

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



2E GM

OPÉRATION COMMANDO

PEGASUS BRIDGE

Dans la nuit du 5 au 6 juin 1944, les troupes britanniques et canadiennes de la 6e Division Aéroportée reçurent trois missions essentielles au bon déroulement du Débarquement : la prise des deux ponts de Bénouville et de Ranville, qui enjambent l'Orne et son canal (rebaptisés respectivement « Pegasus Bridge » et « Horsa Bridge » après le succès de l'opération), la destruction des quatre casemates de la batterie de Merville renfermant des canons dirigés vers les plages, et la destruction de cinq ponts sur la Dives et la Divette.

« Opération Commando - Pegasus Bridge » vous propose de revivre ces trois opérations. L'un des joueurs dirige les troupes anglaises, l'autre les troupes allemandes.

Les règles du jeu sont communes aux trois scénarios : « Pegasus Bridge », « Assaut sur la batterie de Merville » et « Détruisez les ponts sur la Dives ! », avec des différences qui confèrent à chacun d'eux une manière de jouer distincte.

Règles

Présentation

Sur chaque Terrain, l'Allemand peut décider de jouer une Unité (carte de couleur rouge), puis l'Anglais fait de même. Chacun tente ensuite de battre l'autre grâce à des actions de combat (carte de couleur jaune) et des jetons.

Si l'Allemand gagne, l'Anglais perd un point d'Effectifs (PE) mais avance jusqu'au prochain Terrain (si l'Anglais perd ses 3 PE, il a perdu la partie).

Si l'Anglais gagne, il détruit cette Unité allemande, mais une autre peut défendre le même Terrain, selon la taille de celui-ci.

Si l'Anglais détruit toutes les Unités allemandes présentes sur ce Terrain, il avance sans subir de pertes jusqu'au prochain Terrain.

Matériel

- 91 cartes anglaises - 81 cartes allemandes - 39 grandes cartes « Terrain ».
- 1 grande carte « Réserve » pour les jetons.
- 2 cartes grises « Modificateur du nombre d'Unités allemandes ».
- 2 cartes aide-mémoire « Tour de jeu ».
- 4 cartes vierges (2 anglaises et 2 allemandes) permettant de remplacer des cartes abîmées ou perdues.
- 1 livret de Règles et de Campagne.
- 1 livret de Scénarios.
- 42 jetons (40 petits et 2 grands).
- 2 planches d'autocollants.

Avant la première partie, placez les autocollants sur les jetons de manière à obtenir :

- 26 jetons noirs ayant chacun une face grise « +1 » et une face grise « échec » (jetons « normaux » qui seront placés sur la carte Réserve).
- 4 jetons noirs ayant chacun une face jaune « +3 » et une face jaune « échec » (jetons spéciaux donnés par certaines cartes anglaises).
- 4 jetons verts ayant chacun deux faces rouges « +1 » (jetons spéciaux donnés par la carte anglaise « Sgt Charles Thornton »).
- 4 jetons rouges ayant chacun une face « croix rouge » et une face « tête de mort » (Point d'Effectifs de l'Anglais ou PE).
- 2 jetons bleus ayant une face grise avec une « croix allemande » et une face verte « -1 » utilisés pour la Campagne uniquement.
- 1 grand jeton gris avec une face « Anglais » et une face « Allemand » : jeton de Tour.
- 1 grand jeton blanc avec une face verte « réussite » présentant une médaille et une face rouge « échec » présentant des impacts de balles : jeton du Destin.

Note : Certains petits jetons sont en surnombre et sont prévus pour remplacer d'éventuels jetons perdus.

Présentation des cartes

Cartes Unités, Événement et Action de combat



- 1- Armée
- 2- Nom
- 3- Type de carte
rouge : **Unité**
bleu : **Événement**
jaune : **Action de combat**
- 4- Valeur de Combat (pour les Unités)
- 5- Effet
- 6- Nombre d'exemplaires de la carte joués dans chaque scénario
- 7- Type d'Unité (le cas échéant)

Cartes Terrain



- 1- Nom
- 2- Nombre de cartes piochées par l'Anglais lors de sa phase
- 3- Nombre de cartes piochées par l'Allemand lors de sa phase
- 4- Effet
- 5- Nombre d'Unités allemandes pouvant être jouées sur ce terrain
- 6- Nombre d'exemplaires de la carte joués dans chaque scénario



Mise en place



1- Les joueurs décident qui jouera l'Anglais et qui jouera l'Allemand.

2- Selon le scénario choisi, les joueurs trient les cartes spécifiques qu'ils vont jouer (cartes à dos vert pour l'Anglais et gris pour l'Allemand). Sous l'illustration de chaque carte Unité, Événement et Action de Combat se trouve un code indiquant le nombre d'exemplaires utilisés de cette carte dans chaque scénario. Avant de jouer un scénario, chaque joueur prend les cartes de son camp présentant une lettre donnée : « **P** » pour « Pegasus Bridge », « **M** » pour « Assaut sur la batterie de Merville » et « **D** » pour « Détruisez les ponts sur la Dives ! », en autant d'exemplaires que le chiffre associé à cette lettre. Chaque joueur mélange les cartes ainsi sélectionnées et les place près de lui pour constituer sa pioche.



3- Chaque joueur place près de lui, face cachée, les cartes héroïques dont il dispose pour ce scénario (cartes portant une étoile dorée au recto et au verso).

4- 24 jetons (avec une face « +1 » et une face « échec ») forment la réserve et sont posés sur la carte Réserve, elle-même placée à portée des deux joueurs.



Chaque joueur y prend deux jetons. Il existe aussi des jetons spéciaux qui dépendent du scénario joué. Ils ne font pas partie de la réserve.



5- L'Anglais prend les **trois marqueurs** « **Point d'Effectifs** » marqués d'une croix rouge et les place devant lui.



6- En fonction du scénario, le Jeton de Tour est placé sur la face « Anglais » ou « Allemand » visible.



Mise en place des terrains

La composition de la pioche des Terrains dépend du scénario choisi. Mais il s'agit toujours d'une ou plusieurs pile(s) de cartes Terrains qui seront révélées pendant la partie et où se dérouleront les Assauts.

Main de départ

Chaque joueur prend les 6 premières cartes de sa pioche. S'il n'est pas satisfait de sa main de départ, il peut l'annoncer à son adversaire, mélanger ces cartes à sa pioche et en reprendre 6 nouvelles, mais seulement une fois par partie.



Cartes en main

Le nombre de cartes qu'un joueur peut avoir en main est illimité. À tout moment, chaque joueur a le droit de savoir combien de cartes son adversaire a en main.

Les jetons

Lorsqu'un joueur prend un ou plusieurs jetons, il les prend dans la réserve et les place devant lui. Si, au cours de la partie, un joueur doit prendre un jeton mais que la réserve est vide, il ne peut alors pas le faire.



Défausse

Les cartes jouées dont l'effet sur la partie est terminé sont placées face visible dans des piles appelées « défausses ». Chaque joueur place sa propre défausse près de sa pioche. Les Terrains qui n'ont pas été choisis ou qui ont déjà été traversés sont placés face visible dans la défausse des Terrains, placée près de la pioche des Terrains.

Chaque joueur peut à tout moment regarder les cartes présentes dans sa défausse, mais pas dans celle de son adversaire. La défausse des Terrains peut être consultée par les deux joueurs.

Certaines cartes obligent un joueur à se défausser d'une ou plusieurs cartes. Ces cartes sont mises dans la défausse de leur propriétaire sans avoir d'effet sur la partie.



