

DIEPPE 1942

LE COMMANDO N° 4 EN ACTION

En 1942, les Soviétiques demandent aux Allemands, avec insistance, l'ouverture d'un second front, afin de soulager la pression exercée par les Allemands à l'Est. Depuis deux ans les troupes du Commonwealth basées au Royaume-Uni s'entraînent sans être engagées et les Canadiens sont particulièrement désireux d'agir. A la fois préparation opérationnelle d'un débarquement à plus grande échelle et volonté politique: c'est la naissance de l'opération Jubilee qui vise à s'emparer d'un port sur les côtes françaises. Ce raid frontal sur Dieppe est appuyé sur les ailes par les Commandos britanniques N°3 et 4 qui doivent annihiler les batteries côtières qui s'y trouvent. A l'aube du 19 août 1942, le Commando N°4 du lieutenant-colonel Lovat débarque vers Varengeville pour détruire une batterie de 6 canons de 155 mm – nom de code Hess - potentiellement dangereuse pour le débarquement à Dieppe.

Le **Commando 4 en action: Dieppe 1942** reprend les règles améliorées du jeu *Brunswal 1942* paru dans W/04. Le système de jeu développé pour la série « Raid » est uniquement jouable en solitaire. Les règles gèrent automatiquement les actions allemandes alors que le joueur est en charge des actions britanniques.

1 - GÉNÉRALITÉS	
1. - TERMES ET DÉSIGNATIONS	
D6	dé à 6 faces. Ce dé est utilisé pour les Allemands en attaque et en défense.
D10	dé à 10 faces où le 0 est compté zéro et non dix. Ce dé est utilisé en attaque et en défense pour les Allemands.

1.4 - AIDES DE JEU

Une échelle chronologique et une échelle de niveau d'alarme sont situées sur la carte.

1.5 - OBJECTIFS

Les Anglais marquent des points de victoire (PV) en atteignant des objectifs désignés (voir chap 12).

2 - LES PIIONS

2.1 - LES UNITÉS

Les silhouettes des soldats anglais sont sur fond marron, les Allemands sur fond gris. Une unité est caractérisée par six paramètres: l'Arme d'appartenance, la nationalité, les Facteurs de Tir (FT) et d'Assaut (FA), la capacité de mouvement maximum et le niveau d'empilement (0, 1 ou 2). Le groupe et l'unité d'appartenance sont données à titre indicatif. Il existe deux niveaux d'effectifs:

- Recto**: unité à effectif plein;
- Verso**: unité à effectif diminué, unité supprimée ou objectif détruit.

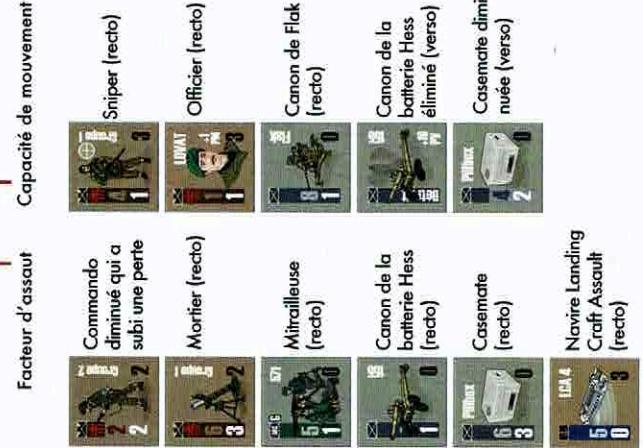
2.2 - EMPILEMENT

A chaque unité correspond un niveau d'empilement:

- Deux niveaux** pour chaque pion unité à plein effectif; l'infanterie allemande, les commandos;
- Un niveau d'empilement** pour chaque pion : canon de 20/37 mm de la Flak, canons de 155 mm de la batterie Hess, mitrailleuse, navire LCA, mortier et toute unité d'infanterie diminuée;
- Aucun niveau**: les officiers, les snipers, les casemates, et tous les autres marqueurs.

Les unités anglaises et allemandes ne peuvent être situées dans une même ZG durant le mouvement sauf pour les prisonniers.

Elles ne sont situées dans une même ZG que lors d'un assaut. Le nombre de niveaux d'em-



ZG de couleur	Type de terrain	Valeur de protection	Empilement maximum exprimé en niveaux
Bleu/plein	Mer	0	Mvt & Tir/Assaut
Bleu/pointillés	Zone d'attente des navires	0	4 x LCA/sans objet
Jaune plein	Aucune protection	0	4 x LCA/sans objet
Orange	Protection légère	1	10/20 (10 max par camp)
Rouge	Forte protection	3	10/20 (10 max par camp)

pilement possible dépend de la ZG dans laquelle se trouvent les unités. Ces valeurs sont données en 1.2.

La règle de l'empilement doit être respectée lorsque les unités sont immobiles dans une ZG mais peut être transgressée temporairement lors d'un mouvement sur terre, d'un débarquement ou d'un embarquement.

L'unité de combat au-dessus de la pile est considérée « en première ligne »; c'est celle dont le Facteur de Tir (FT) est pris en compte pour le combat et c'est elle qui subira le résultat de celui-ci, sauf lors de la résolution du tir de sniper (voir 11.1).

Après un combat et le résultat de celui-ci, le joueur britannique peut réorganiser les unités ayant participé. Pour les Allemands, après chaque combat, il faut réorganiser les unités afin de placer sur le dessus de la pile, l'unité ayant le FT le plus élevé de la pile. Une unité ayant effectué une action peut être empilée avec une unité n'ayant pas effectué d'action.

3 - MISE EN PLACE DU JEU

3.1 - MARQUEURS ET PIIONS

Echelle chronologique: le marqueur tour de jeu n°1 [4h45].

Niveau d'alarme: le marqueur niveau d'alarme est placé dans la case 0.

