemands ont des Junkers 87.

Caproni CA 310 – Construits par les Italiens, le Caproni CA 310 était un avion utile seulement contre les avions de faible qualité. Les Norvégiens étaient si déçus avec les

Caproni CA 310 qu'ils refusèrent d'autres commandes de cet avion. Seuls les Norvégiens possèdent les Caproni CA 310.

Vickers Wellington – Les Wellington fut un bombardier très utilisé de 1939 jusqu'à la fin de la guerre. C'étaient de bons bombardiers mais complètement sans défense contre les chasseurs allemands. Seuls les Britanniques possèdent des Wellington.

3.3.3 Transporteurs

Les transporteurs sont employés seulement pour le transport des unités d'infanteries, de paracommandos et des infanteries de montagnes d'une base aérienne à une autre. Ils peuvent aussi parachuter des unités paracommandos dans un hexagone pour conduire une attaque ou capturer cet hexagone. Ils n'ont pas de capacité d'attaque ni de défense.

Seule l'Allemagne a des transporteurs. Ces unités sont représentées par une illustration de l'avion et le nom de l'unité.

Ces unités doivent être basées dans le *Denmark Box* ou sur une base aérienne.

Un transporteur à pleine capacité peut transporter deux unités d'infanterie de chaque type durant les Phases de mouvement, de combat ou aérienne. À capacité réduite, le transporteur peut transporter une unité d'infanterie de chaque type.

Junkers 52 – initialement assigné comme bombardier, le Junkers 52 était utilisé par la Luftwaffe comme transporteur durant la guerre. Le Junkers 52 était lent mais était quand même utile pour les besoins de la Luftwaffe durant toute la guerre. Le Junkers 52 est le seul transporteur du jeu et seuls les Allemands en ont.

3.4 Unités navales

Il y a plusieurs types d'unités navales. Elles sont utilisées durant la Phase Navale et la Phase de Combat et peuvent être attaquées durant la Phase Aérienne et être employées durant la Phase de Mouvement pour le débarquement d'unités. Elles peuvent seulement opérer dans les hexagones de mer ou combinés (terre / mer).

Les unités navales ont 4 valeurs imprimées : La première est la force d'attaque navale et la deuxième est la force de défense navale. C'est la valeur de l'unité dans les combats navals. Le troisième chiffre est la force de bombardement (utilisée lors d'un support d'un assaut amphibien (10.7)) et anti-aérienne (lorsque l'unité est attaquée par une unité aérienne).

En plus de ces chiffres, il y a également, une représentation du bateau, son nom, une abréviation du type du bateau et un drapeau de la nationalité de l'unité.

Les unités navales, lorsqu'elles sont détruites, sont retirées de façon permanente, excepté les transporteurs.

Les unités navales ne peuvent faire qu'une seule action durant le tour. Elle peut-être à la fois un combat ou un mouvement (qui ne résulte pas d'un combat). L'embarquement et le débarquement d'unités (8.7) ne sont pas considérés comme une action. Lorsqu'elles sont attaquées par une unité ennemie, ce n'est également pas considéré comme une action.

Les unités navales peuvent entrer dans des ports pour se protéger et sauver des Points de Morale National (NMPs).

Toutes les unités navales peuvent être réparées dans un port ami, la *Denmark Box* ou la *Britain Box*.

Lorsqu'elles sont dans un port, les unités navales peuvent participer à des combats terrestres si le port est attaqué par une unité terrestre ennemie. L'unité navale emploie la moitié de son facteur de bombardement arrondi à l'unité supérieure) et peut être prise comme perte par l'artillerie ennemie et les unités aériennes. S'il n'y a pas d'unité terrestre présente pour défendre le port, l'unité navale quitte simplement le port (8.8).

3.4.1 Capital Ships

Les *Capital ships* sont les unités navales les plus puissantes du jeu et il y en a différents types avec des forces variables. Ils ont employés pour combattre les bateaux ennemis, les porte-avions et supporter les assauts amphibiens par leur bombardement.

L'Allemagne, les Britanniques, la Norvège et la France possèdent des CS.

Lorsqu'ils sont détruits, les CS sont retirés de manière permanente du jeu car ils représentent des bateaux historiques.

Les types de CS sont les suivants : BB), croiseurs lourds CA) et les croiseurs légers CL). Ils ont des forces et des capacités de mouvement variables comme il est indiqué sur les pièces.

Tous les CS sont incapables d'attaquer des sous-marins. Ils peuvent bouger dans un hexagone contenant un sous-marin ennemi avec des vaisseaux amis mais ils ne peuvent l'attaquer. Toutefois, ils peuvent prendre les pertes. Lorsqu'ils sont attaqués par un sous-marin, les CS n'ont pas la possibilité de se défendre par eux-mêmes.

3.4.2 Les portes-avions

Les porte-avions sont capables de servir de base pour les avions. Ils ne sont pas capables de conduire une attaque navale, mais ils peuvent prendre des pertes lorsqu'ils sont présents dans un hexagone où il y a un combat entre des autres unités. Ils sont capables, toutefois, de se défendre contre des attaques aériennes.

Seuls les Britanniques ont des porte-avions. Ils sont retirés du jeu de façon permanente lorsqu'ils sont détruits. Ils sont représentés par l'abréviation CV.

Lorsque le porte-avions a une force anti-aérienne, il n'a pas de capacité de bombardement.

Un porte-avions à pleine capacité peut transporter deux unités de chasseurs. Un porte-avions amoindri ne peut transporter qu'une unité de chasseurs. Si une unité de chasseurs est basée sur un porte-avions qui subit une perte (et donc le porte-avions ne peut plus supporter cette unité de chasseur), cette unité est amoindrie ou détruite si déjà amoindrie) et peut bouger et atterrir sur un autre porte-avions ou aérodrome si ils sont dans la portée de l'avion.

3.4.3 Les destroyers

Les destroyers représentent un escadron de plusieurs destroyers. Ils sont employés pour combattre des bateaux ennemis et des porte-avions et peuvent supporter des assauts amphibiens par les bombardements.

L'Allemagne, Le Royaume-Uni, la Norvège et la France ont des destroyers. Ils sont représentés par l'abréviation DD. Leur force est dépendante de leur nationalité. Les destroyers peuvent engager des combats contre les sous-marins.

3.4.4 Les sous-marins

Les sous-marins sont des unités meurtrières car ils peuvent s'évader facilement et peuvent détruire des bateaux ennemis avant qu'ils aient la possibilité de tirer. Ils sont employés pour combattre les bateaux et les porte-avions.

L'Allemagne, la Norvège et le Royaume Uni ont des sous-marins. Les sous-marins sont représentés par l'abréviation SS. Ils sont de différentes forces dépendant de leur nationalité.

Les sous-marins ne sont pas capables de bombardements navals mais ils ont une force anti porte-avions.

Comme détaillé plus bas (8.5), un sous-marin a une capacité d'évasion et peut aussi couler des unités navales avant qu'elles puissent répondre (8.4.1).

3.4.5 Les transporteurs

Les transporteurs sont utilisés pour transporter des unités d'une place à une autre. Ils n'ont pas de capacité de combat contre des unités navales ou des unités aériennes quelles qu'elles soient. Ils peuvent prendre une perte durant le combat si ils sont présents dans un hexagone dans lequel il y a un combat. Ils ne peuvent pas conduire de bombardements.

L'Allemagne et le Royaume Uni ont des transporteurs. Lorsqu'ils sont détruits, ils sont placés dans le Force Pool et peuvent être reconstruits durant la Phase Finale dans la *Denmark Box* (Allemagne) ou la *Britain Box* (Royaume Uni).

Les transporteurs sont représentés par les abréviations TR. À pleine capacité, les transporteurs peuvent transporter deux unités de tout type. Des transporteurs endommagés ne peuvent transporter qu'une unité de tout type.

Les transporteurs sont employés pour embarquer et débarquer des unités terrestres dans une attaque amphibienne (10.7).

Lorsqu'un transporteur est endommagé alors qu'il transportait deux unités terrestres, une unité doit être détruite. Si seulement une seule unité terrestre était sur un transporteur à pleine capacité, l'unité terrestre n'est ni endommagée, ni détruite. Lorsqu'un transporteur endommagé est détruit, toutes les unités transportées sont détruites.

3.5 Les généraux

Les généraux ne sont pas des unités de combats mais sont employés pour augmenter la force d'autres unités ou pour conduire une double offensive (10.9).

Les généraux ont une capacité de mouvement de 8 et doivent être transportés par des transporteurs navals ou aériens pour traverser les hexagones de mer. Ils ne comptent pas dans l'empilement dans ces transports. Ils peuvent donc employer ces transporteurs même s'ils sont à pleine capacité. Ils ne prennent pas de place dans l'empilement.

Les généraux sont représentés par un drapeau à damier blanc et noir. Sur la pièce, il y a le nom du général ainsi que sa force (1 à 3) ainsi que le drapeau de sa nationalité.

Les généraux ont deux fonctions. La première est d'ajouter des points de force aux unités terrestres dans le même hexagone que son général. Les généraux augmentent l'attaque ou la défense des unités avec qui ils partagent l'hexagone. Par exemple, un général de force 2, peut ajouter un point de force à l'attaque ou à la défense à deux unités terrestres pour leur combat, augmentant le jet de dé nécessaire de « un » pour toucher chaque unité. Toutefois, les unités ne peuvent seulement avoir qu'une augmentation par le général par combat.

L'autre fonction du général est de conduire une double-offensive. Les double-offensives sont des offensives conduites contre deux hexagones adjacents.

Les généraux peuvent être détruits si le transporteur (aérien / naval) dans lequel ils sont transportés est détruit. Ils peuvent être aussi détruits au combat. Lorsque toutes les unités avec un général sont détruites au combat, un dé est roulé. Un dé de 1-4, le général est détruit et retiré du jeu. Un jet de dé de 5-10, le général est retiré à trois hexagones dont la direction dépend du joueur à qui il appartient. S'il n'existe pas d'hexagone libre, l'unité est détruite.

