

MÉMOIRE 44

Foire Aux Questions

Mise à jour du 26 oct 2005

Par Richard BORG, traduite par le Chef ICC Stan



Retranchements

Q. Lorsqu'une unité "Consolide sa position", des sacs de sable peuvent-ils être placés sur un Pont ?

R. Oui.

Q. Existe-t-il des restrictions au placement des Sacs de sable ?

R. Non, les sacs de sable peuvent être placés sur n'importe quel terrain, y compris les ponts. Des sacs de sable, placés dans un hexagone de pont ou dans un hexagone vierge, réduisent de 1 le nombre de dés lancés lors d'une attaque d'Infanterie ou de Blindés.

Des sacs de sable, placés dans un hexagone de terrain, permettent uniquement à une unité d'ignorer le premier drapeau lancé contre elle. Cela vient de la règle qui dit que les réductions de dés dues à un obstacle posé sur un terrain ne sont pas cumulables. Notez également qu'une unité peut ignorer le premier drapeau lancé contre elle, chaque fois qu'elle est attaquée.

Q. Sur la carte "Consolidation de position", il est indiqué "Activez quatre unités d'Infanterie. Ces unités consolident leur position en...". Comme la carte indique "Activez l'Infanterie", cela veut-il dire que ces unités peuvent se déplacer et tirer en plus de placer des sacs de sable ?

R. Non. Elles peuvent uniquement placer les sacs de sable, pas se déplacer ou combattre.

Q. Sur la carte "Consolidation de position" il est indiqué : "en plaçant des sacs de sable...". Doivent-ils être de ma seule couleur ou suis-je limité au maximum 12 sacs de sable, sans tenir compte de leur couleur ?

R. Le texte de la carte indiquent seulement des sacs de sable et vous limite donc à 12 sacs de sable puisque tel en est le nombre contenu dans la boîte de jeu. La couleur des sacs de sable placés n'est pas prise en compte.

Q. Si les défenses ne sont pas cumulables, quel est l'avantage de mettre des sacs de sable dans un hexagone de bâtiments (comme dans Arnhem – scénario 13) ?

R. Cela permet à l'unité d'ignorer le premier drapeau, c'est tout. Considérez l'exemple suivant : vous avez deux hexagones de collines adjacents et l'un d'eux est occupé par une unité avec des sacs de sable. Si cette unité est attaquée depuis le bas de sa colline, le seul avantage des sacs de sable est d'ignorer le premier drapeau. Si cette même unité est attaquée depuis l'autre colline, alors les sacs de sable offrent une protection de 1. Il n'y a pas de protection d'une colline à l'autre en temps normal, aussi les sacs de sable deviennent-ils bien plus utiles.



Résistance française

Q. A la page 12 du livret de règles, il est indiqué que "la Résistance française peut disparaître dans la campagne en battant en retraite jusqu'à 3 hexagones au lieu de 1 pour chaque drapeau lancé". Le croquis à côté du cadre sur la Résistance et les FFI montre une unité de la Résistance qui subit 2 drapeaux et bat en retraite de 4 hexagones. Est-ce correct ?

R. Oui. Les unités de la Résistance peuvent battre en retraite de 1, 2 ou 3 hexagones pour chaque drapeau lancé. Dans l'exemple, avec deux drapeaux, le recul minimum est de 2 hexagones mais il peut aller jusqu'à 6 hexagones.



Ignorer le Premier Drapeau

Q. Les Bunkers permettent (au choix du défenseur) à l'unité s'y trouvant de toujours ignorer le premier drapeau, mais la carte Tir de Barrage indique que les drapeaux ne peuvent être ignorés. Alors, si un Bunker est touché par un Tir de Barrage, l'unité doit-elle battre en retraite ?

R. Oui. Les drapeaux résultants d'une Attaque Aérienne ne peuvent être ignorés, eux non plus.

Q. Je comprends que l'Artillerie dans un bunker perdra une figurine seulement à partir du second drapeau puisque le premier drapeau est ignoré et qu'elle ne peut battre en retraite depuis un bunker. Alors, avec un Tir de Barrage, subira-t-elle aussi une perte pour le premier drapeau ?

R. Oui.

Q. Pour l'artillerie dans un bunker, les drapeaux sont traités comme des pertes. Ignore-t-elle quand même le premier drapeau ?

R. Oui (voir Bunkers). A la base, une unité d'artillerie dans un bunker ne peut battre en retraite. Pour cette raison elle doit perdre une figurine pour chaque recul qu'elle ne peut effectuer. Bien entendu, comme toutes les autres unités dans un bunker elle peut ignorer le premier drapeau lancé contre elle. En clair, il faut obtenir deux drapeaux pour faire une perte et trois pour éliminer l'unité d'artillerie entière.