Marqueurs A et B: les marqueurs A et B sont mélangés puis sont positionnés recto apparent sur les

ZG marquées d'un A et d'un B. Une fois activés, ils sont remplacés par un nombre d'unités indiqué au verso (infanterie, mitrailleuse, officier identifiés G pour garnison).

Pions ligne téléphonique: les 2 pions sont placés côté recto dans les ZG identifiées T.

3.2 - LES UNITÉS ALLEMANDES

Les canons de la Flak, de la batterie Hess et les casemates (Pillbox) sont positionnés respectivement dans les ZG identifiées F, H et P. • **ZG F:** un pion canon de la Flak par ZG.

• **ZG H** (nom de code Hess): les deux pions de canons de 155 mm qui constituent la batterie 8113.

• **ZG P:** un pion de casemate par ZG.

Les 28 pions du groupe **Garnison** identifiés par un GI sont mis dans un bol. Lorsqu'un marqueur A ou B est activé, le nombre de pions indiqués est tiré au hasard en tenant compte du type d'unité activée (infanterie, mitrailleuse, officier). Les 10 pions du groupe **Renfort** identifiés par un RI sont mis dans un bol. Lorsqu'un renfort arrive le nombre de pions indiqués est tiré au hasard et sont placés dans les ZG identifiées R0 à R9 sur la carte.

3.3 - LES UNITÉS ANGLAISES

Elles sont constituées en deux groupes:

Le groupe 1 (identifié G1 sur les pions): l'officier Mills-Robert et huit commandos, un siriper et une section de mortiers répartis librement sous les LCA 1, 2 & 3 en respectant la limite d'empilement de 8 niveaux par LCA.

Le groupe 2 (G2): l'officier Lovat et seize commandos répartis librement sous les LCA 4, 5, 6 & 7. Chaque groupe est placé dans sa ZG D/E respective.

4 - SÉQUENCE DE JEU

Chaque tour de jeu se décompose en 7 phases de jeu de A à F. Chaque phase doit être achevée avant de passer à la suivante.

A. Détermination des événements aléatoires au premier tour de jeu uniquement.
B. Actions anglaises (ordre au choix)

- Mouvements maritimes
- Débarquement
- Embarquement

- Mouvement terrestre

- Combats: Tir & Assaut

C. Enlevez les marqueurs Action effectuée (Job Done)

D. Actions allemandes (dans l'ordre indiqué)

- Tir [pour les unités activées]

- Mouvement [pour les unités activées]

- Placement de renfort [lorsque le niveau d'alarme est supérieur ou égal à 6]

E. Enlevez les marqueurs Action effectuée (Alles Gemacht) et avancez le marqueur tour (Alle Gemacht) et avancez le marqueur tour d'une case.

F. Détermination de la victoire au dernier tour de jeu.

Note de conception: les Allemands n'effectuent pas d'assaut et restent à distance des commandos. Ce qui n'empêche pas de les faire sortir jusqu'au départ de la plage.

5 - ÉVÉNEMENTS IMPRÉVUS

La séquence A, détermination des événements aléatoires n'a lieu que lors du tour 1. Elle est ignorée par la suite. Ses résultats ne concernent que le camp anglais.

Pour une première partie et afin de vous familiariser avec la règle, ne jouez pas d'événements aléatoires. Pour les parties suivantes, lancez **1D6**, en fonction du résultat du lancer du dé voici les événements qui surviennent et leurs conséquences :

a - Résultat = 1-2

Note historique: la batterie de Saint Valery en Caux, à proximité de Quiberville (hors carte ici), ouvre le feu sur la flottille.

Augmentez le niveau d'alarme de +1.

Lancez **1D10**, sur un résultat de :

0: rien ne se passe (c'est passé près...) 1 à 7 : ce résultat indique le numéro du navire LCA détruit avec toutes les unités à son bord.

8: le groupe 1 ne peut débarquer qu'à partir de 5 heures (tour 2). 9: le groupe 2 ne peut débarquer qu'à partir de 5 heures (tour 2).

b - Résultat = 3-4

Note historique: la flottille de navires rencontré un convoi de navires allemands (malchance survenue à la flottille transportant le Commando n° 3).

Augmentez le niveau d'alarme de +1.

Lancez **1D10**, sur un résultat de :

0: rien ne se passe (mais c'est passé près...) 1 à 7 : ce résultat indique le numéro du navire LCA détruit avec toutes les unités à son bord.

8: le groupe 1 ne peut débarquer qu'à partir de 5h 15 (tour 3). 9: le groupe 2 ne peut débarquer qu'à partir de 5h 15 (tour 3).

c - Résultat = 5-6

Note historique: une erreur de cap fait débarquer un des groupes de commandos à un endroit non prévu dans le plan.

Si le résultat du lancer est **5**, alors les commandos du Groupe 1 débarquent dans la ZG de Quiberville identifiée **G5**.

Si le résultat du lancer est **6**, alors les commandos du Groupe 2 débarquent dans la ZG Gorge des Mouïters identifiée **G6**.

Remarque: les LCA de chaque groupe restent dans leur zone Débarquement/Embarquement identifiée G1 et G2.

d - Résultat impair = [1, 3, 5]

La conséquence de ce résultat s'ajoute au résultat obtenu ci-dessus.

Note historique: des ennemis mécaniques sont survenus sur des transports du Commando n° 3 durant ce raid compromettant 3 transports LCP (Landing Craft Personnel, en bois) contrairement au LCA qui est blindé) et privant le raid de 60 commandos.

Un navire LCA désigné par le lancer d'**1D10** est supprimé (si le résultat est un 0, 8 ou 9, lancez de nouveau le dé jusqu'à ce qu'un LCA soit désigné).