Certaines cartes permettent à un joueur de reprendre une ou plusieurs cartes présentes dans sa défausse. Ce type d'effet est appliqué dans la mesure du possible.



Cartes héroïques

Au cours de la partie, les joueurs vont choisir certaines de leurs cartes héroïques. Ces cartes spéciales seront ajoutées à la main du joueur. **Elles ne pourront pas**



être défaussées ni annulées à cause de l'effet d'une autre carte. Les cartes héroïques sont jouées comme des cartes normales, selon leur type (Événement, Unité, Action de combat). Les Unités héroïques jouées peuvent

être détruites normalement en combat par des Unités non-héroïques ou héroïques. Lorsqu'une carte héroïque devrait être placée dans la défausse de son propriétaire, elle est retirée de la partie à la place.

Tour de jeu

Une partie est composée de tours successifs, chacun divisé en 4 phases distinctes. L'ordre de ces phases est toujours le même, à savoir :

- 1- Phase de Progression
- 2- Phase de l'Anglais
- 3- Phase de l'Allemand
- 4- Phase d'Assaut



1 – Phase de Progression

- L'Allemand révèle les deux cartes du dessus de la pioche des Terrains et les place face visible entre les deux joueurs (sauf exception dépendant du scénario joué).



- Lors du premier tour de la partie, l'Anglais choisit sur quel Terrain il avance : c'est là que va se dérouler le premier tour de jeu. L'autre Terrain est placé face visible près de la pioche des Terrains, il s'agit de la première carte de la défausse des Terrains.
- Les joueurs appliquent l'effet décrit sur la carte Terrain choisie.
- Lors des tours suivants, le joueur qui a perdu l'Assaut précédent choisit le prochain Terrain. S'il n'y a pas eu d'Assaut au tour précédent, on considère que l'Anglais l'a gagné et c'est donc l'Allemand qui choisit. La carte de Terrain qui n'a pas été choisie est placée sur la défausse des Terrains.

2 – Phase de l'Anglais

- L'Anglais pioche le nombre de cartes indiqué sur le Terrain où se déroule le tour (chiffre situé en bas à gauche, à côté de la médaille anglaise).



- Il peut ensuite jouer de sa main une ou plusieurs cartes Événement (de couleur bleue), l'une après l'autre. L'effet de chaque Événement est appliqué immédiatement, puis la carte est placée dans la défausse de l'Anglais.



- Lorsque l'Anglais ne souhaite plus jouer d'Événements, il l'annonce à l'Allemand. Cela met fin à sa phase.

3 – Phase de l'Allemand

- L'Allemand pioche le nombre de cartes indiqué sur le Terrain où se déroule le tour (chiffre situé en bas à droite, à côté de la médaille allemande).



- Il peut ensuite jouer depuis sa main une ou plusieurs cartes Événement, l'une après l'autre. L'effet de chaque Événement est appliqué immédiatement, puis la carte est placée dans la défausse de l'Allemand.



- Enfin, l'Allemand doit décider s'il joue ou non depuis sa main une carte d'Unité.

- S'il le fait, cela met fin à sa phase.
et un Assaut a lieu.

► 4 – Phase d'Assaut

S'il ne joue pas d'Unité, on considère que l'Anglais a gagné l'Assaut, il prend en récompense deux jetons dans la Réserve et pioche une carte.

Un nouveau tour de jeu commence.

► 1 – Phase de Progression

4 – Phase d'Assaut

Sur chaque Terrain, l'Anglais attaque les Unités allemandes présentes. S'il les détruit toutes, il avance sans subir de pertes. Si **une seule** Unité allemande élimine **une** Unité anglaise, l'Anglais perd **un Point d'Effectifs**. Dans ce cas, l'Assaut prend fin **immédiatement** et l'Anglais avance en direction du prochain Terrain sans combattre d'autres Unités allemandes sur ce Terrain. **Si l'Anglais perd son dernier Point d'Effectifs, l'Allemand remporte la partie.**



Important : l'Allemand joue une seule Unité à la fois. Si l'Anglais détruit cette Unité, l'Allemand peut alors en jouer une autre (si la taille du Terrain le permet, voir ci-dessous). L'Anglais ne combat jamais simultanément plusieurs Unités allemandes (sauf exception).

Déroulement d'un assaut

• Chaque Unité allemande possède une **valeur de Combat**. Pour la détruire, l'Anglais doit atteindre une valeur de Combat **égale ou supérieure** à l'aide de son Unité.



Pour ce faire, l'Anglais joue depuis sa main une carte d'Unité. Il la place devant lui, face à l'Unité allemande. Attention : face à chaque Unité allemande, l'Anglais ne peut jouer qu'une seule Unité.

Ensuite, l'Anglais peut aussi, dans l'ordre de son choix :

- **Jouer une ou plusieurs cartes d'Action de combat.**

Il la place devant lui, à côté de son Unité. L'effet de l'Action de combat est appliqué.



Attention : les joueurs ne peuvent jouer des Actions de combat que s'ils ont joué une Unité (sauf exception précisée sur la carte).



3 + 1 = 4

4

- Utiliser un ou plusieurs de ses jetons.

Il prend l'un des jetons de sa propre réserve et le lance en l'air comme s'il jouait à pile ou face. Si le jeton retombe face « +1 » visible, il est placé sur l'Unité anglaise et lui donne un bonus de +1 en Combat contre l'Unité allemande combattue. S'il retombe face « échec » visible, il n'apporte aucun bonus et on le remet immédiatement dans la Réserve.

L'Anglais peut utiliser de cette manière autant de jetons qu'il en possède, l'un après l'autre.



3+1+3=7

4+2+1=7



• Si l'Anglais n'atteint pas une valeur de Combat supérieure ou égale à celle de l'Unité allemande, **il perd l'Assaut.**

► **Voir "Résultat de l'Assaut, Cas n°1"**

• Si l'Anglais atteint une valeur de Combat supérieure ou égale à celle de l'Unité allemande, l'Allemand a le choix entre deux possibilités :

- **ne rien faire.** Son Unité est alors détruite.

► **Voir "Résultat de l'Assaut, Cas n°2"**

- **augmenter la valeur de Combat de son Unité.**

Pour ce faire, l'Allemand peut, dans l'ordre de son choix :

- **Jouer une ou plusieurs cartes d'Action de combat.** Il la place devant lui, à côté de son Unité. L'effet de l'Action de combat est appliqué.

- **Utiliser un ou plusieurs de ses jetons.**

Il procède de la même manière que l'Anglais.



- Si la valeur de Combat de l'Unité allemande est à présent **strictement supérieure** à celle de l'Unité anglaise, l'Anglais peut alors jouer d'autres cartes d'Action de combat et/ou utiliser des jetons pour accroître la valeur de Combat de son Unité.

Chacun à leur tour, l'Anglais et l'Allemand peuvent ainsi continuer à surenchérir pour augmenter la valeur de Combat de leur Unité jusqu'à ce que l'un d'eux abandonne (qu'il ne veuille ou ne puisse pas le faire).

Résultat de l'Assaut

• Cas n°1 : l'Unité anglaise est détruite

Si la valeur de Combat de l'Unité allemande est strictement supérieure à celle de l'Unité anglaise, l'Allemand remporte l'Assaut et l'Anglais perd 1 PE. Si, à ce moment, l'Anglais tombe à 0 PE, l'Allemand gagne la partie ! **Si l'Anglais possède encore 1 ou 2 PE, la phase d'Assaut est terminée sur ce Terrain.**

► « Fin de l'Assaut »

• Cas n°2 : l'Unité allemande est détruite

Si la valeur de Combat de l'Unité anglaise est supérieure ou égale à celle de l'Unité allemande, cette dernière est détruite mais reste dans l'aire de jeu tout comme l'Unité anglaise. L'Allemand incline alors sa carte d'Unité à 90°.