3.6 Les amiraux

Les amiraux ne sont pas des unités de combat mais sont utilisées pour augmenter la force des unités sous leur commandement et augmenter la possibilité d'évasion.

Les amiraux sont représentés par des ancres. Il est aussi représenté sur la pièce le nom de l'amiral, sa force ainsi que le drapeau désignant sa nationalité.

Les amiraux sont considérés être sur le bateau avec la force d'attaque la plus forte. Les amiraux doivent bouger avec les unités navales, mais ont un mouvement infini sur la terre. Les amiraux doivent embarquer sur les unités navales durant la Phase Navale de soit un port, soit la *Britain* ou *Denmark Box*. Les amiraux peuvent bouger par des transports aériens pour atteindre des ports ou les *Boxes* et aller sur un transport pour atteindre les unités navales. Comme les généraux, ils ne comptent pas dans l'empilement. Lorsqu'une pile à plus d'un bateau avec une force d'attaque égale, les joueurs possédant le général décide sur quel bateau il place leur amiral.

Les amiraux ont deux fonctions : La première est d'ajouter des points de force sur l'unité navale qui est dans le même hexagone que l'amiral, comme le fait le général pour sa troupe terrestre.

L'autre fonction est d'augmenter la chance d'une invasion (8.5). Comme il le sera expliqué en détail plus loin, un amiral soustrait sa force du jet de dé pour l'invasion. Donc, par exemple, un amiral à deux points de force, pourrait changer un dé d'invasion de 6 à 4.

Les amiraux sont morts lorsque le bateau où ils sont localisés coule. Aussi, s'ils sont présents sur un hexagone terrestre où toutes les unités amies sur ce même hexagone sont détruites par une attaque, l'amiral doit se retirer ou doit être tué comme pour un général.

3.7 Autres pièces

Les autres pièces comprennent des pièces avec des « drapeaux nationaux », des pièces « utilisées ? », des pièces *Fighters Grounded*, des pièces « bases aériennes sur des lacs » et des pièces pour des échelles.

Les pièces « drapeaux nationaux » sont utilisées pour souligner l'appartenance nationale d'un hexagone particulier à la convenance du joueur. Ils ne sont pas nécessaires à moins que l'appartenance de certains hexagones risque d'être oubliée.

Les pièces « utilisées », sont placées sur toutes les unités qui ont été utilisées dans une phase précédente. C'est simplement pour aider le joueur à se remémorer quelle unité a été utilisée et ne peut plus être employée pour le reste du tour. Encore, ce n'est pas nécessaire et son utilité est laissée à la discrétion du joueur.

Les pièces *Fighters Grounded* sont utilisées en 3.3.1.

Les pièces « bases aériennes sur des lacs » sont utilisées en 9.0.

Les pièces des différentes échelles sont indiquées sur quelle échelle elles sont disposées, comme la *National Morale Track*.

4.0 LE MORAL NATIONAL

Le moral national (NM) détermine le pouvoir d'achat de chaque nation. Le NM est utilisé pour rétablir des unités, construire des unités du *Force Pool* ainsi que pour acheter des offensives.

Chaque ville a une valeur de NM. Lorsqu'une ville est capturée, la valeur de son NM est rajoutée au nombre total de NM de la nation qui a capturé la ville. Lorsqu'une ville est perdue, sa valeur de NM est déduite du total de NM de la nation qui a perdu la ville.

Le NM est indiqué sur l'échelle de *National Moral*.

Lorsqu'on utilise des NM pour obtenir des offensives, le joueur utilise le marqueur *National Morale Use* sur le *National Morale Usage Track*. Ce marqueur comptabilise combien de points de NM ont été utilisés dans un tour. Sur le *National Morale Track* sera représenté le *National Morale Level* de chaque nation. Évidemment, le marqueur *National Moral Use* ne pourra jamais dépasser le niveau du NM d'une même nation. Si l'Allemagne, par exemple, a 20 NM sur la *National Moral Track*, l'Allemand peut utiliser jusqu'à 20 NM durant ce tour.

5.0 STRUCTURE D'UN TOUR

Chaque tour a différentes phases. La longueur d'un tour et leurs descriptions sont décrites ici.

5.1 Échelle de temps

Chaque tour représente 4 jours d'action. Donc le premier tour est du 9 au 12 avril, le dernier tour est du 27 au 30 juin 1940.

5.2 Phase du tour

Les phases de tour sont les suivantes avec une brève description :

- 1) Phase offensive : les offensives sont déclarées.
- 2) Phase aérienne : mouvements aériens et combats.

- 3) Phase navale : mouvements navals et combats.
- 4) Phase de combat : combats terrestres.
- 5) Phase de mouvement : mouvement des unités terrestres
- 6) Phase de placement : les unités construites au tour précédent sont placées sur la carte.
- 7) Phase finale : les nouvelles unités sont construites et les unités navales endommagées sont réparées.

6.0 PHASE OFFENSIVE

Durant la phase offensive, chaque nation déclare des offensives qui seront employées durant ce tour

6.1 Offensives

Les offensives sont employées pour deux choses : Premièrement, elles sont utilisées pour déterminer quel joueur a l'initiative pour la durée du tour. Secondement, elles sont employées pour conduire des attaques et des mouvements durant la Phase de Combat (10.0).

Comme le ravitaillement n'est pas un facteur de ce jeu, les offensives sont considérées pour être le coût de ravitaillement de plusieurs actions durant le tour.

6.2 Obtentions d'offensives

Chaque offensive requière des points NM. Donc, si 5 offensives sont achetées par l'Allemand, ce joueur place le pion du *National Moral* à 5 point de NM et met 5 points sur l'échelle des offensives.

Chaque joueur écrit secrètement la quantité d'offensives qu'il compte dépenser. Lorsque chaque joueur a terminé, ils peuvent révéler la quantité d'offensives choisies. Si les joueurs le désirent, ils peuvent jouer sur l'honneur et simplement déclarer la quantité d'offensives qu'ils ont achetées.

Le maximum d'offensives qu'une nation peut se procurer est égal à la quantité d'unités terrestres qu'a le joueur sur le jeu.

Les Alliés ne peuvent pas se procurer des offensives durant le tour 9-12 d'avril.

6.3 Les initiatives

L'initiative est déterminée par les alliances (Allemagne ou Norvège, Royaume Uni, France) qui se sont procurés!! le plus d'offensives. Si les deux alliances ont le même nombre d'offensives, les Allemands reçoivent l'initiative.

Celui qui détient l'initiative a le choix de conduire l'action en premier ou en second lieu dans les phases navales, aériennes, de mouvement et de combat.

7.0 PHASE AÉRIENNE

Durant la phase aérienne, tous les mouvements et combats aériens ont lieu. Le joueur avec l'initiative décide s'il bouge en premier ou en second lieu.

L'ordre des actions est le suivant :

- 1) Mouvement des combats aériens.
- 2) Interception aérienne.
- 3) Combats aériens.
- 4) Mouvements aériens.

7.1 Mouvements des combats aériens

Les mouvements des combats aériens sont des mouvements qui sont faits dans le but d'attaquer des unités ennemies.

Les unités aériennes peuvent bouger selon la portée de leur mouvement mais doivent commencer et terminer leur mouvement sur une base (aérodrome / porte-avions). L'entièreté du mouvement doit être déclarée avant que le mouvement prenne place afin de permettre des interceptions. Si l'unité survit victorieusement aux interceptions, elles peuvent continuer cette route ou changer de direction, aussi loin que leur mouvement le leur permet.

Pour attaquer les unités ennemies les unités aériennes doivent bouger dans l'hexagone dans lequel les unités sont localisées. Cela pourrait être un aérodrome lorsqu'elle attaque une unité aérienne ou un hexagone de mer avec un porte-avions et ses avions ou des unités navales ennemies.

Les unités ne peuvent attaquer des unités qui se trouvent dans le *Denmark box* ou la *Britain box*.

7.2 Interception aérienne

Durant une interception, chaque unité qui bouge à 4 hexagones d'un chasseur peut-être interceptée.

Lorsqu'il se déroule une interception, l'unité qui intercepte est bougée dans l'hexagone où l'interception a lieu et s'ensuit le combat (7.3). À la fin du combat, lorsqu'un côté a été détruit ou lorsqu'un côté s'est retiré, l'unité interceptée, si elle a survécu, peut continuer le long de sa route tant qu'elle a suffisamment de points de mouvement. Si l'unité interceptée se retire après un combat, elle doit retourner sur une base amie sans bouger plus que les points de mouvement qui lui reste. L'unité aérienne qui intercepte, doit retourner à sa base aérienne.

Une interception peut se dérouler tout au long de la route de l'unité aérienne. Comme une unité aérienne en peut avoir qu'une action par phase (deux actions au total par tour), les unités aériennes ne peuvent intercepter des unités aériennes ennemies plus d'une fois durant la Phase Aérienne.

Une unité aérienne qui est attaquée, ne peut intercepter d'autres unités aériennes qui passent dans leur champ d'action.

Des unités aériennes peuvent aussi intercepter durant la Phase Offensive même s'il n'y a pas de phases aériennes à intercepter. Elles peuvent donc participer dans chaque combat qui se déroule dans les 4 hexagones d'interception.

7.3 Combat aérien

Les bombardiers et *Fairey Swordfish* ne peuvent attaquer les chasseurs ennemis et ne peuvent se défendre eux-mêmes contre les chasseurs ennemis lorsqu'ils sont interceptés. Lorsqu'ils sont attaqués sur une base aérienne, ne peuvent pas se défendre par eux-mêmes et doivent combattre durant deux tours (avec des unités utilisant leur force d'attaque navale et terrestre).

