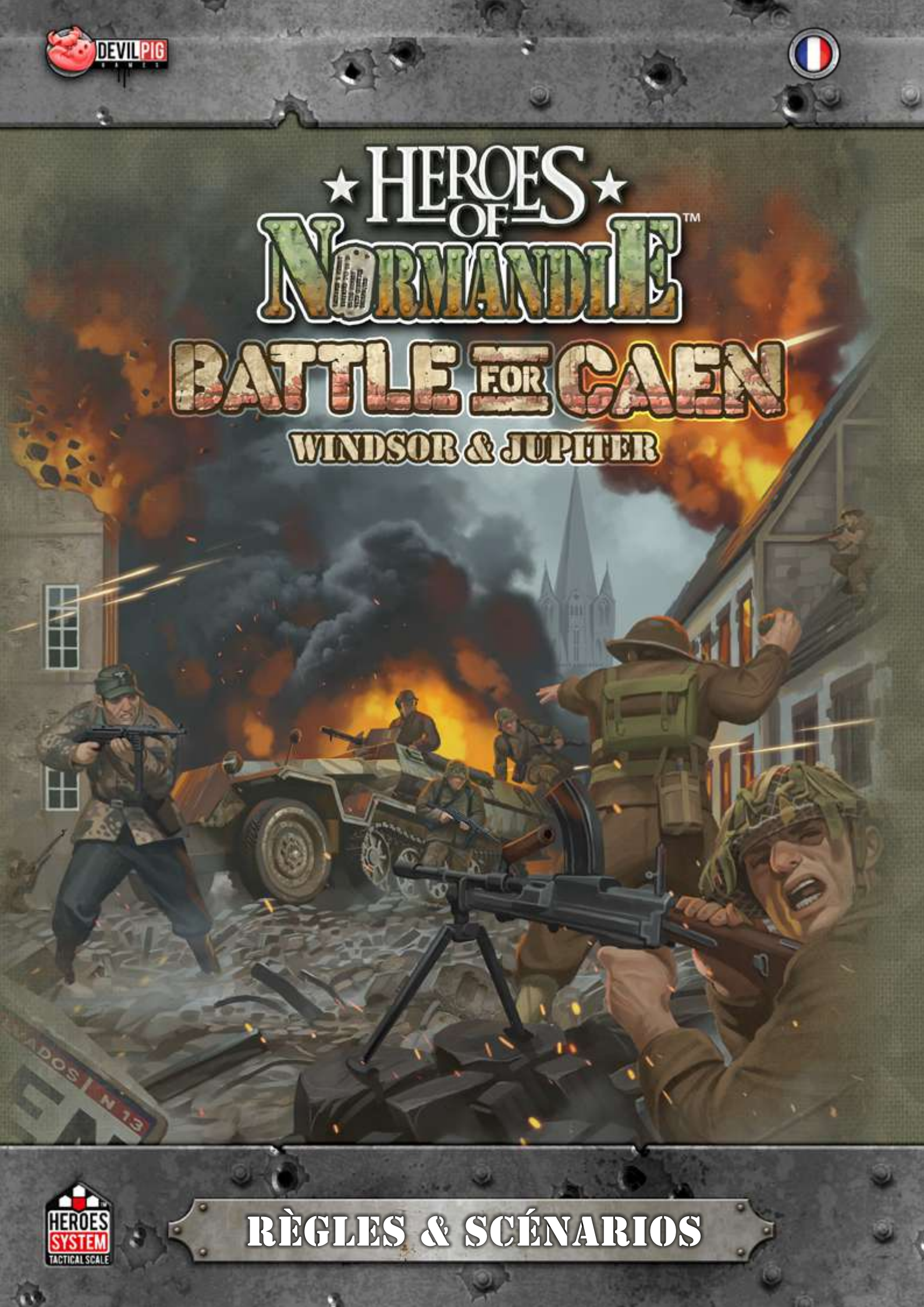
DEVIL PIG GAMES

HEROES OF NORMANDIE™

BATTLE FOR CAEN

WINDSOR & JUPITER



HEROES SYSTEM TACTICAL SCALE

RÈGLES & SCÉNARIOS

SOMMAIRE

RÈGLES

1 - CHAMP DE BATAILLE P.04

1.1 - EFFETS DE TERRAIN P.04
- ENCAISSÉ P.04
- LIGNE P.04
- LIGNE D'ÉLÉVATION P.05
- LIGNE DOMINANTE P.05

1.2 - ÉLÉMENTS DE TERRAIN P.05
- HAUTES HERBES P.05

1.3 - OBSTACLES DÉFENSIFS P.05
- HÉRISSONS TCHÈQUES & BARBELÉS P.05

1.4 - ÉLÉMENTS DÉFENSIFS P.06
- TRANCHÉES P.06
- TROUS DE COMBAT P.06

2 - CAPACITÉS SPÉCIALES P.08

2.1 - CAPACITÉS SPÉCIALES D'ASSAUT P.08
- CHARGE P.08

2.2 - CAPACITÉS SPÉCIALES DE DÉFENSE P.08
- DÉFENSEUR P.08
- REMPLAÇANT P.08

2.3 - CAPACITÉS SPÉ. DE COMMANDEMENT P.08
- DÉBUSQUEUR P.08

2.4 - AUTRES CAPACITÉS SPÉCIALES P.08
- INGÉNIEUR P.08
- GÉNIE MILITAIRE P.08
- PONT P.08

3 - OPTION DE RECRUTEMENT P.08

3.1 - OPTIONS DE SOUTIEN P.08
- SDKFZ 251/7 ..... P.08

3.2 - OPTIONS DE MATÉRIEL P.08
- GEAR P.08
- MINEN P.09
- POSITION P.09
- RECCE GEAR P.09

3.3 - TRAITS DE CARACTÈRE P.09
- FEROCIOUS P.09
- HARDENED P.09

3.4 - OPTIONS D'ORDONNANCE P.09
- SS SPIRIT P.09

3.5 - PERSONNALISATIONS P.09
- CHARGE P.09
- LIFE POINT P.09
- TACTICAL MAP P.09
- URBAN FIGHTER P.09

SCÉNARIOS

B LEAVING ON A JET PLANE (1-2.J) * P.10

4 - MINI - CAMPAGNES P.12

1 ÇA PIQUE À CARPIQUET ! (1-2.J) * P.12

2 BIENVENUE À CAEN-CARPIQUET... (1-2.J) * P.14

3 CHEMIN DE CROIX (1-2.J) * P.16

4 RUÉE SUR MALTOT (1-2.J) * P.18

MODE SOLO *

Pour jouer au Mode Solo, vous devez posséder l'extension : Heroes of Normandie - Mode Solo

Auteurs : *Yann* & *Clem.*
Illustrations : *Eric Belisle*, *Ruben Megido*, *Yann* & *Clem.*
Édition & Graphisme : *Jules Kanou.*
Relecture : *Jérémy Béranger*, *Guillaume Thoquenne*, *Erick Dupuit*
Merci à eux & merci à notre *Communauté.*

Le Heroes System tactical scale™, Heroes of Normandie™, toutes les images et illustrations, ainsi que le logo Devil Pig Games™ sont les propriétés de Devil Pig Games ltd. Aucun usage commercial n'est autorisé sans l'accord de Devil Pig Games. © Devil Pig Games 2022.

