

ASSAUT SUR NARVIK



Air view of Narvik from the north-west

North Telegrambyras

Table des Matières

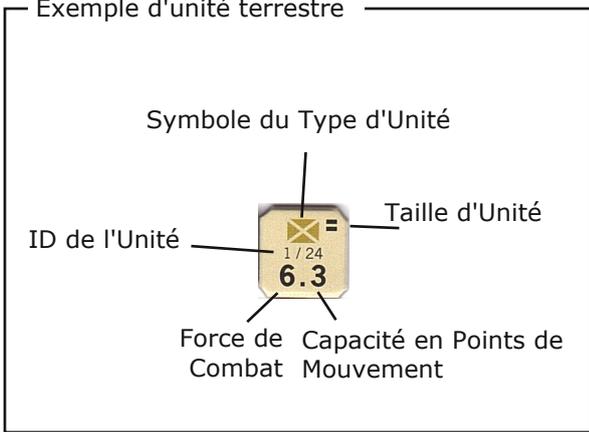
- 1.0 Introduction**
- 2.0 Composants du jeu**
- 3.0 Termes et abréviations du jeu**
- 4.0 Echelle de Jeu**
- 5.0 Préparation du Jeu**
 - 5.1 Mise en place du Jeu
- 6.0 Séquence de Jeu**
 - 6.1 Phase initiale
 - 6.2 Phase de l'Évènement Aléatoire
 - 6.3 Phase des Points Aériens
 - 6.4 Phase d'Action
 - 6.5 Phase de Fin de Tour
- 7.0 Météo**
 - 7.1 Effets de la Météo
- 8.0 Evènements Aléatoires**
 - 8.1 EA secret allié
 - 8.2 EA secret allemand
 - 8.3 EA ouverts
 - 8.4 EA et PV
- 9.0 Phase d'Action**
 - 9.1 Actions
 - 9.2 Initiative
- 10. Fatigue**
 - 10.1 Niveau de Fatigue
- 11. Dissimulation**
 - 11.1 Unités leurres allemandes
 - 11.2 Révélation des unités dissimulées
 - 11.3 Dissimulation alliée
- 12.0 Zones de Contrôle**
 - 12.1 ZdC et Mouvement
 - 12.2 ZdC et Ravitaillement
 - 12.3 ZdC et Combat
- 13. Empilement**
 - 13.1 Unités navales et Empilement
 - 13.2 Unités terrestres et Empilement
- 14. Mouvement terrestre**
 - 14.1 Points Mouvements
 - 14.1 Routes
- 15. Combat terrestre**
 - 15.1 Procédure de Combat Terrestre
 - 15.2 Résultats de Combat
 - 15.3 Avances et Retraites
- 16.0 Unités Spéciales**
 - 16.1 Artillerie alliée
 - 16.2 Chars
- 17.0 Formations**
- 18.0 Points Aériens**
 - 18.1 PA allemands
 - 18.2 Support aérien allié d'urgence
- 19.0 Ravitaillement et Bases**
 - 19.1 Ravitaillement allemand
 - 19.2 Ravitaillement allié
 - 19.3 Lignes de Ravitaillement
 - 19.4 Bases
- 20.0 Unités Navales**
 - 20.1 Mouvement naval
 - 20.2 Transport naval
 - 20.3 Débarquement amphibie
 - 20.4 Unités transportées et Attaques Aériennes
 - 20.5 Bombardement naval
 - 20.6 Fonctions navales spéciales
- 21.0 Phase finale**
- 22.0 Hardstad et mouvement hors-carte**
 - 22.1 Boite Hardstad
 - 22.2 Suède
 - 22.3 Mouvement hors de la carte
- 23.0 Renforts, remplacement et redéploiements**
 - 23.1 Remplacement navals
 - 23.2 Renforts terrestres alliés
 - 23.3 Redéploiements alliés
 - 23.4 Renforts et remplacements allemands
- 24.0 Fin de la partie**
- 25.0 Gagner la Partie**
- 26.0 Notes de Conception**

Conception
Andrew Mulholland
Développement
Paul Rohrbaugh
Edition et relecture
Jack Beckman
Mise en page des règles
Craig Grando
Coordination de la Production
Stephen Rawling
Tests
Brian Brennan, Simon Careless, Jeff Hoover, Paul Rohrbaugh, Stuart Whitefield
Traduction
Philmer

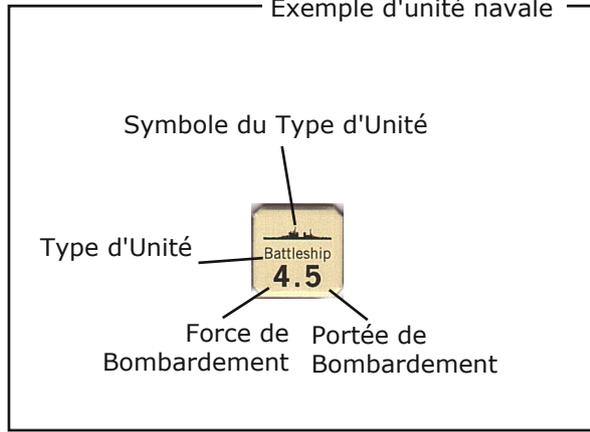
Copyright © 2005
Andrew Mulholland

LPS Part # A045bR
Imprimé aux USA
Traduit en Belgique

Exemple d'unité terrestre



Exemple d'unité navale



Taille des Unités



Assaut sur Narvik

1.0 Introduction

Assaut sur Narvik simule le siège de Narvik par les Alliés dans le nord de la Norvège. Le jeu débute le 15 avril 1940, peu après la destruction de la flotille navale allemande et l'arrivée des troupes terrestres alliées. Assaut sur Narvik est un jeu pour deux joueurs mais est adapté au jeu en solitaire. Le jeu peut se terminer à plusieurs moments, en fonction de la décision des Alliés d'évacuer la Norvège, ou à l'arrivée présumée de la force d'aide allemande. Aucun des deux joueurs ne peut être certain de la durée du jeu, bien que sa longueur maximale soit de 10 tours et que le joueur allié sera au courant de la décision d'évacuation avant le joueur allemand. Le jeu peut également se terminer sur un pacte de neutralité. L'objectif des Alliés est de capturer la ville de Narvik et de détruire la garnison allemande. L'objectif du joueur allemand est d'empêcher cela et d'infliger la maximum de dégâts aux forces alliées.

2.0 Composants du jeu

Assaut sur Narvik se compose de ce qui suit :

Une carte de 25 cm sur 43 cm, à retirer du magazine

106 pions d'1cm25 représentant les unités de combat terrestres, les unités navales et les marqueurs.

Un livret de règle de 10 pages

2 pages de tables et pistes imprimées à la fin de ce livret

Si l'un de ces composants vient à manquer, écrivez à :

Against the Odds Magazine

PO Box 165

Southeastern, PA 19399-0165 USA

Attn : Assault on Narvik

ou par courriel à : admin@atomagazine.com

Les joueurs auront aussi besoin d'au moins un dé à six faces (mais deux dés de couleur différente sont recommandés).

Nous espérons que vous aimerez ce jeu. Si vous aviez difficile de comprendre les règles, merci d'écrire à l'adresse postale ci-dessus ou d'envoyer un courriel à : gamesupport@atomagazine.com, en résumant votre question de telle sorte que l'on puisse y répondre par une phrase, un mot ou un nombre. Si vous envoyez une lettre par courrier, vous devez y joindre une enveloppe pré-timbrée et pré-adressée pour recevoir la réponse.

Nous recommandons le courriel comme la meilleure voie pour répondre à une demande. Bien que nous accueillons avec plaisir les commentaires et les suggestions sur l'interprétation des événements de nos jeux, nous ne pouvons promettre de répondre à des questions sur la théorie ou les intentions du concepteur.