6 - ACTIONS

Une unité anglaise (commandos, officier, sniper, mortier, navire LCA) peut effectuer **deux actions différentes** par phase, dans un ordre différent ou ne pas effectuer d'action du tout. Celles-ci sont :

- Débarquement
- Embarguement
- Mouvement terrestre
- Tir
- Assaut
- Mouvement maritime

Une unité allemande activée doit obligatoirement effectuer soit :

- un **Tir ou un mouvement**, sauf si cela est impossible, par phase lorsque le niveau d'alarme est inférieur à 6.
 - un **Tir et un Mouvement** lorsque le niveau d'alarme est supérieur ou égal à 6.
- Placez un marqueur action effectuée **Job done** (au recto) pour les Anglais et **Alles gemacht** (au verso du même marqueur) pour les Allemands sur chaque unité ou empilement ayant réalisé une ou deux actions. Chaque unité ou pile d'unités doit avoir effectué toutes ses actions avant d'activer d'autres unités.

7 - NIVEAU D'ALARME

Dès que le niveau d'alarme atteint le niveau **9** ou immédiatement après l'élimination des deux pions batteries Hess, tous les marqueurs A et B sont retournés et le marqueur niveau d'alarme est placé sur la case **9**.

Nombre d' unité(s) en renfort		
D6	1	
	2	
	3	
	4	
	5	
	6	

Niveau d'alarme

- **0 à 5**: le mouvement allemand s'effectue **vers une unité amie** la plus proche en nombre de PM. Une unité allemande active peut soit bouger, soit tirer.
- **6 à 9**: Le mouvement allemand s'effectue **vers l'unité ennemie** la plus proche en nombre de PM. Une unité allemande active peut bouger et tirer.

A partir de 6: Détermination de l'arrivée de renforts (lieu et quantité) jusqu'à épuisement du Groupe renforts allemands.

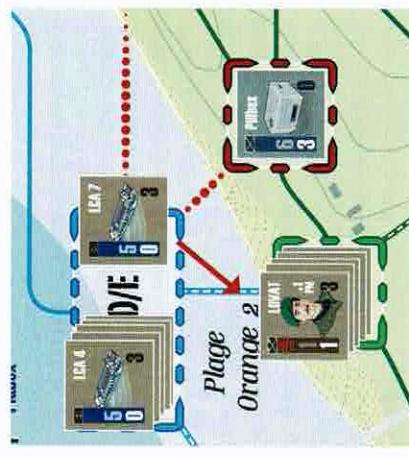
8 - RENFORTS

Note historique: les renforts proviennent d'éléments du 1^{er} Bataillon du 57^e Régiment d'Infanterie.

- Dès que le niveau d'alarme atteint **6** et **chaque tour suivant** jusqu'à épuisement du Groupe renforts allemands placés dans un bol, lancez **1D10**.
- Si le résultat du lancer est supérieur ou égal au niveau d'alarme, aucun renfort n'arrive.

9 - MOUVEMENTS

Des Points de Mouvement (PM) sont dépendus par les unités pour effectuer les déplacements d'une ZG connectée à une autre ZG. Les ZG sont reliées par des traits qui symbolisent :



Le niveau d'alarme est gradué de 0 à 9; au début du jeu il est à zéro. Certains événements vont augmenter ce niveau d'alarme et rendre l'activation des unités allemandes plus aisées.

L'ajustement du niveau d'alarme se fait immédiatement et à chaque fois qu'un événement déclencheur survient. Ces événements, avec leur valeur associée d'augmentation du niveau d'alarme sont :

- Premier débarquement (quels que soient la plage et le nombre de commandos): **+1**

lisent le coût de mouvement ou la possibilité de tirer.

Jaune plein: **1PM**
Jaune pointillés: **2PM**

Bleu plein: **1PM** Mouvement maritime pour les LCA uniquement. Mouvement interdit pour les unités terrestres.

Bleu pointillés [pour l'embarquement et le débarquement]: **2PM**
Rouge pointillés: Mouvement interdit. Le tir est néanmoins autorisé.

9.1 - RÔLE DES OFFICIERS

Un officier anglais ou allemand donne un bonus de **+1PM** à chaque unité d'infanterie avec laquelle il est positionné au début de la phase de mouvement. Le bonus n'est pas cumulatif et reste limité à **+1PM**.

9.2 - MOUVEMENT ANGLAIS

Les mouvements ne sont pas obligatoires pour les Anglais. Chaque unité peut utiliser tout ou une partie de ses PM pour se déplacer. Les commandos peuvent se déplacer sans être empêchés ou adjacents à un officier anglais. Le mouvement d'une unité ou d'une pile d'unités britanniques peut être à l'origine de plusieurs activations de marqueurs A ou B.

Une unité - commandos ou mortiers - qui entre dans une ZG contenant un marqueur d'activation non révélé [A ou B] ou contenant des Allemands doit stopper immédiatement son mouvement dans la ZG concernée et ne peut le reprendre pour ce tour; une activation de la zone puis un assaut le cas échéant doit être réalisée. Les officiers et les snipers ne peuvent pas entrer seuls dans une ZG ennemie.

Une unité débarquée lorsqu'elle passe d'un LCA présent dans une ZG D/E à une ZG de plage [Orange I & II, Quiberville/zone C6, gorge de Moütiens/zone C5]. Elle embarque lorsqu'elle passe d'une ZG de plage à un

LCA présent dans une ZG D/E. Une unité qui rembarque ne peut plus débarquer.
Une unité ne peut pas pénétrer sur une ZG d'embarquement si elle n'est pas occupée par un LCA. Une unité embarquée est placée sous l'unité LCA.

9.3 - MOUVEMENT ALLEMAND

Une unité allemande activée déjà adjacente à une unité anglaise, quelle qu'elle soit (commando, mortier, sniper, officier), n'effectue pas de mouvement. Une unité allemande activee qui n'est pas adjacente à une unité anglaise **doit** effectuer un mouvement.
Le mouvement des unités dépend du niveau d'alarme et donc de la situation en cours pour ce tour.