Si l'Allemand a joué sur ce Terrain un nombre d'Unités strictement inférieur à la taille du Terrain (le nombre figurant dans le cartouche rouge en haut à droite, près du nom du Terrain), il **peut** jouer une autre Unité depuis sa main, mais il n'y est pas obligé.

S'il le fait, l'Assaut se poursuit.

► « Déroulement d'un Assaut »

Sinon, l'Anglais remporte l'Assaut.

► « Fin de l'Assaut »

Si l'Allemand a déjà joué sur ce Terrain un nombre d'Unités égal à la taille du Terrain, l'Anglais remporte l'Assaut.

► « Fin de l'Assaut »



Retraite tactique

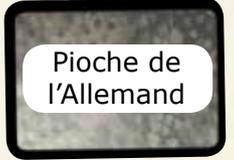
Les joueurs ne sont jamais « obligés » de jouer leurs cartes ou d'utiliser leurs jetons. Sur les grands Terrains notamment (Route, Containers abandonnés...), si l'Anglais estime qu'il aura affaire à trop forte partie, il peut décider à tout moment de mettre fin à l'Assaut, afin de conserver plus de cartes en main et de bénéficier du choix du prochain Terrain. Mais attention ! Cette stratégie est risquée : **elle coûte 1 PE et offre deux jetons et une carte à l'Allemand.**

Pour les mêmes raisons, l'Allemand peut lui aussi mettre fin à l'Assaut en ne jouant pas autant d'Unités que le nombre indiqué sur le Terrain en jeu.



Exemple

- A)** L'Allemand joue l'Unité **Patrouille** (valeur de Combat 2).
- B)** L'Anglais joue l'Unité **Sapeurs** (valeur de Combat 3).
- C)** L'Allemand joue l'Action de combat **Grenade** (« Votre Unité a +2 en Combat contre cette Unité anglaise. »). La valeur de Combat de sa Patrouille est maintenant de $2 + 2 = 4$.
- D)** L'Anglais lance un **jeton**, qui retombe face « échec » visible. Il en lance un autre, qui retombe face « +1 » visible : la valeur de Combat de ses Sapeurs est maintenant de $3 + 1 = 4$.
- E)** Si leurs valeurs de Combats sont égales, l'Unité anglaise détruit l'Unité allemande. L'Allemand décide à son tour de lancer un jeton, qui retombe face « échec » visible. Il pourrait en lancer d'autres, mais préfère les garder pour d'autres occasions.
- F)** Il incline sa Patrouille pour montrer à l'Anglais que celui-ci l'a détruite.
- G)** L'Allemand n'a joué qu'une seule Unité sur un Terrain où il peut en jouer jusqu'à 4. Il décide de jouer une **Auto-mitrailleuse** (valeur de Combat 3, contre laquelle l'Anglais ne peut pas utiliser de jetons) et l'Assaut se poursuit.



3+1=4



2+2=4



Points d'Effectifs



Réserve de jetons

Fin de l'Assaut

• La carte de Terrain est mise à la défausse des Terrains. Les cartes d'Unité et d'Action de combat sont mises dans la défausse de leurs propriétaires. Les jetons utilisés sont remis dans la réserve. Les cartes héroïques jouées sont retirées de la partie.



• Le joueur qui a **remporté l'Assaut prend deux jetons et pioche une carte.**

• Le joueur qui a **perdu l'Assaut choisira le prochain Terrain** lors de la Phase de Progression suivante.

• Le joueur dont la médaille est visible sur le Jeton de Tour choisit l'une de ses cartes héroïques (parmi celles encore disponibles) et l'ajoute à sa main, sans la montrer à son adversaire.



• **Le Jeton de Tour est retourné.**

• Un nouveau tour commence

► « Phase de progression »

Fin du scénario

Les conditions de victoire de chaque joueur dépendent du scénario joué. Cependant, dans chacun d'eux, l'Anglais perd la partie s'il perd son dernier PE ou s'il n'atteint pas son objectif.

Précisions

Pioche épuisée : s'il ne reste plus de cartes dans la pioche d'un joueur, ce joueur continue à jouer mais ne peut plus piocher. Il doit gérer sa fin de partie avec les cartes qu'il a en main. **Sa défausse n'est pas mélangée pour créer une nouvelle pioche.**

Cartes d'annulation : certaines cartes (Sabotage, Échec, Tireur embusqué, Piège, etc.) doivent être jouées **immédiatement après la carte qu'elles annulent**. Si d'autres cartes ont été jouées entre temps ou si des jetons ont été lancés, il est trop tard. Les joueurs doivent donc jouer leurs cartes l'une après l'autre afin de laisser à leur adversaire le temps de jouer une carte d'annulation.

Modifications du nombre d'Unités que peut jouer l'Allemand sur un Terrain : deux Actions de combat modifient ce nombre : Grenade fumigène et Tranchée. Ces modifications sont cumulatives. Par exemple, si l'Allemand joue une Tranchée (nombre d'Unités +1) sur un Terrain où il peut normalement jouer 2 Unités et que l'Anglais joue une Grenade fumigène (nombre d'Unités -1), le nombre d'Unités pouvant être jouées par l'Allemand restera inchangé.

Ces cartes peuvent être jouées à chaque fois qu'une Unité allemande est détruite (quand l'Allemand l'incline). Une Grenade fumigène peut également être jouée en réponse à une Tranchée et vice versa.

Lorsque le nombre d'Unités allemandes pouvant être jouées sur un Terrain est modifié, on place à droite de la carte Terrain l'une des cartes grises « Modificateur du nombre d'Unités allemandes » prévues à cet effet, dans le sens correspondant.

Initiative de l'Allemand : après avoir joué une Unité, l'Allemand peut, s'il le désire, jouer une ou plusieurs Actions de combat et/ou utiliser des jetons avant de passer la main à l'Anglais.

Interactions entre certaines cartes

Escouade de parachutistes (1106), Éclaireurs parachutistes (1107) : l'effet prend en compte toutes les Unités avec le type « Parachutiste », soit Escouade de parachutistes (1106), Éclaireurs parachutistes (1107), Major John Howard (1401), LCL Terence Otway (1405) et Parachutistes Canadiens (1410). Les Unités mises à la défausse par Piège (1706) ou Sacrifice (1403) ne sont pas prises en compte.

Fusil-mitrailleur Bren (1108) : l'effet ne prend pas en compte les Unités jouées comme des Actions de combat : Éclaireur (1001), effet de la carte Terrain Champs (1007), ni les Unités mises à la défausse par Piège (1706) ou Sacrifice (1403).

Attaque éclair (1301) : L'Allemand doit décider s'il veut jouer une carte d'annulation avant que l'Anglais fasse le choix demandé par la carte.

Patrouille (1502), Mitrailleuse MG-42 (1504), Escouade de commandement (1508), Panzergrenadiers (1511), Panzer IV (1512), DCA Flakvierling 38 (1513), Défense coordonnée (1701), Résistance acharnée (1707) : l'effet ne prend pas en compte les Unités qui ont été jouées comme si elles étaient des Actions de combat : Sentinelle (1501), Oberleutnant Steiner (1805), effet de la carte Terrain Champs (1007).

