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.

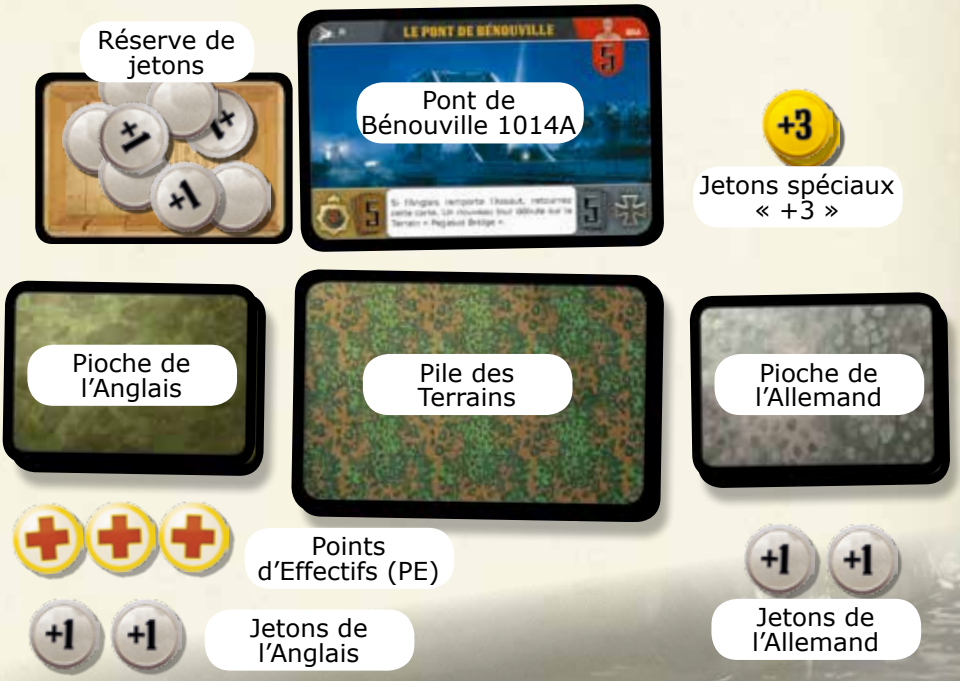
Mise en place
- Suivre les instructions des règles, sauf les étapes 3 et 6.
- deux jetons jaunes « +3 » sont placés à côté de la Réserve.

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.



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).

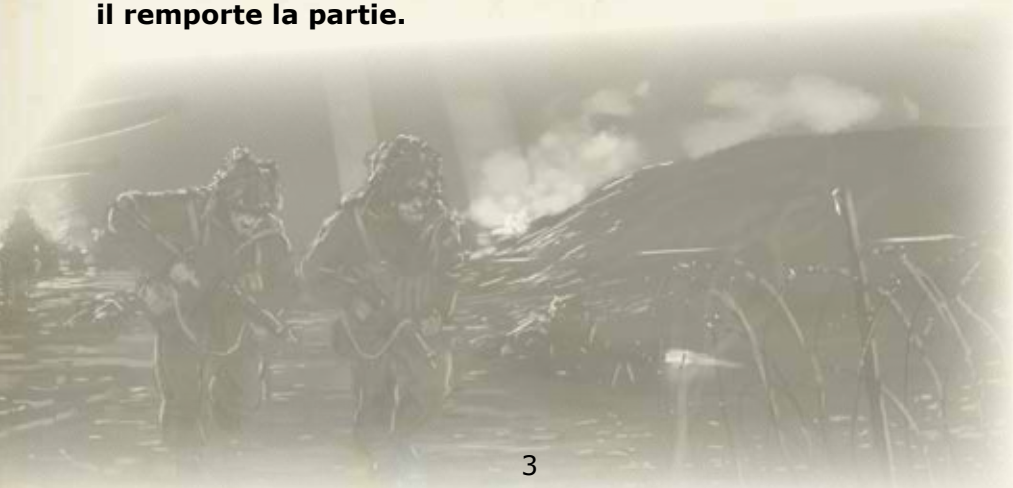
Le pont de Bénouville

- 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 influer 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 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 « 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 replacé 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 replacé 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), <u>en dernière position</u> (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. <u>Si l'Allemand oublie cette restriction</u> 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, <u>il passe sa Phase lors de ce tour</u> (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"

SPECIMEN

MEMORIAL PEGASUS