OPERATIONS WINDSOR ET JUPITER

En parallèle des opérations principales, Charmwood et Goodwood, d'autres actions étaient menées. L'opération Windsor, dont le but était de prendre le contrôle de l'aéroport de Carpiquet, dura une journée, et a été confiée aux Canadiens. Grâce à leur succès, la Seconde Armée Britanique put se servir de l'aéroport comme base arrière solide pour la suite des opérations.

La partie de l'opération Jupiter qui devait aboutir à la capture des villages de Baron-sur-Odon et de Fontaine-Étoupefour et de la *Colline 112*, avait été confiée à la 43rd (*Wessex*) Infantry Division. La 15th (*Scottish*) Infantry Division devait, quant à elle, s'emparer des villages d'Éterville et de Maltot. Les chars de la 4th Armoured Brigade pourraient alors exploiter cette percée et sécuriser plusieurs villages sur la rive ouest de la rivière Orne. Ils devaient faire mieux que lors d'Epsom. Mais les contre-attaques allemandes pour la *colline 112* mirent à mal les objectifs alliés. Deux autres opérations, Greenline et Express, sont tentées pour déloger les Allemands, mais elles n'y arrivent pas. En Août, la *colline 112* tombe enfin lors de l'opération Bluecoat.

1 - CHAMP DE BATAILLE

1.1 - EFFETS DE TERRAIN

ENCAISSÉ

Les Unités d'Infanterie dans un Élément de Terrain **Encaissé** ne bloquent pas la LdV des Unités présentes hors de celui-ci, mais elles bloquent la LdV des Unités d'Infanterie présentes dans le même Élément de Terrain. Les angles qui chevauchent une Intercase bloquent les LdV lorsqu'on tire sur une Unité présente dans le même Élément de Terrain.

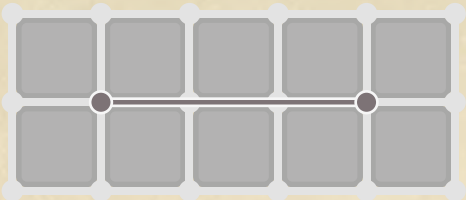
PRÉCISION : Cet effet n'est jamais ignoré même si une Unité est adjacente à une ligne qui lui est liée.

↑ *L'Action de Tir est possible :* A & B. *L'Action de Tir est impossible :* C *l'angle de la Tranchée bloque la LdV* & D *L'Unité d'Infanterie présente hors de l'Élément de Terrain bloque la LdV.*

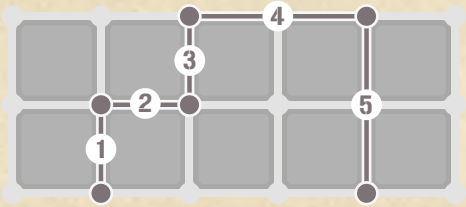
LIGNES

Une Ligne est toujours liée à un Effet de Terrain.

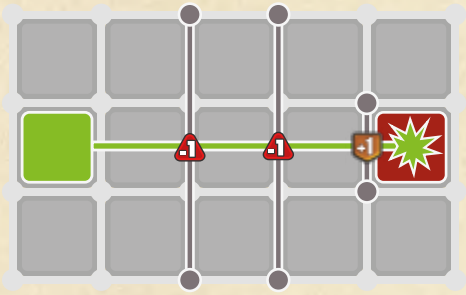
1. Une Ligne est comprise entre deux Intercases, plus ou moins espacées, ↓ *(ici 1 Ligne de 3 cases).*



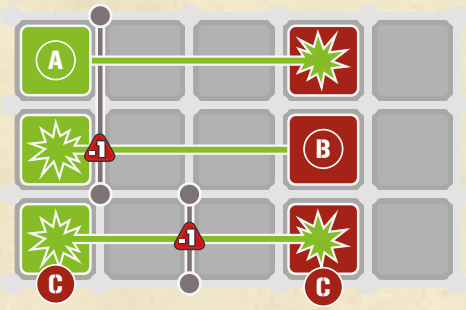
2. Une Ligne « en escalier » est constituée de plusieurs Lignes. Une LdV ne peut donc jamais traverser plusieurs fois **la même** Ligne, ↓ *(ici 5 Lignes).*



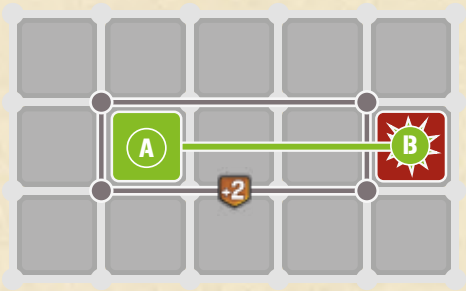
3. Une Action de Tir qui traverse plusieurs Lignes cumule les Effets de Terrain de chaque Ligne, ↓ *(ici* -2 *pour l'attaquant et* +1 *pour le défenseur).*



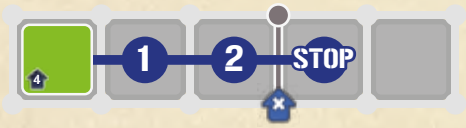
4. Une Ligne affecte les Actions de Tir des Unités qui ne lui sont pas adjacentes, mais pas celles des Unités qui lui sont adjacentes, ↓ *(ici* A *est adjacent à la Ligne lors de son Act. de Tir, il n'a donc pas de malus.* B *N'est pas adjacent à la Ligne lors de son Act. de Tir il applique donc le malus.* C *Les deux Unités ne sont pas adjacentes à la Ligne lors de l'Act. de Tir, le malus s'applique donc aux deux Unités).*



5. Si une Ligne entoure complètement un ensemble de cases, alors cet ensemble est considéré comme un Élément de Terrain (Tranchée p.06). Si cette Ligne est liée à un Bonus Défensif +1, alors cet Effet de Terrain ne s'applique qu'aux Unités présentes dans l'Élément de Terrain. ↓ *Ici* A *fait une Action de Tir contre* B, *cette dernière ne bénéficie pas du Bonus Défensif lié à la Ligne car elle est hors de l'Élément de Terrain. Si* B *fait une Action de Tir contre* A, *elle ignorerait les Effets de Terrain liés à la Ligne car elle y est adjacente.*



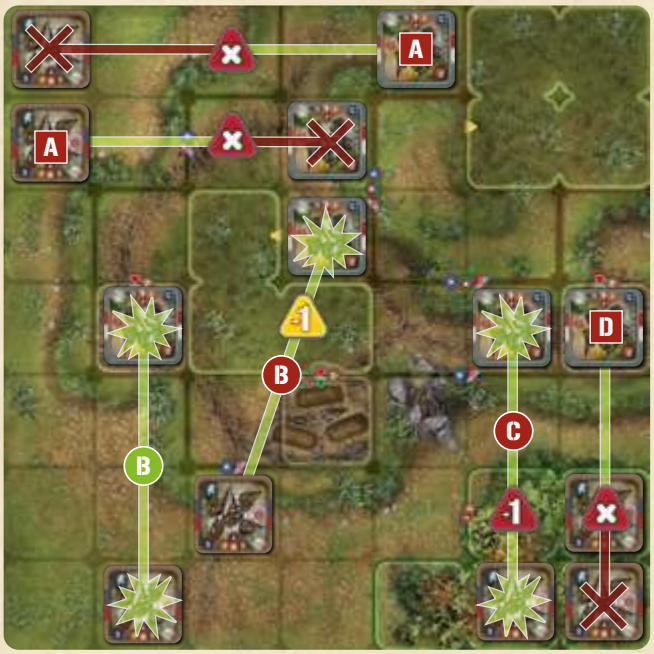
6. Une Ligne affecte les Actions de Mouvement qui la traversent.