3.0 Termes et abréviations du jeu

DA[AD]	Différentiel d'attaque
EA [RE]	Évènement Aléatoire
JD [DR]	Jet de Dé
LdR [LoS]	Ligne de Ravitaillement
LF [FL]	Limite de Fatigue
NFM [AFL]	Niveau de Fatigue Moyen
PA [AP]	Points aériens
PEF [FRT]	Piste d'Enregistrement de la Fatigue
PF [FP]	Point de Fatigue
PM [MP]	Point Mouvement
PV [VP]	Point de Victoire
SAM [MAS]	Support Aérien Maximum
TRC [CRT]	Table des Résultats de Combat
ZdC [ZoC]	Zone de Contrôle
1D6	Un dé à 6 faces

4.0 Echelle de Jeu

Chaque tour représente une semaine. Chaque hexagone est plus ou moins large de 3 kms. Les unités allemandes sont représentées au niveau de la compagnie et du bataillon, et la plupart des unités alliées sont au niveau du bataillon. Les unités d'artillerie représentent à peu près une batterie ou une section de 2 à 6 canons. Les avions sont simulés de manière abstraite au travers de Points Aériens. Les pions navals représentent des navires comme suit :

Cuirassé et Croiseur : 1 navire

Destroyers et Navires de Débarquement : une demi-flotille (3 à 5 navires)

Puffer : Environ 10 navires de pêche norvégiens

5.0 Préparation du Jeu

Les pions utilisent les code-couleurs suivants :



Allemands : Noir



Navy et Armée britanniques : Khaki



Français : Bleu Clair



Norvégiens : Vert



Polonais : Blanc

Notes : les formations de chaque nationalité ont leurs propres symboles OTAN colorés. La définition d'unités en tant que 'Parachutistes' est seulement là pour le chrome historique; ces unités sont traitées simplement comme de l'infanterie.

5.1 Mise en place du Jeu

Disposez la carte. Consultez le planning des renforts et placez toutes les unités britanniques du Tour 1 (face vers le haut) dans la case Harstad. Les unités norvégiennes sont placées face vers le haut dans n'importe quel hex des trois rangées les plus au nord de la carte. Le joueur allemand identifie alors toutes les forces allemandes du Tour 1 et les place, face vers le bas, sur n'importe quel hex de Norvège de la carte.

Exception : Il ne peut pas placer d'unités sur les quatre rangées les plus au nord de la carte.

Pour chaque unité d'infanterie sur la carte, son propriétaire cherche le marqueur de fatigue approprié et le place sur la case 0 de la Piste d'Enregistrement de la Fatigue (PEF). Le joueur allemand prend le marqueur des Points Aériens (PA) et le place sur la case 0 de la Piste des Points Aériens (voir la section 18.1). Le Marqueur de Tour est placé sur la case 1 de la Piste des Tours.

6.0 Séquence de Jeu

Chaque tour se déroule en suivant la séquence suivante. Aucune activité de jeu ne peut avoir lieu en dehors de cette séquence.

6.1 Phase initiale

Chaque tour, les joueurs suivent la séquence suivante :

- Consultez la Table Météo durant les tours 1 à 7.
- Mettre à jour les niveaux de fatigue
- Le joueur allié déploie ses renforts
- Toutes les unités navales ou d'artillerie face vers le bas sont remises à l'endroit
- Le joueur allié désigne ses bases

6.2 Phase de l'Évènement Aléatoire

Les deux joueurs déterminent les évènements aléatoires (Cas 8).

6.3 Phase des Points Aériens

Le joueur allié peut déclarer son Support Aérien Maximum (MAS).

Le joueur allemand détermine son attribution de points aériens (PA) pour ce tour en lançant 4 fois un dé et en totalisant les résultats (voir section 18.1). Un autre jet de dé est effectué pour déterminer le nombre de missions de reconnaissance aérienne pouvant être faites durant le tour (Section 11.3).

6.4 Phase d'Action

Le mouvement, les réactions, les assauts terrestres, les bombardements et les missions aériennes ont lieu; le joueur Allié a toujours l'initiative au début du tour de cette phase. Les enregistrements de fatigue sont modifiés tout au long de cette phase.

6.5 Phase de Fin de Tour

Diminuez les marqueurs de fatigue. Remettez le marqueur de PA à zéro. Mettez à jour les Points de Victoire (PV). Si ce n'est pas le dernier tour de jeu, avancez d'une case le marqueur de Tour sur la Piste des Tours.

7.0 Météo

Lors de la Phase Initiale, l'un des deux joueurs lance deux dés et consulte la Table Météo. Le résultat s'applique durant tout ce tour de jeu (et au delà, dans le cas d'un 'dégel') et affecte le jeu selon ce qui suit :



Mauvais Temps à Trondheim : diminuez le Support Aérien allemand de moitié pour ce tour.



Mauvais Temps à Narvik : les modificateurs de JD s'appliquent lors des assauts terrestres et des attaques aériennes (voir la Table des Résultats de Combat (TRC) et la Table aérienne).



Dégel : Déclenche l'utilisation de la section 'Bon Temps' de la Table de Mouvement dans deux tours.

7.1 Effets de la Météo

Le détail des effets est indiqué sous la Table Météo et dans les sections de règles concernées. Aucun jet de dé n'est requis au delà du tour 7.

8.0 Evènements Aléatoires (EA)

On lance les dés pour les évènements aléatoires à chaque tour de jeu. Un EA peut être 'ouvert', c-à-d connu des deux joueurs ou 'secret' (connu d'un seul joueur). Dans de nombreux cas, le JD sur la Table des EA donne un résultat 'Pas d'évènement', que ce soit connu des deux joueurs ou non.

La phase d'EA débute par le lancer d'1D6 par l'un des deux joueurs :

- 1 = EA secret allié
- 2-5 = EA ouvert
- 6 = EA secret allemand

8.1 EA secret allié

Quand cette situation a lieu, le joueur allié lance en secret 1D6 :

- 1-3 = Pas d'évènement
- 4-6 = le jeu se termine à la fin du tour suivant (pas à la fin de ce tour-ci).

Si la fin du jeu est déclenchée de cette manière, le joueur allié annoncera cet évènement à la fin du tour de jeu ainsi désigné.

8.2 EA secret allemand

Quand cette situation se déclenche, le joueur allemand lance en secret 1D6 :

- 1-3 = Pas d'évènement
- 4-6 = Ordres du Fuhrer

Assaut sur Narvik

8.2.1. Ordres du Fuhrer



Un résultat 'Ordres du Fuhrer' implique que le joueur allemand ne peut pas bouger ses unités terrestres durant ce tour. Aucune. Les unités subissant des mauvais résultats durant un assaut terrestre doivent subir de la fatigue ou l'élimination plutôt que de retraiter. Durant les assauts amphibies, tous les résultats de combat allemands sont pris sous la forme de pertes.

8.3 EA ouverts

Quand ce cas a lieu, l'un des deux joueurs lance deux dés (désigné comme 'premier' et 'second') et consulte la Table des Résultats Aléatoires Ouverts. Les résultats peuvent exiger que l'un ou les deux joueurs utilisent la Table des Renforts Allemands ou la Table de Redéploiement Allié.

8.4 EA et PV

Si une fin anticipée du jeu est déclenchée par un EA, le joueur allié ne peut plus accumuler des PV en faisant sortir des unités de la carte.

9.0 Phase d'Action

La plus grande part des activités de ce jeu prennent place lors de la Phase d'Action, en tant qu'action ou réaction. Les actions disponibles pour les joueurs sont listées ci-dessous. Les réactions sont limitées aux missions aériennes (joueur allemand seulement) et aux mouvements d'unités terrestres (accessibles aux deux joueurs) et fonctionnent de la même manière, comme si elles étaient des 'actions'. Les règles concernant chaque action sont données dans les sections de règles concernées.

- Interdiction par l'Artillerie *
- Mouvement terrestre
- Assaut terrestre (incluant ou non un support aérien ou naval) *
- Mission aérienne : interdiction navale
- Mission aérienne : interdiction terrestre
- Mouvement naval
- Embarquement naval
- Débarquement naval * (peut inclure un débarquement amphibie et un soutien naval)
- Interdiction navale *

* Indique une action "d'attaque".

9.1 Actions

Une action peut seulement être entreprise par le joueur possédant l'initiative; au début de la Phase d'Action, il s'agit toujours du joueur allié. La seule exception à cette règle est que l'autre joueur peut effectuer *une* 'réaction' après une action entreprise par le joueur ayant l'initiative. Le joueur avec l'initiative peut alors effectuer une autre action, après laquelle l'autre joueur peut déclencher une autre réaction, et ainsi de suite.

9.1.1 Réaction

Une réaction peut être une action de mouvement

terrestre (de l'un ou l'autre joueur) ou une mission aérienne (uniquement le joueur allemand).

9.2 Initiative

L'initiative passe d'un joueur à l'autre en fonction des règles suivantes :

- Après qu'une action d'attaque ait été entreprise
- Quand le joueur avec l'initiative 'passe son tour' en refusant de faire l'action suivante.

Quand les deux joueurs passent l'un après l'autre, la Phase d'Action se termine.