Auto-mitrailleuse (1503) : l'Anglais ne peut pas utiliser de jetons normaux contre l'Auto-mitrailleuse, sauf s'il s'agit de jetons spéciaux obtenus grâce à des cartes héroïques (Sgt Charles Thornton, Lance-flammes, La traversée de Troarn par le Major Roseveare).

Peloton de défense (1506) : l'Anglais ne peut pas jouer d'Actions de combat contre le Peloton de défense, sauf s'il s'agit de cartes héroïques (soit dans ce scénario Interception des renforts et Mitrailleuse Vickers en soutien).

Sie Kommen! (1608), Trousse de soins (1609), Défense coordonnée (1701) : l'Anglais doit décider s'il veut jouer une carte d'annulation avant que l'Allemand ne fasse le(s) choix demandé(s) par la carte.

Piège (1706) : si l'Unité mise à la défausse est un Mortier (1110), l'Anglais ne prend pas de jeton.

Réseau de tranchées (1004), Le pont de Robehomme (1028) : la valeur de Combat d'une Unité peut dépasser 5 du fait de l'effet de l'Unité elle-même, d'Actions de combat et/ou de jetons.

Village (1006) : le choix du nombre de jetons dépensés est fait une seule fois. Un joueur qui dépense un jeton et pioche une carte ne peut pas décider ensuite de dépenser un autre jeton pour piocher une autre carte.

Règles de Campagne – OPERATION « TONGA »

Les trois scénarios peuvent être joués l'un à la suite de l'autre, en mode campagne, pour recréer l'ensemble des opérations menées lors de la nuit du 5 au 6 juin 1944. Au cours d'une campagne, les deux joueurs conservent leur rôle d'une partie sur l'autre. À la fin de chacun des trois scénarios, l'Anglais marque des Points de Victoire (PV) en fonction des objectifs qu'il a atteints. L'Allemand ne marque pas de points, il doit empêcher son adversaire d'en gagner.

« PEGASUS BRIDGE », le 6 juin à 00h16

- Anglais victorieux sur le Pont de Bénouville : 2 PV
- Anglais victorieux sur le Pont de Ranville : 1 PV
- Anglais victorieux sur Pegasus Bridge avec 1 PE : +4 PV
- avec 2 PE : +5 PV
- avec 3 PE : +6 PV



« ASSAUT SUR LA BATTERIE DE MERVILLE », le 6 juin à 04h00

Quand l'Anglais gagne l'Assaut sur l'un des Terrains Casemate n°1 ou Casemate n°4, il détruit le canon correspondant. Quand il gagne l'Assaut sur le Terrain Casemates n°2 et 3, il détruit deux canons.

- 2 PV par canon détruit.
- Anglais victorieux sur le Bunker de commandement : +1 PV



« DETRUISEZ LES PONTS SUR LA DIVES ! », le 6 juin entre 02h00 et 05h00

Les trois ponts objectifs majeurs sont ceux de Bures sur Dives, Troarn et Varville. Un pont est détruit lorsque l'Anglais remporte l'Assaut sur ce Terrain. En mode campagne, le scénario est joué jusqu'à ce qu'un Assaut ait eu lieu sur chacun des trois ponts objectifs majeurs.

- UN Pont objectif majeur détruit : 1 PV
- DEUX Ponts objectifs majeurs détruits : 3 PV
- TROIS Ponts objectifs majeurs détruits : 5 PV
- Pont de Robehomme détruit : +1 PV



JETONS DE CAMPAGNE ALLEMANDS

L'Allemand possède deux jetons bleus. À la fin de la Phase de Progression de n'importe quel tour de n'importe quel scénario, il peut en placer un sur le Terrain où va se dérouler le tour (un seul à la fois, après avoir appliqué l'effet du Terrain). **Il ne peut pas placer de jeton bleu sur un Terrain où une victoire de l'Anglais serait récompensée par des Points de Victoire** (1014A, 1014B, 1015A, 1016, 1022, 1023, 1024, 1028, 1030, 1031 et 1032). Si l'Allemand gagne l'Assaut sur un Terrain où il a placé un jeton bleu, il donne ce dernier à l'Anglais. Si l'Allemand perd l'Assaut, le jeton est perdu et écarté jusqu'à la fin de la campagne. Lorsque l'Anglais fait la somme de ses Points de Victoire en fin de campagne, il retire 1 PV de son score pour chaque jeton bleu qu'il possède.

RÉSULTAT DE LA CAMPAGNE

Score total de l'Anglais de 11 PV ou moins : victoire allemande.

La 6e Division Aéroportée n'a pas rempli ses objectifs, la réaction allemande au Débarquement sera beaucoup plus intense et rapide, rendant celui-ci plus difficile.

Score total de l'Anglais de 12 ou 13 PV : status quo.

La 6e DA a obtenu des résultats mitigés, qui aideront au succès du Débarquement, mais les Allemands pourront réagir.

Score total de l'Anglais de 14 PV ou plus : victoire anglaise.

La 6e DA a rempli ses objectifs, le flanc gauche du Débarquement est protégé et la réaction allemande y sera faible. Résultat historique.



Livret de scénarios

Scénario n°1A : « Le pont de Bénouville » Scénario d'initiation

Contexte historique

Afin d'empêcher les troupes allemandes de se porter rapidement vers les plages du Débarquement, l'état-major allié décida de faire occuper les ponts qui enjambaient l'Orne et son canal, près des villages de Ranville et de Bénouville. Les premières unités aéroportées britanniques devaient se poser à l'aide de six planeurs le plus près possible des deux ponts. Cinq planeurs parvinrent à se poser aux alentours. Les 150 hommes sous les ordres du Major Howard, au terme d'un combat bref mais très violent, réussirent à prendre intactes les deux structures. Malgré la prise des deux ponts, les Allemands n'abandonnèrent pas. Ils harcelèrent les Anglais une partie de la nuit et lancèrent une contre-attaque pour reprendre le pont de Bénouville, qui échoua. Les pertes anglaises furent d'une trentaine d'hommes, dont le Lieutenant Brotheridge, premier Anglais à tomber le Jour J. Ce scénario lui est dédié.

Ce scénario permet de se familiariser avec les règles d'Opération Commando, avant de jouer le scénario historique « Pegasus Bridge ».

Objectif du scénario

Si l'Anglais remporte l'Assaut sur le pont de Bénouville, il remporte la partie ; si l'Allemand l'en empêche, c'est lui qui l'emporte.

Niveau de difficulté: Ce scénario d'initiation est en faveur de l'Anglais.

Durée de la partie : Environ 30 minutes.

Mise en place

- Suivre les instructions des règles, sauf les étapes 3 et 6.
- deux jetons jaunes « +3 » sont placés à côté de la Réserve.

Mise en place des Terrains

- L'Allemand prend les 16 cartes Terrain présentant un « P » dans leur code, en autant d'exemplaires que le chiffre suivant immédiatement le « P ».

- La carte « Le pont de Bénouville » (n°1014A) est placée entre les deux joueurs, d'un côté de l'aire de jeu. La carte « Le pont de Ranville » (n°1015A) est écartée, car elle n'est pas utilisée dans ce mode de jeu.