La pile d'unités ayant le plus de niveaux d'empilement est déplacée en premier, puis par ordre décroissant jusqu'à l'unité n'ayant qu'un niveau d'empilement.

EXEMPLE D'ACTIVATION

Le niveau d'activation est de **4**. Il est la somme des valeurs d'alarme liées :
• au premier débarquement (+1) effectué par les commandos placés dans la ZG Quiberrière,

• au marqueur A (+1) qui occupait Quiber- ville (une infanterie et une mitrailleuse).
• à un premier assaut (+2) réalisé avec succès par ces mêmes commandos sur la garnison activee par le marqueur A. Comme les commandos sont adjacents à une ZG sur laquelle est positionné un marqueur d'activation A, un test d'activation doit être réalisé. Le résultat du lancer d'1D10 est de **4**, le marqueur A est retourné et présente l'indication infanterie x 1 et remplace par une unité d'infanterie allemande (3-2-3) et une mitrailleuse (5-1-0) pi洛chées dans le bol Garnison. L'unité allemande avec le Facteur de Tir [FT] le plus élevé - la mitrailleuse - est placée sur le haut de la pile allemande, elle est dite « en première ligne ».

• **Niveau d'alarme 0 à 5**: le mouvement s'effectue vers une unité amie la plus proche en nombre de PM.

Si plusieurs unités remplissent ces conditions, le choix se fait en priorité vers l'empilement le plus nombreux jusqu'au plus faible (en nombre de niveaux) afin de s'ajouter à celle-ci dans la limite autorisée.

• **Niveau d'alarme 6 à 9**: le mouvement s'effectue vers l'unité ennemie la plus proche en nombre de PM.

Si plusieurs unités remplissent ces conditions, le choix se fait en priorité vers l'empilement le plus nombreux jusqu'au plus faible (en nombre de niveaux).

Un mouvement allemand doit contourner les ZG contenant des marqueurs A et B non révélés et les ZG contenant des mines ou des barbelés.

À la fin de chaque mouvement d'une pile d'unités allemandes, celle-ci est réorganisée afin de placer l'unité ayant le FT le plus élevé sur le haut de la pile.
Si le mouvement des unités entraîne un dépassagement de la limite d'empilement, les unités en trop (de préférence les unités aux FT les plus faibles) sont laissées dans la ZG en amont du chemin parcouru.

10 - ACTIVATION DES ALLEMANDS

Les marqueurs peuvent être révélés en s'approchant de ceux-ci, soit sont automatiquement révélés en entrant dans leur ZG.

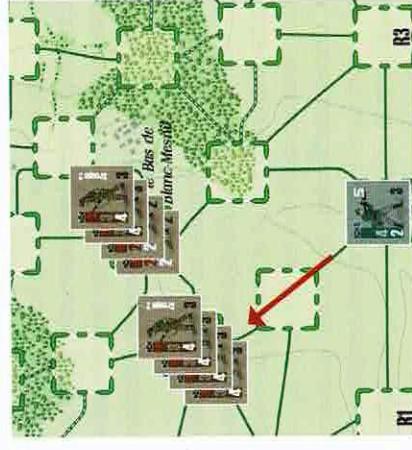
Les casemates et artillerie sont toujours considérées activées et peuvent donc tirer sur les Anglais dès que la situation l'autorise. Les ZG marquées A ou B et ayant un marqueur correspondant sur la carte sont des zones d'activations d'unités allemandes ou d'obstacles (mines, barbelés). Seules les unités britanniques peuvent activer ces marqueurs A et B. L'activation dépend de deux facteurs :

- Du niveau d'alarme des Allemands.
- De la position d'au moins une unité anglaise (quel que soit le type) par rapport à la ZG marquée A ou B. On distingue deux situations.

1- Si elle se situe dans la ZG A ou B, l'activation est **automatique**;

Un marqueur peut révéler des mines, des barbelés ou des unités allemandes avec les conséquences suivantes:

- **Mines**: lancez **1D10** et ajoutez **+1** par niveau d'empilement le cas échéant. Si le résultat modifié est supérieur ou égal à **8**, l'unité ou celle située sur le haut de la pile est diminuée d'un niveau



EXEMPLE DE MOUVEMENT ALLEMAND

Deux tours ont été joués, nous sommes au Tour 3, le niveau d'alarme est de **7**. La priorité du mouvement allemand est vers l'unité anglaise la plus proche à partir du niveau d'alarme **6**. Les deux piles de commandos sont situées à une distance des renforts allemands nécessitant chacune **2PM**. La priorité est vers la pile contenant le plus de niveaux d'empilement ; ici une pile à **8** niveaux d'empilement (**4** commandos à plein effectif) et l'autre en à **6** (**2** commandos à plein effectif). 2 commandos diminués et un officier qui ne compte pas pour un niveau d'empilement). Le mouvement s'effectue vers la pile anglaise contenant 8 niveaux d'empilement.

[et peut être ainsi éliminée]. Le marqueur « mines » est laissé en place tant qu'il n'a pas eu d'effet.

• **Barbelés:** le joueur à deux possibilités; soit l'unité ou la pile d'unités arrête son mouvement et reste dans la ZG pour ce tour, soit il peut tenter de libérer le passage en faisant exploser une torpille banagalore. Si l'unité ou la pile d'unités réussie à faire exploser une torpille banagalore, elle peut continuer son mouvement.

Lancez 1D10: sur un résultat pair, les barbelés sont enlevés. Sur un résultat impair l'unité ou la pile d'unités arrête son mouvement pour ce tour. Au tour suivant, l'unité ou la pile d'unités peut continuer son mouvement normalement [on considère que les commandos ont contourné l'obstacle ou ont réalisé un passage].

L'explosion d'une torpille bangalore – échec ou réussite – est considéré comme une tentative et augmente de +1 le niveau d'alarme à chaque tentative.

• **Unités allemandes:** les unités pi洛ochées au hasard dans le bol Garnison sont placées dans la ZG et un assaut est résolu immédiatement [voir Chapitre 11].