Ligne de Mire

Q. La ligne de mire peut-elle passer au travers des demi-hexagones qui bordent le champ de bataille ?

R. Non. Prenons l'exemple de l'unité blindée du scénario 3 (Sword Beach) qui au départ est enclavée entre une forêt et Riva Bella. Elle ne peut que tirer sur des unités se trouvant adjacente à elle, dans la forêt ou dans le village qui bloquent la ligne de mire. Elle ne pourra tirer sur une unité ennemie se plaçant dans l'hexagone bordant le champ de bataille entre les barbelés et l'unité d'infanterie adjacente allemande aux bois. La ligne de mire est bloquée par le demi-hexagone adjacent aux bois. On ne peut en effet présumer de l'éventuel terrain qui s'y trouverait et bloquerait alors la ligne de mire de deux côtés.

Q. Un pont bloque-t-il la Ligne de Mire ?

R. Non (malgré le 'Oui' dans la règle originale)



Collines - Ligne de Mire

Q. Une unité d'Infanterie ou de Blindés se trouvant sur un hexagone de Collines peut-elle voir pardessus un hexagone contenant du terrain bloquant la Ligne de Mire ?

R. Non. Les Terrains (Villes, Forêts, Bocages, Bunkers) tout comme les unités amies ou ennemies bloquent la Ligne de Mire.

Q. Une unité d'Infanterie ou de Blindés se trouvant sur un hexagone de Collines peut-elle voir, pardessus un hexagone contenant du terrain bloquant la Ligne de Mire, une cible se trouvant, elle aussi, sur un hexagone de Collines ?

R. Non. Notez également que selon les Règles (Page 14) un hexagone de Collines bloquera la Ligne de Mire des unités qui tentent de voir par-dessus. En plus, lorsqu'il s'agit d'un groupe d'hexagones de Collines adjacents les uns aux autres, une unité ennemie située au niveau inférieur aura une Ligne de Mire uniquement sur les hexagones frontaux (premier rang) de ces Collines. Une unité située sur ces

Collines, dans un hexagone du second rang, ne pourra être vue. Cette même unité, située au second rang, n'aura pas de Ligne de Mire depuis sa position au-dessus des hexagones frontaux (premier rang) de Collines vers les hexagones du niveau inférieur. L'exemple donné dans les Règles est là uniquement parce que les Collines sont le seul type de terrain qui ne bloque pas la Ligne de Mire lorsqu'elles font partie d'un groupe de Collines ou d'une Colline plus vaste composée d'hexagones adjacents.



Exemple A : Les deux unités possèdent une ligne de mire l'une vers l'autre.

Exemple B : Aucune des deux unités ne possède de ligne de mire l'une vers l'autre. L'unité Alliée ne peut voir au-dessus des hexagones frontaux de la colline (premier rang) l'unité qui est au second rang de la colline. L'unité de l'Axe ne peut voir l'unité Alliée, qui est au niveau inférieur, au-dessus des hexagones frontaux de collines.

Exemple C : Aucune des deux unités ne possède de ligne de mire l'une vers l'autre. Les unités ne peuvent voir au-dessus des hexagones de collines.

Exemple D : Les deux unités possèdent une ligne de mire l'une vers l'autre. Les deux unités sont sur la même colline et possèdent une ligne de mire sur les hexagones de collines qui forment une même colline.

Exemple E : Les deux unités possèdent une ligne de mire l'une vers l'autre. Les unités ne sont pas sur la même colline mais il n'y a rien entre les deux hexagones de collines qui puisse bloquer la ligne de mire.

Exemple F : Les deux unités possèdent une ligne de mire l'une vers l'autre. Les deux unités sont sur la même colline et possèdent une ligne de mire sur les hexagones de collines qui forment la même colline.

Exemple G : Aucune des deux unités ne possède de ligne de mire l'une vers l'autre. Les unités ne peuvent voir au-dessus de l'hexagone de ville. Notez que si un hexagone de forêt, de bocage, de bunker ou de pont remplaçait celui de ville dans l'exemple, la ligne de mire serait également bloquée.

Exemple H : Aucune des deux unités situées sur les hexagones de collines ne possède de ligne de mire l'une vers l'autre. Notez qu'une unité (amie ou ennemie) bloquera la ligne de mire de l'infanterie ou des blindés, aussi bien que la ligne de tir.

Exemple I : Aucune des deux unités ne possède de ligne de mire l'une vers l'autre. Même si elles sont toutes les deux sur la même colline, l'hexagone de ville bloque la ligne de mire. Notez, une fois encore, que si un hexagone de forêt, de bocage, de bunker ou de pont remplaçait celui de ville dans l'exemple, la ligne de mire serait également bloquée.

Mauvaise Main

Q. Un joueur ne peut jouer aucune de ses Cartes de Commandement (parce qu'il n'a pas d'unités dans les sections appropriées). Doit-il se défausser d'une carte et ne rien faire d'autre durant ce tour ?