- Les cartes « Le Café Gondrée » (n° 1010) et « Tobrouk anti-char » (n° 1011) sont mises de côté. Les 12 cartes Terrain restantes sont mélangées, puis on en retire deux au hasard, sans les révéler. Ces cartes sont écartées et ne seront pas utilisées pendant la partie. On prend ensuite 4 cartes au hasard parmi les 10 cartes Terrain restantes (sans les révéler), on y ajoute les cartes « Le Café Gondrée » (n° 1010) et « Tobrouk anti-char » (n° 1011), puis ces 6 cartes sont mélangées et la pile ainsi formée est placée devant le pont. Enfin, la pile composée des 6 autres cartes Terrain est posée sur la première.

Réserve de jetons



Pont de Bénouville 1014A



Jetons spéciaux « +3 »

Pioche de l'Anglais



Pile des Terrains



Pioche de l'Allemand



Points d'Effectifs (PE)



Jetons de l'Anglais

Jetons de l'Allemand

Pioche de la main de départ : suivre les instructions des règles.

Déroulement de la partie

- Pendant la Phase de Progression du premier tour, l'Anglais choisit le terrain sur lequel il se déplace parmi les deux cartes révélées.

- Le choix du Terrain lors des Phases de Progression suivantes suit la règle générale : il revient au joueur qui vient de perdre l'Assaut. Lorsque l'Anglais parvient sur le Terrain « Le Pont de Bénouville », des règles spécifiques s'appliquent (voir ci-dessous).

Le pont de Bénouville

- Si l'Anglais parvient à traverser les six premiers Terrains, il atteint le pont de Bénouville. Un nouveau tour commence sur ce Terrain, sans Phase de Progression. La Phase de l'Anglais et la Phase de l'Allemand se déroulent normalement.

- Pendant la Phase d'Assaut, si l'Allemand détruit l'Unité anglaise, l'Anglais perd 1 Point d'Effectifs, **mais cela ne met pas fin à l'Assaut**, contrairement à ce qui se produit habituellement. L'Assaut se poursuit tant que l'Anglais possède au moins un Point d'Effectifs.

- Au lieu de jouer une Unité, l'Anglais peut aussi décider de perdre 1 Point d'Effectifs : **cela ne met pas fin a l'Assaut**. Même si elle n'a pas affronté d'Unité anglaise, l'Unité allemande jouée est tout de même prise en compte dans le nombre d'Unités allemandes jouées sur le Terrain, ainsi que pour les effets des cartes indiquant : « pour chaque Unité allemande ayant déjà combattu sur ce Terrain. »

- Si l'Anglais gagne l'Assaut sur le pont de Bénouville, il remporte la partie.

Scénario n°1B : « Pegasus Bridge »

Scénario historique

Objectif du scénario

Pour l'emporter, l'Anglais doit s'emparer du pont de Bénouville et résister à la contre-attaque allemande (c'est-à-dire posséder au moins 1 Point d'Effectifs à la fin de celle-ci). Prendre le pont de Ranville n'est pas obligatoire, mais si l'Anglais y parvient, il bénéficiera d'un avantage tactique sur le pont de Bénouville (aussi bien lors de l'attaque que de la contre-attaque). Si l'Anglais ne parvient pas à prendre le pont de Bénouville ou que l'Allemand reprend Pegasus Bridge, il a perdu la partie, même s'il a pris le pont de Ranville.

Pour l'emporter, l'Allemand doit empêcher l'Anglais de s'emparer du pont de Bénouville, ou reprendre Pegasus Bridge lors de son ultime contre-attaque. S'il échoue, il perd la partie, même s'il est maître du pont de Ranville.

Niveau de difficulté : Les chances de l'emporter sont équivalentes pour les deux camps.

Durée de la partie : Entre 30 et 45 minutes.

Mise en place

- Suivre les instructions des règles.
- deux jetons jaunes « +3 » sont placés à côté de la Réserve.
- Les quatre jetons rouges « Thornton » ayant deux faces « +1 » sont placés à côté de la Réserve.
- Le Jeton de Tour est placé face « Anglais » visible.
- Les joueurs **utilisent** leurs cartes héroïques dans ce scénario.

Cartes héroïques

- Les joueurs acquièrent leurs cartes héroïques comme indiqué dans les règles (fin de l'Assaut). Le Jeton de Tour commençant la partie face « Anglais » visible, c'est ce joueur qui choisit l'une de ses cartes héroïques **à la fin du premier tour**. Puis l'Allemand le fera à la fin du deuxième tour, puis à nouveau l'Anglais, et ainsi de suite.

- Au cours de la partie, chaque joueur ne pourra utiliser que trois de ses quatre cartes héroïques, car une fois que l'Anglais arrive aux ponts, les joueurs cessent de prendre une carte héroïque en fin de tour. Il en résulte un choix tactique pouvant influencer grandement sur le déroulement du jeu.





Mise en place des Terrains

La mise en place des Terrains est identique à celle du scénario n°1A (voir ci-dessus), à une exception près : on place la carte « Le pont de Ranville » (n°1015A) à côté du « pont de Bénouville » (n°1014A).

Pioche de la main de départ : suivre les instructions des règles.

Préparation de l'éventuelle contre-attaque allemande

- À la fin de chacun des six premiers tours de jeu, quel qu'ait été le résultat de l'Assaut, l'Allemand peut choisir parmi les cartes qu'il a jouées lors de ce tour **UNE carte Unité et UNE carte Événement OU Action de Combat**. Il les montre à l'Anglais puis les pose face cachée près de la carte « Le pont de Bénouville » pour former sa pile de contre-attaque. À chaque tour, il peut choisir de n'y placer qu'une carte, voire aucune.

- Les cartes placées dans cette pile ne sont pas considérées comme faisant partie de la défausse de l'Allemand ; les effets permettant à l'Allemand de choisir des cartes dans sa défausse ne peuvent donc pas s'appliquer à ces cartes.

Les deux ponts : Bénouville et Ranville

- Si l'Anglais parvient à traverser les six premiers Terrains, il atteint les ponts de Bénouville et de Ranville. Un nouveau tour commence, sans Phase de Progression. La Phase de l'Anglais et la Phase de l'Allemand se déroulent normalement. En revanche, pendant la Phase d'Assaut, les combats se déroulent sur les deux ponts : l'Allemand joue une Unité sur le pont de Bénouville puis sur celui de Ranville, l'Anglais fait de même, puis on résout les combats, en commençant par le pont de Bénouville.



- Au début de l'Assaut, l'Allemand joue une Unité sur le pont de Bénouville, puis une autre sur le pont de Ranville. Lorsque son choix est fait, il l'annonce à l'Anglais, qui joue à son tour une Unité face à chaque Unité allemande, la première sur le pont de Bénouville et la seconde sur le pont de Ranville. (Si l'Allemand ne place pas d'Unité sur l'un des ponts, cela signifie qu'il abandonne ce pont à l'Anglais.)

- On résout alors le combat entre les Unités présentes sur le pont de Bénouville, comme décrit dans les règles : chaque joueur peut jouer des Actions de combat et/ou utiliser des jetons.

- On résout ensuite de la même manière le combat entre les Unités présentes sur le pont de Ranville.

- Sur chaque pont, au lieu de jouer une Unité, l'Anglais peut décider de perdre 1 Point d'Effectifs : **cela ne met pas fin à l'Assaut**. Même si elle n'a pas affronté d'Unité anglaise, l'Unité allemande jouée est tout de même prise en compte dans le nombre d'Unités allemandes jouées sur le Terrain, ainsi que pour les effets des cartes indiquant : « pour chaque Unité allemande ayant déjà combattu sur ce Terrain. »

- Les Unités, Actions de combat et jetons joués sur l'un des ponts n'ont pas d'effet sur les combats se déroulant sur l'autre pont.