LIGNE D'ÉLÉVATION

Une Ligne **d'Élévation** sert à délimiter deux zones qui ne se trouvent pas au même niveau.

Une Action de Tir qui traverse une Ligne **d'Élévation** voit sa portée limitée à une case au-delà de cette Ligne A, sauf si le tireur y est adjacent B & B. On applique normalement les effets des Obstacles C. Les Unités d'Infanterie bloquent les LdV si le tireur et la cible sont tous deux des Unités d'Infanterie D ↓.



LIGNE DOMINANTE

Une Ligne **Dominante** sert à délimiter une zone située plus haut qu'une zone délimitée par une Ligne **d'Élévation**. L'Action de Tir d'une Unité adjacente à une Ligne **Dominante** qui traverse cette même Ligne **Dominante** ignore toutes les Lignes d'**Élévation** qu'elle traverse. Tous les autres cas appliquent les règles de la Ligne **d'Élévation**.

PRÉCISION : Dans le cas de deux collines se faisant face, les règles s'appliquent normalement ↓.

↑ A *L'Action de Tir ignore la Ligne **d'Élévation** puisque le tireur est adjacent à la Ligne **Dominante**.* B *L'Action de Tir est possible car la cible est adjacente à la Ligne **Dominante**.* C *L'Action de Tir n'est pas possible car l'Unité qui effectue l'Action de Tir n'est pas adjacente à la Ligne **Dominante**.* D *L'Action de Tir est impossible car la LdV traverse une Ligne **Dominante** et la cible n'est pas adjacente à cette Ligne **Dominante**.*

1.2 - ÉLÉMENTS DE TERRAIN

HAUTES HERBES

Obstacle (Infanterie)

Ce sont des herbes, elles sont hautes, ce sont des hautes herbes. Mais si des vélociraptors sont dans les parages, n'y allez pas !

1.3 - OBSTACLES DÉFENSIFS

Ces Éléments de Terrain ne se posent jamais en diagonale, mais se placent à cheval sur deux cases.

HÉRISSONS TCHÈQUES & BARBELÉS

Ligne - Interdit aux Véhicules - Passage difficile - Obstacle

Ils servaient à entraver la progression des chars et de l'infanterie.

Les Unités avec la **Capacité Spéciale Ingénieur** peuvent, à la place d'une Action de Mouvement ou d'une Action de Tir, retirer un marqueur **Hérissons Tchèques & Barbelés** présent dans leur ZdC.

1.4 - ÉLÉMENTS DÉFENSIFS

TRANCHÉES *Bonus défensif (Infanterie)*

- Interdit aux Véhicules - Encaissé - Passage difficile

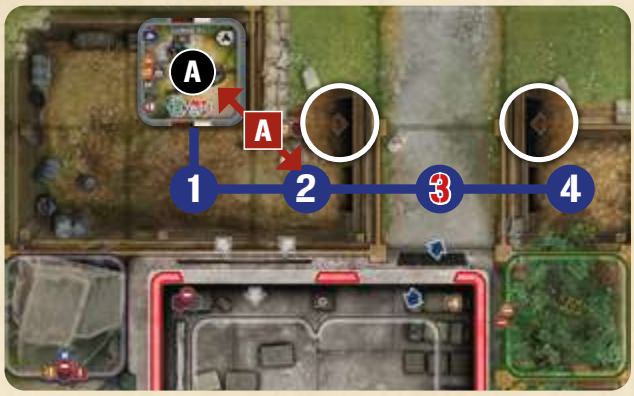
Des camps romains à la bataille de la Somme (1916), en passant par le siège de Maastricht (1673), les tranchées ont toujours été une composante essentielle de la poliorcétique (haha ! vous ne le connaissiez pas celui-là).

Une Unité qui entre ou sort d'une **Tranchée** doit interrompre son Action de Mouvement, sauf si elle traverse la Ligne pointillée avec une **flèche bleue** qui indique l'accès à la **Tranchée**.

Se déplacer d'une **Tranchée** à une **Tranchée** adjacente, n'interrompt pas l'Action de Mouvement à condition que les deux **Tranchées** soient reliés par un passage .

Une Unité qui passe d'une **Tranchée** à une autre ne peut pas stationner dans la case entre les deux passages 3.

Les coins des **Tranchées** contraignent les Actions de Mouvement A ↓.



ZDC ET TRANCHÉE :

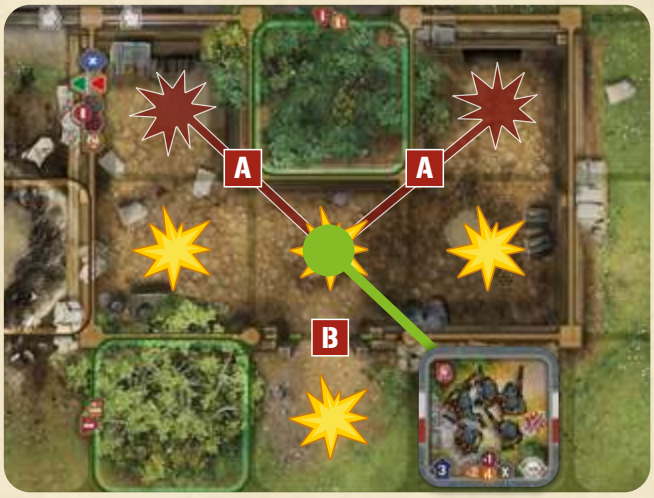
Les Unités dans les **Tranchées** ne sont pas affectées par les ZdC des Unités hors de la **Tranchée** et vice-versa.

↑La ZdC d'une Unité présente dans une **Tranchée** est limitée à l'Élément de Terrain. Les coins des **Tranchées** limitent les ZdC . A.

NOTE: les tranchées de ***Pegasus Bridge*** sont de la version 1. Elles n'ont pas de Ligne. Considérez le bord de la tranchée comme une Ligne.

GRENADES ET TRANCHÉES :

Quand une **Grenade** est lancée dans un Élément de Terrain **Encaissé** , placez le **marqueur Grenade** sur une case, et non plus sur une intercase.



↑ *L'explosion se propage à l'intérieur de l'**élément défensif** à toutes les cases adjacentes au marqueur grenade. Seuls les angles de la tranchée arrêtent la propagation de l'explosion* A.

***Les cases signalant un accès à la tranchée** (Pointillé accompagnée d'une **flèche bleue**) sont prisent en compte lors de l'explosion d'une grenade situé dans une case adjacente à un accès* B.

TROUS DE COMBAT

Bonus défensif (infanterie) - Encaissé

Quand il s'agit de tenir une position mais que vous n'avez pas le temps de creuser des tranchées ni de construire des bunkers, s'enterrer reste la meilleure solution...