R. Vous pouvez jouer une carte de section sur une section où vous n'avez aucune unité. Aucune unité n'est alors activée et vous ne faites rien d'autre que défausser la carte jouée avant d'en piocher une nouvelle.

Prise de Terrain

Q. La carte "Embuscade" permet-elle à une unité de faire une Prise de Terrain si sa cible doit battre en retraite ou est éliminée ?

R. Non. Lorsqu'une unité d'Infanterie qui attaque en Combat Rapproché élimine l'unité ennemie ou la force à battre en retraite, elle peut faire une Prise de Terrain en avançant dans l'hexagone laissé vacant. Ici, le mot clef est "attaque". Seul le joueur dont c'est le tour (celui activant ses unités) peut faire une Prise de Terrain durant son tour. La carte embuscade est une réaction jouée lorsque l'adversaire déclare un Combat Rapproché. Pour cette raison l'unité ne peut prendre le terrain, même si l'adversaire est éliminé ou doit battre en retraite.

Q. Une unité peut-elle faire une Prise de Terrain au-delà de sa capacité normale de mouvement (c'est à dire : les unités d'infanterie spéciales qui bougent de deux hexagones, attaquent, réussissent leur Combat Rapproché et font une Prise de Terrain, faisant un mouvement total de 3 hexagones) ?

R. Les mouvements Spéciaux prennent place durant la phase 4 – Combat (Il s'agit de la Prise de Terrain et de la Percée de Blindés). Ces mouvements spéciaux sont en plus du mouvement normal d'une unité.

Q. Je comprends qu'une unité blindée peut se déplacer de 3 hexagones, attaquer, réussir son Combat Rapproché et prendre l'hexagone laissé vacant par l'ennemi pour un mouvement 4 hexagones. Elle peut alors réussir une Percée de Blindés et prendre le nouvel hexagone libéré, mais ne plus combattre, pour un mouvement total de 5 hexagones. Est-ce correct ?

R. Oui MAIS les restrictions de combat et de mouvement pour le Terrain de l'hexagone où entre l'unité doivent être appliquées !

Q. Si une unité blindée se déplace de deux hexagones sur la plage et réussit un Combat Rapproché, peut-elle faire une Prise de Terrain (se déplaçant d'un troisième hexagone) ? Cela ne viole-t-il pas la règle qui dit "une unité ne peut se déplacer que de 2 hexagones maximums dans le sable (y compris les blindés) ?

R. Plages (Page 15) et sur la carte de résumé. "Combat : aucune restriction de combat, y compris pour la "prise de terrain", qui reste possible". La fin de la phrase précédente répond ici à la question.

Q. Si une unité blindée réussit un Combat Rapproché contre une unité dans un bois (ou du bocage ou une ville) et qu'elle prend le terrain, peut-elle faire une Percée de Blindés ? Le terrain l'interdit-il ?

R. Une unité blindée qui réussit un Combat Rapproché contre une unité dans un hexagone de **Bois** ou de **Ville** peut faire une Prise de Terrain. Elle ne peut plus combattre, à cause des règles de terrain. Une unité blindée qui réussit un Combat Rapproché contre une unité dans un hexagone de **Bocage** peut faire une Prise de Terrain, uniquement si elle a commencé adjacente à cet hexagone de Bocage. Si elle commence adjacente, elle peut faire la Prise de Terrain mais ne peut plus combattre à cause des règles de terrain. Une unité blindée qui réussit un Combat Rapproché contre une unité sur un hexagone de **Barbelés** peut faire une Prise de Terrain et encore combattre suite aux règles de terrain.

Une unité blindée qui réussit un Combat Rapproché contre un hexagone de **Bunker ne peut pas** faire une Prise de Terrain à cause des règles de terrain. Elle ne peut donc plus combattre à cause des règles de Prise de Terrain.

Un autre point à propos de la Prise de Terrain. Pour la **Pointe-Du-Hoc**. Une unité d'Infanterie qui réussit un Combat Rapproché contre une unité ennemie sur un hexagone de **Falaise** (hexagone de colline), peut faire une Prise de Terrain vers le haut de la falaise.

Q. Si une unité d'infanterie entre dans des barbelés (qui arrêtent le mouvement) et attaque un ennemi en Combat Rapproché le forçant à battre en retraite, peut-elle faire une Prise de Terrain ? Les barbelés l'empêchent-ils ?

R. Barbelés (Page 16). Déplacement : toute unité entrant sur un hexagone contenant des barbelés doit s'arrêter. Cela semble clair et répond à la question. Les blindés et ou l'infanterie doivent s'arrêter et ne peuvent donc pas faire de Prise de Terrain



Artillerie

Q. Est-ce que l'Artillerie ignore les terrains aussi bien que les obstacles fixes ou amovibles ?

R. Oui. Voyez les Bunkers / Sacs de sable (page 16) - Les dés de combat de l'Artillerie ne sont pas réduits.

Q. Une unité d'Artillerie dans un Bunker a-t-elle un arc de tir de 360 degrés ?

R. Oui.



Barbelés

- Une unité de blindés doit simplement stopper dans les barbelés quand elle y entre et les enlever, sans autre pénalité, et au tour suivant, elle peut continuer sa route.