Les unités allemandes ne peuvent pas passer au travers des ZG mines ou barbelés, elles doivent les contourner, ceci est le seul cas où les PM dépendent pour leur mouve-

ment peuvent être plus important pour aller vers l'ennemi le plus proche.

2- Si elle est **adjacente**, on effectue un test pour chaque situation ou une unité ou une pile d'unités anglaise effectue une action dans une ZG adjacente [y compris le mouvement qui lui permet de devenir adjacent] à une ZG marquée d'un A ou B. Ainsi, une unité anglaise peut activer plusieurs ZG durant sa phase d'action.

Lancez 1D10:

• Si le résultat du dé est **inférieur ou égal** à la valeur du niveau d'alarme alors l'activation est réussie, le marqueur est retourné et révèle soit le nombre d'unités allemandes provenant du Groupe garnison à placer dans la ZG, soit révèle la présence d'un obstacle (mines ou barbelés).

• Si l'activation échoue, le marqueur d'activation est laissé en place, recto apparent.

A la fin de l'activation d'une pile d'unités allemandes, celle-ci est réorganisée afin de placer l'unité ayant le FT le plus élevé sur le haut de la pile.

L'activation d'unité allemande n'est pas une action, on ne place pas de marqueur action effectuée Alles gemacht, elle pourra effectuer une action durant la phase D du camp allemand pour ce tour.

L'explosion d'une torpille bangalore – échec

ou réussite – est considéré comme une tentative et augmente de +1 le niveau d'alarme à chaque tentative.

• **Unités allemandes:** les unités pi洛ochées

au hasard dans le bol Garnison sont placées dans la ZG et un assaut est résolu immédiatement [voir Chapitre 11].

Les unités allemandes ne peuvent pas pas-

ser au travers des ZG mines ou barbelés,

elles doivent les contourner, ceci est le seul

cas où les PM dépendent pour leur mouve-

11 - COMBATS

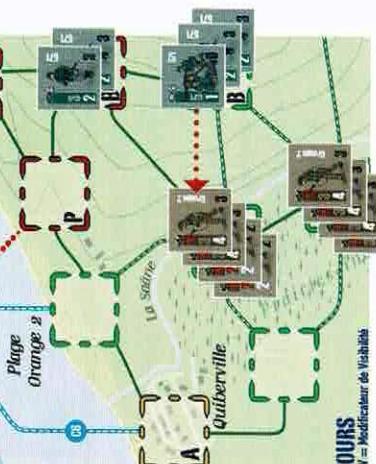
Les combats regroupent les tirs et les assauts. Seules les unités n'ayant pas de marqueur d'action effectuée (*Job done* ou *Alles gemacht*) peuvent initier un combat. Une pile de pions peut être constituée d'unités ayant réalisé une action et d'autres n'ayant pas encore réalisé d'action.

Une ou plusieurs unités peuvent subir un tir puis un assaut, ou plusieurs tirs et assauts d'unités provenant de ZG différentes. Un tir est un combat entre adversaires situés dans des ZG adjacentes (**R = 1**) pour les LCA, casemate, commandos, snipers, l'infanterie allemande, officiers, Flak ou bien dans des ZG distantes (**R = 2**) pour les mortiers. La batterie Hess ne peut pas effectuer de tir.

Note historique: de telles batteries ne tirent pas à bout portant, à fortiori sur de l'infanterie... Elles sont là pour couler des navires.

Chaque combat est résolu séparément avant de procéder au suivant. Il se fait dans l'ordre de leur apparition pour les Allemands et au choix pour les Anglais.

La résolution des combats se fait en comparant la **valeur d'attaque** à la **valeur de défense**. Une unité ne peut effectuer qu'un seul tir et un seul assaut par séquence de combat, dans n'importe quel ordre pour les Britanniques.



11.1 - RÉSOLUTION DES TIERS

• La Cible

Les tirs sont résolus d'une ZG vers une ZG à la fois. Une pile ne peut pas diviser son tir sur plusieurs ZG différentes. Une seule ZG attaque et une seule ZG défend. Une ZG peut être la cible de plusieurs tirs résolus successivement, provenant de ZG différentes. Se défendre n'est pas considéré comme une action. Le tir sur une ZG dont le manqueur A ou B n'est pas encore activé est interdit.

EXEMPLE DE TIR ALLEMAND

Les deux empilements allemands contiennent respectivement 5 et 4 niveaux d'empilement. La priorité de tir est à la pile contenant le plus de niveaux d'empilement, soit celle à 5 niveaux [avec la mitrailleuse]. Les cibles adjacentes sont deux piles de commandos contenant 6 et 8 niveaux d'empilement. La priorité du tir allemand s'effectue sur la pile contenant le plus faible niveau d'empilement, soit 6.

Les combats regroupent les tirs et les assauts. Seules les unités n'ayant pas de marqueur d'action effectuée (*Job done* ou *Alles gemacht*) peuvent initier un combat. Une pile de pions peut être constituée d'unités ayant réalisé une action et d'autres n'ayant pas encore réalisé d'action.

Une ou plusieurs unités peuvent subir un tir puis un assaut, ou plusieurs tirs et assauts d'unités provenant de ZG différentes. Un tir est un combat entre adversaires situés dans des ZG adjacentes (**R = 1**) pour les LCA, casemate, commandos, snipers, l'infanterie allemande, officiers, Flak ou bien dans des ZG distantes (**R = 2**) pour les mortiers. La batterie Hess ne peut pas effectuer de tir.

Note historique: de telles batteries ne tirent pas à bout portant, à fortiori sur de l'infanterie... Elles sont là pour couler des navires.

Chaque combat est résolu séparément avant de procéder au suivant. Il se fait dans l'ordre de leur apparition pour les Allemands et au choix pour les Anglais.