10. Fatigue



La fatigue affecte les unités d'infanterie (uniquement). Chaque unité d'infanterie possède un marqueur de Fatigue correspondant avec sa limite de fatigue (LF) imprimé dessus. Il est utilisé pour garder une trace de l'état de fatigue de l'unité sur la PEF. Les unités accumulent des points de fatigue (PF) pour toutes sortes de raisons, comme stipulé sur la Table de Fatigue.

10.1 Niveau de Fatigue

Tout au long d'un tour, les joueurs déplacent les marqueurs de fatigue sur la PEF au fur et à mesure que des PF sont accumulés. Cela est souvent dû à des actions entreprises ou des attaques/interdictions lancées par les forces ennemies. Bien que la plupart des points de fatigue s'appliquent à la fin d'une action donnée, certains s'appliquent de suite. Certaines pénalités de fatigue s'appliquent automatiquement, au début du tour; les joueurs doivent vérifier ses cas lors de la Phase Initiale. Il y a une activité (l'avance après un assaut terrestre) qui réduit le niveau de fatigue d'une unité.

Une unité qui a atteint sa LF ne peut plus entreprendre d'actions. Elle n'a plus de ZdC. Si elle est attaquée avec succès, elle doit soit faire retraite, soit être éliminée puisqu'elle ne peut plus subir de résultats infligeant de la fatigue sur la TRC. La fatigue maximale est indiquée en retournant les unités alliées, et dans le cas des unités allemandes, en retournant leur marqueur de fatigue et en le plaçant sur l'unité. Une unité ne peut jamais dépasser sa LF; le niveau minimum pour toutes les unités est de zéro. Des PF supplémentaires (autres que ceux infligés sur la TRC) n'ont aucun effet sur des unités ayant déjà atteint leur LF.

Le niveau de fatigue actuel affecte aussi la capacité des unités à attaquer ou se défendre dans des actions d'assaut terrestre. Une unité peut entreprendre une action si cette dernière amène théoriquement son niveau de fatigue au delà de sa limite de fatigue. Dans de tels cas, on considère qu'elle atteint sa limite de fatigue et que cette action est la dernière qui lui est permise pour le tour actuel.

À la fin du tour, toutes les unités voient leur niveau de fatigue diminuer. Les unités qui atteignent leur LF voient celle-ci réduite de 4 PF. Les autres voient leur niveau de fatigue diminuer de 8 PF.

11. Dissimulation

Les unités avec lesquelles le jour allemand débute la partie sont déployées face cachée de telle sorte que le joueur allié ne sache pas qu'elles sont les unités visibles sur la carte.

11.1 Unités leurre allemandes



Dans le déploiement initial allemand, on trouve aussi 5 unités leurre, pour encore compliquer la tâche du joueur allié. Les unités faces cachées (les leurre mais aussi les autres) ne peuvent pas se déplacer ou attaquer, bien que le joueur allemand peut volontairement remettre une unité face visible à tout instant.

11.2 Révélation des unités dissimulées

Si elle est attaquée par un assaut terrestre ou une interdiction navale, une unité est de suite révélée. Toute unité leurre ainsi révélée est immédiatement éliminée. Les unités ne peuvent pas être dissimulées à nouveau. Cependant, s'il le désire, le joueur allemand peut déployer des renforts et des remplacements en tant qu'unité dissimulée. Pour chaque renfort ou remplacement ainsi déployé, une nouvelle unité leurre peut être déployée. Mais il ne peut jamais y avoir plus de 5 unités leurre en jeu à un moment donné.

11.3 Dissimulation alliée (règle optionnelle, en faveur de l'allié)

Le joueur allié peut déployer n'importe laquelle de ses unités face cachée, pour ne montrer que la face avec la cocarde alliée, comme les allemands, pour limiter la connaissance du joueur allemand des unités qui lui font face. Les unités sont révélées dans les mêmes conditions que pour les unités allemandes (section 11.2). De plus, le joueur allemand peut obliger toutes les unités d'un hex sujet à une reconnaissance aérienne (1 PA par hex), à se révéler. Le nombre de PA que le joueur allemand peut consacrer aux reconnaissances aériennes est déterminé par 1D6 durant la Phase Aérienne. Aucune reconnaissance aérienne ne peut être lancée lorsque la météo est 'Mauvais Temps à Narvik'. Le joueur allié ne peut pas en effectuer.

12.0 Zones de Contrôle (ZdC)

Chaque unité d'infanterie visible (non dissimulée) exerce une ZdC qui s'étend dans les 6 hex qui sont adjacents à l'hex qu'elle occupe. Les ZdC ne s'étendent pas au travers de côtes d'hex composés entièrement de mer, de côte, de lacs ou de fjords. Les unités hors infanterie ou dissimulées n'ont pas de ZdC. Des unités qui ont atteint leur LF n'ont plus de ZdC.

12.1 ZdC et Mouvement

Les unités d'infanterie allemandes et norvégiennes doivent dépenser 1 PM pour quitter chaque ZdC ennemie. Les autres unités doivent payer 2 PM. Les unités de chars peuvent quitter les ZdC gratuitement.

Les unités d'artillerie ne peuvent quitter une ZdC que si :

- L'hex qu'elle occupe contient aussi une unité d'infanterie amie; et
- L'hex dans lequel elle veut aller n'est pas dans une ZdC ennemie ou contient déjà une unité d'infanterie amie.

12.2 ZdC et Ravitaillement

Les Lignes de ravitaillement (LdR) alliées ne peuvent pas être tracées au travers de ZdC allemandes sauf si l'hex est occupé par une unité d'infanterie alliée.

12.3 ZdC et Combat

Les unités (autres que chars) faisant retraite après un combat ne peuvent pas retraiter au travers d'une ZdC ennemie sauf si l'hex est occupé par une unité amie.

Le fait qu'une ZdC ennemie recouvre une ZdC amie ou que plus d'une unité amie exerce une ZdC sur le même hex n'ont aucun effet sur le jeu.

13. Empilement

L'empilement est le terme utilisé pour représenter le fait que l'on place des unités amies les unes sur les autres dans le même hex.

13.1 Unités navales et Empilement

Il n'y a pas de limites au nombre d'unités navales qui peuvent s'empiler dans un hex à un moment donné. Notez que :

- Les unités navales ne peuvent jamais entrer dans un hex entièrement terrestre ou traverser un côté d'hex entièrement terrestre.
- Toute unité terrestre empilée dans le même hex que des unités navales doit être empilée en suivant les règles de transport maritime, pour identifier les unités à bord des navires. Les unités à bord ne comptent pas dans les limites d'empilement.

13.2 Unités terrestres et Empilement

Les unités d'artillerie et de chars peuvent s'empiler librement dans un hex et n'affectent pas les limites d'empilement des autres unités. Il y a une limite d'empilement de 6 points d'empilement par hex pour les unités d'infanterie. Une compagnie d'infanterie compte pour 1 point d'empilement et un bataillon compte pour 3.

Un joueur doit immédiatement éliminer des unités en excès s'il ne respecte pas les limites d'empilement.

13.2.1 Zone de réserve Harstad

Les unités navales et terrestres peuvent s'empiler sans limites dans la zone de Harstad.

Assaut sur Narvik

14. Mouvement terrestre

Le mouvement terrestre a lieu durant la Phase d'Action lors d'une action de mouvement ou une réaction de mouvement. Les unités se déplacent individuellement, se déplaçant d'un hex à l'autre. Chaque unité a une capacité en Points Mouvements (PM) indiquée sur le pion, qu'elle peut dépenser durant chaque action de mouvement d'unité terrestre. Il est dès lors possible pour une unité d'utiliser sa capacité de mouvement plus d'une fois par tour. Cependant, les PM non utilisés à la fin d'une action de mouvement ne peuvent pas être accumulés pour être utilisés lors d'une action ultérieure.



14.1 Points Mouvements (PM)

Les PM sont dépensés pour entrer dans des hexs et pour traverser des côtés d'hex, comme indiqué sur la Table de Mouvement. Le mouvement est aussi affecté par les règles sur la fatigue et les ZdC. Les unités ne peuvent jamais entrer dans un hex occupé par des unités ennemies. Il y a deux sections dans la Table de Mouvement. La section 'Temps hivernal' est utilisée au début de la partie jusqu'à ce qu'un résultat de dégel, comme expliqué sur la Table Météo, soit mis en place. À partir de ce moment, la section 'Bon temps' est utilisée.