WIP

2 - CAPACITÉS SPÉCIALES

2.1 - CAPACITÉS SPÉCIALES D'ASSAUT

CHARGE

Quand cette Unité lance un **Assaut**, elle a droit à une Action de Tir gratuite avant de résoudre l'**Assaut**. Déplacez l'Unité à côté de la cible de l'**Assaut**, puis résolvez l'attaque comme vous le feriez pour une Action de Tir, puis résolvez l'attaque comme vous le feriez pour une Action de Tir. La cible reçoit les éventuels bonus défensifs de l'Élément de Terrain. Si la cible survit, résolvez l'**Assaut**. Si la cible est Détruite, l'Unité doit terminer son Action de Mouvement **dans la case que sa cible occupait avant l'attaque.**

2.2 - CAPACITÉS SPÉCIALES DE DÉFENSE

DÉFENSEUR

Cette Unité accorde un **bonus de +1** à la Valeur de Défense des Unités d'Infanterie alliées situées dans sa ZdC. Si l'Unité possédant cette **Capacité Spéciale** est Détruite, l'effet de cette capacité persiste **jusqu'à la fin de l'activation en cours.**

REMPLAÇANT

Cette Unité peut subir tous les Dégâts à la place d'une Unité d'Arme Lourde (liseré rouge) située à 2 cases (ou moins), si elle a une LdV (Réduite ou Dégagée) sur elle. Cette **Capacité Spéciale** ne fonctionne pas si l'Unité d'Arme Lourde a été Détruite lors d'un assaut.

2.3 - CAPACITÉS SPÉ. DE CMDT.

DÉBUSQUEUR

Doit être activé via un Pion Ordre Numéroté ou Spécial. L'Unité peut révéler une ou plusieurs Unités embusqués sur lesquelles elle a une Ligne de Vue Dégagée.

2.4 - AUTRES CAPACITÉS SPÉCIALES

INGÉNIEURS

Les Unités possédant cette **Capacité Spéciale** peuvent utiliser et activer le matériel ou les Éléments de Terrain portant le même symbole.

GÉNIE MILITAIRE

À la fin de son Action de Mouvement, le **SDKFZ 251/7** peut déployer un des éléments présent sur son **Option de Soutien**. Une Unité avec la **Capacité Spéciale Ingénieur** présente dans la Zone de Contrôle du **SDKFZ 251/7** peut, au début de son Action de Mouvement, prendre un des **éléments présent sur l'Option de Soutien du SDKFZ 251/7** et se déplacer avec. À la fin de son Action de Mouvement, l'Unité doit déployer l'élément choisi.

Hérissons Tchèques & Barbelés : Il peuvent être déployés entre deux Intercases vides et adjacentes au pion de l'Unité qui les transporte (**Pionnier** ou **SDKFZ 251/7**). S'ils sont déployés sur une Ligne associée à un Effet de Terrain, ils n'annulent pas cet effet.

Position Avancée : Elle peut être déployée dans une case vide de la Zone de Contrôle de l'Unité qui la transporte (**Pionnier** ou **SDKFZ 251/7**). Une **Position Avancée** ne peut pas être placée dans un bâtiment, des ruines, un bunker, une case **eau** ou toute case interdite.

PONT

Le **Pont** permet aux Unités de traverser les cases **Eau**, **Tranchées**, et autres dépressions en utilisant le **Pont**. Les Unités empruntant le **Pont** doivent suivre les flèches bleues. Le **Pont** peut être déployé dans une case vide de la ZdC de l'Unité. Le **Pont** peut être placé sur une case **Impassable pour les Véhicules** ou l'**Infanterie** mais pas sur une case **Impassable**.

3 - OPTIONS DE RECRUTEMENT

3.1 - OPTIONS DE SOUTIEN

SDKFZ 251/7

Cette option accorde à la ***12th-SS-Pz-Div-Hitlerjugend Panzerpionier*** un SDKFZ 251/7 ainsi que tous les éléments qu'il peut déployer grâce à sa **Capacité Spéciale Génie militaire**.

3.2 - OPTIONS DE MATÉRIEL

GEAR (Matériel)

Ces options vous accordent **3 marqueurs de votre choix**. Vous devez les sélectionner en début de partie parmi **les marqueurs** portant les mêmes bandes colorées que l'option de recrutement. **Commonwealth** : **Grenades**, **Piat** et **Knife**. **SS** : **Grenades**, **Mines Magnétiques** et **Panzerfaust**

KNIFE (Couteau) *Réservé à l'Infanterie*

Chaque **marqueur Couteau** apporte un **bonus de +2** à votre jet de dé pendant un **Assaut**.

PIAT *Réservé à l'Infanterie / Action de Tir Alternative*

La portée maximum d'un **Piat** est de **5 cases** . **Les bonus de combat** sont inscrits sur leur **verso**. Les Piat ont la **Capacité Spéciale Destruction**.

MINEN (Mine)

Réservé à l'Infanterie

Lors de son activation à la place d'une **Action de Tir** ou de **Mouvement** une Unité peut placer un **marqueur Mine** sur une des cases situés dans sa **Zone de Contrôle**. Si une Unité allié ou ennemi traverse ou s'arrête sur une case contenant un **marqueur Mine** elle subit une attaque. Utilisez les **valeurs de combat** inscrites sur le **marqueur Mine** puis Défaussez-le. Une Unité avec la **capacité spéciale Ingénieur** peut défausser un **marqueur Mine** adjacent au lieu de faire une **Action de Tir** ou de **Mouvement**.

POSITION

Réservé à l'Infanterie

Cette Option vous accorde **1 Position**. À la place d'une **Action de Tir** ou d'une **Action de Mouvement**, en **Phase d'Activation** ou en **Phase de Réserve**, une Unité peut poser une **Position** sur la case où elle se trouve. Une **Position** ne peut pas être placée dans un bâtiment, des ruines, un bunker, une case eau ou toute **case interdite** à une **Unité d'Infanterie**.

RECTO
face « Bocage »

VERSO
face « Urbaine »

Le marqueur a deux faces : l'une simule le Bocage et l'autre un milieu Urbain.

RECCE GEAR (Matériel de Reconnaissance)

Réservé aux Véhicules Légers

Ces options vous accordent **4 marqueurs de votre choix** utilisable uniquement par des **Véhicules Légers**. Vous devez les sélectionner en début de partie parmi les **marqueurs Ammo, Armor** et **Fuel portant les mêmes bandes colorées** que l'option de recrutement.

AMMO (Munitions)

Chaque **marqueur Munition** vous donne un **bonus de +2** contre les **Véhicules Légers ou de +1** contre les **Véhicules Lourds**. Vous ne pouvez pas faire une **Action de Tir** en utilisant un **marqueur Munition** contre un **Véhicule Lourd** si votre Unité à une **Valeur de Combat** contre ce dernier.

ADDITIONAL SHIELDING (Blindage)

Chaque **marqueur Blindage supplémentaire** accorde un **bonus de +2 à la défence.**

FUEL

Chaque **marqueur Fuel augmente la Valeur de Mouvement de 2 cases**.

3.3 - TRAITS DE CARACTÈRE

FEROCIOUS (Féroce)

Lors d'un **Assaut**, les Unités féroces en attaque font toujours reculer les défenseurs, même si ceux-ci ont gagné le combat. Il faut évidemment que l'Unité qui attaque ne soit pas **Détruite** pendant l'**Assaut**. Ce trait de caractère ne fonctionne pas lors d'un **Assaut** contre un **Véhicule**.

HARDENED (Aguerri)

Ce trait de caractère vous apporte un pion **Ordre supplémentaire**. Toutefois, vous devez obligatoirement attribuer un **Ordre** (**Numéroté**, **Spécial** ou **Leurre**) à chaque tour à une des Unités de la **Tuile de Recrutement**.

ATTENTION : Vous ne pouvez pas posséder plus de 10 marqueurs **Ordre numérotés**.

3.4 - OPTIONS D'ORDONNANCE

SS SPIRIT

Réservée aux SS

Cette option vous permet d'ajouter **3 ou 6 Cartes Action SS** à votre paquet de **Cartes Action**.

3.5 - PERSONNALISATIONS

CHARGE

Réservé aux Personnages

Cette personnalisation apporte la **Capacité Spéciale Charge** **(voir p.08)**.