- Une unité d'infanterie doit stopper quand elle entre dans les barbelés et ne peut les enlever que si elle peut combattre et alors le faire à la place du combat. Donc si elle y entre lors d'un mouvement d'un hexagone, elle peut les enlever ou combattre (distance ou rapproché). Par contre si elle y entre après deux hexagones de mouvement elle ne peut plus rien faire (ni combat ni enlèvement des barbelés) et doit attendre le tour suivant pour choisir de combattre ou d'enlever les barbelés. Il est logique que les barbelés soient enlevés avant tout nouveau mouvement (cela représente l'ouverture de passage(s) et donc l'inutilité des barbelés à l'encontre des unités qui suivront). Donc: pas de mouvement pour l'infanterie tant que les barbelés ne sont pas retirés.

- Une unité d'artillerie qui se compose autant d'hommes que de véhicules (un long tom n'est pas léger) doit appliquer les règles de la manière suivante: comme elle bouge ou tire, dès qu'elle entre dans les barbelés elle ne peut plus rien faire puisqu'elle n'a pas la possibilité de combattre. Par contre au tour suivant, elle peut combattre, sans le malus de l'infanterie en restant dans les barbelés sans les enlever ou retirer les barbelés avant de bouger comme les blindés.

Q. Une unité d'infanterie peut-elle combattre durant le tour où elle entre dans un hexagone de Barbelés ?

R. Une unité d'infanterie doit choisir entre combattre avec dé de moins **OU** retirer les Barbelés et ne pas combattre ce tour là. Quand une unité d'infanterie pénètre dans des Barbelés après un déplacement de 2 hexagones et n'est donc plus capable de combattre durant le tour, elle ne peut enlever les Barbelés.

Q. Le Terrain est sans effet sur les mouvements de retraite, est-ce également vrai pour les Barbelés ?

R. Oui, on bat en retraite au travers des Barbelés comme au travers des autres terrains normaux.

Q. Une unité de Blindés qui retraite dans un hexagone contenant de Barbelés peut-elle les retirer ?

R. Non Nous voyons l'acte d'enlever des Barbelés avec une unité d'Infanterie ou de Blindés comme une action offensive. Pour cette raison, une unité de Blindés qui retraite dans ou au travers d'un hexagone contenant des Barbelés ne peut les retirer.



Bunkers

Q. Lorsqu'une Règle Spéciale indique que "seul les unités de l'Axe peuvent utiliser les Bunkers comme moyen de défense", cela veut-il dire que les hexagones avec des Bunkers deviennent infranchissables pour les Alliés ?

R. Non, une unité d'infanterie Alliée peut se placer dans l'hexagone avec le bunker mais elle ne bénéficie pas de sa protection.

Combats d'un hexagone de terrain vers un autre

Q. Mon unité est située dans un hexagone de Forêt et attaque une unité adjacente elle aussi située dans un hexagone de Forêt. La Forêt protège-t-elle cette unité ou n'a-t-elle pas de protection parce que les deux unités sont en Forêt (comme pour des Collines) ?

R. Chaque hexagone de Forêt est considéré séparément, ainsi la protection et les autres effets du terrain s'appliquent toujours. Le cas des Collines n'est pas relatif au fait qu'elles sont adjacentes, c'est une question d'altitude.



Plage - Mouvement

Q. Lorsqu'une unité de Blindés se déplace de deux hexagones en terrain clair, peut-elle entrer dans un hexagone de Plage pour son troisième hexagone de mouvement ?

R. Non. Une unité qui se déplace sur un hexagone de Plage peut seulement se déplacer de 2 hexagones ce tour là. Toutefois, l'unité peut faire une prise de terrain et gagner un hexagone de mouvement supplémentaire. Si une unité se déplace sur un hexagone de Plage, durant son mouvement (que ce soit le premier ou le second hexagone, cela n'a aucune importance), elle peut seulement se déplacer de deux hexagones pour son mouvement de ce tour.

- Une unité de Blindés débarque depuis l'océan. Le premier hexagone est un hexagone de Plage. L'unité de Blindés peut encore se déplacer d'un hexagone, uniquement.

- Une unité de Blindés se déplace d'un hexagone de Plage dans un autre. L'hexagone suivant est du terrain clair, l'unité doit pourtant stopper dans ce dernier parce qu'elle s'est déplacée dans un hexagone de Plage, premièrement.