Lorsqu'un résultat d'interception ou d'une attaque air-air, le combat se déroule en 4 étapes :

- 1) L'attaquant roule un D10 pour chacune de ses unités. Des dégâts sont causés lorsque le jet du dé de chaque unité est égal ou inférieur que la force de l'attaquant. Donc, un Messerschmidt Bf109 attaque, un jet de dé inférieur ou égal à 5, touche l'unité adverse (comme la force d'attaque du chasseur est de 5).
- 2) Le défenseur roule maintenant un D10 pour chacune de ses unités et l'unité adverse est touchée lorsque le jet du dé de chaque unité est égal ou inférieur que la force de l'attaquant.
- 3) Pour chaque unité touchée par un opposant, l'unité doit être réduite (pivotée de 180 degré) ou être détruite si elle est déjà réduite. Une unité peut également prendre deux pertes en une fois et donc être éliminée. Les joueurs retirent les pertes simultanément et les joueurs décident quelles unités sont réduites .

Note : Lorsqu'un joueur lance un « 1 », le joueur qui a lancé le dé décide en premier quelle unité prend la perte. Par ex. : l'Allemand roule un « 1 » et un « 2 ». L'Allemand choisit alors laquelle des unités alliées prend la perte. Le joueur allié choisit ensuite laquelle de ses unités prend la seconde perte.

- 4) Si un côté voit toutes ses unités détruites, le combat se termine. Si les deux côtés ont encore des unités, le défenseur peut se retirer. Si le défenseur décide de ne pas se retirer, l'attaquant peut décider de se retirer à son tour. Si aucun des deux ne décide de se retirer, les deux joueurs reprennent à l'étape 1.

7.4 Retraits

Les unités aériennes de chaque partie peuvent se retirer à la fin du combat aérien. Lorsqu'elles se retirent, les unités aériennes peuvent utiliser leur mouvement aérien pour atteindre une base aérienne, finissant ainsi le combat. Les unités attaquées sur leur base et qui décident de se retirer, peuvent employer tout leur potentiel de mouvement pour atteindre une autre base amie.

7.5 Combats aéronavals

Il y a un combat aéronaval lorsqu'une unité aérienne attaque une unité navale. Premièrement, tout combat aérien doit être résolu si, par exemple, l'unité aérienne est interceptée. Après que le combat aérien soit résolu, si l'unité est encore présente, le combat aéronaval se déroule :

- 1) Un D10 est jeté pour tenter de localiser les unités navales. De 1 à 6, la localisation est réussie et l'étape 2 s'enclenche. De 7 à 10, la localisation a échoué et l'unité retourne à sa base. Si c'est un hexagone combiné Terre / mer, la localisation est réussie entre 1 et 7. Dans un port, la localisation n'est pas nécessaire.

- 2) Un D10 est roulé pour chaque unité. Un dé égal ou inférieur à la force « terre / navale » de l'unité aérienne atteint l'adversaire.
- 3) Un D10 est roulé pour chaque unité navale. Un jet égal et inférieur à la force « anti-aérienne et bombardement », l'unité adverse est touchée. Si l'attaque se déroule dans un port, un autre D10 est jeté et l'unité est touchée pour un jet inférieur ou égale à 2.
- 4) Pour chaque unité qui ont été touchées, celle-ci doit être réduite ou détruite si déjà réduite. Chaque joueur retire leurs pertes simultanément et les joueurs décident quelles sont leurs unités détruites ou réduites.

Note : Lorsqu'un joueur lance un « 1 », le joueur qui a lancé le dé décide en premier quelle unité prend la perte. Par ex. : l'Allemand roule un « 1 » et un « 2 ». L'Allemand choisi alors laquelle des unités alliées prend la perte. Le joueur allié choisi ensuite laquelle des ses unités prend la seconde perte.

- 5) Le joueur attaquant peut décider s'il désire conduire un second round de combat. Si c'est le cas, on reprend à l'étape 2. Un troisième round de combat n'est pas permis.
- 6) Chaque unité aérienne survivante retourne à une base amie à l'intérieur de leur capacité de mouvement restant.

Si un porte-avion est attaqué alors qu'il transporte des avions, les unités peuvent ou non intercepter.

7.5 Mouvements aériens

Les mouvements aériens se déroulent lorsque le combat n'est pas le but. Cela inclut le mouvement d'une base à une autre et le transport d'unités terrestres d'une base à une autre.

Les unités aériennes peuvent bouger selon leur capacité de mouvement mais doivent débiter leur mouvement sur une base amie (aérodrome / porte avions). L'entièreté de leur mouvement doit être déclarée avant le mouvement pour permettre les interceptions. Si l'unité survit victorieusement aux interceptions, elle peut continuer le long de cette route ou changer de direction, aussi loin qu'elle a la capacité de mouvement, pour terminer sur une base.

Les transporteurs aériens peuvent transporter une unité d'une base à une autre si l'unité aérienne et terrestre partagent le même hexagone au début de la phase. L'infanterie est alors considérée comme embarquée sur l'unité aérienne vers une nouvelle base où l'infanterie est alors sur ce nouvel hexagone. L'infanterie ne peut être utilisée durant la Phase de Combat mais peut bouger durant la Phase de Mouvement.

8.0 PHASE NAVALE

Durant la Phase Navale, toutes les unités navales bougent et combattent. Le joueur ayant pris l'initiative décide si oui ou non, il commence cette phase.

L'ordre des actions est le suivant :

- 1) Mouvement pour le Combat Naval.
- 2) Interception Navale.
- 3) Interception Aéronavale.

- 4) Combat naval.
- 5) Mouvement Naval.

8.1 Mouvement pour combat naval

Le mouvement pour un combat naval se déroule lorsque le mouvement conduit à un combat.

Les unités navales peuvent bouger en accord avec leur valeur de mouvement. L'entièreté de leur route doit être déclarée avant que le mouvement prenne place vu que des interceptions peuvent avoir lieu tout au long de la route. Si l'unité survit victorieusement à l'interception, elle peut continuer sa route.

Pour attaquer des unités ennemies, les unités navales doivent bouger dans un hexagone dans lequel l'unité ennemie est localisée.

8.2 Interception navale

L'interception navale se déroule durant le mouvement de l'unité navale ennemie. L'unité navale peut intercepter une unité ennemie lorsqu'elle passe à l'intérieur de 3 hexagones et si l'unité navale qui intercepte n'a pas encore bougé durant la Naval Phase.

Lorsqu'une interception navale se déroule, l'unité qui intercepte est bougée dans l'hexagone où se déroule l'interception, et un combat naval s'en suit (8.4). Si l'unité navale qui intercepte quitte l'hexagone ou est détruite, l'unité interceptée peut continuer sa route prédéterminée. Elle peut également changer sa route après l'interception (par exemple si elle est trop faible pour continuer sa mission).

L'interception peut se dérouler le long de la route de l'unité navale. Donc, l'unité navale peut être interceptée à de multiples reprises durant son mouvement. Mais, un mouvement pour un combat est considéré comme une action et il est permis pour une unité navale de ne faire qu'une action : les unités navales ne peuvent intercepter qu'une seule fois et seulement si elles n'ont pas bougé durant leur Phase Navale. Une fois interceptées, ces unités ne peuvent conduire d'autres actions.

Les unités navales qui sont interceptées et qui survivent peuvent conduire leur action prédéterminée (mouvement ou combat) comme le combat résultant d'une interception fait part de leur action en général. Donc, une unité qui bouge vers un combat, peut combattre cette unité même si une interception a eu lieu durant son mouvement.

8.3 Interception aérienne

L'interception aérienne se déroule de manière similaire à une interception navale durant le mouvement des unités navales ennemies. Les unités aériennes peuvent intercepter les unités navales ennemies lorsque les unités navales passent dans les 4 hexagones de l'unité aérienne.

Lorsque l'interception aérienne se déroule, les unités qui interceptent, bougent dans l'hexagone où l'interception se déroule et le combat aéronaval a lieu (7.5). À la fin du combat, lorsque les unités aériennes sont soit détruites, soit échouent dans la destruction de l'unité navale, les unités navales peuvent continuer le long de leur route prédéterminée ou bouger dans une autre direction aussi loin que leur potentiel de mouvement le

permette. Si l'interception prend place à la fin du mouvement, les unités restent où elles sont. L'unité aérienne doit retourner vers une base amie.

Comme l'interception navale, l'interception aérienne peut prendre place le long de la route de l'unité navale. Vu que les unités aériennes n'ont la permission de ne faire qu'une action par phase (pour deux actions au total), les unités aériennes ne peuvent intercepter des unités navales plus d'une fois durant la Phase Navale.

8.4 Combat Naval

Un combat naval a lieu lorsque des unités navales entrent dans un hexagone occupé par des unités navales ennemies. Le processus du combat naval est le suivant :

1) Le joueur défensif peut tenter une évasion s'il le désire (8.5). Si l'évasion est réussie, le combat s'arrête et les unités attaquantes restent dans l'hexagone. Si l'évasion échoue, on procède à l'étape suivante :

2) L'attaquant roule un D10 pour chaque unité navale. Un « touché » est réussi lorsque le jet du dé pour chaque unité est égal ou inférieur à la force d'attaque de l'unité. Donc, si l'*Admiral Hipper* attaque, un dé inférieur à 4 touche, vu que la force d'attaque de l'*Admiral Hipper* est de 4. Si l'Amiral Lutjens était sur l'*Admiral Hipper*, donc un jet inférieur à 5, vu que l'Amiral Lutjens ajoute 1 à la force de l'unité sur laquelle est située.

3) Le défenseur roule, à son tour, un D10 pour chacune de ses unités navales. Un « touché » est réussi pour chaque unité dont le jet de dé est égal ou inférieur au point de force de l'unité. Comme noté au point (2), Les Amiraux peuvent changer la force de frappe.