LIFE POINT (Point de Vie)

Réservé aux Personnages

Cette personnalisation apporte **1 marqueur Point de Vie**. Défaussez-le pour annuler un **Dégât** ou un **Pas de Perte** que l'**Unité** vient de recevoir. Si l'**Unité** doit subir un **Coup Double**, vous devez défausser **1 marqueur Point de Vie pour chaque Pas de Perte**.

TACTICAL MAP (Carte Tactique)

Réservé aux Personnages

Cette personnalisation apporte **3 marqueurs Carte Tactique**. Vous pouvez défausser **1 marqueur** pour ignorer tous les **Passages Difficiles** lors de l'**Action de Mouvement** du personnage ou d'une de vos Unités situées à **3 cases ou moins** de ce personnage.

URBAN FIGHTER (Combattant Urbain)

Réservé aux Personnages

Cette personnalisation apporte la **Capacité Spé. Combattant Urbain** qui permet à une **Unité** d'entrer dans un **Bâtiment** par une **Fenêtre**. **(voir LIVRET - BATTLEPACK #2, p.09)**

SCÉNARIO

B LEAVING ON A JET PLANE

Front : Normandie
Opération : Inconnu
Lieu : Ou ca ?
Armée : CW / Allemande
Date : Juillet 1944
Joueurs : 2

Face à l'avancée de leurs ennemis et la perte de la domination du ciel de Normandie, les Allemands essayent de rapatrier leurs avions. Il ne reste plus que quelques aérodromes encore en état de fonctionner et les pilotes font au plus vite pour faire décoller leurs appareils, souvent sous le feu des soldats alliés. Pour les Anglais de la *43rd Infantry Division*, il est hors de question que ces avions s'en sortent.
Les souvenirs de la Bataille d'Angleterre sont encore brûlants. Eux aussi veulent accrocher un *Messerschmidt* à leur tableau de chasse !

CHAMP DE BATAILLE ET DÉPLOIEMENT

ZONE DE DÉPLOIEMENT ALLEMANDE

PRÉPARATION

Le joueur Commonwealth a l'**Initiative**.

Placez un **marqueur Vitesse** sur sa face (**X**) / (**2**), sur chacun des deux **Avions**.

- Chaque joueur pioche **4 Cartes Action** .
- La partie dure **7 Tours**.

- **Le joueur Allemand** se déploie en premier dans ses zones de déploiement.
- Il place les **2 pilotes** dans le bâtiment comme indiqué sur le plan.
- **Le joueur Commonwealth** fera entrer ses Unités par les cases marquées d'une flèche .

MODE SOLO
L'IA ne peut pas jouer le camp Allemand.

COMPOSITION DES ARMÉES

43RD INFANTRY DIVISION - 375 POINTS

16. LUFTWAFFEN-FELD-DIV. - 325 POINTS

RÈGLES SPÉCIALES

AVIATEUR

Pour activer cette Capacité Spéciale, l'Unité doit finir son mouvement dans un Avion.

Retournez le pion et laissez-le sur l'**Avion**. L'Unité compte dans la **Capacité Spéciale Conducteur** (ici 1). L'Unité ne peut pas être la cible d'une Action de Tir tant qu'elle est dans un **Avion**.

Pour quitter l'**Avion**, l'**Aviateur** doit obligatoirement commencer son Action de Mouvement en se retournant sur sa Face Inactive.

Si l'**Avion** est Détruit, l'Unité doit être placée sur une case adjacente à l'épave sur sa Face Inactive. Placez sur elle un marqueur Suppressed. C'est un **Mouvement Forcé**.

CONDUCTEUR

Un véhicule avec cette **Capacité Spéciale** ne peut pas se déplacer si la **Valeur de Transport** indiquée dans le symbole n'est pas atteinte du fait de la présence d'une ou plusieurs Unités embarquées.

FAIRE DÉCOLLER UN AVION

Un avion commence la partie à l'arrêt (**marqueur Vitesse X**).

Un **Avion** ne peut pas se déplacer s'il ne transporte aucun **Aviateur**. Le joueur qui dirige l'**Avion** peut changer de **marqueur Vitesse** au début de l'Action de Mouvement de l'**Avion**.

Un **marqueur Vitesse** indique la **Valeur de Mouvement** de l'**Avion** ainsi que les **marqueurs Vitesse** qui peuvent le remplacer.

X / 4 **Valeur de Mouvement** des **Marqueurs Vitesse** pouvant le remplacer.

2 **Valeur de Mouvement** de l'**Avion**.

L'**Avion** se déplace de la même manière qu'un **Véhicule de 2 cases** et doit parcourir au minimum un nombre de cases égal à la **Valeur de Mouvement** du **Marqueur Vitesse** sélectionné moins **1** case.

ATTENTION : Si, à n'importe quel moment de son **Action de Mouvement**, une aile de l'**Avion** chevauche la ligne rouge délimitant un **Bâtiment** ou le pion d'un **Véhicule**, l'**Avion** est **Détruit**.

La **Valeur de Mouvement** est de **4 cases**. L'**Avion** pourra se déplacer de **3 ou 4 cases**.

Si, au début de l'**Action de Mouvement** de l'**Avion**, le **Marqueur Vitesse** affiche une **Valeur de Mouvement** de **6**, alors il peut décoller après avoir parcouru **6** cases en ligne droite. Enlevez le pion de l'**Avion**.

CONDITIONS DE VICTOIRE

Le but du joueur Commonwealth est d'empêcher le joueur Allemand de faire décoller au moins un des ses Avions.

Placez les **2 Bonus Tactiques** avec un contour rouge.

La partie se termine à la fin du **Tour** ou dès que les deux **Avions** ont été détruits. La partie se termine aussi si les deux **Avions** ont décollé ou si l'un des deux a décollé et l'autre a été détruit.

- **VICTOIRE COMMONWEALTH : Aucun Avion n'a décollé à la fin du tour**.
- **VICTOIRE MINEUR ALLEMANDE : Un des deux Avions a décollé avant la fin du tour**.
- **VICTOIRE MAJEUR ALLEMANDE : Les deux Avions ont décollé avant la fin du tour**.

1 ÇA PIQUE À CARPIQUET !

Front : Normandie
Opération : Windsor
Lieu : Carpiquet
Armée : CW / Allemande
Date : 04 juillet 1944
Joueurs : 2

CAMPAGNE 1: 1/2

Plusieurs opérations ont été menées pour prendre le contrôle de l'aérodrome de Carpiquet. Plusieurs autres opérations ont du être annulées. Mais celle-ci sera la bonne ! Les Alliés ont besoin de plus de terrain d'aviation en Normandie. De plus, il est grand temps de mettre un terme à la bataille de Caen, et la prise du village de Carpiquet est essentielle pour atteindre ce but. Capturer un officier permettrait aussi d'en savoir plus sur les défenses de l'aérodrome.

CHAMP DE BATAILLE ET DÉPLOIEMENT

PRÉPARATION

- Le **joueur Commonwealth** a l'**Initiative**.
- Placez **2 Objectifs Secondaires CW** sur leur face Neutre.
- Placez **2 Bonus Tactiques**.
- Chaque joueur pioche **4 Cartes Action**.
- La partie dure **7 Tours**.
- **Le joueur Allemand** se déploie en premier dans ses zones de déploiement.
- Il place ***Willi Herold*** dans le bâtiment de la Tuile **EC5-B** comme indiqué sur le plan.
- Puis, le **joueur CW** fera entrer ses Unités par les cases marquées d'une flèche.