- **Sur le pont de Bénouville**, si l'Anglais détruit l'Unité allemande, l'Assaut se poursuit. Si c'est l'Allemand qui détruit l'Unité anglaise, l'Anglais perd 1 Point d'Effectifs, **mais cela ne met pas fin à l'Assaut**, contrairement à ce qui se produit habituellement.

- **Sur le pont de Ranville**, si l'Anglais détruit l'Unité allemande, l'Assaut se poursuit. Si c'est l'Allemand qui détruit l'Unité anglaise, **cela met fin à l'Assaut**, mais l'Anglais ne perd pas de Point d'Effectifs. En revanche, les effets décrits ci-dessous s'appliquent immédiatement.

- L'Assaut sur le pont de Ranville sera presque toujours résolu plus rapidement que celui sur le pont de Bénouville en raison du nombre inférieur d'Unités allemandes pouvant y être jouées (2, sauf en cas de modification

de ce nombre par des cartes). À la fin de l'Assaut sur le pont de Ranville, les effets suivants sont **immédiatement appliqués** :

- le joueur qui perd l'Assaut se défausse d'une carte de son choix ; si c'est l'Anglais, **il ne perd pas 1 Point d'Effectifs comme sur un Terrain normal.**

- celui qui gagne ne prend pas de jetons et ne pioche pas de carte.

- si l'Allemand gagne l'Assaut, le nombre d'Unités allemandes pouvant être jouées sur le pont de Bénouville et sur Pegasus Bridge augmente d'un.

- au contraire, si c'est l'Anglais qui gagne, il retourne la carte « Le pont de Ranville » face « Horsa Bridge » visible (n°1015B), et le nombre d'Unités allemandes pouvant être jouées sur le pont de Bénouville et sur Pegasus Bridge diminue d'un.

- Dès que l'Anglais perd son dernier Point d'Effectifs, que ce soit sur le pont de Bénouville ou de Ranville, il perd la partie.

Résultats

- Si l'Anglais remporte l'Assaut sur le pont de Bénouville, il parvient à s'emparer de celui-ci. Il prend comme d'habitude deux jetons dans la Réserve et pioche une carte, quel qu'ait été le résultat de l'Assaut sur le pont de Ranville. Il retourne la carte « Le pont de Bénouville » face « Pegasus Bridge » visible (n°1014B), et le dernier tour de jeu commence.

- Bien que la face « Anglais » du Jeton de Tour soit visible, ce joueur **ne prend pas** sa dernière carte héroïque.

La contre-attaque allemande

- Il n'y a pas non plus de Phase de Progression lors du dernier tour sur le Terrain « Pegasus Bridge », qui débute directement avec la Phase de l'Anglais.

- Une fois celle-ci terminée, l'Allemand prend les cartes de la pile de contre-attaque qu'il a constituée lors de la partie et les mélange à sa pioche restante. Il joue sa Phase normalement, puis la Phase d'Assaut commence.

- Il n'y a plus d'Assaut sur le pont de Ranville, mais la face visible de cette carte (pont de Ranville ou Horsa Bridge) indique qui a remporté la victoire sur ce pont, et donc le modificateur (+1 ou -1) à appliquer au nombre d'Unités allemandes pouvant être jouées sur Pegasus Bridge.

- Pendant cet Assaut, l'Anglais peut comme lors du précédent décider de perdre 1 Point d'Effectifs au lieu de jouer une Unité : **cela ne met pas fin à l'Assaut.** Même si elle n'a pas affronté d'Unité anglaise, l'Unité allemande jouée est tout de même prise en compte dans le nombre d'Unités allemandes jouées sur le terrain, ainsi que pour les effets des cartes indiquant : « pour chaque Unité allemande ayant déjà combattu sur ce Terrain. »

- Si l'Anglais gagne l'Assaut sur « Pegasus Bridge », il remporte la partie.

Campagne

Lorsque ce scénario est joué dans le cadre du mode Campagne (voir page 16 du livret de règles), en cas de victoire de l'Anglais, celui-ci note le nombre de Points d'Effectifs avec lequel il termine la partie. Il note aussi s'il a pris le pont de Ranville (qu'il ait gagné la partie ou pas).

Scénario n°2 : « Assaut sur la batterie de Merville »

Contexte historique

La batterie côtière de Merville était constituée de quatre casemates d'artillerie servies par plus d'une centaine d'Allemands. Son tir menaçait le secteur Sword. Lors de la phase de regroupement du 9e Bataillon de Parachutistes, le Lieutenant Colonel Otway ne put que constater l'échec de la première phase de l'opération : sur sept cents parachutistes, seuls cent cinquante se rallièrent à lui. L'assaut principal à travers le champ de mines entourant la batterie fut improvisé. L'attaque fut très violente et de nombreux corps à corps se déroulèrent pour s'emparer des casemates. En une trentaine de minutes, plus de la moitié des parachutistes anglais furent tués ou blessés avant que les canons soient détruits. « Ils ne savaient pas que c'était impossible, alors ils l'ont fait. » peut-on lire aujourd'hui sur le site de la batterie. Ce scénario est dédié aux troupes du 9e Bataillon de Parachutistes, qui menèrent cet assaut insensé !

Objectifs du scénario

L'Anglais doit détruire trois des quatre canons de la batterie, en remportant l'Assaut sur les deux ou trois Terrains « Casemate » (le Terrain « Casemates n°2 et n°3 » représentant deux canons). Dès que l'Anglais détruit le troisième canon, il remporte la partie.

Niveau de difficulté : Ce scénario est en faveur de l'Allemand. L'Anglais s'approchera souvent de son objectif en réussissant à détruire deux des trois canons, mais pas le dernier. La principale difficulté pour lui consiste en un ensemble de Terrains qui lui sont défavorables. Sa main aura tendance à s'épuiser au fil des tours, le temps jouant pour l'Allemand.

Durée de la partie : Entre 15 et 60 minutes.

Mise en place

- Suivre les instructions des règles.
- Deux jetons jaunes « +3 » sont placés à côté de la Réserve.
- Le Jeton de Tour est placé face « Allemand » visible.

Pioche de la main de départ

- Suivre les instructions des règles.
- L'Anglais choisit ensuite l'une de ses cartes héroïques (sauf « Lance-flammes ») et l'ajoute à sa main.



Mise en place des Terrains

- L'Allemand prend les 14 cartes Terrain présentant un « M » dans leur code, en autant d'exemplaires que le chiffre suivant immédiatement le « M ». Il sépare ces cartes en trois piles, comme suit :

- une pile « Approche », composée de la carte « Champs inondés », d'une des deux cartes « Champ de Mines » et d'une des deux cartes « Réseau de Barbelés ».

- une pile « Objectifs », composée des trois cartes « Casemate » (« Casemate n°1 », « Casemates n°2 et n°3 » et « Casemate n°4 ») et des cartes « Bunker de commandement », « Entrée de la batterie de Merville » et « Le posé d'assaut des Horsa ».

- une pile « Batterie », composée des 5 cartes Terrain restantes.

- L'Allemand mélange chacune de ces trois piles séparément, puis l'Anglais révèle au hasard l'une des trois cartes de la pile « Approche ». C'est ce Terrain, adjacent à la batterie, qu'il devra franchir au premier tour. Une fois ce Terrain révélé, l'Anglais peut choisir de se défausser d'une Unité avec une valeur de Combat de 4 ou plus pour révéler à la place l'un des deux Terrains restants, également au hasard. Cette fois, il doit conserver ce Terrain. Quoi que fasse l'Anglais, les deux Terrains écartés sont mélangés à la pile « Batterie » (qui contient à présent 7 cartes).