4) Pour chaque unité touchée par l'adversaire, l'unité navale doit être réduite (tourner de 180 degrés) ou détruite si elle est déjà réduite. Une unité peut aussi prendre deux pertes, donc détruire l'unité. Les deux joueurs enlèvent les unités détruites simultanément et les joueurs décident quelles unités sont détruites ou réduites.

Note : Lorsqu'une unité est touchée avec un jet de dé de 1, le joueur qui a roulé le 1 peut choisir quelle unité prend la perte avant que l'opposant ne le décide. Par exemple : Le joueur Allemand roule un 1 et un 2. Le joueur Allemand choisit laquelle des unités Alliées prend la perte liée au 1. Le joueur Allié choisit alors quelle unité prend la perte liée au 2.

5) Si un des côtés a toutes ses unités détruites, le combat s'arrête. Si les deux protagonistes ont encore des unités, le défenseur peut tenter une évasion. Si l'évasion réussit, le combat se termine. Si l'évasion échoue ou si le défenseur ne désire pas se retirer, l'attaquant peut décider de se retirer dans des hexagones adjacents. S'il le peut, il bouge dans la direction générale dans laquelle il a commencé son mouvement. Il peut aussi retirer ses bateaux individuellement s'il le désire. S'il ne veut pas se retirer, retourner à l'étape 2.

8.4.1 Sous-marins au combat

Une note spéciale doit être faite pour les combats navals des sous-marins. Tous dégâts causés par un touché contre un opposant par un sous-marin sont retirés avant que l'étape 3 prenne place. Dans la première phase du combat seulement.

8.5 Évasion

L'évasion peut se dérouler Durant la phase 1 et la phase 5 du combat naval. Seul le défenseur peut tenter une évasion, l'attaquant simplement retraite comme noté à l'étape 5 du combat naval.

Une évasion est réussie avec un jet de 1-5 sur un Dé10. Ce jet, toutefois, peut être affecté. Si un sous-marin est dans la flotte d'attaque, l'évasion est réussie avec un jet de 1-4. Le sous-marin s'évade avec un jet de 1-6 et peut s'évader indépendamment de la flotte si le jet de dé de l'évasion est un 6 pour la flotte.

Les Amiraux peuvent aussi affecter l'évasion mais de manière positive. La force de l'Amiral est ajoutée au jet de dé nécessaire pour l'évasion. Donc, si l'Amiral a une force de 2, le jet de dé nécessaire pour une évasion sera de 1-7. (et donc peut être réduite par des sous-marins ennemis).

Lorsqu'une évasion a lieu, l'unité qui s'évade sort de l'hexagone. Si l'évasion prend place durant le combat qui est le résultat d'une interaction, l'unité qui s'évade peut soit continuer le long de sa route prédéterminée!! ou peut dans une autre direction aussi loin que son potentiel de mouvement le lui permet. Elle peut-être interceptée dans cette nouvelle route.

Si l'évasion prend place après être attaquée directement, les unités évadées sont bougées de 1 ou de 2 hexagones dans n'importe quelle direction. L'interception de ce mouvement n'est pas possible. Si il n'y a pas d'hexagones disponibles pour l'évasion, l'évasion n'est pas possible.

L'évasion est toujours réussie (et un jet de dé n'est pas nécessaire) si l'attaquant permet au défenseur de se retirer.

8.6 Mouvement Naval

Le mouvement naval a lieu lorsque le but de ce mouvement n'est pas une attaque. Cela inclut le mouvement d'un hexagone vers une autre d'unité navale et dans le but d'embarquer des unités terrestres.

Les unités navales peuvent bouger selon la limite de leur mouvement. L'entièreté de la route doit être déclarée avant que le mouvement prenne place vu que l'interception peut se dérouler le long de la route. Si l'unité survit victorieusement à l'interception, elle peut continuer sa route.

8.7 Embarcation

L'embarcation d'unités terrestres amies prend place durant cette phase. Pour qu'une unité terrestre puisse être embarquée, elle doit être localisée sur un hexagone côtier, port, ou soit la *Denmark* ou *Britain Box*.

Lorsqu'une unité est localisée dans un port ou dans une des *Boxes*, le processus d'embarcation des unités est comme suit : l'unité à transporter est bougée dans un port ou un *Box*, l'unité est embarquée et l'unité de transport peut continuer son mouvement jusqu'à sa destination avec son unité terrestre embarquée. Cette embarcation peut prendre place dans le milieu du mouvement de transport. Si le transport est dans un port ou une

Box, au début e la phase, l'unité terrestre est immédiatement embarquée et le transport peut continuer son mouvement.

Lorsqu'une unité terrestre est localisée sur un hexagone côtier qui n'est pas un port, l'unité de transport ne peut pas continuer son mouvement après l'embarcation, à moins que le transport commence sa phase sur cette côte. Donc, un transport pourrait bouger dans un hexagone côtier, l'unité terrestre pourrait être embarquée et le transporteur ne pourrait plus bouger jusqu'au tour suivant.

Il y a à la fois des conséquences positives et négatives à l'embarcation d'unités d'un hexagone côtier. L'unité embarquée n'est plus considérée comme étant sur la terre et donc ne peut plus être attaquée par une unité terrestre. D'un autre côté, le transporteur peut-être coulé par une unité navale ennemie et donc, l'unité embarquée peut-être détruite.

8.8 Ports

Dans un port, les unités navales ne peuvent être attaquées par une unité navale adverse. Elles peuvent, toutefois, être attaquées par des unités aériennes et un combat aéronaval se déroule. Les ports fournissent une puissance de feu défensive lors d'un tel combat.

Les unités navales peuvent entrer dans l'hexagone d'un port ennemi, mais elles ne sont pas considérées comme être entrées dans le port lui-même. Des unités navales peuvent entrer dans l'hexagone contenant un port ennemi même si une unité navale est localisée dans ce port. Dans un tel cas, c'est au joueur qui possède le port de déclencher ou non un combat. Si le combat prend place, il prend le rôle du défenseur. Si le joueur le désire, ces unités navales peuvent rester dans le port et permettre à l'unité navale ennemie de rester dans l'hexagone. Autrement, un combat naval normal se déroule.

Les unités navales sont toujours considérées comme étant dans un port lorsqu'elles entrent dans un hexagone contenant un port ami.

Les unités peuvent être débarquées dans un port ennemi comme faisant partie d'une offensive amphibienne. Le port ne fournit pas de bonus défensif à l'unité stationnée dans le port (10.7).

Le port fournit aussi un refuge pour les bateaux en réduisant la quantité de NMP payée durant la phase finale. Tous les bateaux dans un port ne sont pas comptabilisés pour des NMP. Ceci sera détaillé plus bas (13.1).

Les ports peuvent aussi se défendre contre les unités aériennes (7.5).

9.0 Terrain

Le terrain peut avoir un effet sur le mouvement et l'habilité au combat des unités terrestres qui y passent ou qui y sont.

Clair

Le terrain clair coûte 1 point de mouvement pour y entrer et n'a pas d'effet sur le combat.

Montagnes

La montagne coûte 2 points de mouvement pour y entrer, exception faite pour les unités de montagne et les artilleries, pour lesquels cela coûte 1 point de mouvement. La montagne augmente la force de défense d'une infanterie de 1.

Rivières

Les rivières sont à l'extérieur des hexagones. Cela coûte 2 points de mouvement pour traverser la rivière. Toutefois, la rivière peut aider au mouvement. Lorsqu'une unité bouge le long d'une rivière, d'un hexagone à un autre, sans la traverser, tout terrain qui contient aussi des montagnes ne coûte qu'1 point de mouvement à la place de 2. Toutes unités attaquant à travers une rivière réduit sa force de 1. Une unité attaquante à travers une rivière mais qui a une force d'attaque de 1, ne peut attaquer.

Hexagones impassables

Des unités terrestres ne peuvent passer un hexagone impassable. Des artilleries peuvent tirer et des unités aériennes peuvent voler à travers cet hexagone. Des unités terrestres ne peuvent jamais traverser un hexagone qui est constitué entièrement d'eau ou un lac (pas une rivière).

Hexagones de mer impassables

Des unités navales ne peuvent jamais passer des hexagones impassables. Des unités terrestres peuvent traverser un tel hexagone s'il n'est pas constitué entièrement d'eau.

Lacs et bases aériennes sur lacs

Les lacs peuvent potentiellement être utilisés comme base aérienne s'ils sont gelés. À la fois les Allemands et les Alliés ont l'option d'utiliser un lac comme base aérienne en plaçant un pion « *Lake Air Base* » sur l'hexagone de lac. Après le choix d'un lac, aucun autre lac ne peut être choisi comme base aérienne. Un *Lake Air Base* ne peut être utilisé pour reconstituer des unités aériennes. La base aérienne est retirée et le *Lake Air Base* n'est plus utilisable de 31 mai au 3 juin. Le placement du pion *Lake Air Base* se fait durant la *Placement Phase*. Une infanterie ou une artillerie peuvent être présentes sur un hexagone pour créer un *Lake Air Base*. Lorsqu'un *Lake Air Base* est capturé par une force ennemie, la base est détruite.

10.0 PHASE DE COMBAT

Durant la phase de combat, les deux côtés (Germaines vs Norvégiens et Britanniques et Français) s'alternent pour la **direction** des offensives. Celui qui a l'initiative conduit la première offensive, après, l'autre camps conduit une offensive, ensuite le premier, puis le second, etc., jusqu'à ce que toutes les offensives soient utilisées ou qu'il y a deux passes successives. Dans une partie à trois joueurs, Le Norvégien, le Français et le Britannique doivent décider parmi eux qui conduira une offensive. Les deux joueurs peuvent conduire aussi une offensive ensemble.