Dans toute action/réaction de mouvement, une unité peut toujours se déplacer d'au moins un hex, tant que l'hex dans lequel elle entre ne lui est pas interdit. Donc, un bataillon d'infanterie britannique avec une capacité de mouvement de 3 peut pénétrer dans un hex de montagne lors du temps hivernal, même si le coût pour cet hex est normalement de 4 PM.

14.2 Routes

Pour pouvoir bénéficier de l'avantage du mouvement sur route, une unité doit suivre une route qui connecte directement les hexs par lesquels elle passe. Un mouvement entre les hexs 1710 et 1810 est donc considéré comme un mouvement sur route, au contraire d'un mouvement entre les hexs 2306 et 2307. La ligne de chemin de fer compte comme une route en ce qui concerne le mouvement.

15. Combat terrestre

Les assauts terrestres sont des actions décidées et voulues, sauf lorsqu'elles se passent lors d'un débarquement amphibie (Section 22.4).

15.1 Procédure de Combat Terrestre

La cible d'un assaut terrestre peut être n'importe quel hex occupé par l'ennemi. Les unités attaquantes peuvent englober n'importe quel nombre d'unités adjacentes valables (c'est à dire qui ne sont pas au niveau de fatigue maximum), des unités navales en bombardement, des unités d'artillerie en support et des PA de soutien (allemand seulement). Toutes les unités ennemies dans l'hex ciblé doivent être attaquées comme si elles étaient une cible unique. Une unité d'infanterie ou de char ne peut pas attaquer un hex dans lequel elle ne peut pas se déplacer directement.

Les assauts terrestres sont toujours volontaires; en suivant les règles de fatigue et d'action, une unité peut réaliser plusieurs assauts terrestres dans le même tour. Le joueur ayant l'initiative annonce qu'il réalise un assaut, identifie l'hex cible et les unités qu'il utilise pour cet assaut. Toutes ces étapes concernent cet assaut et ce dernier doit être résolu maintenant.

- Le niveau de fatigue est contrôlé et mis à jour, en prenant en compte le ravitaillement allié.
- Chaque camp calcule alors le niveau de fatigue moyen (NFM) de toutes les unités attaquantes et en défense. Les niveaux de fatigue de toutes les unités d'infanterie sont additionnés et divisés par le nombre de ces unités. Le résultat est arrondi à l'entier inférieur. Si un camp ne possède aucune unité d'infanterie, son NFM sera de zéro.
- Chaque camp calcule sa force en additionnant ses forces de combat, le résultat 'infanterie' sur la Table Aérienne (si des PA sont impliqués), le support des unités navales et le soutien d'artillerie. Puis on diminue du NFM.
- La force de la défense est soustraite de celle de l'attaquant, pour obtenir un Différentiel d'Attaque (DA). Ce DA est croisé avec le résultat d'un dé sur la TRC, on applique les modificateurs et le résultat est obtenu.

15.2 Résultats de Combat

La TRC donne des résultats numériques pour l'attaquant, le défenseur ou les deux. Un résultat de zéro pour un camp est ignoré. Pour chaque nombre au delà de zéro, le joueur concerné a le choix :

- Retraiter toutes les unités d'un hex; **ou**
- Distribuer 6 PF parmi les unités impliquées dans l'assaut terrestre *; **ou**
- Eliminer une unité

* A la place, vous pouvez mettre le niveau de PF de toutes les unités participantes à leur LF; la seconde option n'est pas permise si toutes les unités participantes sont déjà à leur LF ou si elles sont toutes des chars ou de l'artillerie. La seconde option est permise si une ou plusieurs (mais pas toutes) unités affectées sont déjà à leur LF.

Le défenseur doit toujours appliquer les résultats affectant ses unités en premier.

Les unités qui sont à leur LF ne peuvent plus accumuler des PF en plus quand elles subissent des résultats de TRC; elles doivent plutôt faire retraite ou être éliminées. Une unité peut accumuler des PF pour remplir une partie des résultats de combat puis ensuite être éliminée pour remplir le reste des résultats. C'est pourquoi, un camp avec un résultat de 2 peut :

- Retraiter toutes ses unités de 2 hexs; **ou**
- Distribuer 12 PF parmi les unités concernées; **ou**
- Eliminer deux unités; **ou**
- Faire retraite avec toutes ses unités d'un hex et éliminer 1 unité; **ou**
- Distribuer 6 PF et retraiter d'un hex; **ou**
- Distribuer 6 PF et éliminer une unité même si l'unité éliminée est une de celle qui a pris les 6 PF.

Quand un joueur élimine des unités, il doit choisir d'abord au moins une unité de chars participante avant de pouvoir éliminer toute autre unité. Un joueur peut toujours remplir le résultat infligé par la TRC en éliminant toutes ses unités participantes.

Les unités éliminées sont retirées de la carte et les PV correspondants sont attribués pour leur perte.

Les unités allemandes éliminées peuvent revenir sous la forme de remplacements.



15.3 Avances et Retraites

Les unités d'infanterie et de chars attaquantes (et uniquement elles) peuvent avancer dans l'hex qu'elles ont attaqué s'il est complètement évacué par l'ennemi. Les avances ne coûtent pas de PM, les ZdC ennemies sont ignorées et les unités d'infanterie avançant ainsi dans l'hex vacant voient leur niveau de PF *réduit* de 1. Une avance est considérée comme faisant partie de l'action d'Assaut Terrestre.

Les attaquants ou les défenseurs peuvent faire retraite pour remplir les résultats de la TRC. Un joueur peut choisir de retraiter de plus d'hexs que ce que n'impose la TRC mais aucune unité ne peut faire retraite de plus de 3 hexs suite à un assaut terrestre. Donc, une unité participant à un assaut terrestre peut retraiter jusqu'à trois hexs (si un chemin de retraite légal existe) que cette retraite soit utilisée en tout ou partie pour remplir les résultats de la TRC.

Une retraite ne coûte aucun PM et est considérée comme faisant partie de l'action d'assaut terrestre; cependant, les unités retraitant subissent une pénalité de PF. Une retraite peut faire 1, 2 ou 3 hexs.

15.3.1 Chemins de retraite

Une unité en retraite ne peut jamais :

- entrer dans un hex occupé par l'ennemi
- entrer dans une ZdC ennemie sauf si cet hex est occupé par une unité amie qui n'a pas pris part à l'action d'Assaut Terrestre
- entrer dans des hexs ou travers des côtés d'hexs qui lui sont impassables
- durant une retraite donnée, entrer dans un hex donné plus d'une fois
- Les unités doivent finir leur retraite au moins aussi loin des unités ennemies participantes (à l'exclusion de l'hex de l'unité retraitant et de l'hex de l'unité ennemie la plus proche) que le nombre d'hex de retraite.

Si ces conditions sont remplies, le chemin de retraite est considéré comme valide.

Une unité fatiguée au maximum peut néanmoins retraiter : une retraite n'est pas une action. Les limites d'empilement s'appliquent tout au long de la retraite. Sauf si toutes les unités participantes ont un chemin de retraite valide pour elles, le joueur concerné ne peut pas choisir cette option de retraite pour remplir un résultat de la TRC, bien que des unités individuelles puissent toujours faire volontairement retraite si un chemin de retraite valide existe pour elles.

Assaut sur Narvik

16.0 Unités Spéciales

Le joueur allié possède quelques unités avec des capacités spéciales.

16.1 Artillerie alliée



Le joueur allié possède des unités d'artillerie, qui ont des caractéristiques particulières. L'artillerie peut s'empiler librement; elles n'accumulent pas de PF. Les unités d'artillerie sont affectées par les ZdC ennemies et ne peuvent quitter de tels hexs que sous certaines conditions (Section 12.1). Les unités d'artillerie n'ont pas de ZdC. Les unités d'artillerie ne peuvent être transportées que par des barges de débarquement.

Parce qu'elles n'accumulent pas de PF, les unités d'artillerie peuvent effectivement se déplacer un nombre illimité de fois durant un tour. L'artillerie ne peut pas se déplacer en montagne ou au travers de côtés d'hex de rivières; mais le bonus de route annule ces limitations.