- Une unité de Blindés se déplace sur un hexagone de terrain clair avant d'entrer dans un hexagone de Plage. Elle peut entrer dans cet hexagone de Plage mais doit y stopper. La limite des deux hexagones de mouvement s'applique dès que l'unité entre dans un hexagone de Plage.



Le Génie

Q. Comment une unité du Génie est-elle jouée ?

R. Les règles des unités du Génie sont décrites dans le Terrain Pack p.13 ou dans Eastern Front p.6. Placez un insigne des unités du Génie dans le même hexagone que ces unités pour les distinguer des autres unités.

- Une unité du Génie activée peut être déplacée de 1 hexagone et combattre dans le même tour ou être déplacée de 2 hexagones et ne plus combattre dans ce tour (comme une unité d'infanterie normale).

- Une unité du Génie activée peut tirer sur un hexagone contenant une unité ennemie, jusqu'à 3 hexagones. On lance 3 dés pour le Combat Rapproché (dans l'hexagone adjacent), 2 dés contre une cible à 2 hexagones de distance et 1 dé contre une cible à 3 hexagones de distance.

- En Combat Rapproché, une unité du Génie ignore toutes les réductions du nombre de dés dues au terrain dans lequel se trouve la cible, c'est à dire que l'ennemi n'est pas protégé par le terrain qu'il occupe.

- Une unité du Génie qui est dans un hexagone de barbelés réduit de 1 le nombre de dés qu'elle lance en combat et peut également enlever les barbelés de l'hexagone dans le même tour. L'unité du Génie doit pouvoir combattre pour enlever les barbelés. Si elle fait un mouvement de 2 hexagones, elle ne peut pas enlever les barbelés de l'hexagone. Toutefois, si l'unité du Génie est activée par une carte Assaut d'infanterie, dans ce cas-là uniquement, elle peut être déplacée de 2 hexagones, combattre et enlever les barbelés, mais elle ne peut pas être déplacée de 3 hexagones et enlever les barbelés parce qu'elle ne peut pas combattre.

- Une unité du Génie qui entre dans un hexagone de champ de mines et qui a la possibilité de combattre DOIT retirer le champ de mines de l'hexagone au lieu de combattre. Si l'unité du Génie ne peut retirer le champ de mines, il détone. L'unité du Génie doit pouvoir combattre pour retirer un champ de mines. Elle peut être déplacée de 2 hexagones et ne pas retirer le champ de mines. Toutefois, si l'unité du Génie est activée par une carte Assaut d'infanterie, dans ce cas-là uniquement, elle peut être déplacée de 2 hexagones, combattre et enlever le champ de mines, mais elle ne peut pas être déplacée de 3 hexagones et enlever le champ de mines parce qu'elle ne peut pas combattre.)



Pont ferroviaire et artillerie

Q. La description à la page 12 (Extension Terrain Pack) stipule qu'il n'y a pas de restriction de mouvement pour l'infanterie et que les blindés doivent stopper ; il n'est pas fait mention de l'artillerie?

R. Une unité d'artillerie doit stopper lorsqu'elle pénètre dans un hexagone de pont ferroviaire.



Artillerie lourde

Q. L'artillerie lourde peut-elle être déplacée ?

R. Oui.

Q. Lorsque l'artillerie lourde est déplacée, tous ses jetons "cible" sont-ils retournés près de l'unité ?

R. Oui.

Q. L'artillerie lourde peut-elle tirer sur différentes cibles sans perdre les jetons "cible" placés sur des cibles précédentes ?

R. Oui, aussi longtemps qu'elle dispose de jetons disponibles.



Les ponts

Q. Devez-vous avoir une unité adjacente au pont ou pouvez-vous le faire sauter de n'importe où?

R. Faire sauter un pont est la conséquence d'une carte jouée pour cela, ce qui n'exige pas qu'une unité soit adjacente au pont. Cette possibilité de faire sauter un pont doit être spécifiée dans le scénario.

Terrain désertique

Q. Lorsque les chars font éventuellement leur seconde prise de terrain (attaquer l'ennemi, le faire reculer, prendre le terrain, attaquer une nouvelle fois, à nouveau faire reculer l'ennemi), peuvent-ils encore une fois avancer de deux hexagones ?

R. Non. Ils peuvent seulement avancer (prendre le terrain) dans l'hexagone libéré.



Tireurs d'élite

Q. Il est dit dans les règles que les tireurs d'élite tirent toujours avec 1 dé et qu'ils peuvent entrer dans une ville, par exemple, tout en gardant leur capacité de combattre, contrairement à l'infanterie. MAIS, si une carte comme "Action héroïque" est jouée, donnant un dé de combat supplémentaire à l'infanterie, cela s'applique-t-il aussi à un tireur d'élite ? Est-ce cependant réaliste ?

R. Les cartes de commandement qui activent l'infanterie en lui permettant de combattre avec un dé supplémentaire s'appliquent également aux tireurs d'élite. Ces cartes sont : Action héroïque, Fusillade, Combat rapproché et Infiltration.

