

hexagones marqués comme tels sur la carte.

Ils se trouvent sur les bords sud et ouest pour le joueur allemand et sur les bords nord et est pour le joueur allié.

Si une unité ennemie occupe l'hex. de ravitaillement, celui-ci cesse d'être une source de ravitaillement valide.

7.1.2. - Ligne de ravitaillement

Une ligne de ravitaillement ne peut pas passer par :

- un hex. contenant une unité ennemie.
- un hex situé dans une Zone de Contrôle ennemie, à moins que cet hex. n soit occupé par une unité amie.

Une LdR peut être affectée par la présence d'une position dominante (voir 10)

Une unité ne **peut pas entrer** lors de son mouvement dans un hex. qui la rendrait Non ravitaillée (voir également **retraite après combat** 8.5.2).

7.2 - COLONNE LOGISTIQUE



Les Colonnes logistiques (CL) bougent comme des unités motorisées, elles ont une valeur de mouvement égale à **4 PM**. Leur valeur d'empilement est égale à 1. Elles entrent sur la carte comme des renforts.

Le joueur allié en reçoit 4 à chaque tour lors du segment de renforts.

Le joueur allemand doit jeter **1d6** pour connaître le nombre de CL dont il dispose lors du segment de renfort.

1-3 = 0

4-5 = 1 x CL

6 = 2 x CL

7.2.1 - Utilisation des CL

Une Colonne de ravitaillement peut-être utilisée des façons suivantes :

- **En attaque**

Si un joueur a une CL empiilée avec une ou plusieurs unités amies ou bien adjacente à celles-ci, et qui combattent en attaque, il peut alors décider de la dépenser, l'attaque bénéficiera d'un décalage d'une colonne vers la droite sur la Table des résultats de combat (ex : une attaque à 2 contre 1 devient une attaque à 3 contre 1).

• En défense

Si un joueur a une CL empiilée avec une ou plusieurs unités amies ou bien adjacente à celles-ci qui combattent en défense, il peut alors décider de la dépenser, l'attaque souffrira d'un décalage d'une colonne vers la gauche sur la Table des résultats de combat (Ex : une attaque à 3 contre 1 devient une attaque à 2 contre 1).

Après le combat, la CL est retirée de la carte jusqu'à ce qu'elle revienne éventuellement lors d'un segment de renfort.

7.2.2 - Règles d'utilisation

Pour pouvoir utiliser une CL :

- Au moins une des unités appartenant à une formation et prenant part au combat doit être à distance de commandement de son QG de formation.
- Une unité indépendante doit être à distance de commandement d'un QG de formation ou d'un QG de corps ou d'armée.

Plusieurs CL peuvent être utilisées pour le même combat mais le modificateur total ne doit pas dépasser + ou - 3 colonnes (voir **combat**, 8).

7.2.2 - Disponibilité

Il ne peut **jamais** y avoir **plus de 4 CL** d'un même camp en même temps sur la carte. Si un des camps reçoit une CL, alors qu'il en a déjà quatre sur la carte, elle ne peut entrer

sur la carte et est considérée comme perdue.

7-3 - NON RAVITAILLEMENT

Une unité non ravitaillée subit les effets suivants :

- **Infanterie** : sa valeur d'attaque est divisée par deux et arrondie à l'entier inférieur (Ex : 5 divisé par deux = 2,5 arrondi à 2). Ses valeurs de défense et de mouvement restent inchangées.

- **Blindés, Infanterie motorisée et mécanisée, Génie lourd et QG** : valeur d'attaque divisée par deux et arrondie à l'entier inférieur (Ex : 5 divisé par deux = 2,5 arrondi à 2). Valeur de défense divisée par deux et arrondie à l'entier supérieur (Ex : 5 divisé par deux = 2,5 arrondi à 3). Valeur de mouvement divisée par deux et arrondie à l'entier inférieur. Un QG ne peut pas apporter de soutien à une unité s'il est non ravitaillé.

Une unité non ravitaillée mais commandée peut néanmoins utiliser une CL dans un combat.

8 - COMBAT

8.1 - GÉNÉRALITÉS

Le combat a lieu entre unités ennemies adjacentes.

Le combat n'est jamais obligatoire.

Une unité ne peut attaquer qu'une seule fois par segment de combat.

Une unité ennemie peut-être attaquée plusieurs fois par segment de combat.

Une unité n'est pas obligée d'attaquer toutes les unités adjacentes.

Une unité qui attaque un hex. **doit** attaquer toutes les unités situées dans cet hex.

Un hex. **peut** être attaqué par des unités situées dans plusieurs des hex. adjacents.

Ces unités peuvent appartenir à des formations différentes.

Plusieurs unités empiilées dans le même hex. **peuvent** attaquer des hex. différents.

8.1.1 - Attaque concentrique

Quand l'unité du défenseur est **totale**