L'artillerie peut ajouter sa force à un assaut terrestre (en attaque ou en défense). Quand elle veut le faire, elle peut appliquer sa force jusqu'à une portée de 2 hexs. La portée n'inclut pas l'hex de l'artillerie, mais bien l'hex attaqué ou défendu par le joueur allié. Les unités d'artillerie ne peuvent pas tirer par dessus des lignes de crêtes sauf si l'artillerie est adjacente à la cible. Cette limitation s'applique au tir direct le long d'une ligne de crête. Par exemple :

- Le tir depuis l'hex 1610 vers 1612 est interdit
- Le tir depuis 1813 vers 1911 est interdit
- Le tir depuis 2305 vers 2406 est permis

Quand le joueur allemand annonce un assaut terrestre, le joueur allié déclare ses unités d'artillerie qui vont soutenir les défenseurs. Les unités d'artillerie dans un hex directement attaqué sont automatiquement impliquées, sans tenir compte des crêtes.

Les unités d'artillerie qui ne sont pas dans l'hex cible, ou lors d'attaque, qui ne sont pas adjacentes à l'hex ciblé ne sont pas directement affectées par les résultats du combat. L'artillerie ne peut pas déclencher un action d'assaut terrestre à elle toute seule. L'artillerie défendant seule un hex donne au joueur attaquant un modificateur de +2 sur la TRC.



16.1.1 Interdiction par l'artillerie

L'artillerie peut faire une action d'attaque indépendante appelée Action d'Interdiction, qui peut impliquer n'importe quel nombre d'unités d'artillerie éligibles bombardant une seule unité allemande à portée (adjacent ou 2 hexs). Quand plus d'une unité allemande occupe un hex, le joueur allié doit choisir quelle unité il attaque. Pour chaque point de force appliqué de cette manière, l'unité allemande endure 2 PF.

Bien que les unités d'artillerie puissent participer à un nombre illimité d'assauts terrestres dans un tour, elle ne peut faire qu'une seule attaque d'interdiction par tour. Les joueurs doivent retourner leur pion sur la face 'Fired' pour indiquer cela. Les unités d'artillerie ne peuvent pas faire d'action d'interdiction si elles ne sont pas ravitaillées.

16.2 Chars



Le joueur allié possède des unités de chars, qui ont des caractéristiques qui leur sont propres. Les chars peuvent s'empiler librement, et n'accumulent pas de PF. Ils ne sont pas affectés par l'interdiction aérienne ou les ZdC ennemies. Ils n'ont pas de ZdC. Les unités de chars ne peuvent être transportées que par des barges de débarquement. Quand elles sont impliquées dans un assaut terrestre, chaque unité de char attaquante donne un modificateur de +1; chaque unité de char défendant crée un modificateur de -1. Ce bonus est en supplément de leur force de combat qui est comptabilisée de la manière normale. Les chars ne peuvent pas entrer dans des hexs de montagne ou traverser des côtés d'hex de rivière; mais le bonus de route annule ces limitations. Les chars ne peuvent pas attaquer un hex dans lequel ils ne peuvent pas entrer.

Les chars n'accumulent pas de PF et ils peuvent donc se déplacer et attaquer autant de fois que voulu dans un même tour; cependant, si des unités alliées sont éliminées lors d'un assaut terrestre, en attaque comme en défense, toutes les unités de chars doivent être éliminées avant les autres unités.

17.0 Formations

La plupart des unités alliées et allemandes (pas les chars ni l'artillerie) sont organisées en formation de plus haut niveau (bataillons pour les allemands, nationalités pour les alliés). Ce sont les formations historiques, mais elles ne jouent qu'un rôle limité dans ce jeu.

Les redéploiements ou renforts sont généralement exprimés en termes de brigades ou de semi-brigades. De telles références incluent toutes les unités de la formation spécifiée.

Un 'bonus de formation' peut s'appliquer du côté des attaquants lors d'un assaut terrestre, sur la TRC : +1 est ajouté au jet de dé pour chaque formation qui possède au moins deux de ses unités participant à l'attaque. Les défenseurs ne peuvent pas bénéficier de ce bonus.

Toutes les formations sont décrites dans le Planning des Renforts; chacune possède son code-couleur et toutes les unités de cette formation ont cette couleur sur leur pion.

Les unités navales et parachutistes allemandes n'appartiennent pas à des formations.

18.0 Points Aériens (PA)

18.1 PA allemands



Un PA ne peut être utilisé qu'une fois durant le tour où il est attribué. Les PA ne peuvent pas être accumulés de tour en tour. Le joueur allemand note le nombre de PA qu'il a avec le marqueur 'AP' sur la Piste des PA.

Durant la Phase des PA, le joueur allemand lance 4 dés. Ce score indique le nombre de PA qu'il recevra ce tour. La Table Météo peut faire diviser ce résultat par deux (arrondi à l'inférieur). Le joueur allemand peut aussi recevoir un bonus de 4 PA à partir du tour 8. Ces points sont reçus après avoir éventuellement divisé le score des dés par deux pour mauvais temps.

De plus, durant un tour, le joueur allemand reçoit un PA de bonus immédiatement à la fin d'une action alliée (une fois par tour); mais pas après les réactions alliées. Le joueur allemand ne peut jamais accumuler plus de 30 PA. Tout PA gagné en plus de 30 est ignoré.

Les PA peuvent être utilisés comme décrit ci-dessous.

Note. Voir aussi la Section 11.3

18.1.1 Soutien aérien lors d'un assaut terrestre

Le joueur allemand annonce le nombre de PA qu'il compte utiliser, lance deux dés et consulte la Table Aérienne. Le résultat 'Infanterie' est ajouté à la force attaquante dans le combat.

18.1.2. Interdire l'infanterie alliée

Cette mission compte comme une action/réaction aérienne séparée. Le joueur allemand désigne n'importe quel hex occupé par au moins une unité d'infanterie alliée. Il annonce le nombre de PA qu'il compte utiliser, lance deux dés et consulte la Table Aérienne. Le résultat 'Infanterie' multiplié par 2, est immédiatement ajouté au niveau de fatigue de toutes les unités d'infanterie dans l'hex cible. L'infanterie à bord de navires est immunisée à cette forme d'attaque.

18.1.3. Attaque de navires



Cette mission compte comme une action/réaction aérienne séparée. Le joueur allemand désigne un hex contenant des unités navales alliées (sauf Harstad) et annonce le nombre de PA qu'il veut utiliser. Il peut diviser ses PA en un certain nombre d'attaques (selon le schéma qu'il désire) ou tout regrouper en une seule attaque. Chaque attaque est faite contre un seul navire. Toutes les attaques doivent être désignées avant de commencer à résoudre la première. Il peut attribuer plusieurs attaques contre la même unité navale. Pour chaque attaque, il lance deux dés et consulte la Table Aérienne dans la colonne 'Naval'.

Un résultat '1' endommage l'unité ou coule une unité déjà endommagée. Un résultat de '2' coule l'unité. Un résultat de '0' n'a aucun effet.

18.2 Support aérien allié d'urgence



Le joueur allié ne reçoit jamais de PA. Cependant, au début de la Phase Aérienne de n'importe quel tour (mais une seule fois), il peut déclarer un SAM. Durant ce tour, un modificateur spécial s'applique à tous les jets sur ma Table Aérienne.

19.0 Ravitaillement et Bases

Les contraintes de ravitaillement limité s'appliquent à chaque joueur.

19.1 Ravitaillement allemand

Le joueur allemand subit des contraintes de ravitaillement si une unité terrestre alliée occupe un hex de chemin de fer entre l'unité allemande et le port de Narvik, ou si le joueur allié occupe le port de Narvik. Si cela arrive, tous les remplacements et les renforts qu'il devrait normalement recevoir doivent lancer un dé. Jetez 1D6 et appliquez ce qui suit :

1-4 = pas d'effet

5-6 = tous les renforts et remplacements pour ce tour sont définitivement perdus

19.2 Ravitaillement allié

Les forces terrestres alliées subissent une pénalité de ravitaillement si elles ne savent pas tracer une Ligne de Ravitaillement (LdR) vers une Base. Dans ce cas, elles subissent une pénalité de +6 PF si elles sont attaquées lors d'un assaut terrestre; de plus, l'artillerie ne peut pas faire d'attaque d'interdiction. Les unités qui viennent d'effectuer un débarquement amphibie ce tour ne subissent pas de pénalité si elles n'ont pas de LdR, mais l'artillerie est néanmoins limitée pour ses interdictions. Les unités navales ne sont pas affectées par le ravitaillement. L'état de ravitaillement de toute unité alliée est testé quand elle est impliquée dans un assaut terrestre ou dans une interdiction par l'artillerie.

Les unités norvégiennes ne subissent jamais de pénalités de ravitaillement.