Q. Les tireurs d'élite sont-ils uniquement vulnérables aux grenades lors d'une attaque aérienne ?

R. Une grenade et une étoile font une touche aux tireurs d'élite lors d'une attaque aérienne.



Train

Q. Les deux jetons (locomotive et wagon), lorsqu'ils sont utilisés, sont-ils comptés comme une ou deux unités ?

R. Les deux jetons forment une seule unité, mais parce que le train est réellement long, il est une cible valable dans les deux hexagones. Lorsqu'une touche est faite sur l'un des deux hexagones, placez une "Étoile de bataille" sur la locomotive.

Q. La locomotive et le wagon bloquent-ils la ligne de mire ?

R. Oui. En plus :

- Seul le camp qui contrôle le train peut le déplacer.
- Une unité ne peut entrer dans, ou traverser, un hexagone contenant la locomotive ou le wagon.
- Si la locomotive ou le wagon sont retirés du jeu alors qu'ils transportent encore une unité, cette unité est perdue aussi mais elle ne rapporte pas de médaille de victoire.

Q. Un train blindé perd-t-il sa capacité de combat lors qu'il subit son troisième point de dégâts ?

R. Comme le wagon qui transporte la pièce d'artillerie est retiré, le train perd sa capacité de combat après avoir été touché trois fois. Si le train est touché une fois encore, la locomotive est détruite et devient une médaille de victoire pour l'adversaire.



Centrale électrique

Q. Un hexagone de Centrale électrique bloque-t-il la ligne de mire ? Restreint-il le mouvement ou le combat ?

R. Par défaut, il a les mêmes effets que les hexagones de Villes & Villages (M44 p.14.). Voyez aussi les règles spécifiques dans les scénarios qui utilisent un hexagone de Centrale électrique.



Camp de prisonniers

Q. Un hexagone de Camp de prisonniers bloque-t-il la ligne de mire ? Restreint-il le mouvement ou le combat ?

R. Par défaut, il a les mêmes effets que les hexagones de Villes & Villages (M44 p.14.). Voyez aussi les règles spécifiques dans les scénarios qui utilisent un hexagone de Camp de prisonniers.



Route traversant une colline

Q. Un hexagone de route traversant une colline offre-t-il les mêmes protections qu'un hexagone de colline normale ?

R. Oui.

FAQ sur les CARTES de COMMANDEMENT



Carte "Assaut de Blindés"

Q. Je joue la carte "Assaut de Blindés" (qui donne 1 dé supplémentaire à chaque unité Blindée en Combat Rapproché). Une unité Blindée qui réussit une Percée de Blindés conduisant à un second Combat Rapproché garde-t-elle son dé supplémentaire pour cette seconde attaque ?

R. Oui

Carte "Combat Rapproché"

Q. La carte "Combat Rapproché" est jouée, des unités battent en retraite, se retrouvant adjacentes à des unités qui n'étaient pas au contact avec l'ennemi quand la carte a été jouée. Peuvent-elles combattre ?

R. Non, seules les unités adjacentes à l'ennemi, au moment où la carte est jouée, peuvent être activées.

Q. Lorsque je joue la carte Combat Rapproché, une unité désignée pour faire un Combat Rapproché peut-elle encore tirer si l'unité qu'elle devait attaquer, en Combat Rapproché, ne lui est plus adjacente ?

R. Non. Les unités activées peuvent uniquement faire du Combat Rapproché.

Q. La carte Combat Rapproché est jouée, une unité retraite, ce qui la place adjacente à une unité qui n'était, originellement, pas adjacente au moment de l'activation. Peut-elle combattre ?

R. Non, seules les unités adjacentes au moment où la carte est jouée peuvent être activées.

Carte "Contre Attaque"

Q. Lorsque vous jouez la carte "Contre Attaque" en réaction à une carte "Reconnaissance", pouvez-vous piocher deux cartes ?

R. Oui. Les effets complets de la carte contrée sont dupliqués, y compris la pioche de deux cartes et la défausse d'une des deux.

Carte "Action Héroïque"

Q. Quand la carte "Action Héroïque" est jouée, une grenade obtenue au dé signifie-t-elle que vous pouvez activer une unité d'artillerie ou le seul moyen de le faire est-il d'obtenir une étoile ?

R. L'étoile permet d'activer une unité de votre choix et c'est l'unique moyen d'activer une unité d'artillerie.



Carte "Assaut d'Infanterie"

Q. Un assaut d'infanterie dans une section sans unité d'infanterie permet-il d'activer une unité de son choix ?

R. Non. La carte Assaut d'Infanterie stipule, si vous n'avez pas d'infanterie, activer une autre unité de votre choix. Si vous commandez une unité d'infanterie dans n'importe laquelle des sections du champ de bataille vous ne pouvez choisir d'activer une unité de votre choix.