La résolution des combats se fait en comparant la **valeur d'attaque** à la **valeur de défense**. Une unité ne peut effectuer qu'un seul tir et un seul assaut par séquence de combat, dans n'importe quel ordre pour les Britanniques.

Résolutions du tir

- Un sniper n'est pas obligé de tirer sur l'unité allemande en première ligne. Il peut tirer sur n'importe quelle unité d'une pile d'unités.
- Mortier

Un mortier peut tirer à deux distances, $R = 1$ et $R = 2$. Une unité ou pile d'unités touchée par un tir de mortier subit deux pertes.

• Détermination de la valeur d'attaque de l'unité qui tire (sur le dessus de la pile le cas échéant) dit le **Tireur** :

- FT**
+1D6 pour les Britanniques
+1D10 pour les Allemands

- +1 pour chaque niveau d'empilement d'infanterie qui accompagne le Tireur [on ne compabilise pas les niveaux du Tireur] ou LCA supplémentaire¹ [non applicable au sniper et au mortier]
+1 pour la présence d'un ou deux officiers [+1 max, bonus non cumulable, non applicable au sniper et au mortier]
-2 pour un tour de jeu de 4h45 à 5h45 [ne concerne que le mortier ou le sniper²]

-1 pour un tour de jeu de 6h à 6h30 [ne concerne que le mortier ou le sniper]
-1 si R = 2 [ne concerne que le mortier]

• Si la Valeur d'attaque est **strictement inférieure** à la Valeur de défense de la Cible alors le Tireur est touché.

• Détermination de la **valeur de défense** de l'unité visée (sur le dessus de la pile le cas échéant ou au choix s'il s'agit d'un tir de sniper) dit la **Cible**:

FT

***D6** pour les Britanniques
+**D10** pour les Allemands

+1 pour chaque niveau d'empilement d'infanterie qui accompagne la Cible (on ne comptabilise pas les niveaux de la Cible) ou LCA supplémentaire (non applicable au sniper et au mortier)

+ Valeur de protection de la ZG

Tous les modificateurs se cumulent. Ne sont pris en compte que les modificateurs d'unités n'ayant pas encore effectuées d'action.

1 : Les Commandos à bord des LCA (placés sous le pions) ne sont pas comptabilisés lorsque les LCA sont visés. Seuls les autres LCA sont pris en compte.

2 : Ce modificateur est lié à la luminosité.

Résultats

• Si la Valeur d'attaque est **supérieure ou égale** à la Valeur de défense de la Cible, cette dernière est touchée.



l'unité est déjà diminuée, le pion est supprimé et l'autre perte est attribuée à l'unité positionnée sous celle qui vient d'être éliminée.

• Si elle est à plein effectif, le pion est **retourné**. Si elle est déjà diminuée, le pion est **supprimé** du jeu.

Une unité touchée par un tir subit une perte. Si elle est à plein effectif, le pion est **retourné**. Si elle est déjà diminuée, le pion est **supprimé** du jeu.

Une unité touchée par un tir subit une perte. Si elle est à plein effectif, le pion est **retourné**. Si elle est déjà diminuée, le pion est **supprimé** du jeu.

L'assaut est résolu en un nombre indéterminé de rounds. Un round d'assaut est constitué des séquences suivantes:

1. Position des unités selon les cas 1, 2.
2. Résolution des combats ligne par ligne, du haut vers le bas et application immédiate des résultats.
3. Fin ou poursuite du round.

Séquence 1 : Disposition des unités

Deux cas de figure sont possibles:

- **Cas n°1** : le nombre d'unités de commandos est **supérieur ou égal** au nombre d'unités allemandes.

Placement allemand en premier : toutes les unités sont disposées en colonne d'une unité par ordre décroissant de FA, du haut vers le bas de la colonne.

• **Placement anglais en second** : au moins une unité anglaise doit être au contact de chaque unité allemande. Le reste des unités – le cas échéant – est placé en soutien derrière une unité au contact, au choix du joueur.

• **Cas n°2** : le nombre d'unités allemandes est **strictement supérieur** au nombre d'unités de commandos.

Placement anglais : toutes les unités sont disposées en colonne, au choix du joueur.

Placement allemand : toutes les unités sont disposées en colonne d'une unité par ordre décroissant de FA, du haut vers le bas de la colonne. Chaque unité anglaise doit avoir une unité allemande au contact.

Les unités allemandes restantes sont placées par FA décroissant en soutien du haut vers le bas de façon à ce que chaque unité au contact ait une unité en soutien, puis deux, etc. Jusqu'à ce que toutes les unités soient positionnées.

A la fin de chaque tir d'une pile d'unités allemandes, si nécessaire, celle-ci est réorganisée afin de placer l'unité ayant le FT le plus élevé sur le haut de la pile.

La réorganisation d'un empilement d'unités anglaises est laissée à l'appréciation du joueur.

11.2 - RÉSOLUTION DE L'ASSAUT

Un assaut a lieu quand une unité ou une pile d'unités anglaises entre dans une ZG contenant une ou plusieurs unités allemandes. Seuls les commandos peuvent initier un assaut. Les Allemands ne peuvent **jamais** initier un assaut mais se défendent lors d'un assaut anglais.

Si la ZG contient un marqueur A ou B, celui-ci est retourné; s'il révèle des unités, l'assaut est résolu immédiatement, s'il révèle des mines ou des barbelés, il n'y a pas d'assaut.

Placement

Toutes les unités allemandes et anglaises sont retirées de la ZG et placées dans leur zone d'assaut respective (zones identifiées sur la carte) en deux colonnes parallèles. On distingue deux types d'unités; celle qui est au contact de l'ennemi et celle qui est placée immédiatement derrière en soutien d'une unité amie. La longueur de la colonne dépend du plus petit nombre d'unités.