19.3 Lignes de Ravitaillement (LdR)

Une LdR est une ligne connectée de maximum 10 hexs, tracée depuis l'hex de l'unité (exclus) jusqu'à une Base. Une LdR ne peut pas passer par une ZdC ennemie (sauf si cet hex est occupé par une unité alliée) ou par un hex ou un côté d'hex impassable.

19.4 Bases



Les alliés peuvent désigner au maximum deux hexs de port comme étant une Base durant la partie. Ces désignations ne peuvent être faites qu'à une ou deux occasions, ne peuvent pas être modifiées et les hexs doivent être occupés par une unité terrestre alliée au moment de la désignation. Des pions de Base sont fournis pour indiquer les hexs ainsi désignés. Les désignations ne peuvent être faites que lors de la Phase Initiale. Les hexs de Base perdent leur statut si ils sont ultérieurement occupés par des unités terrestres allemandes. Si une Base est capturée de cette manière, le joueur allié peut la re-capturer et la déclarer comme sa 'seconde' base désignée.

Les hexs de base affectent le ravitaillement et accordent un modificateur sur la Table Aérienne.

20.0 Unités Navales

Seul le joueur allié contrôle des unités navales. Il y en a de différents types, et leurs utilisations sont résumées dans la Table des Capacités Navales.

20.1 Mouvement naval

Les unités navales ne peuvent se déplacer que dans les hexs de mer ou de côte/fjord, ou vers/depuis la boîte de Harstad. Elles se déplacent d'un hex à l'autre et ne peuvent le faire que si une 'voie d'eau' existe entre les deux hexs. Ainsi une unité navale ne peut se déplacer légitimement de l'hex 2008 à l'hex 2107. Les unités navales peuvent se déplacer individuellement ou en groupe. Elles peuvent se déplacer au travers d'hex de côte ou de fjord contenant des unités terrestres ennemies en toute impunité. Un mouvement naval compte comme une 'action' et peut comporter autant d'hex que voulu. Les unités navales peuvent se déplacer soit d'un bord de carte vers Hardstad ou depuis Hardstad vers un bord de carte avec une action de mouvement, mais pas les deux. Ainsi une unité peut se déplacer depuis Hardstad vers un hex de bord de carte et puis vers l'hex 2913 (par exemple); mais elle ne peut pas retourner à Hardstad dans la même action. Une unité navale doit terminer son mouvement en entrant dans un hex dans lequel elle compte débarquer des unités terrestres ou effectuer un bombardement. Autrement, elle peut terminer son mouvement dans n'importe quel hex ou à Hardstad; cependant, elle ne peut pas se déplacer à Hardstad

si son mouvement y avait commencé. Les unités navales peuvent se déplacer d'autant d'hex que voulu lors de la Phase d'Action. Les unités navales peuvent rester à l'abri à Hardstad sans bouger.

20.2 Transport naval

Toutes les unités navales pouvant transporter (Puffers, Barges de débarquement, Destroyers et Croiseurs) peuvent transporter un bataillon d'infanterie. Les unités de barges de débarquement peuvent aussi plutôt transporter une unité d'artillerie ou de chars. Quand elle transporte une unité terrestre, une unité navale ne peut s'engager dans une action de soutien ou d'interdiction; mis à part cela, ses capacités restent inchangées. Les unités peuvent être embarquées dans n'importe quel port ami ou à Hardstad. Un port ami est un port qui contient une unité amie (qui peut être l'unité à embarquer). Pour montrer l'embarquement, le joueur allié place l'unité terrestre choisie sous le pion du navire. L'unité navale peut s'être déplacée dans le port avant, mais son mouvement se termine immédiatement quand l'unité a été embarquée. La prochaine fois qu'elle commencera une action de mouvement, elle avancera normalement vers sa destination.

Le transport naval ne coûte rien aux unités terrestres : ni action de mouvement ni points de fatigue. Le même processus est suivi en sens inverse pour débarquer des unités dans un port ami ou à Hardstad. Une unité amie différente doit déjà être présente dans le port de destination pour que ce port puisse être qualifié d'amical.

L'embarquement ou le débarquement (autre part qu'à Hardstad) compte comme une action navale; cependant, des unités navales peuvent se déplacer vers l'hex d'embarquement dans le même mouvement que l'embarquement et, de même, peuvent quitter un hex de débarquement une fois toutes les unités déchargées. Les unités terrestres peuvent toujours embarquer/débarquer à Hardstad sans interrompre le mouvement naval en cours.

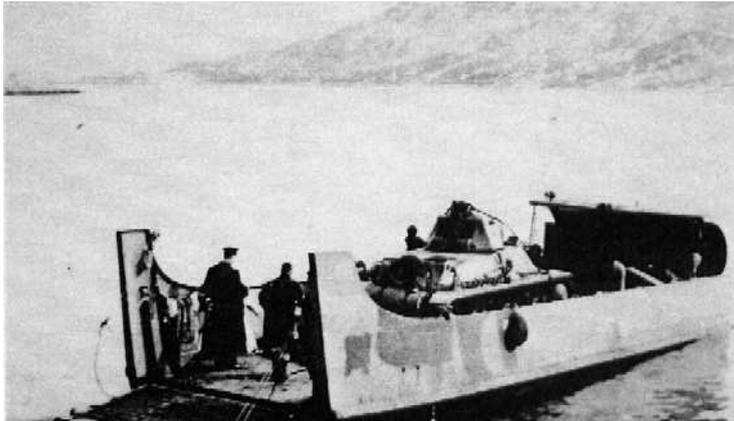
Les unités navales opérant en groupe sont supposées effectuer toutes les actions simultanément. Pour cette raison, toutes les unités d'un tel groupe sont considérées comme faisant un 'débarquement amphibie' (voir ci-dessous) dans un port non-ami; cependant, un groupe naval qui le suivrait, se déplaçant après le premier groupe et donc séparément, peut renforcer le port avec des unités terrestres qu'il serait capable de débarquer normalement.

20.3 Débarquement amphibie

Les débarquements amphibies sont ceux faits dans des ports non-ami ou sur des plages, comme indiqué sur la Table de Transport Amphibie.

Pour faire un débarquement amphibie dans un hex inoccupé (ou un hex de plage occupé par une unité amie), le joueur allié déplace toutes ses unités vers

l'hex; le mouvement naval se termine alors. Il effectuera alors le débarquement sous la forme d'une nouvelle action, en plaçant les unités terrestres au dessus des unités navales qui les ont transportées. Les unités de transport peuvent alors se déplacer immédiatement vers un autre hex ou vers Hardstad. Enfin, il ajuste ses marqueurs pour prendre en compte les points de fatigue accumulés par les unités concernées.



20.3.1 Assauts amphibies

La procédure pour effectuer un débarquement dans un hex occupé par l'ennemie est la même, sauf que le joueur allié doit d'abord attaquer les unités ennemies dans l'hex depuis un hex adjacent en fonction de la route suivie par les unités navales pour les déposer. Cette attaque compte comme une partie de l'action de débarquement de l'unité navale. Un assaut amphibie est résolu comme les autres assauts, sauf que :

- les forces d'attaque des unités terrestres sont diminuées de moitié, en arrondissant à l'entier inférieur.
- le joueur allié doit absorber toutes les pertes sous la forme d'élimination d'unités; et il ne peut pas faire retraite ou prendre des PF à la place
- le joueur allemand doit prendre toutes ses pertes sous la forme de pertes ou de retraite
- Les unités attaquantes n'ont pas de ZdC
- Les unités d'artillerie ou les unités amies adjacentes ne peuvent pas prendre part à un débarquement amphibie contesté
- Les forces débarquant sont limitées au nombre d'unités terrestres qui peuvent s'empiler dans cet hex

Si l'hex attaqué a encore des unités ennemies après l'attaque, toutes les unités terrestres et navales attaquantes sont déplacées immédiatement à Hardstad. Les bataillons impliqués reçoivent les PF normalement.

Lors des assauts amphibies, les unités attaquantes sont réellement débarquées dans l'hex de mer ou de côte adjacent à l'hex qu'elles attaquent. Si l'attaque est réussie, elles doivent 'avancer' dans l'hex

attaqué, bien que dans ce cas, elles n'ont pas droit à la réduction de fatigue pour cette avance. L'hex depuis lequel les unités attaques débarquent sera important pour déterminer les retraites possibles pour les unités en défense.

Les PF acquis lors d'une attaque amphibie sont plus élevés que lors d'un débarquement dans un hex ami/inoccupé. Les unités faisant un débarquement amphibie ne subissent pas de PF pour ne pas avoir de LdR; ce bénéfice s'applique durant tout le tour durant lequel le débarquement a eu lieu.