MODE SOLO
L'IA ne peut pas jouer le camp du CW.

COMPOSITION DES ARMÉES

3RD CANADIAN INF. DIVISION - 550 POINTS

16. LUFTWAFFEN-FELD-DIV. - 325 POINTS

CONDITIONS DE VICTOIRE

Le but du joueur Commonwealth est de capturer *Willi Herold*, le capitaine Allemand en charge de la défense de Carpiquet, et de prendre le contrôle des deux Objectifs Secondaires Anglais .

Pour capturer ***Willi Herold***, le **joueur CW** doit remporter un **Assaut** contre lui. Une fois capturé, ***Willi Herold*** reste avec l'**Unité** qui l'a vaincu (placez-le sur son pion). Si le **joueur Allemand** élimine cette **Unité** (par une **Action de Tir** ou un **Assaut**, ou tout autre méthode), ***Willi Herold*** est libéré et le **joueur CW** doit de nouveau le capturer.

Le **joueur CW** peut faire sortir l'**Unité** qui détient ***Willi Herold*** par une des cases marquées d'une flèche pour éviter qu'il ne soit libéré. Les 2 **Unités** sont mises de côté jusqu'à la fin de la partie.

Une fois que le **joueur CW** contrôle un **Objectif Secondaire**, retournez-le sur sa face **CW**. Le **joueur Allemand** peut en reprendre le contrôle, retournez alors l'**Objectif Secondaire** sur sa face Neutre.

Le **joueur CW** doit conserver son contrôle jusqu'à la fin du **Tour** .

END La partie se termine à la fin du **Tour** .

- **VICTOIRE COMMONWEALTH : Le joueur CW contrôle Les 2 Objectifs Secondaires à la fin du tour et il a capturé *Willi Herold*.**
- **VICTOIRE ALLEMANDE : Le joueur CW ne contrôle PAS Les 2 Objectifs Secondaires à la fin du tour ET/OU il n'a pas capturé *Willi Herold*.**

CAMPAGNE

VICTOIRE COMMONWEALTH : dans le scénario suivant, le **j. Allemand** devra déployer son **Flak 36** lors de la mise en place.

VICTOIRE ALLEMANDE : dans le scénario suivant, le **joueur Allemand** pourra déployer son **Flak 36** après le déploiement des **Unités** du **joueur CW**.

2 BIENVENUE À CAEN-CARPIQUET...

Front : Normandie
Opération : Windsor
Lieu : Carpiquet
Armée : CW / Allemande
Date : 05 juillet 1944
Joueurs : 2

CAMPAGNE 1: 2/2

...LA TEMPÉRATURE AU SOL EST DE 27°. Il ne reste plus qu'à nettoyer les bâtiments de l'aérodrome et Carpiquet sera aux mains des Alliés. Les soldats de la *Hitlerjugend* et de la *Luftwaffe* ne vont pas se laisser faire, surtout que *Willi Herold* a pu échapper aux soldats canadiens et est bien décidé à résister jusqu'au bout. Si Carpiquet tombe, Caen n'en a plus pour longtemps. Comme disait le petit père du peuple, «*plus un pas en arrière*». Cest ce que veut le *Führer*, c'est ce qu'obtiendra le *Führer* !

CHAMP DE BATAILLE ET DÉPLOIEMENT

ZONE DE DÉPLOIEMENT COMMONWEALTH

ZONE DE DÉPLOIEMENT ALLEMANDE

ZONE DE DÉPLOIEMENT ALLEMANDE

MODE SOLO
L'IA peut jouer les deux camps.

COMPOSITION DES ARMÉES

12. SS Pz.Div. + 16. L.F.Div. - 510 POINTS

3RD CANADIAN INF. DIVISION - 590 POINTS

PRÉPARATION

Le **joueur Commonwealth** a l'**Initiative**.

Placez **1 Objectif Principal CW**.

Placez le **Bonus Tactique** sans contour coloré.

- Chaque joueur pioche **4 Cartes Action**.
- La partie dure **8 Tours**.
- **Le joueur Allemand** déploie ses Unités, à l'exception de son **Flak 36**, en premier dans sa zone de déploiement.
- Puis le **joueur CW** déploie ses Unités.
- Enfin le **j. Allemand** déploie son **Flak 36**.

CAMPAGNE

Si le **joueur CW** a remporté le **scénario précédent 1/2**, le **joueur Allemand** doit déployer son **Flak 36** avant le **joueur CW**.

CONDITIONS DE VICTOIRE

Le but du joueur Commonwealth est de s'emparer de son Objectif Principal et de le tenir jusqu'à la fin de la partie.

À la fin de la **Phase de Réserve** du **Tour 3**, le **joueur Allemand** peut intégrer les Unités en renforts s'il a des emplacements libres et valides sur ses **Tuiles de Recrutement**. Il peut défausser les **Tuile d'Option** qui ont atteint leur **Point de Rupture** ou dont tous les marqueurs ont été dépensés. **Ces Unités entreront en jeu par les cases marquées d'une flèche** avec un Ordre en **Phase d'Activation** ou sans Ordre en **Phase de Réserve**.

Au début de la **Phase de Réserve**, le **joueur C.** fait entrer en jeu ses *Universal Carriers* par les **cases marquées d'une**.

Au début de la **Phase d'Ordre**, placez les **2 Bonus Tactiques** avec un contour rouge.

END La partie se termine à la fin du **Tour 8**.

- **VICTOIRE COMMONWEALTH : À la fin de la partie, le joueur CW contrôle son Objectif Principal.**
- **VICTOIRE ALLEMANDE : À la fin de la partie, le joueur CW ne contrôle pas son Objectif Principal.**

CAMPAGNE

VICTOIRE : le joueur qui remporte ce scénario, remporte la campagne de l'Opération Windsor.