L'assaut est résolu en un nombre indéterminé de rounds. Un round d'assaut est constitué des séquences suivantes:

1. Disposition des unités selon les cas 1, 2.
2. Résolution des combats ligne par ligne, du haut vers le bas et application immédiate des résultats.
3. Fin ou poursuite du round.

Séquence 1 : Disposition des unités

Deux cas de figure sont possibles:

- **Cas n°1** : le nombre d'unités de commandos est **supérieur ou égal** au nombre d'unités allemandes.

Placement allemand en premier : toutes les unités sont disposées en colonne d'une unité par ordre décroissant de FA, du haut vers le bas de la colonne.

• **Placement anglais en second** : au moins une unité anglaise doit être au contact de chaque unité allemande. Le reste des unités – le cas échéant – est placé en soutien derrière une unité au contact, au choix du joueur.

• **Cas n°2** : le nombre d'unités allemandes est **strictement supérieur** au nombre d'unités de commandos.

Placement anglais : toutes les unités sont disposées en colonne, au choix du joueur.

Placement allemand : toutes les unités sont disposées en colonne d'une unité par ordre décroissant de FA, du haut vers le bas de la colonne. Chaque unité anglaise doit avoir une unité allemande au contact.

Les unités allemandes restantes sont placées par FA décroissant en soutien du haut vers le bas de façon à ce que chaque unité au contact ait une unité en soutien, puis deux, etc. Jusqu'à ce que toutes les unités soient positionnées.

Séquence 2 : Résolution des combats ligne par ligne

- Valeur **d'attaque** de l'unité anglaise au contact : **FA + 1D6 +1** par niveau de soutien supplémentaire
- Valeur de **défense** de l'unité allemande au contact : **FA + 1D10 +1** par niveau supplémentaire en soutien + **Valeur de protection** de la ZG assaillie dans laquelle sont situés les Allemands.

Résultats

- Si La Valeur d'attaque de l'unité anglaise est **supérieure ou égale** à la Valeur de défense de l'unité allemande, cette dernière est touchée.
- Si La Valeur d'attaque de l'unité anglaise est **strictement inférieure** à la Valeur de défense de l'unité allemande, l'unité anglaise est touchée.



Une unité à plein effectif qui est touchée est retournée sur sa face diminuée. Si elle était déjà diminuée elle est éliminée.

Séquence 3 : Fin ou poursuite du round

Les rounds d'assaut se poursuivent jusqu'à ce que la totalité des unités allemandes soient éliminées ou lorsque le joueur décide d'arrêter l'assaut auquel cas les commandos restants retournent dans la ZG depuis laquelle ils ont assailli la ZG allemande.

À la fin de l'assaut, si les Allemands sont vainqueurs, la pile d'unités allemandes est regroupée afin de placer l'unité ayant le FT le plus élevé sur le haut de la pile.

Si les Anglais sont vainqueurs ils restent dans la ZG et ils prennent une tasse de thé.

Prisonniers : s'il ne reste qu'une unité allemande (un niveau d'empilement) et des commandos, l'unité allemande peut être faite prisonnière (voir 12).

12 - OBJECTIFS ET VICTOIRE

La réalisation de chacun des objectifs permet d'obtenir des points de victoire.

Détruire la batterie 813 (code Hess)

Seul un assaut réussi permet de détruire les deux pions de 155 mm qui forment la batterie. L'élimination de chaque pion de canon de 155 mm donne 10 PV pour un total de 20 PV. Dès que les deux pions sont éliminés, tous les marqueurs A et B sont retournés et le marqueur niveau d'alarme est placé sur la case 9.

Horaire de destruction de la batterie Hess
Le tour durant lequel le dernier pion de batterie Hess est éliminé donne un bonus de PV

Tours 1 à 5 : +5 PV

Tours 6 à 8 : +2 PV

Tours 9 à 12 : 0 PV

Couper la ligne téléphonique

Une unité de commando doit effectuer un mouvement dans une des deux ZG identifiées par un T (pour ligne téléphonique) à n'importe quel moment du jeu. Les marqueurs T sont positionnés dans la ZG pour mémoire. La suppression d'un ou deux marqueurs ne donne que **2 PV**.

Mort d'un officier supérieur anglais

L'élimination du lieutenant-colonel Lord Lovat ou du major Mills-Robert diminue respectivement de **5 PV** et de **3 PV** le niveau de victoire.

Flak et casemate

L'élimination de chaque canon de Flak ou casemate procure **1 PV**

dos restants retournent dans la ZG depuis laquelle ils ont assailli la ZG allemande.

À la fin de l'assaut, si les Allemands sont vainqueurs, la pile d'unités allemandes est regroupée afin de placer l'unité ayant le FT le plus élevé sur le haut de la pile.

Si les Anglais sont vainqueurs ils restent dans la ZG et ils prennent une tasse de thé.

Prisonniers : s'il ne reste qu'une unité allemande (un niveau d'empilement) et des commandos, l'unité allemande peut être faite prisonnière (voir 12).

12 - OBJECTIFS ET VICTOIRE

La réalisation de chacun des objectifs permet d'obtenir des points de victoire.

Détruire la batterie 813 (code Hess)

Seul un assaut réussi permet de détruire les deux pions de 155 mm qui forment la batterie. L'élimination de chaque pion de canon de 155 mm donne 10 PV pour un total de 20 PV. Dès que les deux pions sont éliminés, tous les marqueurs A et B sont retournés et le marqueur niveau d'alarme est placé sur la case 9.

Horaire de destruction de la batterie Hess
Le tour durant lequel le dernier pion de batterie Hess est éliminé donne un bonus de PV

Tours 1 à 5 : +5 PV

Tours 6 à 8 : +2 PV

Tours 9 à 12 : 0 PV

Couper la ligne téléphonique

Une unité de commando doit effectuer un mouvement dans une des deux ZG identifiées par un T (pour ligne téléphonique) à n'importe quel moment du jeu. Les marqueurs T sont positionnés dans la ZG pour mémoire. La suppression d'un ou deux marqueurs ne donne que **2 PV**.