Une offensive est une attaque contre un empilement ennemi (unités dans un hexagone) d'unités terrestres, un mouvement d'un empilement d'unités terrestres vers une autre par mouvement, par débarquement, par rail, par une attaque aérienne contre des unités navales ou aériennes, ou un débarquement d'unités terrestres lors d'un assaut amphibien. Les offensives peuvent impliquer les unités navales et aériennes, mais aussi en support d'attaques par des unités terrestres.

Toutes unités qui sont employées dans une attaque ou une Offensive sans Combat durant cette phase ne peuvent bouger durant le reste du tour.

10.1 Ravitaillement

Une unité est toujours considérée en ravitaillement à moins qu'elle ne soit complètement entourée par des unités ennemies. Pour être complètement entourée, les unités ennemies doivent former un cercle fermé autour de l'unité. Une unité avec une ligne de ravitaillement non obstruée vers la côte n'est pas considérée comme entourée même si les unités ennemies ont formé un cercle autour de l'unité.

Une unité qui est hors de tout ravitaillement a ses potentiels d'attaque et de défense divisés par 2 (décimale supérieure).

10.2 Combat Offensif

Le combat offensif est le principal type d'offensive. Pour conduire un combat offensif, les procédures sont les suivantes :

- 1) Le joueur déclare quel empilement ennemi il attaquera et quelles unités participeront à l'attaque. Déduire 1 offensive du total de sa nation sur l'*Offensive Track*.
- 2) Les unités aériennes et terrestres bougent vers l'hexagone à attaquer (exception pour l'artillerie, laquelle tire vers un hexagone attaqué et bouge vers un hexagone adjacent). Ces unités ne peuvent bouger plus loin et les unités aériennes doivent avoir assez de points de mouvement pour atterrir sur une base amie après que le combat soit complété. Il n'y a pas de limites d'empilement pour les unités qui attaquent dans l'hexagone attaqué. Les unités aériennes ne peuvent atterrir sur une base aérienne capturée durant la même offensive.
- 3) Les interceptions aériennes sont déclarées
- 4) Les combats aériens s'ensuivent. Toutes les unités aériennes restantes peuvent participer au combat aérien.
- 5) Les transports aériens parachutent les troupes et un jet de dé est roulé pour déterminer si elles peuvent participer au combat terrestre ou non (10.4).
- 6) Le support défensif des artilleries est déclaré (3.2.5).
- 7) Le combat terrestre à lieu.

10.3 Combat terrestre

Le combat terrestre est similaire au naval et au aérien et suit la procédure suivante :

- 1) L'attaquant roule un D10 pour chacune de ses unités terrestres et aériennes qui attaquent. Un « touché » est appliqué lorsque le jet de dé pour chaque unité est égal ou inférieur au potentiel d'attaque de l'unité terrestre ou le potentiel terrestre et naval de l'unité aérienne. Il faut tenir compte de l'effet du terrain et de la présence d'un Général.
- 2) Le défenseur roule un D10 pour chaque unité et un « touché » est appliqué lorsque le jet de dé de chaque unité est égal ou inférieur à la force de défense de cette unité. Il faut tenir compte de l'effet du terrain et de la présence d'un Général.
- 3) Pour chaque unité touchée, l'unité doit être réduite (tourner de 180 degrés) ou détruite si elle est déjà réduite. L'artillerie participant au combat terrestre mais n'étant pas présente dans l'hexagone n'est pas réduite. Une unité peut aussi prendre deux « touchés » en une fois, donc détruisant l'unité. Les joueurs prennent leurs pertes simultanément et les joueurs décident quelles unités sont détruites ou réduites.

4) Note : Lorsqu'un « touché » est atteint avec un jet de dé de 1, le joueur qui a roulé le 1 peut choisir quelle unité ennemie prend la perte avant que le joueur ne le décide. Par exemple, le joueur allemand roule un 1 et un 2, les deux font mouche. Le joueur allemand choisit donc laquelle des unités alliées prend la perte et l'Allié choisit ensuite quelle troupe prend la perte avec le 2.

5) Si un côté a toutes ses unités détruites, le combat prend fin et l'étape 6 à lieu. Si les deux côtés ont encore des unités, le défenseur peut se retirer (10.5). Si le joueur défensif décide de ne pas se retirer, on repasse à l'étape 1.

Ceci est la fin d'un tour de combat.

6) Si le défenseur est victorieux, l'offensive est finie. Si l'attaquant est vainqueur, il peut bouger ses unités dans l'hexagone. Toutefois, il doit respecter les limitations d'empilement. Si plus de 6 unités capturent un hexagone, 6 unités peuvent capturer le nouvel hexagone et les autres doivent être placées dans l'hexagone ami ou sinon, le plus proche.

7) Les unités aériennes sont retournées vers des bases amies.

10.4 Emploi des transports aériens et des parachutes

L'emploi du transport aérien pour transporter des parachutes dans une bataille est le même que dans la Phase Aérienne. Le parachute doit commencer la Phase de Combat dans le même hexagone que l'unité aérienne. L'unité aérienne et le parachute bougent ensemble dans la phase 2 du Combat Offensif (10.2).

Un D10 est roulé pour déterminer si le parachute survit au parachutage. Un jet de 1-7 est un succès et elle peut participer à la bataille. Un dé de 8-10 est un échec et la troupe est réduite. Cette nouvelle troupe réduite ne peut participer à la bataille. Si la bataille est gagnée par l'attaquant, le parachute peut occuper l'hexagone ou être placé dans un hexagone adjacent si la limite d'empilement est atteinte. Si la bataille est gagnée par le défenseur, le parachute est éliminé.

10.5 Retraits

Lorsqu'un attaquant abandonne une bataille, les unités attaquantes sont placées dans l'hexagone adjacent ou le plus proche et la bataille se termine.

Lorsque le défenseur se retire de la bataille, le défenseur doit garder une unité dans l'hexagone comme arrière garde. Cette unité reste dans l'hexagone et les unités en retraite sont placées dans l'hexagone adjacent disponible. Si l'unité arrière-garde survit le tour d'après, l'unité peut se retirer. Aussi, si seulement une unité défend et survit à deux attaques consécutives, elle peut retraiter.

Le retrait ne peut se faire dans une ville ou base aérienne vide mais contrôlée par l'ennemi.

10.6 Attaque multi nationale

Une offensive multinationale est une offensive qui implique des forces de plus d'une nation. Donc, seuls les alliés peuvent en conduire une. Les attaques multinationales ne sont pas différentes des Combats Offensifs, exception faite que chaque nation participante doit retirer une de leur offensive de leur *Offensive Track*.

10.7 Offensive amphibienne

Les Offensives Amphibiennes sont très similaires au Combat Offensif, exception faite qu'elles impliquent la débarquement d'unités terrestres de leur transport naval dans un hexagone occupé par un ennemi. Toutes les unités navales dans l'hexagone où a lieu l'attaque peuvent faire un bombardement. Ce bombardement n'a lieu que dans la première phase du combat. Une Offensive Amphibienne commence comme un Combat Offensif (10.2) mais le combat est différent. Une Offensive Amphibienne, toutes les unités débarquent comme suit :

1) L'attaquant roule un D10 pour chacune de ses unités navales qui bombardent. Un « touché » est atteint lorsque le dé de chaque unité est égal ou inférieur à la force de bombardement de l'unité.

2) Pour chaque « touché », l'unité du défenseur doit être réduite ou détruite si elle est déjà réduite, comme dans la section Land Combat.

3) Le défenseur roule un D10 pour chacune de ses unités (terrestres et aériennes). Un « touché » est atteint lorsque le dé roulé pour chaque unité est égal ou inférieur à la force de défense de l'unité terrestre ou la force navale et terrestre de l'unité aérienne. Il faut tenir compte de l'effet du terrain et des Généraux. Si l'attaque se déroule dans un port, toutes les unités défensives ont leur force de défense augmentée de 1.

4) Pour chaque « touché » enregistré contre l'attaquant, une unité doit être réduite ou détruite si l'unité est déjà réduite, comme pour un combat terrestre.

5) L'attaquant roule un D10 pour chaque unité terrestre et navale qui restent. Un « touché » est enregistré lorsque le dé jeté pour chaque unité est égal ou inférieur à la force d'attaque de l'attaquant. La force d'attaque de l'unité terrestre participant à une Offensive Amphibienne est réduite de 1. Il faut tenir aussi compte des modifications du terrain et des Généraux.

6) Pour chaque « touché » contre le défenseur, une unité doit être réduite ou détruite si déjà réduite, comme dans la Phase de Combat.

7) Si un côté a toutes les unités détruites, le combat se termine et l'étape 8 s'ensuit. Si les deux côtés ont encore des unités, le défenseur peut se retirer (10.5). S'il ne désire pas se retirer, il faut retourner à l'étape 3. L'attaquant peut retirer ses unités terrestres vers ses bateaux, mais pour se faire, toutes les unités se trouvent réduites. Si une unité est déjà réduite, elle ne peut retraiter.

Ceci est la fin d'un tour de combat.

8) Si le défenseur est victorieux, l'offensive est terminée. Si l'attaquant est victorieux, il peut bouger ses unités dans un hexagone non capturé. Toutefois, il doit respecter les limites d'empilement. Si plus de 6 unités capturent cet hexagone 6 unités doivent occuper l'hexagone capturé et les autres doivent être placées vers le plus proche hexagone côtier.

9) Les unités aériennes participantes sont déplacées vers la base la plus proche.

L'Offensive Amphibienne est en conjonction avec le Combat Offensif et suit la même procédure que la Combat Offensif. Excepté que toutes les unités qui débarquent ont leur valeur de force d'attaque réduite de 1, et les unités navales bombardent au même moment comme de l'artillerie. Le bonus défensif fourni par le port n'est pas applicable dans ce cas.