3 CHEMIN DE CROIX

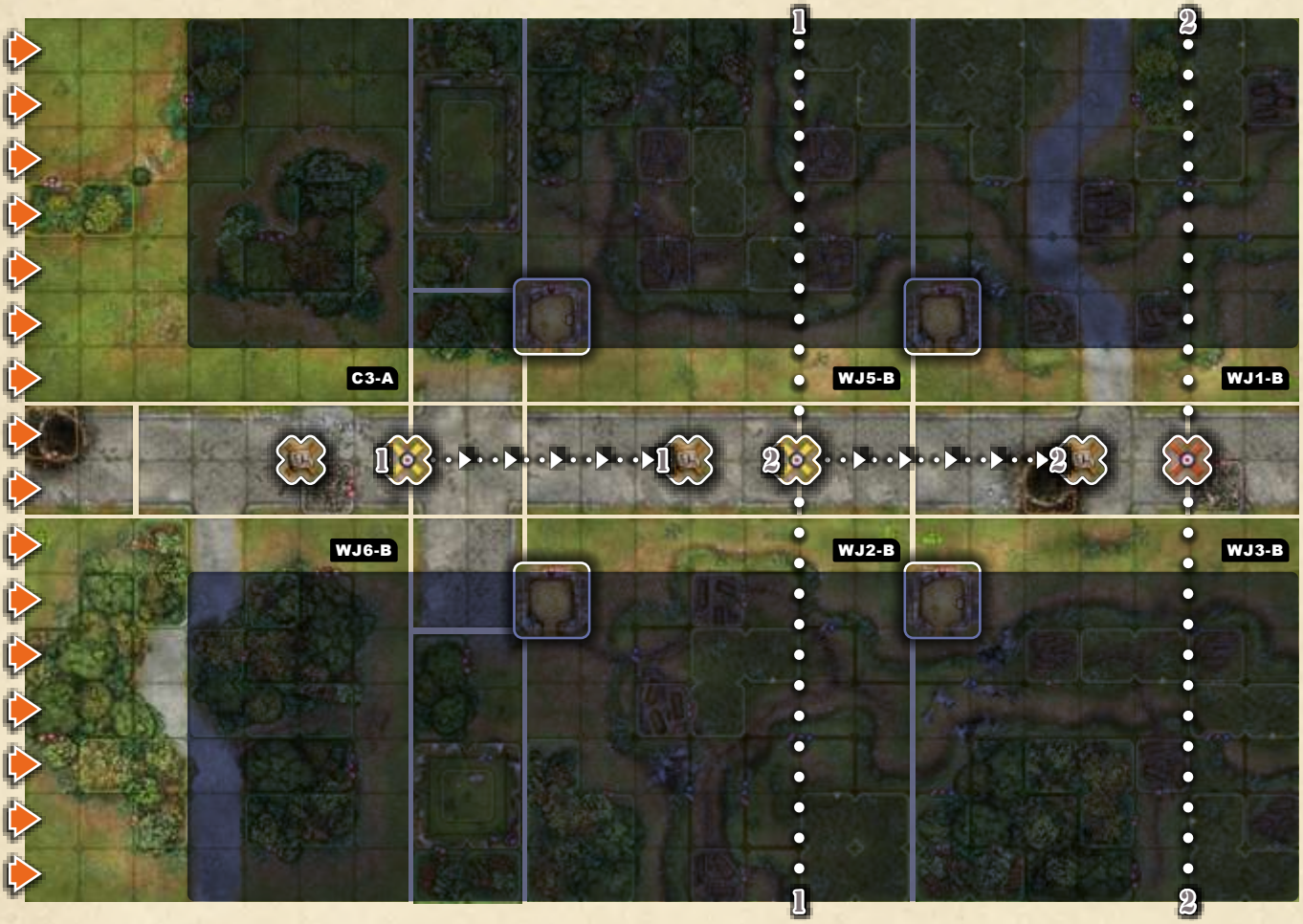
Front : Normandie
Opération : Jupiter
Lieu : Côte 112
Armée : CW / Allemande
Date : 10 juillet 1944
Joueurs : 2

CAMPAGNE 2: 1/2

Le maréchal *Erwin Rommel* avait déclaré « *la 112, est la clef de la Normandie* ». Les alliés l'avaient, eux aussi, compris. Après une première tentative lors de l'Opération Epsom, il est temps de se lancer à nouveau à l'assaut de ce promontoire, point culminant de la plaine de Caen. Un barrage d'artillerie assomme les soldats de la *10. SS-Panzerdivision* « *Frundsberg* ». La *129th* Brigade de la *43rd Infantry Division* s'élance à l'attaque. L'objectif, la Croix des Filandriers qui marque le sommet de la côte 112.

CHAMP DE BATAILLE ET DÉPLOIEMENT

ZONE DE DÉPLOIEMENT ALLEMANDE



ZONE DE DÉPLOIEMENT ALLEMANDE

PRÉPARATION

- Le joueur Commonwealth a l'Initiative.
- Placez **1 Objectif Principal CW**.
- Placez **2 Objectifs Secondaires CW**.
- Placez **1 Bonus Tactique**.
- Chaque joueur pioche **4 Cartes Action**.
- La partie dure au moins **4 Tours**.
- **Le joueur Allemand** se déploie en premier dans sa zone de déploiement.
- Le **joueur CW** fera entrer ses Unités par les cases marquées d'une flèche.

MODE SOLO
L'IA peut jouer les deux camps.

COMPOSITION DES ARMÉES

43RD INFANTRY DIVISION - 695 POINTS

10. SS-PANZER-DIVISION - 230 POINTS

CONDITIONS DE VICTOIRE

Le but du joueur CW est de s'emparer de l'Objectif Principal.

À chaque fois que le **joueur Commonwealth** contrôle un **Objectif Secondaire**, réalisez les opérations suivantes :

- Défaussez l'**Objectif Secondaire** 1/2
- Déplacez le marqueur END **de 2 cases vers le bas.**
- Placez un **1 Bonus Tactique** 1/2
- Il peut défaussez les **Tuile d'Option** qui ont atteint leur **Point de Rupture** ou dont tous les **marqueurs** ont été dépensés.
- Le **joueur Allemand** peut remplir les emplacements vides de ses **Tuiles de Recrutement** avec les **Options** proposées **en fonction du numéro de l'Objectif Secondaire contrôlé par le joueur CW**.
- Le **joueur Allemand** déploie les renforts correspondants n'importe où dans sa zone de déploiement **derrière** la ligne portant le numéro (1, 2) de l'**Objectif Secondaire** contrôlé, et non adjacents à des **Unités CW**.

END La partie se termine à la fin du **Tour** 4 si le **joueur CW** ne contrôle aucun des **Objectifs Secondaires** ou dès que le **joueur CW** contrôle l'**Objectif Principal**.

- **VICTOIRE COMMONWEALTH : À la fin de la partie, le joueur Commonwealth contrôle l'Objectif Principal.**
- **VICTOIRE ALLEMANDE : À la fin de la partie, le joueur CW ne contrôle qu'un, ou aucun, Objectif Secondaire.**

CAMPAGNE

VICTOIRE COMMONWEALTH : dans le scénario suivant, placez l'**Objectif Principal CW** avec un contour **orange**.

VICTOIRE ALLEMANDE : dans le scénario suivant, placez l'**Objectif Principal Allemand** avec un contour **bleu**.