20.4 Unités transportées et Attaques Aériennes

Les mouvements navals et les règles d'initiative assurent que le joueur allemand aura toujours l'opportunité d'attaquer les unités et leurs transports avec ses PA avant le débarquement ou de suite après l'embarquement.

Une unité peut soit être endommagée soit coulée par une attaque aérienne allemande. Une unité navale endommagée et l'unité terrestre qu'elle transporte sont immédiatement renvoyés à Hardstad à la fin de l'action/réaction aérienne et ne peut plus se déplacer à nouveau pour ce tour.

Aucune autre pénalité n'est infligée à l'unité terrestre. L'unité navale reste endommagée et pourra donc être coulée plus facilement plus tard, bien que son statut de navire endommagé n'a aucune autre conséquence sur ses capacités. Placez simplement un marqueur 'damaged/endommagé' sur de telles unités.

Des unités navales coulées sont retirées du jeu mais peuvent être remplacées lors du prochain tour. Si une unité navale transportant une unité terrestre est coulée, l'unité terrestre concernée est immédiatement éliminée comme si elle avait été éliminée lors d'un assaut terrestre.

Le joueur allemand gagne des PV pour endommager ou couler des unités navales, au fur et à mesure que cela se produit; mais un navire endommagé qui est coulé plus tard n'accorde comme points de victoire que la différence entre le fait d'être coulé et d'être endommagé (au final, elle ne rapporte donc que les mêmes points que si elle avait été coulée directement).

20.5 Bombardement naval

Les unités navales avec une valeur de bombardement peuvent bombarder les unités allemandes dans les cas suivants :

- En conjonction avec un débarquement amphibie: les unités de bombardement participent à l'action de débarquement. Elles doivent avoir bougé de l'hex depuis lequel elles comptent bombarder lors d'une action de mouvement naval antérieure (ou en conjonction avec la force de débarquement). Leur cible doit être les unités allemandes dans l'hex de débarquement. C'est une forme de soutien naval.

Assaut sur Narvik

- En conjonction avec un assaut terrestre: les unités de bombardement participent à l'action d'assaut terrestre. Elles doivent s'être déjà déplacées dans l'hex depuis lequel elles comptent bombarder lors d'une action de mouvement naval antérieure. Leur cible doit être les unités allemandes dans l'hex attaqué par l'assaut terrestre allié. C'est une forme de soutien naval.
- Sous la forme d'une attaque d'interdiction séparée contre des unités terrestres allemandes: le bombardement est traité sous la forme d'une action navale spécifique.

Les hexs ciblés par le bombardement doivent être à portée. De plus, une unité navale ne peut pas bombarder au travers d'une ligne de crête. Ainsi, un navire de combat en 2106 ne peut pas bombarder une unité allemande en 2406. La portée est calculée depuis l'hex du navire (exclus) jusqu'à l'hex de la cible (inclus).

Chaque unité navale a une force et une portée de bombardement imprimée sur son pion. Dans le cas de soutien naval, la force de toutes les unités de bombardement est additionnée avec la force des unités attaquantes. Pour le bombardement d'interdiction, chaque unité dans l'hex cible subit 2 PF par point de force de l'unité bombardant. Des bombardements navals ne peuvent être utilisés pour soutenir des unités terrestres en défense. Une unité navale peut seulement faire une attaque d'interdiction par tour. Les joueurs doivent retourner les unités ayant effectué une action/réaction d'interdiction pour montrer qu'elle ne peut plus en faire durant ce tour.

20.6 Fonctions navales spéciales

Les unités Puffers et de barges de débarquement peuvent réaliser deux actions spéciales. Si elles sont situées dans un hex de côte/fjord non montagneux, une unité de Puffer peut être considérée comme une Base alliée en ce qui concerne le ravitaillement. Cependant, le modificateur de Base indiqué dans la Table Aérienne ne s'applique pas à ce cas. Si situé dans un hex avec un côté d'hex de fjord (par exemple l'hex 1812), une unité de Puffer ou une barge de débarquement rendent les unités terrestres capables de traverser ce côté d'hex (1811/1812; 1711/1812; 1712/1812) sans pénalités. Elles ne rendent pas possible une sorte d'attaque ou d'assaut amphibie au travers de ce côté d'hex. Les unités terrestres ne peuvent pas utiliser cette méthode pour traverser ou entrer dans un hex de mer ou de fjord entier. Les unités terrestres traversant un fjord de cette manière ne peuvent le faire si l'un des deux hexs impliqués est un hex de montagne.

Quand elles effectuent ces actions spéciales, les unités de Puffer ou de barges de débarquement ne peuvent pas se déplacer ou entreprendre d'autres actions. Une unité facilitant le mouvement au travers d'un fjord ne peut pas agir en tant que Base

et vice-versa. Les chars et les unités d'artillerie ne peuvent jamais utiliser les unités de Puffer pour traverser un fjord.

21.0 Phase finale



Durant cette phase, les deux joueurs font quelques actions pour mettre à jour les divers statuts de la partie. Durant la phase de fin de tour, le marqueur de PA est remis à zéro. Les marqueurs de fatigue sont ramenés en arrière sur la piste concernée en suivant les règles ci-dessous :

- Pour les unités avec un statut de 'Fatigue Maximum' : moins 4 PF
- Pour les autres unités : moins 8 PF

Les totaux de PV sont vérifiés et mis à jour, en suivant les règles de PV.

22.0 Hardstad et mouvement hors-carte

Le joueur allié peut déplacer ses unités sur ou hors carte au cours de la partie.

22.1 Boite Hardstad

La boite Hardstad représente la logistique alliée mais aussi la base navale des alliés à Hardstad. Toutes les unités alliées non-norvégiennes arrivent à Hardstad et peuvent s'empiler sans soucis dans cette boite. Le mouvement vers la Norvège (et vice-versa) ne peut avoir lieu que par la mer, comme expliqué dans les règles navales. Hardstad et toutes les unités qui y sont situées sont immunisées à toute forme d'attaque allemande. Les unités navales peuvent se déplacer directement depuis Hardstad vers n'importe quel hex de mer ou de côte sur les bords ouest ou nord de la carte et vice-versa. De plus, en tant que partie intégrante de tout mouvement naval, une unité navale peut se déplacer librement de n'importe quel hex de bord de carte vers n'importe quel hex de mer ou de côte sur la carte et vice-versa, autant de fois que voulu.

22.2 Suède

Les unités peuvent entrer en Suède suite à un mouvement normal ou une retraite. Si cela devait arriver, une telle unité est immédiatement arrêtée et emprisonnée. Elle est retirée du jeu et ne peut pas être replacée. Des PV sont accordés au joueur adverse selon la Table des PV.

22.3 Mouvement hors de la carte

Les unités allemandes ne peuvent jamais sortir de la carte. Les retraites hors de la carte sont interdites aux deux camps et toute unité dans ce cas doit subir des PF ou être éliminée plutôt. Le joueur allié (et seulement lui) peut déplacer des unités lors d'une action de mouvement normale hors de la carte par les bords nord ou sud de la carte. Cela coûte 1 PM pour faire cela. De telles unités sont retirées du jeu et ne peuvent jamais revenir, mais elles ne sont considérées ni comme éliminées ni comme emprisonnées. Elles rapportent aussi des PV au joueur allié mais seulement si de telles actions ont lieu durant les tours 1 à 5. De plus, de tels mouvements ne peuvent plus être effectués une fois qu'une fin de partie anticipée a été déclarée suite à un événement aléatoire. Les unités norvégiennes peuvent sortir de la carte mais ne donnent pas de PV pour cela.

23.0 Renforts, remplacement et redéploiements

Les renforts sont des unités supplémentaires qui apparaissent de temps à autre durant la partie. Les remplacements représentent des troupes supplémentaires qui peuvent être utilisées pour remplacer des unités éliminées durant la partie. Dans certains cas, le joueur allié doit retirer ('redéployer') certaines unités de la partie.

23.1 Remplacement navals

Il n'y a pas de renforts navals durant la partie. Cependant, des unités navales peuvent être remplacées à Hardstad lors du tour suivant leur élimination. C'est pourquoi, au début de chaque tour, le joueur allié peut déployer sa force navale au complet, avec l'exception que les unités endommagées restent en jeu telles quelles et ne peuvent être remplacées jusqu'à ce qu'elles soient coulées.

23.2 Renforts terrestres alliés

Il n'y a pas de remplacements alliés durant la partie. Tous les renforts alliés apparaissent selon le Planning des Renforts. De telles unités arrivent à Hardstad au tour prévu pour leur arrivée.