10.8 Offensive aérienne

Une offensive aérienne est une offensive dans laquelle seuls les parachutes prennent place. Pour conduire une offensive, le transport aérien, le parachute et les unités accompagnantes bougent dans l'hexagone cible. L'opposant peut intercepter. Après que le combat aérien est résolu, un D10 est jeté. Si le combat se déroule dans un hexagone vacant, un jet de 1-8, le parachutage est réussi et l'hexagone est capturé. Un jet de 9-10, le parachute est réduit mais peut encore occuper l'hexagone. Si l'offensive se déroule dans un hexagone occupé par une troupe ennemie, avec un jet de 1-7, le parachute atterrit et le combat terrestre s'ensuit. U jet de 8-10, le parachute est réduit et un combat s'ensuit.

10.9 Double offensive

Une double offensive se déroule lorsqu'un Général participe et les deux hexagones adjacents sont attaqués en une fois. Ce n'est pas différent d'un Combat Offensif, excepté que deux offensives doivent être ôtées du total du *Général Nation*. Si des unités d'autres nations participent, elles doivent retirer seulement une offensive de leur total.

Les attaques sur les deux hexagones sont considérées comme simultanées, donc une est résolue avant l'autre. Les unités qui retraitent ne doivent pas reculer dans l'hexagone adjacent avant que les combats soient résolus. Si le seul hexagone on peut retraiter une unité est l'autre hexagone sous attaque, le retrait n'est pas possible.

10.10 Offensives sans combat

Une offensive sans combat est toute offensive dans laquelle les unités bougent dans un hexagone vacant (excepté lors une Offensive Aérienne). Pour conduire une Offensive sans Combat, des unités bougent d'un hexagone vers un autre et doivent rester ensemble. Les villes peuvent être capturées par une Offensive sans Combat ainsi que des unités peuvent débarquer des unités navales vers un hexagone côtier vacant.

10.11 Offensives aériennes

Une unité aérienne qui n'a pas encore été employée durant la Phase de Combat, peut être employée pour conduire une attaque sur des unités aériennes ennemies ou des unités navales ennemies. Ceci est fait de la même manière qu'en 7.0.

10.12 Capture des villes

Les villes contrôlées par les ennemis sont immédiatement capturées lorsqu'une unité occupe la ville. Ceci se passe lorsqu'une unité est bougée dans un hexagone de ville vacant ou lors d'une offensive sans combat ou après un combat réussi.

Lorsqu'une ville est capturée, le *National Value* de la ville (chiffre blanc sur un cercle noir) est retiré du *National Morale Track* de la nation de la ville. Aussi, la moitié de cette valeur (décimale supérieur) est ajoutée au *National Morale Track* de la nation qui a pris la ville.

Lorsqu'un port est capturé, les unités navales dans le port sont forcées de quitter vers un hexagone adjacent. Si des unités navales sont présentes dans le seul hexagone vacant, un combat naval se déroule immédiatement entre les forces navales avec les unités navales forcées de sortir considérées comme attaquantes.

La Norvège est considérée comme possédant toutes les villes et donc les points du *National Morale* perdus ou gagnés résultant de la perte ou de la capture des villes par les alliés affecte le *National Morale* de la Norvège.

11.0 PHASE DE MOUVEMENT

Durant cette phase, toutes les unités terrestres et aériennes qui n'ont pas dépensé toutes leurs actions (1 pour la terrestre et 2 pour l'aérienne) peuvent bouger. Le joueur ayant l'initiative bouge le premier.

Mouvements terrestres et aériens

Les unités à qui il reste une action peuvent bouger selon leur possibilité de mouvement. Le mouvement d'unité terrestre est sujet à des modifications de terrain. Les mouvements au travers à la fois des hexagones amis et ennemis sont permis si ils sont vacants. Les villes peuvent également être prises.

Les unités peuvent débarquer des unités navales vers un hexagone côtier ami et un port. Elles ne peuvent pas débarquer sur un hexagone contrôlé par l'ennemi.

Les transporteurs aériens avec 1 action peuvent transporter des unités terrestres qui ont été utilisées durant ce tour.

Mouvement par Rail

Les unités terrestres qui commencent leur Phase de Mouvement sur une ligne de train et s'il leur reste 1 action, peuvent bouger le long de ce rail pour une distance illimitée aussi loin que la ligne de rail est en zone de contrôle amie.

Le rail passant entre deux villes (ou entre une ville et une unité amie) est considéré comme contrôlé dans son entièreté entre les deux villes (ou entre la ville et l'unité amie) lorsqu'il n'y a ni unités ennemies ni zone de contrôle ennemie (les 6 hexagones autour de l'unité) présentes sur le chemin de fer.

12.0 PHASE DE PLACEMENT

Durant la phase de placement, les unités qui ont été construites dans la phase précédente et sont actuellement dans la *Placement Box*, sont mises sur la carte.

Les troupes allemandes dans la *Placement Box*, doivent être placées dans la *Denmark Box*. Les unités britanniques et françaises doivent être placées dans la *Britain Box*. Les unités norvégiennes doivent être placées dans n'importe quelle ville contrôlée par les Alliés. Autant d'unités peuvent être placées sur les villes norvégiennes que l'indique le *National Value* de la ville.

12.1 Placement historique des renforts

Durant la phase de placement, le joueur doit se référer au renforcement historique (15.3). Si les unités arrivent dans le tour actuel, elles doivent être placées sur la carte immédiatement. Les renforts historiques disent où l'unité doit être placée.

13.0 PHASE FINALE

Durant la Phase Finale, les unités sont construites, reconstituées, réparées et les bateaux hors des ports induisent une déduction du *National Morale*.

Le *National Morale Use* ne peut dépasser le *Nationale Morale Level* de sa nation dans cette phase.

À la fin de la phase terminale, le marqueur de la date sur le *Date Track* est bougé vers le tour suivant.

13.1 Les bateaux hors des ports

Il y a un coût de 1 NMP pour toutes 5 unités navales hors d'un port durant la Phase Terminale. Donc, le marqueur du *National Morale Use* est avancé de 1 NMP pour chaque 5 bateaux hors d'un port. S'il n'y a pas assez de NMP, tous les bateaux au dessus de ce qui doit être payé sont réduits ou détruits si déjà réduits. Donc, si 8 unités navales sont hors d'un port mais il ne reste que 1 NMP, le 1 NMP est déduit et 3 unités navales sont réduites ou détruites, sélectionnée par le possesseur.

Seuls les multiples de 5 induisent une perte de 1 NMP. Par exemple, 4 bateaux hors d'un port ne coûtent rien. 9 bateaux coûtent 1 et 14, en coûtent 2NMP, ...

13.2 Constructions

Durant cette partie de la End Phase, des unités peuvent être construites dans la *Force Pool*. Chaque unité à un coût NM comme il l'est montré sur la *Player Aid Sheets*. Pour construire une unité, Le National Morale Value est avancé sur le *National Morale Usage track* autant que le coût de l'unité. L'unité est ensuite déplacée du *Force Pool* au *Placement Box*.

13.3 Réparation

Chaque unité à un coût de réparation. Comme il l'est montré sur la *Player Aid Sheets*. Pour réparer une unité, le *National Morale Use marker* est avancé sur le *National Morale Usage track* selon le coût de l'unité à réparer. Ensuite, pour être réparée, l'unité est tournée de sa partie altérée à sa face complète.

Les unités peuvent être réparées si elles sont seulement dans une ville et si elles n'ont participé à aucune action durant le tour. Les unités aériennes ne peuvent être réparées que dans des aéroports, pas un porte-avion qu'il ait ou non bougé durant le tour.

13.4 Réparation des unités navales

Les unités navales abîmées sont réparées de la même manière qu'en 13.3. Les unités navales ne peuvent être réparées que dans un port et lorsqu'elles n'ont pas bougé durant le tour.

14.0 NATIONS

14.1 Allemagne

L'Allemagne a un *National Moral Level* de 30 et contrôle la *Denmark Box* au commencement de la partie.

La campagne commence avec des unités allemandes déjà en mer comme décrit en 15.0. L'Allemagne ne se rend pas.

14.1.1 Unités optionnelles

Il y a trois unités optionnelles qui peuvent être utilisées par l'Allemagne. Il y a les 4th Parachute Compagny, 11th Motorized Regiment, 2nd Parachute Battalion.

Ces unités entrent comme des renforcement historiques mais, au lieu d'être placées dans le *Denmark Box*, elles sont placées dans la *Force Pool* et peuvent être achetées. Ces unités optionnelles ont toutefois un coût NM plus élevé que les autres unités du même type.

14.2 Norvège

La Norvège a un *National Moral Level* de 50 et contrôle tous les hexagones en Norvège au commencement de la partie.

La Norvège se rend lorsque toutes les villes, excepté Tromso et Harstad sont sous le contrôle de l'Allemagne et aucune unité n'est présente à l'est de Harstad. La reddition a lieu immédiatement dès que ces conditions sont remplies. Si Harstad et Tromso sont aussi sous contrôle Allemand, cela n'empêche pas la reddition.

Toutes les unités sont au sol durant les tour d'avril 9 -12.

14.2.1 Narvik

Ami de Vidkun Quisling, le Norvégien qui travaillait avec les Nazis, le commandant de la garnison de Narvik, se rendit initialement sans combattre.

Au premier tour, lorsque les Allemands tente de capturer Narvik, un D10 est roulé Un jet de 1-7, la 15th Infantry Regiment norvégienne est placée dans la *Force Pool*. Un jet de 8-10, l'unité ne se rend pas et l'unité est sous le contrôle du joueur norvégien et le combat a lieu.

14.2.2 Oslo

Le passage étroit vers Oslo était protégé par des batteries côtières durant l'invasion et endommageat des bateaux allemands. Même les vieux canons firent des dégâts.