Cartes "Assaut de Blindés", "Assaut d'Infanterie", etc.

Q. Certaines cartes indiquent que si vous ne possédez pas d'unité d'un type spécifique, vous pouvez activer une unité de votre choix. Cela veut-il dire que vous pouvez activer n'importe

quelle unité et lui donner n'importe quel ordre ou cela signifie-t-il que vous pouvez choisir une unité et lui appliquer les effets de la carte ?

R. Vous ne pouvez pas appliquer les effets de la carte. La carte permet seulement d'activer une unité du champ de bataille (quel que soit son emplacement) et rien de plus.

Carte "Fusillade"

Q. Lorsque la carte "Fusillade" est jouée, les unités tirent avec un dé supplémentaire. Cela veut-il dire que l'infanterie peut tirer à "4, 3, 2, 1" ou qu'elle tire à "4, 3, 2" ?

R. La carte indique de lancer un dé supplémentaire. La portée de tir n'est pas allongée, ainsi la seconde option "4, 3, 2" est la bonne.

Carte "Infiltration"

Q. Une unité d'Infanterie peut-elle se déplacer de trois hexagones sur la plage lorsqu'on joue la carte Infiltration ?

R. Oui. Pour éviter un interminable débat au sujet de cette carte, l'intention originale était que le mouvement de l'unité d'Infanterie ne serait pas restreint par le terrain mais que les restrictions de combat dues au terrain devraient s'appliquer. Il a été oublié de le préciser clairement sur la carte. La carte doit donc être lue comme suit : Les restrictions de mouvements ne s'appliquent pas mais les restrictions de combat s'appliquent normalement. Les types de terrain qui coûtent plus d'un mouvement coûtent seulement un mouvement lorsqu'une unité d'infanterie est activée par la carte Infiltration. Un exemple de cela se trouve dans le scénario Omaha Beach où gravir l'escarpement depuis la plage est un mouvement de 2 hexagones pour une unité d'infanterie. Gravier (ou descendre) l'escarpement ne coûte plus, dans ce cas seulement, qu'un mouvement d'un hexagone à l'unité d'infanterie qui est activée par la carte Infiltration.

Q. L'infanterie activée avec la carte 'Infiltration' ignore-t-elle les champs de mines (c.-à-d. ne pas lancer de dés) ?

R. Oui.

Q. L'infanterie activée avec la carte 'Infiltration' ignore-t-elle les rivières gelées (c.-à-d. ne pas lancer de dés) ?

R. Oui.

Carte "Embuscade"

Q. Une unité qui subit une embuscade peut-elle attaquer après celle-ci lorsqu'un drapeau est obtenu au dé par l'unité qui fait l'embuscade ?

R. Normalement la réponse est NON, parce que quand une unité quitte l'hexagone où elle se trouvait suite à une retraite, elle ne peut attaquer en retour, même si elle recule vers sa base de départ et reste malgré tout adjacente à l'unité ennemie qui a fait l'embuscade. Toutefois, si l'unité qui tombe dans l'embuscade doit faire retraite mais que son axe de recul est bloqué, elle doit perdre une figurine pour chaque mouvement de retraite qu'elle ne peut effectuer. Et, parce que cette unité ne quitte pas l'hexagone où elle se trouvait, elle peut alors attaquer en retour l'unité qui a fait l'embuscade.

FAQ sur les SCENARIO

Tirage de Carte de l'Axe, scénario Pegasus Bridge (1)

Q. Si le joueur de l'Axe joue une carte Reconnaissance lors de son premier ou deuxième tour de jeu, combien de cartes pioche-t-il ? Après mon premier tour, je dois piocher 2 cartes et les ajouter à ma main. La carte Reconnaissance dit que je dois piocher 2 cartes et défausser l'une d'elles. Il me semble assez confus de savoir comment résoudre cette action.

R. Voici comment procéder dans ce cas : Piochez 2 cartes (pour la carte Reconnaissance), gardez-en une et défaussez l'autre, ensuite piochez votre seconde carte du tour.

Parachutage supplémentaire, scénario Sainte-Mère-l'Eglise (2)

Q. Les quatre figurines de Parachutistes doivent-elles être lâchées en même temps ?

R. Oui. Prenez les figurines de Parachutistes dans votre main. Positionnez votre main environ 30 cm au-dessus du plateau de jeu et ouvrez-la. Je pense que les figurines tomberont toutes au même moment, environ. Chacune d'entre elle est complétée à une unité.

Q. Si deux figurines tombent dans le même hexagone sont-elles toutes les deux retirées du jeu ?

R. Oui.

Si **une partie** de la figurine du parachutiste est hors du plateau de jeu et l'autre dans un hexagone de celui-ci, la figurine est retirée du jeu. Si **une partie** de la figurine est dans le même hexagone qu'une figurine amie ou ennemie et l'autre dans hexagone sans autre figurine, la figurine du parachutiste est retirée du jeu.

