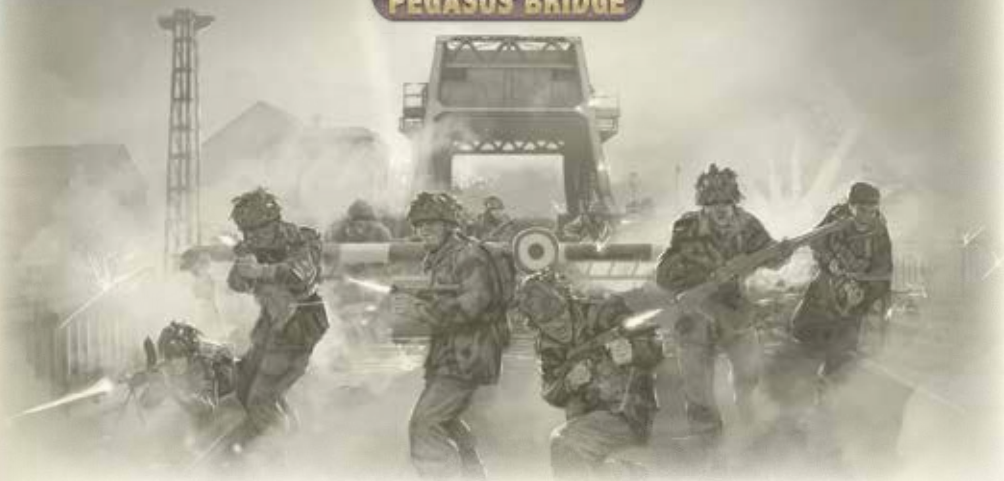


2E GM OPÉRATION COMMANDO

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.

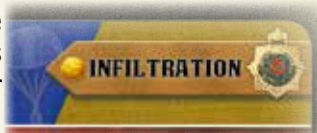


Défausse

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

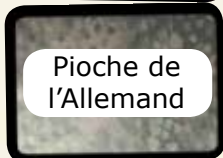
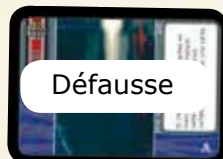
Les joueurs ne sont jamais « obligés » de jouer leurs cartes ou d'utiliser leurs jetons. Sur les grands Terrains notamment (Route, Containers abandonnés...), si l'Anglais estime qu'il aura affaire à trop forte partie, il peut décider à tout moment de mettre fin à l'Assaut, afin de conserver plus de cartes 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

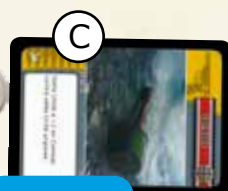
- A)** L'Allemand joue l'Unité **Patrouille** (valeur de Combat 2).
- B)** L'Anglais joue l'Unité **Sapeurs** (valeur de Combat 3).
- C)** L'Allemand joue l'Action de combat **Grenade** (« Votre Unité a +2 en Combat contre cette Unité anglaise. »). La valeur de Combat de sa Patrouille est maintenant 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.



Jetons de l'Allemand



Jetons de l'Anglais



$$3+1=4$$



$$2+2=4$$



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 Varaville. 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.