Lorsque des bateaux allemands entrent dans les deux hexagones côtiers d'Oslo, marqués d'une croix, ils sont immédiatement visés. D10 sont roulés, et de 1-3, les bateaux allemands sont touchés. Après que les dés sont jetés, les bateaux continuent vers Oslo ou utilisent leurs points de mouvements restant pour aller autre part. Ces batteries côtières sont en action jusqu'à ce que les 2 hexagones soient sous contrôle allemand. Jusque là, les batteries peuvent tirer sur les bateaux. Si un des 2 hexagone est capturé, le nombre de D10 roulé est réduit à 12. Une fois sous contrôle Allemand, ils sont hors d'action pour le reste de la partie même si ils sont recapturés par les Alliés.

14.3 Grande-Bretagne et France

La Grande Bretagne et la France ont un *National Moral Level* de 20 et contrôlent la *Britain Box* au commencement de la partie.

La Grande Bretagne et la France ne se rendent pas.

15.0 PLACEMENT ET RENFORTS

15.1 Campagne victorieuse

Les Allemands sont victorieux s'ils forcent la reddition de la Norvège avant ou durant le tour de 8-11 juin.

La partie est égale un si la reddition a lieu après le tour de 8-11 juin.

Les Alliés gagnent s'ils ne se rendent pas avant la fin de la partie. Toutefois si les Britanniques et les Français perdent plus de 5 *Capital Ships* (BB, CV, CA, CL), la partie est équitable.

15.2 Placement pour la campagne

Placez les pions sur la *Date Track* du tour d'avril 9-12. Placez les valeurs d'offensive de la Norvège, France, Britannique et Allemande à 0 sur l'*Offensive Track*. Placez les différents conteurs du *National Morale Usage* à 0 sur le *National Morale Usage Track*. Placez les différents compteurs du *National Morale Level* selon la section 14 sur !! le *National Level Track*.

ALLEMAGNE

La section (entre les groupes 1&2) réfère aux régions marquées par une fine ligne bleue, incluant les hexagones avec cette ligne. La section Free Placement réfère à tous les hexagones de mer sur la carte.

Groupe 1 Hex

Lt-General Eduard Dietl

139th Mountain Light Infantry Reg.

Destroyers x4

Transport x1

Groupe 2 Hex

138th Mountain Light Infantry Reg.

112th Mountain Artillery Regiment

Admiral Hipper

Destroyers x1

Transport x1

Groupe 3 Hex

Maj-General Hermann Tittel

159th Infantry Regiment

169th Artillery Regiment

Köln

Königsberg

Transport x1

Groupe 4 Hex

Maj-General Erwin Engelbrecht

310th Infantry Regiment

234th Artillery Regiment

Karlsruhe

Transport x1

Groupe 5 Hex

Maj-General Richard Pellengahr

307th Infantry Regiment

340th Infantry Regiment

345th Infantry Regiment

362nd Infantry Regiment

233rd Artillery Regiment

Blücher

Lützow

Emden

Transport x3

Entre les groupes 1&2

Vice-Admiral Gunther Lutjens

Gneisenau

Scharnhorst

Denmark Box

193rd Infantry Regiment

355th Infantry Regiment

324th Infantry Regiment

236th Infantry Regiment

2nd Parachute Company

3rd Parachute Company

Messerschmitt Bf109 E x3

Messerschmitt Bf110 C x7

Heinkel 111 x5

Junkers 87 x1

Junkers 52 x6

Transport x1

Placement libre

U-Boats x5

NORVÈGE

La direction réfère aux 6 hexagones entourant une ville. Elle ne réfère pas à la vraie direction, mais pour la façon dont la carte est alignée. Par exemple Tomso est au nord de la Norvège mais sur cette carte, elle est à l'est de la carte.

Moss

Maj-General Carl Erichsen

1st Infantry Regiment

1st Artillery Regiment

Hönefoss

Maj-General Jacob Hvinden Haug

6th Infantry Regiment

Hex East of Kristiansand

Maj-General Einar Liljedahl

7th Infantry Regiment

Hex SE of Bergen

Maj-General William Steffens

9th Infantry Regiment

10th Infantry Regiment

Hex NW of Trondheim

Maj-General Jacob Ager Laurantzon

12th Infantry Regiment

3rd Artillery Regiment

Harstad

Maj-General Carl Gustav Fleischer

16th Infantry Regiment

Hex East of Oslo

Colonel Otto Ruge

2nd Infantry Regiment

Hex Northwest of Drammen

3rd Infantry Regiment

Hex West of Hamar

4th Infantry Regiment

1st Cavalry Regiment

2nd Artillery Regiment

Elverum

5th Infantry Regiment

Lillehammer

2nd Cavalry Regiment

Stavanger

8th Infantry Regiment

Molde

11th Infantry Regiment
Steinkjer
13th Infantry Regiment
Mosjøen
14th Infantry Regiment
Narvik
15th Infantry Regiment
Hex Northwest of Narvik
Eidsvold
Norge
Fornebu
Gloucester Gladiator x1
Sola
Caproni Ca 310 x1
Trondheim
Destroyers x2
Submarines x1

GRANDE-BRETAGNE ET FRANCE

Note : Le joueur Britannique/Français, place 12 bateaux (incluant porte-avions et transporteurs) sur des hexagones de mer le long du bord supérieur de la carte.

Britain Box

Resolution
Rodney
Valiant
Warspite
Renown
Repulse
Ark Royal (with Fairey Swordfish)
Furious (with Fairey Swordfish)
Glorious (with Sea Gladiator)
Berwick
Devonshire
Suffolk
York
Birmingham
Effingham
Glasgow
Manchester
Sheffield
Southampton
Arethusa
Aurora
Coventry

Curlew
Enterprise
Galatea
Penelope
British Destroyers x8
Submarines x3
Transports x5
Emile Bertin
Montcalm
French Destroyers x3

15.3 Renforcement historique

Les unités qui suivent, sont placées selon leur arrivée historique. Lors de leur venue, elles sont placées sur la *Denmark Box* ou la *Britain Box*.

Allemagne

334th Infantry Regiment April 13-16
349th Infantry Regiment April 13-16
359th Infantry Regiment April 13-16
222nd Artillery Regiment April 13-16
1sr Parachute Company April 13-16
367th Infantry Regiment April 17-20
388th Infantry Regiment April 17-20
Maj-General Kurt Woytasch April 17-20
Maj-General Max Horn April 17-20
214th Artillery Regiment April 17-20
4th Parachute Company (see 14.1.1) April 17-20
Lt-General Valentin Feurstein May 7-10
136th Mountain Light Infantry Reg. May 7-10
137th Mountain Light Infantry Reg. May 7-10
111th Mountain Artillery Regiment May 7-10
11th Motorised Regiment (see 14.1.1) May 7-10
2nd Parachute Battalion (see 14.1.1) May 7-10

Grande Bretagne

24th Guards Brigade April 13-16
Vickers Wellington x2 April 13-16
Maj-General Carton de Wiart April 17-20
Maj-General Bernard Tolver Paget April 17-20
146th Infantry Brigade April 17-20
148th Infantry Brigade April 17-20
Hawker Hurricane x1 April 17-20
15th Infantry Brigade April 21-24
Maj-General Pierse Joseph Mackesy April 25-28
Gloucester Gladiator x1 April 25-28

51st Field Regiment Apr 29-30-May 1-2
Polish Carpathian Podhale Brigade May 7-10

FRANCE

5e Dem-Brigade Chasseurs Alpains April 17-20
27e Demi-Brig. de Chasseurs Alpains April 25-28
13e Demi-Brigade de Légion Étrangère May 7-10

16.0 ORDRE DE BATAILLE

Les abréviations représentent les valeurs des unités à pleine puissance.

S = Force

A = Force d'attaque

D = Force de défense

GN = Force Navale / terrestre

AAB = Force anti-aérien / de bombardement

M = Potentiel de mouvement

Allemagne (85)

Généraux (7) S

Lt-General Eduard Dietl 2

Maj-General Hermann Tittel 1

Maj-General Erwin Engelbrecht 1

Maj-General Richard Pellengahr 1

Maj-General Kurt Woytasch 1

Maj-General Max Horn 1

Lt-General Valentin Feurstein 1

Amiral (1) S

Vice-Admiral Gunther Lutjens 2

Infanteries (15) A - D - M

159th Infantry Regiment 3 - 4 - 5

193rd Infantry Regiment 3 - 4 - 5

307th Infantry Regiment 3 - 4 - 5

310th Infantry Regiment 3 - 4 - 5

324th Infantry Regiment 3 - 4 - 5

355th Infantry Regiment 3 - 4 - 5

236th Infantry Regiment 3 - 4 - 5

340th Infantry Regiment 3 - 4 - 5

345th Infantry Regiment 3 - 4 - 5

362nd Infantry Regiment 3 - 4 - 5

334th Infantry Regiment 3 - 4 - 5

349th Infantry Regiment 3 - 4 - 5

359th Infantry Regiment 3 - 4 - 5

367th Infantry Regiment 3 - 4 - 5

388th Infantry Regiment 3 - 4 - 5

Infanteries de Montagne (4) A - D - M

138th Mountain Light Infantry Reg. 3 - 4 - 5
139th Mountain Light Infantry Reg. 3 - 4 - 5
136th Mountain Light Infantry Reg. 3 - 4 - 5
137th Mountain Light Infantry Reg. 3 - 4 - 5

Infanteries Parachutistes (5) A - D - M

1st Parachute Company 1 - 1 - 5
2nd Parachute Company 1 - 1 - 5
3rd Parachute Company 1 - 1 - 5
4th Parachute Company 1 - 1 - 5
2nd Parachute Battalion 2 - 2 - 5

Infanterie Motorisée (1) A - D - M

11th Motorised Regiment 5 - 5 - 8

Artileries (5) A - D - M

169th Artillery Regiment 4 - 3 - 3
234th Artillery Regiment 4 - 3 - 3
233rd Artillery Regiment 4 - 3 - 3
222nd Artillery Regiment 4 - 3 - 3
214th Artillery Regiment 4 - 3 - 3