Q. Quelle est la partie d'une figurine de Parachutiste qui détermine l'hexagone dans lequel on la place ?

R. Lorsqu'une figurine se trouve sur plus d'un hexagone, le joueur Allié peut choisir dans lequel il placera la figurine et le reste de l'unité. Bien entendu, si une partie de la figurine est dans un hexagone et l'autre hors du plateau de jeu, elle est retirée du jeu.

Scénario Opération Lüttich (9)

Q. Si le joueur Alliée joue une carte Reconnaissance comme une carte Attaque Aérienne, peut-il aussi piocher 2 cartes de commandement et n'en garder qu'une comme indiqué sur la carte ? Ou bien ce texte est-il ignoré ?

R. Vous la jouez EXACTEMENT comme la carte Attaque Aérienne, donc vous ne piochez pas 2 cartes.

Q. Cette règle spéciale s'applique-t-elle aussi à la carte Reconnaissance en Force ?

R. Non. La carte Reconnaissance en Force ne peut pas être jouée comme une Attaque Aérienne !

Q. Mon adversaire peut-il jouer une carte Contre Attaque juste après ma carte Reconnaissance (jouée comme Attaque Aérienne) et l'utiliser pour faire une Attaque Aérienne, lui aussi ?

R. Oui, la carte Contre Attaque est une Attaque Aérienne et non une carte Reconnaissance.

Scénario St. Vith, Ardennes (15)

Q. Dans le scénario St. Vith, Ardennes, une règle spéciale stipule que les collines le long de St. Vith sont infranchissables. Sur la carte, cela se traduit par le fait que les unités venant de St. Vith ne peuvent gravir les collines. Qu'en est-il pour les unités allant vers St. Vith ?

R. Les collines sont infranchissables dans les deux sens, venant de St. Vith et allant vers St. Vith.

Scénario Omaha Beach (5)

Q. Les Bunkers de la plage d'Omaha sont tous positionnés sur des Collines. Les modificateurs de terrain s'additionnent-ils ? Cela veut-il dire que les Blindés tirent dans l'hexagone avec -4 dés et l'Infanterie avec -2 dés ?

R. Non, les réductions du nombre de dés dues aux terrains dans un même hexagone ne sont pas cumulables. Le modificateur retenu est le plus haut uniquement (ainsi un Bunker sur une Colline offre la même protection que dans un hexagone vierge).

Q. Dans le scénario sur la Plage d'Omaha, deux éléments de "sacs de sable" sont considérés comme une Digue, une position renforcée permanente. Cela veut-il dire qu'ils restent en place sur le champ de bataille, même si les hexagones sont abandonnés ?

R. Oui, la Digue ne peut être retirée et les unités peuvent se déplacer au travers sans impact sur leur mouvement.

Scénario Market Garden, Ponts de Nimègue (35)

Q. Les unités spéciales, se déplaçant au travers de la rivière, peuvent-elles directement conquérir le pont ferroviaire ? Ou, doivent-elles quitter la rivière et ensuite avancer sur le pont par la terre ?

R. Les unités d'infanterie ne peuvent pas avancer directement sur le pont ferroviaire depuis un hexagone de rivière.

Scénario Evasion à Klin (40)

Q. Me manque-t-il des hexagones terrains ?

R. Les 3 hexagones "Forêt sur colline" devraient en fait être des "forêts enneigées". Nous nous excusons pour la gêne occasionnée.

Scénario Barbarossa, Rivière Bug (45)

Q. Depuis un moment déjà, je me demande si les chars russes dans les bunkers (casemates) peuvent en sortir et se déplacer ? Ou bien sont-ils traités comme de l'artillerie en bunker ?

R. Les chars russes dans les bunkers ne peuvent se déplacer et sont traités comme de l'artillerie en bunker.

Q. Est-il sûr de supposer que les Russes commandent le train de ravitaillement ?

R. Oui. La locomotive et le wagon sont chacun chargés d'une unité d'infanterie.

Q. Lorsque nous avons joué le scénario, le premier mouvement du joueur russe fut de déplacer le train de deux hexagones formant ainsi une chaîne de quatre hexagones avec les deux unités d'infanterie (celle sur la voie ferrée et celle à côté du bois). La confusion provient du fait que toucher le train avec une attaque aérienne peut détruire le wagon après trois touches et la locomotive à la quatrième donnant pour résultat une seule médaille de victoire bien qu'il porte deux unités d'infanterie.

R. Vous avez raison... la locomotive et le wagon peuvent tous deux être attaqué avec la carte "Attaque aérienne". Trois touches sur le train détruisent le wagon et la quatrième la locomotive qui est placée sur un espace vide du compteur de médailles de victoire. Notez que lorsque le train entre en gare après la destruction du wagon il débarque seulement une seule unité d'infanterie.