Déroulement de la partie

- Dans ce scénario, le vainqueur d'un Assaut gagne deux jetons mais ne pioche pas de carte supplémentaire.

- Le premier tour commence sur le Terrain d'Approche, avec une Phase de l'Anglais, une Phase de l'Allemand et une Phase d'Assaut. À la fin de ce tour, l'Allemand choisit l'une de ses cartes héroïques et l'ajoute à sa main, puis le Jeton de Tour est retourné face « Anglais » visible.

- Une fois le premier tour terminé, l'Anglais a pénétré à l'intérieur de la batterie qu'il ait gagné ou non l'Assaut. S'il l'a gagné, la carte Terrain est placée dans la défausse des Terrains, sinon celle-ci est placée sous la pile des Terrains « Batterie ». Lors de la Phase de Progression du deuxième tour, l'Allemand révèle la carte du dessus de la pile « Objectifs » des Terrains.

- S'il s'agit du Terrain « Le posé d'assaut des Horsas », la Phase de l'Anglais et celle de l'Allemand se déroulent normalement, **mais il n'y a pas de Phase d'Assaut**. Lors de sa Phase, l'Anglais lance le jeton du destin ; s'il obtient une réussite, il met dans sa main la carte héroïque « Lance-flammes ». Après la Phase de l'Allemand, la carte « Le posé d'assaut des Horsas » est définitivement écartée de la partie. Au tour suivant, le Terrain attaqué **sera à nouveau celui du dessus de la pioche des Objectifs.**

- Si la carte révélée est l'une des cartes « Casemate », le tour se déroule normalement. Si l'Anglais remporte l'Assaut, il détruit la casemate et place la carte face visible devant lui ; si, à ce moment, il a détruit au moins trois canons (la carte « Casemates n°2 et n°3 » comptant pour deux canons), il remporte la partie. Si c'est l'Allemand qui remporte l'Assaut, la carte « Casemate » est mélangée à la pile « Objectifs ».

- Si la carte révélée est le « Bunker de commandement », le tour se déroule normalement. Si l'Anglais remporte l'Assaut, le Terrain est définitivement écarté de la partie. Si c'est l'Allemand qui remporte l'Assaut, la carte est mélangée à la pile « Objectifs ».

- Si la carte révélée est l'« Entrée de la batterie de Merville », le tour se déroule normalement. Si l'Anglais remporte l'Assaut, le Terrain est définitivement écarté de la partie et au tour suivant, le Terrain attaqué **sera l'un de ceux de la pioche des Objectifs, au choix de l'Anglais.** Si c'est l'Allemand qui remporte l'Assaut, la carte est mélangée à la pile « Objectifs ».

- Lors de la Phase de Progression d'un tour suivant un Assaut sur un Terrain de la pile « Objectifs » (sauf « Le posé d'assaut des Horsas » et l'« Entrée de la batterie de Merville »), l'Allemand révèle les deux premières cartes de la pile « Batterie ». Le joueur ayant perdu l'Assaut précédent choisit sur lequel de ces deux Terrains l'Anglais avance (s'il n'y a pas eu d'Assaut, c'est l'Allemand qui choisit). L'autre Terrain **n'est pas mis à la défausse**, mais remplacé sous la pile « Batterie ». À la fin du tour, si l'Anglais a gagné l'Assaut, le Terrain est définitivement écarté de la partie. Si l'Allemand gagne, le Terrain est remplacé sous la pile « Batterie ».

Attention, contrairement à la pile « Objectifs », **la pile « Batterie » n'est jamais mélangée.**

- Lors de la Phase de Progression d'un tour suivant un Assaut sur un Terrain de la pile « Batterie », l'Allemand révèle la première carte de la pile « Objectifs » et le tour s'y déroule (voir ci-dessus).

- À chaque fois que l'Anglais perd un Assaut, il perd 1 Point d'Effectifs, comme indiqué dans les règles. S'il perd son dernier Point d'Effectifs, il perd la partie.

Cartes héroïques

- Les joueurs acquièrent leurs cartes héroïques comme indiqué dans les règles (fin de l'Assaut). Le Jeton de Tour commençant la partie face « Allemand » visible, c'est ce joueur qui choisit l'une de ces cartes héroïques à la fin du premier tour. Puis l'Anglais le fera à la fin du deuxième tour, puis à nouveau l'Allemand, et ainsi de suite.

- La carte « Lance-flammes » ne peut être acquise par l'Anglais que grâce à l'effet du Terrain « Le posé d'assaut des Horsas » (voir ci-dessus).

Campagne

Lorsque ce scénario est joué dans le cadre du mode Campagne, la partie ne s'achève que lorsque l'Anglais a détruit les quatre canons ou qu'il a perdu tous ses Points d'Effectifs. Si l'Anglais gagne l'Assaut sur le Terrain « Bunker de commandement », il place la carte devant lui comme pour les cartes « Casemate ».

Scénario n°3 : « Détruisez les ponts sur la Dives ! »

Contexte historique

Le troisième volet des opérations aéroportées britanniques consistait à détruire cinq ponts sur la Dives et la Divette. Ces destructions avaient pour objectif de ralentir l'arrivée des renforts allemands en provenance de l'est. Les parachutistes du 3e Escadron du Royal Engineers, assistés des Canadiens du 1er Bataillon de Parachutistes et des Britanniques du 8e Bataillon de Parachutistes, furent largués sur ces objectifs. La particularité de cette mission tenait à l'éloignement entre les ponts, qui empêchait les différentes unités de se soutenir entre elles. Les parachutistes durent donc opérer par petits groupes en raison de leur dispersion lors des sauts et du terrain difficile. Les destructions furent toutes opérées malgré des situations incroyables comme la traversée de Troarn ou des imprévus de taille comme l'assaut nocturne sur le château de Varaville. Ce scénario est dédié aux Canadiens qui se battirent pour détruire ces ponts.

Objectifs du scénario : l'Anglais remporte la victoire s'il parvient à détruire trois des quatre ponts objectifs : Robehomme, Bures sur Dives, Varaville et Troarn, en remportant l'Assaut sur ces Terrains. Inversement, l'Allemand l'emporte s'il empêche l'Anglais d'atteindre son objectif, c'est-à-dire dès qu'il protège au moins deux ponts.

Niveau de difficulté : Les chances de l'emporter sont légèrement plus grandes pour l'Anglais. La stratégie adoptée par l'Allemand lors de la constitution des piles de Terrains peut faire varier cet équilibre.

Durée de la partie : Entre 15 et 45 minutes.

Mise en place

- Suivre les instructions des règles, sauf les étapes 5 (dans ce scénario, **l'Anglais ne possède pas de Points d'Effectifs**) et 6 (voir ci-dessous).

- Dans ce scénario, le Jeton de Tour n'est pas utilisé comme d'habitude. Ce n'est pas lui qui conditionne l'acquisition des cartes héroïques. Cependant, les joueurs retournent tout de même ce jeton à la fin de chaque tour, car il est important pour l'effet du Terrain « Le village de Troarn ».

- Les trois jetons jaunes « +3 » sont placés à côté de la Réserve.

Mise en place des Terrains

- L'Allemand prend les 15 cartes Terrain présentant un « D » dans leur code, en autant d'exemplaires que le chiffre suivant immédiatement le « D ».