Artileries de Montagne (2) A - D - M

112th Mountain Artillery Regiment 4 - 3 - 3
111th Mountain Artillery Regiment 4 - 3 - 3

Chasseurs (10) A - D - GN - M

Messerschmitt Bf109 E (x3) 5 - 6 - 2 - 25
Messerschmitt Bf110 C (x7) 3 - 4 - 3 - 50

Bombardiers (12) A - D - GN - M

Heinkel He111 (x5) 2 - 2 - 4 - 50
Junkers 87 (x1) 2 - 2 - 5 - 16
Junkers 52 (x6) 0 - 0 - 0 - 46

Battleships (2) A - D - AAB - M

Gneisenau 5 - 5 - 2 - 21
Scharnhorst 5 - 5 - 2 - 21

Coiseurs Lourds (3) A - D - AAB - M

Admiral Hipper 4 - 4 - 1 - 21
Blücher 4 - 4 - 1 - 21
Lützow 4 - 4 - 1 - 21

Croiseurs Légers (4) A - D - AAB - M

Emden 3 - 3 - 1 - 19
Karlsruhe 3 - 3 - 1 - 21
Köln 3 - 3 - 1 - 21
Königsberg 3 - 3 - 1 - 21

Petits bateaux de combat (18) A - D - AAB - M

Destroyers (x5) 2 - 2 - 1 - 24
Transports (x8) 0 - 0 - 0 - 18
U-Boats (x5) 3 - 2 - 1 - 12

Norvège (35)

Généraux (7) S

Maj-General Carl Erichsen 1
Maj-General Jacob Haug 1
Maj-General Einar Liljedahl 1
Maj-General William Steffens 1
Maj-General Jacob Laurantzson 1
Maj-General Carl Fleischer 1
Colonel Otto Ruge 3

Infantries (16) A - D - M

1st Infantry Regiment 2 - 3 - 5
2nd Infantry Regiment 2 - 3 - 5
3rd Infantry Regiment 2 - 3 - 5
4th Infantry Regiment 2 - 3 - 5
5th Infantry Regiment 2 - 3 - 5
6th Infantry Regiment 2 - 3 - 5
7th Infantry Regiment 2 - 3 - 5
8th Infantry Regiment 2 - 3 - 5
9th Infantry Regiment 2 - 3 - 5
10th Infantry Regiment 2 - 3 - 5
11th Infantry Regiment 2 - 3 - 5
12th Infantry Regiment 2 - 3 - 5
13th Infantry Regiment 2 - 3 - 5
14th Infantry Regiment 2 - 3 - 5
15th Infantry Regiment 2 - 3 - 5
16th Infantry Regiment 2 - 3 - 5

Cavalleries (2) A - D - M

1st Cavalry Regiment 2 - 2 - 7
2nd Cavalry Regiment 2 - 2 - 7

Artilleries (3) A - D - M

1st Artillery Regiment 3 - 2 - 3
2nd Artillery Regiment 3 - 2 - 3
3rd Artillery Regiment 3 - 2 - 3

Chasseur (1) A - D - GN - M

Gloster Gladiator (x1) 2 - 3 - 1 - 26

Bombardier (1) A - D - GN - M

Caproni Ca 310 (x1) 1 - 1 - 2 - 40

Croiseurs Légers (2) A - D - AAB - M

Eidsvold 2 - 2 - 1 - 11

Norge 2 - 2 - 1 - 11

Petits bateaux de combat (3) A - D - AAB - M

Destroyers (x2) 1 - 1 - 1 - 20

Submarines (x1) 2 - 1 - 1 - 9

Grande Bretagne (57)**Généraux (3) S**

Maj-General Carton de Wiart 1
Maj-General Bernard Tolver Paget 1

Maj-General Pierson Joseph Mackesy 1

Infantries (5) A - D - M

24th Guards Brigade 3 - 4 - 5

146th Infantry Brigade 3 - 4 - 5

148th Infantry Brigade 3 - 4 - 5

15th Infantry Brigade 3 - 4 - 5

Polish Carpathian Podhale Brigade 3 - 4 - 5

Artillerie (1) A - D - M

51st Field Regiment 4 - 3 - 3

Chasseurs (5) A - D - GN - M

Fairey Swordfish (x2) 1 - 2 - 4 - 30

Sea Gladiator (x1) 2 - 3 - 1 - 26

Hawker Hurricane (x1) 4 - 6 - 2 - 28

Gloster Gladiator (x1) 2 - 3 - 1 - 26

Bombardiers (2) A - D - GN - M

Vickers Wellington (x2) 2 - 2 - 4 - 50

Battleships (6) A - D - AAB - M

Resolution 6 - 6 - 2 - 14

Rodney 6 - 6 - 2 - 15

Valiant 6 - 6 - 2 - 16

Warspite 6 - 6 - 2 - 16

Renown 6 - 6 - 2 - 20

Repulse 6 - 6 - 2 - 20

Portes-avions (3) A - D - AAB - M

Ark Royal 0 - 0 - 2 - 20

Furious 0 - 0 - 2 - 21

Glorious 0 - 0 - 2 - 20

Croiseurs Lourds (4) A - D - AAB - M

Berwick 4 - 4 - 2 - 21

Devonshire 4 - 4 - 2 - 21

Suffolk 4 - 4 - 2 - 21

York 4 - 4 - 2 - 21

Croiseurs Légers (13) A - D - AAB - M

Birmingham 3 - 3 - 1 - 21

Effingham 3 - 3 - 1 - 19

Glasgow 3 - 3 - 1 - 21

Manchester 3 - 3 - 1 - 21

Sheffield 3 - 3 - 1 - 21

Southampton 3 - 3 - 1 - 21

Arethusa 3 - 3 - 1 - 21

Aurora 3 - 3 - 1 - 21

Coventry 3 - 3 - 1 - 19

Curlew 3 - 3 - 1 - 19

Enterprise 3 - 3 - 1 - 22

Galatea 3 - 3 - 1 - 21

Penelope 3 - 3 - 1 - 21

Petits bateaux de combats (15) A - D - AAB - M

Destroyers (x8) 2 - 2 - 1 - 24

Submarines (x3) 2 - 2 - 1 - 12

Transports (x5) 0 - 0 - 0 - 18

France (8)

Infanterie (1) A - D - M

13th Demi-Brigade de Légion Étrangère 3 - 4 - 5

Infanterie de Montagne (2) A - D - M

5th Dem-Brigade Chasseurs Alpains 3 - 4 - 5

27th Demi-Brig. de Chasseurs Alpains 3 - 4 - 5

Croiseurs légers (2) A - D - AAB - M

Emile Bertin 3 - 3 - 1 - 22

Montcalm 3 - 3 - 1 - 20

Petits bateaux de combat (3) A - D - AAB - M

Destroyers (x3) 2 - 2 - 1 - 23

17.0 INDEX

1.0 Introduction

1.1 Joueurs

2.0 Carte

3.0 Pions

3.1 Empilement

3.2 Unités terrestres

3.2.1 Infanteries

3.2.2 Infanteries de montagne

3.2.3 Infanteries de parachute

3.2.4 Cavalerie

3.2.5 Artillerie

3.2.6 Artillerie de montagne

3.3 Unités aériennes

3.3.1 Chasseurs

3.3.2 Bombardiers

3.3.3 Transports aériens

3.4 Unités navales

3.4.1 *Capital ships*

3.4.2 Porte-avions

3.4.3 Destroyers

3.4.4 Sous-marins

3.4.5 Transports

3.5 Généraux

3.6 Amiraux

3.7 Autres pions

4.0 Moral National

5.0 Structure d'un tour

- 5.1 Échelle de temps
- 5.2 Phase d'un tour
- 6.0 Phase offensive
 - 6.1 Offensives
 - 6.2 Achats d'offensives
 - 6.3 Initiatives
- 7.0 Phase aérienne
 - 7.1 Mouvement d'un combat aérien
 - 7.2 Interception aérienne
 - 7.3 Combat aérien
 - 7.4 Retrait
 - 7.5 Combat aéronaval
 - 7.6 Mouvement aérien
- 8.0 Phase navale
 - 8.1 Mouvement e combat naval
 - 8.2 Interception navale
 - 8.3 Interception aéronavale
 - 8.4 Combat naval
 - 8.4.1 Combat avec sous-marins
 - 8.5 Évasion
 - 8.6 Mouvement naval
 - 8.7 Embarcation
 - 8.8 Ports
- 9.0 Terrain
- 10.0 Phase d'un combat
 - 10.1 Ravitaillement
 - 10.2 Offensive de combat
 - 10.3 Combat terrestre
 - 10.4 Emploi des transports aériens et des parachutistes
 - 10.5 Retrait terrestre
 - 10.6 Offensive multi nationale
 - 10.7 Offensive amphibienne
 - 10.8 Offensive aérienne
 - 10.9 Double offensive
 - 10.10 Offensive sans combat
 - 10.11 Offensive aérienne
 - 10.12 Capture d'une ville
- 11.0 Phase de mouvement
- 12.0 Phase de placement
 - 12.1 Placement historique des renforts
- 13.0 Phase terminale
 - 13.1 Bateaux hors des ports
 - 13.2 Construction
 - 13.3 Réparation
 - 13.4 Réparation navale
- 14.0 Nations

- 14.1 Allemagne
 - 14.1.1 Unités optionnelles
- 14.2 Norvège
 - 14.2.1 Narvik
 - 14.2.2 Oslo
- 14.3 Grande Bretagne et France
- 15.0 Placement et renforts
 - 15.1 Campagne victorieuse
 - 15.2 Campagne de placement
 - 15.3 Renforts historiques
- 16.0 Ordre de bataille
- 17.0 Index