Mort d'un officier supérieur anglais

L'élimination du lieutenant-colonel Lord Lovat ou du major Mills-Robert diminue respectivement de **5 PV** et de **3 PV** le niveau de victoire.

Faire des prisonniers

La dernière unité allemande (infanterie dimise

à cette unité [+3 niveaux apportés par 1 commando à plein effectif et un autre commando à effectif diminué].

La valeur de défense de l'infanterie allemande est de **2** [elle est située dans une ZG de protection 0].

Le résultat du lancer du D6 pour l'Anglais est de 1, ce qui donne une valeur d'attaque totale de 7+1 = 8. Le résultat du lancer du D10 pour l'Allemand est de 8, ce qui donne une valeur de défense totale de 8+2 = 10. La valeur d'attaque est strictement **inférieure** à la valeur de défense. Le commando au contact est touché.

Le pion est retourné pour indiquer qu'il a subi une perte [2-2-2].
On réalise la même chose pour la deuxième ligne. La valeur d'attaque du commando est de 4. La valeur de défense de l'Allemand est de 1.

Le résultat du lancer du D6 pour l'Anglais est de 4, ce qui donne une valeur d'attaque totale de 4+4 = 8. Le résultat du lancer du D10 pour l'Allemand est de 6, ce qui donne une valeur de défense totale de 6+1 = 7. L'Allemand subit une perte, l'unité est éliminée car elle ne dispose que d'un seul niveau.

EXEMPLE D'ASSAUT

Une pile de quatre commandos entre dans une ZG occupée par des Allemands afin de réaliser un assaut. Toutes les unités sont déplacées dans leur zone d'assaut respective. Le nombre de pions commandos [4] est **supérieur** au nombre d'unités allemandes [2]. Ces dernières sont placées en une colonne avec l'unité ayant le Facteur d'assaut [FA] le plus élevé en haut (il s'agit de l'infanterie 3-2-3) puis par offre décroissant de FA l'unité suivante (la mitrailleuse 5-1-0). Les unités anglaises sont disposées en colonne de façon à placer au contact de chaque unité allemande une unité anglaise. À partir du moment où chaque unité britannique a un vis-à-vis allemand, alors les unités restantes en soutien sont disposées au choix. Ici 3 commandos font face à une infanterie allemande et un commando fait face à la mitrailleuse.
Le premier round d'assaut est résolu ligne par ligne. La valeur d'attaque de la première ligne de commandos est **7**. Cela correspond à la somme du :

- FA de l'unité au contact [+4]
- des niveaux d'empilements supplémentaires

COMMANDO N°4

Dieppe 1942

A la fin du Tour 12, on comptabilise les PV

- Si le total des PV est **supérieur ou égal à 20** c'est un succès total, les commandos ont mené à bien la mission. C'est une victoire redoutissante, vous faites la une du « Times ».
- Si le total des PV est **compris entre 10 et 19**, c'est un demi-succès. Le raid a empêché la batterie de tirer, mais les pertes sont élevées. La prochaine mission sera confiée aux parachutistes ...
- Si le total des PV est strictement **inférieur à 10** c'est un échec. Votre commando (ou ce qu'il en reste) retourne au camp d'entraînement d'Achnacarry en Ecosse et vous faites la une du magazine de propagande allemande « Signal ».

Note historique: historiquement ce fut un succès anglais avec environ 24 PV (50 morts et disparus côté commandos, la batterie Hess entièrement détruite, les servants et la garnison éliminés).

13 - A HARDER NUT TO CRACK

Voici une liste de règles optionnelles à ajouter pour améliorer la jouabilité. Elles augmentent le niveau de difficulté d'atteinte de l'objectif pour le joueur anglais.

1-Bad luck ! : le nombre d'unités d'infanterie indiqué sur les premiers marqueurs A et B activés révélant de l'infanterie est **multiplié par deux** pour la première activation. Le doublement des unités d'infanterie doit respecter le niveau d'empilement maximum autorisé.

2-Alarm ! : le curseur du niveau d'alarme est avancé en début de partie et placé en case 2 au lieu de la case 0.

3- Vorwärts ! : chaque unité allemande ayant une capacité de mouvement non nulle possède désormais une capacité de **4 PM**.

Voici les niveaux de difficulté auxquels vous êtes confrontés.

- Niveau de difficulté *Green commando* (bleu) si vous appliquez la règle optionnelle 1.
- Niveau de difficulté *Hardened commando* (endurci) si vous appliquez les règles optionnelles 1 et 2.

- Niveau de difficulté *Seasoned commando* (aguerri) si vous appliquez les règles optionnelles 1,2 et 3.

1 - Une noix plus dure à casser.

Note historique: historiquement ce fut un succès anglais avec environ 24 PV (50 morts et disparus côté commandos, la batterie Hess entièrement détruite, les servants et la garnison éliminés).

13 - A HARDER NUT TO CRACK

Voici une liste de règles optionnelles à ajouter pour améliorer la jouabilité. Elles augmentent le niveau de difficulté d'atteinte de l'objectif pour le joueur anglais.

1-Bad luck ! : le nombre d'unités d'infanterie indiqué sur les premiers marqueurs A et B activés révélant de l'infanterie est **multiplié par deux** pour la première activation. Le doublement des unités d'infanterie doit respecter le niveau d'empilement maximum autorisé.

2-Alarm ! : le curseur du niveau d'alarme est avancé en début de partie et placé en case 2 au lieu de la case 0.

Un jeu de Philippe HARDY
Graphismes et maquette : studio VAEVICTIS
Tests : Jean-Louis Badin, Philippe Butez, Robin Franceny, Yvan Hochet, Stéphane Jacques, Olivier Ramalho, Mattia Ruffo, Paul-Henri Roustan.
Relecture : Patrick Receveur.

Règles & Scénarios
VAEVICTIS