SCÉNARIO

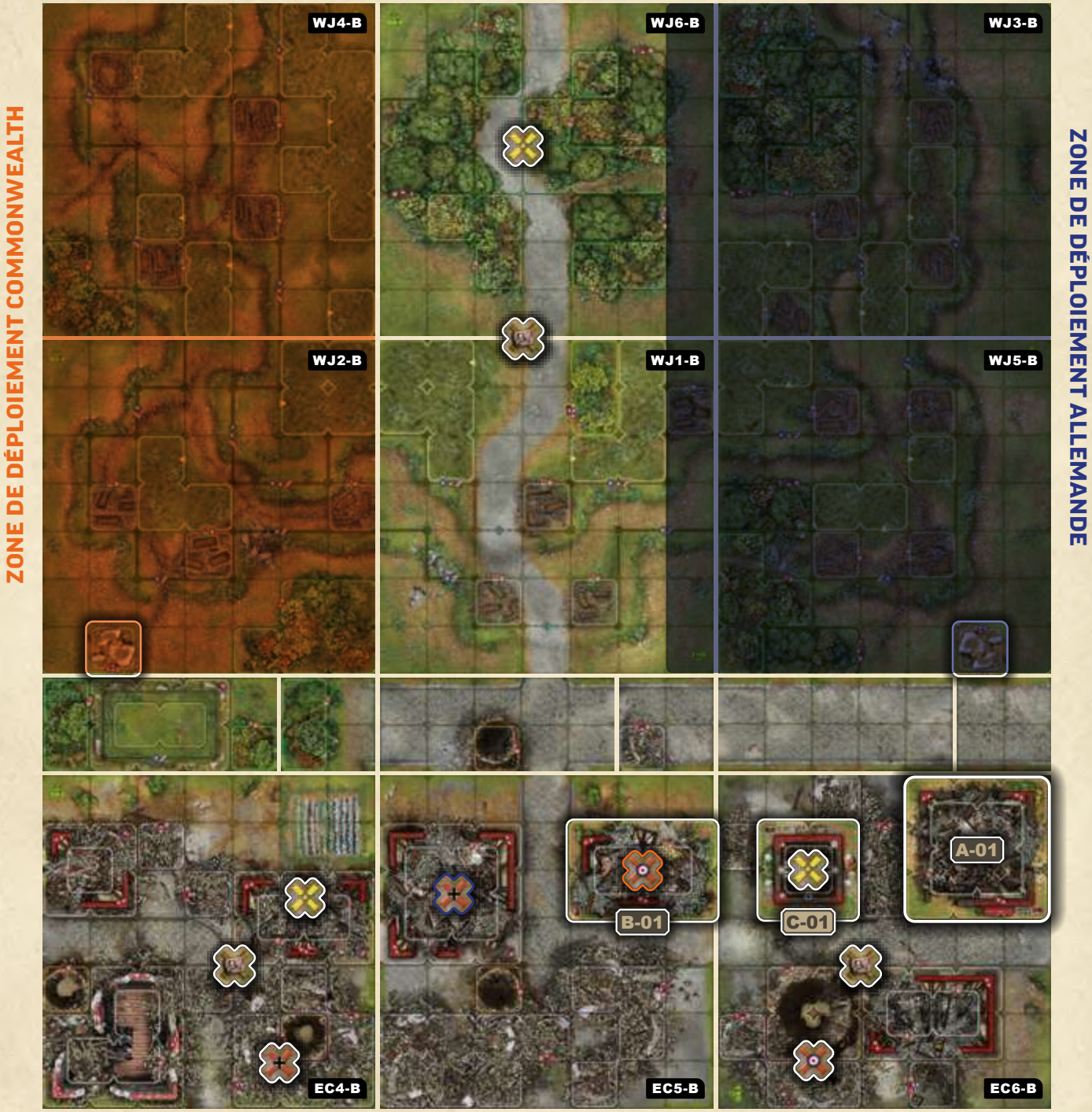
4 RUÉE SUR MALTOT

Front : Normandie
Opération : Jupiter
Lieu : Maltot
Armée : CW / Allemande
Date : 11 juillet 1944
Joueurs : 2

CAMPAGNE 2: 2/2

La bataille pour la côte 112 s'enlise, rappelant les épisodes les plus durs de la Grande Guerre. Les deux camps veulent débloquer la situation. Maltot peut être la clé pour assoir le contrôle de la coline. Au petit matin, l'hallali est sonné, les deux armées s'élancent. Le premier à prendre le contrôle du village s'assure d'une bonne longueur d'avance sur son adversaire.

CHAMP DE BATAILLE ET DÉPLOIEMENT



MODE SOLO
L'IA peut jouer les deux camps.

COMPOSITION DES ARMÉES

43RD INFANTRY DIVISION - 770 POINTS

10. SS-PANZER-DIVISION - 770 POINTS

PRÉPARATION

Déterminez l'**Initiative** aléatoirement.

Placez **1 Objectif Principal CW** et **1 Objectif Principal Allemand**.

CAMPAGNE

Placez l'**Objectif Principal** du joueur qui a remporté le scénario précédent comme indiqué par le marqueur avec un contour à sa couleur.

Placez **3 Objectifs Secondaires Neutres.**

Placez **3 Bonus Tactiques.**

- Chaque joueur pioche **4 Cartes Action.**
- La partie dure **8 Tours.**
- Le joueur ayant l'**Initiative se déploie en premier** dans sa zone de déploiement, puis son adversaire se déploie.

CONDITIONS DE VICTOIRE

Le but pour les deux joueurs est de s'emparer et de contrôler leur Obj. Principal, ou de contrôler 2 des 3 Obj. Sec. Neutres.

La partie se termine à la fin du **Tour 8** ou à la fin de n'importe quelle **Phase de Réserve** si un des deux joueurs a rempli ses conditions de victoire.

- **VICTOIRE COMMONWEALTH : À la fin de la partie, le joueur CW contrôle son Objectif Principal ou 2 des 3 Objectifs Secondaires.**
- **VICTOIRE ALLEMANDE : À la fin de la partie, le joueur Allemand contrôle son Objectif Principal ou 2 des 3 Objectifs Secondaires.**
- **Nul : Tout autre résultat est un match nul.**

CAMPAGNE

VICTOIRE : le joueur qui remporte ce scénario, remporte la campagne de l'***Opération Jupiter***.

RÉCAPITULATIF DES PICTOGRAMMES

1 - EFFETS DE TERRAIN (P.04-05)

ENCAISSÉ (P.04)
Les Unités d'Infanterie dans un Élément de Terrain **encaissé** ne bloquent pas la LdV des Unités d'Infanterie présentes hors de celui-ci.

LIGNE (P.04)
Une Ligne affecte les Actions de Tir des Unités qui ne lui sont pas adjacentes, mais pas celles des Unités qui lui sont adjacentes. Une Ligne affecte les Actions de Mouvement qui la traversent.

LIGNE D'ÉLÉVATION (P.05)
Une Ligne **d'Élévation** sert à délimiter deux zones qui ne se trouvent pas au même niveau.

LIGNE DOMINANTE (P.05)
L'Action de Tir d'une Unité adjacente à une Ligne **Dominante** qui traverse cette même Ligne **Dominante** ignore toutes les Lignes d'**Élévation** qu'elle traverse.

2 - CAPACITÉS SPÉCIALES (P.08)

2.1 - CAPACITÉS SPÉCIALES D'ASSAUT (P.08)

CHARGE (P.08)
Quand cette Unité lance un Assaut, elle a droit à une Action de Tir gratuite avant de résoudre l'Assaut.

2.2 - CAPACITÉS SPÉCIALES DE DÉFENSE (P.08)

DÉFENSEUR (P.08)
Cette Unité accorde un **bonus de +1** à la Valeur de Défense des Unités d'Infanterie alliées situées dans sa ZdC.

REMPLAÇANT (P.08)
L'Unité peut subir tous les Dégâts à la place d'une Unité d'Arme Lourde **(liseré rouge) située à 2 cases (ou moins)**, si elle a une LdV (Réduite ou Dégagée) sur elle.

2.3 - CAPACITÉS SPÉ. DE COMMANDEMENT (P.08)

DÉBUSQUEUR (P.08)
Lancez le nombre de dé(s) correspondant. **Sur 4+, placez un marqueur Destruction.** Vous pouvez aussi créer des **Ouvertures** ou des **Brèches** avec cette **Capacité Spéciale**.

2.4 - AUTRES CAPACITÉS SPÉCIALE (P.08)

INGÉNIEURS (P.08)
L'Unité peut utiliser et activer le matériel ou les Éléments de Terrain portant le même symbole.

GÉNIE MILITAIRE (P.08)
Génie militaire permet de fournir divers **éléments défensifs** aux Unités présentes dans sa ZdC.

PONT (P.08)
Le Pont permet aux Unités de traverser les **cases Eau**, **Tranchées**, et autres dépressions en utilisant le Pont.

COMPOSITION D'ARMÉE ALTERNATIVE POUR LE BATTLEPACK #2

4 ZURÜCK! (P.22-23)

12. SS-PzDiv. + 16. FELD-Div. - 460 POINTS

5 CHARON LE PASSEUR (P.24-25)

16. LUFTWAFFEN-FELD-DIVISION - 520 POINTS