- Il prend les trois cartes « Le pont de Bures sur Dives » (n°1030), « Le pont de Troarn » (n°1031) et « Le pont de Varaville » (n°1032), et place chacune d'elles côte à côte, face cachée.

- Avec les cartes restantes, il constitue ensuite à sa guise trois piles de 4 Terrains chacune et pose chacune d'elles face cachée juste devant l'une des trois cartes précitées, en respectant les restrictions suivantes :

- la carte « Le château de Varaville » (n°1027) doit se trouver dans la pile posée devant le pont de Varaville (n°1032) ;

- la carte « Le village de Troarn » (n°1029) doit se trouver dans la pile posée devant le pont de Troarn (n°1031) ;

- la carte « Le pont de Robehomme » (n°1028) doit se trouver dans la pile posée devant le pont de Bures sur Dives (n°1030), en dernière position (c'est-à-dire la dernière de la pile).

- L'Allemand **n'a pas le droit** de faire en sorte que deux Terrains identiques soient révélés simultanément. Si l'Allemand oublie cette restriction et que deux Terrains identiques (deux « Garnison », deux « Marécages » ou deux « Le bois de Bavent ») sont révélés simultanément lors de la Phase de Progression d'un tour, il passe sa Phase lors de ce tour (il ne pioche pas de cartes et ne peut pas jouer d'Événements). Il peut cependant initier une Phase d'Assaut en posant des Unités.



Pioche de la main de départ

Chaque joueur pioche ensuite les **5** premières cartes de sa pioche. S'il n'est pas satisfait de cette main de départ, il peut l'annoncer à son adversaire, mélanger ces cartes à sa pioche et en piocher 5 nouvelles, mais une fois seulement.

Déroulement de la partie

1) Attaque du premier pont

- Avant la Phase de Progression du premier tour, l'Anglais choisit au hasard l'une des trois piles de Terrains. L'Allemand révèle alors le pont objectif correspondant (Bures sur Dives, Troarn ou Varaville) et laisse cette carte face visible.

- Chaque joueur choisit ensuite l'UNE de ses cartes héroïques.

- Lors de la Phase de Progression du premier tour, l'Allemand retourne les deux cartes Terrain du dessus de la pile choisie puis lance en l'air le Jeton de Tour. Si celui-ci retombe face « Allemand » visible, c'est l'Allemand qui choisit le Terrain où se déroule le tour ; sinon, c'est l'Anglais.

- Le joueur qui remporte l'Assaut sur le premier Terrain de la pile prend deux jetons dans la Réserve, pioche une carte, **et choisit également le terrain lors de la Phase de Progression suivante**.

- À la fin de chaque tour de jeu, le Jeton de Tour est retourné, même s'il n'indique pas que l'un des joueurs prend l'une de ses cartes héroïques comme dans les autres scénarios.

- Une fois que l'Assaut sur le deuxième Terrain de la pile est terminé, quel que soit le vainqueur de l'Assaut, le tour suivant se déroule sur le pont objectif révélé (Bures sur Dives, Troarn ou Varaville).

- Une fois l'Assaut sur ce pont terminé, si l'Anglais a gagné, il prend la carte Terrain du pont et la place devant lui. Sinon, c'est l'Allemand qui la place devant lui.

Important : Si l'Anglais gagne l'Assaut sur le Terrain « Le pont de Robehomme », il prend également cette carte et la place devant lui. Sinon, c'est l'Allemand qui la place devant lui.

- **Chaque joueur** ayant encore en main sa carte héroïque l'écarte définitivement de la partie sans la révéler.

De même, chacun remet dans la Réserve les jetons qu'il possède encore (le cas échéant), puis prend deux jetons.

2) Attaque du deuxième pont

- Chaque joueur pose sur sa pioche les cartes qu'il a encore en main (le cas échéant), mélange le tout pour former sa nouvelle pioche puis pioche 5 cartes. S'il n'est pas satisfait de cette main, il peut l'annoncer à son adversaire, mélanger ces cartes à sa pioche et en piocher 5 nouvelles, mais une fois seulement.

- L'Anglais choisit ensuite l'une des deux piles de Terrains restantes. Comme précédemment, l'Allemand révèle le pont se trouvant en tête de cette pile, et l'on reprend la séquence décrite au paragraphe 1) à partir du choix de la carte héroïque.

3) Attaque du troisième pont

- Chaque joueur pose sur sa pioche les cartes qu'il a encore en main (le cas échéant), mélange le tout pour former sa nouvelle pioche, puis pioche 5 cartes. S'il n'est pas satisfait de cette main, il peut l'annoncer à son adversaire, mélanger ces cartes à sa pioche et en piocher 5 nouvelles, mais une fois seulement.

- L'Allemand révèle le dernier pont, et l'on reprend la séquence décrite au paragraphe 1) à partir du choix de la carte héroïque.

Fin de la partie

- Dès que l'Anglais a devant lui trois cartes « Pont objectif » (« Le pont de Bures sur Dives » (n°1030), « Le pont de Troarn » (n°1031), « Le pont de Varaville » (n°1032) et « Le pont de Robehomme » (n°1028) se trouvant dans la pile du pont de Bures sur Dives), il remporte la partie.

- Dès que l'Allemand a devant lui deux de ces cartes, il remporte la partie.

Cartes héroïques

- Chaque joueur choisit l'une de ses cartes héroïques au début du premier tour sur chacune des trois piles de Terrains. S'il ne l'a pas jouée avant la fin de l'Assaut sur le pont objectif qui se trouve en tête de la pile, cette carte est perdue. (Chaque joueur ne pourra donc utiliser que trois de ses quatre cartes héroïques.)

Campagne

Lorsque ce scénario est joué dans le cadre du mode Campagne (voir page 16 du livret de Règles), la partie ne s'achève que lorsque les Assauts sur les quatre ponts ont eu lieu.

**Auteurs :**

Pascal Bernard et P.O. Barome

Développement :

Pascal Bernard et Guillaume Bouilleux

Illustrations :

Nicolas Jamme

Infographie :

Demi-lune PAO

Éditeur :

Ajax Games

www.ajaxgames.eu

www.operation-commando.com

Remerciements :

Nous tenons à remercier tout particulièrement le Comité du Débarquement qui nous a témoigné sa confiance dans ce projet en nous autorisant à apposer son logo sur notre couverture.

Nous remercions également le Musée du Mémorial Pegasus qui nous accompagne dans notre démarche visant à faire découvrir l'histoire du Débarquement du 6 juin 1944 en Normandie.

Merci aux nombreux amis et volontaires qui ont testé les différents scénarios et qui ont contribué à leur amélioration. Tric Trac, Monsieur Phal et Dr Mops, Nicolas Stratigos, Frank Stora, Patrick Receveur, Théophile Monnier, Léonidas Vesperini, Laurent Bouyer (merci pour la création des logos), Marc Japiot, Simon Majoulet, Thibault N'Guyen et Strategikon, Charly de Lacretelle. Le « Off » du Festival de Cannes 2014 fut un excellent creuset d'idées et de réflexions. Jean-Marc chez Guillou à Cabourg m'a également bien soutenu les longues soirées d'hiver...

Offre Promotionnelle "Mémorial Pegasus":

"Sur présentation de ce livret des scénarios et de cet emplacement vierge du cachet du musée, vous bénéficierez UNE FOIS du tarif de groupe au lieu du tarif individuel pour l'accès au Mémorial Pegasus en 2014 ou en 2015"

SPÉCIAL
MEMORIAL
PEGASUS
MIEN