23.3 Redéploiements alliés

Les redéploiements alliés sont parfois imposés par la Table des Redéploiements Alliés. Dans ce cas, les unités spécifiées sont immédiatement retirées du jeu et n'y reviennent pas sauf si cela est précisé. Elles ne sont pas considérées comme éliminées et ne comptent pas pour les PV. Si une unité sensée être redéployée a été éliminée avant, est sortie de la carte ou n'a même pas été déployée, ce redéploiement est ignoré.

23.4 Renforts et remplacements allemands

Tous les renforts et remplacements allemands arrivent en suivant ces règles. Chaque

remplacement allemand peut être utilisé pour remplacer une compagnie éliminée (de n'importe quel type). Les bataillons de marine ne peuvent jamais être remplacés. Les remplacements ne peuvent pas être accumulés de tour en tour. Donc, s'il n'y a aucune compagnie éliminée au tour auquel arrive un remplacement, ce remplacement est perdu.

Les remplacements et les renforts sont placés sur n'importe quel hex occupé par une unité allemande. Le contrôle par les alliés du chemin de fer affecte l'arrivée des renforts et des remplacements. Les renforts et les remplacements peuvent être placés face cachée et des unités leurres peuvent être placées en même temps. Le joueur allemand peut placer une unité leurre (attention à la limite de 5 expliquée à la section 12.1) pour chaque unité de renfort ou de remplacement qu'il déploie face cachée, exactement comme s'il avait eu un renfort supplémentaire.

24.0 Fin de la partie

La partie se termine quand :

- Obligé par un événement de la Table des Evénements Aléatoires; ou
- Quand le 10ème tour se termine.

25.0 Gagner la Partie



Des Points de Victoire (PV) sont accordés aux joueurs lorsque certaines événements ont lieu. Les totaux de PV doivent être mis à jour à la fin de chaque tour et enregistrés. Un test de PV est également fait en fin de partie, quand des PV supplémentaires peuvent être accordés à l'un ou l'autre joueur pour des situations récompensées à ce moment précis. Toutes les occasions de gagner des PV sont listées dans la Table des PV.

25.1 Points de Victoire

A la fin du jeu, le total des PV alliés est déduit des PV allemands. Ce nombre est nommé le Différentiel de PV. Ce Différentiel de PV détermine la victoire :

- 10 ou encore moins : Triomphe Stratégique Allié
- 6 à -10 : Victoire Marginale alliée
- 5 à +5 : Nul (résultat historique)
- +6 à +10 : Victoire Marginale allemande
- +10 ou plus : Désastre allié

26.0 Notes de Conception

L'intérêt de la campagne de Narvik réside dans sa complexité, sa nouveauté et les questions lancinantes sur les raisons pour lesquelles la campagne s'est déroulée ainsi. Néanmoins sa taille implique qu'elle peut être explorée de manière détaillée, même avec les contraintes de conception de toute simulation. C'est la raison pour laquelle j'ai choisi de la modéliser. La question la plus évidente posée par cette campagne est pourquoi il a fallu tant de temps aux alliés pour s'emparer de Narvik. La réponse semble venir de deux domaines : l'incertitude stratégique et les difficultés tactiques du terrain. C'est ce dernier phénomène que j'ai décidé d'explorer dans ce jeu. Bien que je n'ai pas pu ignorer les incertitudes plus larges qui génaient les commandants alliés, je me suis focalisé sur les problèmes tactiques. Mon choix pour modéliser cela se reflète dans le système de fatigue qui est le coeur de cette simulation. Ma tentative de modéliser la petite échelle mais la grande complexité de la campagne qui s'est déroulée autour de Narvik en 1940 a donné naissance à une simulation exigeante qui présente aux joueurs de nombreux choix. Mis à part cela, de nombreux éléments de cette campagne ont été rendus abstraits, tels que la puissance aérienne britannique ou les opérations aéroportées allemandes. Je me suis concentré sur la 'friction' qui simule la difficulté pour les deux camps de prendre le contrôle d'un environnement tellement hostile. J'espère que Assaut sur Narvik vous servira d'outil utile pour dégager une vision neuve de cette campagne fascinante.

27.0 Déploiement initial

Alliés

Royal Navy : 1 Navire de Guerre, 2 Croiseurs, 2 Destroyers, 1 barge de débarquement et 1 Puffer.

Armée Britannique : 24ème Brigade de la Garde - 3 bataillons d'infanterie

Armée Norvégienne : (éléments de la 6ème Division)

- 6ème Brigade - 3 bataillons d'infanterie

- 7ème Brigade - 2 bataillons d'infanterie

- 1 unité d'artillerie

Allemands

- 4 bataillons d'infanterie marine (Kriegsmarine) (ces unités n'appartiennent pas à une formation de plus haut niveau)

- 1er bataillon, Infanterie de Montagne des Carpathes (jaune) - 3 compagnies d'infanterie

- 2ème bataillon, Infanterie de Montagne des Carpathes (vert) - 3 compagnies d'infanterie

- 3ème bataillon, Infanterie de Montagne des Carpathes (rouge) - 3 compagnies d'infanterie

- 5 unités leurres

28.0 Planning des Renforts

Tour 2

Britanniques

1 unité de char, 2 unités d'artillerie

Tour 3

Français

- 27ème Demi-brigade, Chasseurs Alpins (bleu) : 3 bataillons d'infanterie

- 1ère Demi-Brigade de la Légion Etrangère (pourpre) : 2 bataillons d'infanterie

- 2 unités d'artillerie

- 2 unités de chars

Polonais

- 1ère Brigade : 4 bataillons d'infanterie

Tour 8

Allemands

Le bon de +4 PA débute ce tour



Combattants de Narvik

Britanniques à gauche

Tankistes français au centre

Polonais à droite

29.0 Points de Victoire

Alliés	PV
Unité terrestre allemande éliminée et pas remplacée dans le jeu	4
Unité allemande emprisonnée	2
Bataillon allié sorti par les bords nord ou sud de la carte (durant les tours 1 à 5 uniquement; pas applicable si une fin prématurée de partie a été déclenchée par un évènement aléatoire)	2
Narvik occupé par au moins une unité terrestre alliée à la fin de la partie	10
Hex 1918 occupé par au moins une unité terrestre alliée à la fin de la partie	5

Allemands	PV
Destroyer endommagé / coulé	3 / 6
Puffer endommagé / coulé	1 / 2
Barge débarquement endommagée/coulée	4 / 8
Croiseur endommagé / coulé	3 / 7
Navire amiral endommagé / coulé	5 / 10
Bataillon ou batterie allié emprisonné / éliminé	2 / 4
Unité de char alliée emprisonnée / éliminée	1 / 2
Hex de Base alliée désigné et capturé	5
Unité terrestre retournée à Hardstad ou éliminée lors d'un débarquement amphibie	2
Attaque navale ou d'artillerie alliée sur une position *	1
Attaque navale ou d'artillerie alliée sur Narvik *	2

* Bombardement naval ou par artillerie, ou unités navales ou d'artillerie participant à un assaut terrestre ou un débarquement amphibie contesté.

30.0 Table des Renforts Allemands

JD	Renforts / Remplacements
1	1 Remplacement
2	1 Remplacement
3	1 Remplacement
4	1 compagnie d'infanterie
5	1 compagnie de parachutistes
6	1 compagnie d'infanterie et une compagnie de parachutistes

La section 23.4 décrit la procédure pour déployer les remplacements et les renforts allemands. Les bataillons d'infanterie de marine allemands (KM) ne peuvent pas être remplacés. Les pions fournis avec le jeu représente une limite absolue du nombre de renforts qui peuvent être en jeu à n'importe quel moment.

31.0 Table des Redéploiements Britanniques

JD	Redéploiements
1	La 24ème Brigade de la Garde britannique et une unité d'artillerie (une seule fois)
2	La 24ème Brigade de la Garde britannique, une unité de chars et une unité d'artillerie (une seule fois)
3	La demi-brigade de la Légion Etrangère Française (une fois seulement)
4	2 unités de Destroyers *
5	Toutes les unités de Navire amiral et de croiseurs *
6	1 unité de croiseur

Les unités indiquées sont redéployées ailleurs en Norvège et sont retirées de la carte selon la section 23.3

* Reviennent sous la forme de renforts le tour suivant

Pour des raisons de droits d'auteur, la traduction des tables a été retirée. Veuillez vous reporter aux tables de la règle anglaise.