

DAY OF DAYS

The Invasion of Normandy 1944



Multi-Man Publishing

Game Designer

Lee Forester

Game Developer

Dean Essig

Series Designer

Dean Essig

Standard Combat Series

The Gamers
Quality Wargames Since 1988



Version Française V0.1a (juin 2019)

Standard Combat Series :

Day of Days

Version Française V0.1a (Juin 2019)

©2015. Multi-Man Publishing, LLC. ©2019 Multi-Man Publishing, LLC. pour la version française

Conception : Lee Forester

Développeur: Dean Essig

Recherche: : Carl Fung, Hans Kishel

ver 1.5 Réécriture: Dave Demko

Testeurs(euses), recherche supplémentaire, et testeurs(ses) additionnel(le)s:

Larry "Lehr" Davidson, Brian Devitt, Marc Guenette, Hans Korting, Vincent Lefavrais, Jim Pyle, Angela Sutton, Joseph Vanden Borre, François Vandermeulen et les Metropolitan Wargamers de New York (Mike Willner et Tom Zombek).

Traduction : Olivier Papon.

Relecture version française : Francine Labeyrie-Papon

Nous remercions tout particulièrement **Carl Fung** pour son travail remarquable sur l'ordre de bataille, les pions et les scénarios, **Hans Kishel** pour son travail sur la carte et **Jim Pyle** pour ses tests assidus et le développement du module pour *Vassal* (avec huit planches de pions!).

Introduction

Day of Days est un jeu de la série Standard Combat, à l'échelle de la compagnie, qui couvre les dix premiers jours du débarquement de Normandie (Opération Overlord). Le jeu propose au(x) joueur(s) Alliés de tenter d'atteindre les objectifs initiaux du jour J, dont la plupart, historiquement, ne l'ont pas été et pour le(s) joueur(s) Allemands, de tenter de rejeter les Alliés à la mer ou de les clore sur les plages.

Mise en place des cartes

Lors de la configuration du jeu, les cartes se chevauchent comme décrit : La carte A couvre une petite partie de la carte B, la carte B la carte C et la carte C couvre une petite partie de la carte D. Ceci est important pour les sections 1.11, 1.13b, 2.2a et 2.7.



Multi-Man Publishing

1.0 Règles générales

1.1 Séquences de tour de jeu

Phase de commandement interarmées (commence au tour 5)

Les Phases du Tour du joueur allié

- Météo (1.12)
- Renforts
 - Placement des renforts
 - Largages de parachutistes (2.1)
 - Débarquement (2.3)
- Road March (1.13)
- Mouvement
- Enlèvement des marqueurs DG (Toutes les unités)
- Tir de barrage allié (1.10, 1.11)
- Tir de barrage allemand (1.10)
- Combat
- Exploitation
- Ravitaillement (1.8)

Les Phases du Tour du joueur allemand

- Renforts (3.2)
- Road March
- Mouvement
- Combat
- Exploitation
- Ravitaillement (1.8)

1.2 Échelle

Chaque tour correspond à une demie journée (AM et PM), **à l'exception des deux premiers tours** qui représentent les parachutages et le débarquement. Chaque hexagone mesure environ 700 mètres. Les unités terrestres représentent principalement des compagnies avec quelques sections. La plupart des unités d'artillerie sont des bataillons.

1.3 Terrain

1.3a Types de terrain multiples.

Certains hexs ont plus d'un type de terrain. Dans ce cas:

(Mouvement) Utilisez le type avec le coût en PM le plus élevé, mais souvenez-vous que les routes, les sentiers et les voies de chemins de fer annulent les autres caractéristiques de terrain des unités qui les utilisent.

(Combat) Utilisez seulement le terrain le plus avantageux pour le défenseur. Si les caractéristiques de l'hex et côté d'hex s'appliquent à un combat, leurs effets sont cumulatifs.

(Tire de barrage) Utilisez le modificateur qui convient le mieux à la cible, à la différence que "Forêt" et "plage" ont priorité sur les autres types de terrain.

(Largages de parachutistes) Utilisez le terrain dans l'hex avec le plus mauvais modificateur de terrain pour l'unité larguée.

Dans tous les cas, les terrains de ville ont priorité sur tous les autres types de terrain.

1.3b collines.

Les effets de terrain en colline s'appliquent à tous les hexs surélevés incluant des graphiques de colline.

1.3c Restrictions d'exploitation.

Aucune unité en mouvement pendant une phase d'exploitation ne peut entrer dans un hex contenant du bocage léger ou épais. Les routes (quel que soit leur type), les voies de chemins de fer et les pistes n'annulent pas cette restriction.

1.3d Bocage et Cyclistes.

Utilisez les coûts de points de mouvement de moins de 8 MA pour les **unités à vélo** pour les deux types de bocage.

1.3e Terrain et Overruns.

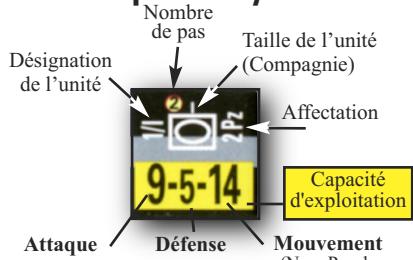
Les **Overruns** ne sont autorisés que dans les hexagones dégagés (**Clear**) ou Plage (**Beach**).

Exception: les hexagones contenant uniquement des unités d'artillerie non-fortifiées (y compris des mortiers et des canons d'infanterie) avec une force de défense imprimée de un (1) peuvent subir un **Overrun** conformément aux règles de base SCS, en ignorant les restrictions répertoriées dans le tableau des effets de terrain.

Toute unité empilée qui tente un **Overrun** sur un hex qui n'est pas qualifié termine son mouvement immédiatement et aucun **Overrun** n'a lieu.

Description et symbole d'Unité

Voir aussi tableau page 2 des règles SCS

Description et symbole d'Unité**Unité d'artillerie**

Infanterie	Voitures Blindées (planeur)	Canons Anti-Chars	Artilleries de planeur
Parachutiste	Aufklärungs (Reconnaissance)	Armes Anti-Chars	Artilleries sur blindée
Inf. de planeur	Chars / Panzer	Chars anti-Chars	Artilleries Côtieres
Inf. de blindée ou PG	Canons d'assaut	Panzerjäger (Blindes anti-Chars)	Mortiers
Bicyclette	Jagpanzer (Ger)	Abn PzJäger	Mortiers (aéroporté)
Assaut	StuG (Ger)	Anti-Aérien (Flak)	Mortiers (Planeur)
Commando	Chars Tigre (Ger)	Anti-Chars (aéroporté)	Mortiers sur blindé
Fusilier	Chars amphibies	Anti-aériens (aéroporté)	Roquettes (Nebelwerfer)
Mitrailleuse	Char du Génie (UK)	Génie	Roquettes sur blindé
Pilot	Canons d'infanterie	Blindé du Génie	
Ostlegionen (Légion de l'Est)	Chars Fléau	Génie (aéroporté)	
Ersatz	Borgward	Pionniers	
Recon. blindée	Marder	Pionniers (aéroporté)	
Moto	Positions Fortifiées	Artilleries	
Voiture Blindée	88 Canons de 88mm	Artilleries (Aéroporté)	

Marqueurs**1.4 Couleurs des pions d'unités**

Les unités allemandes sont les suivantes:

gris
(Wehrmacht)noir
(SS)bleu clair
(Luftwaffe)

Les unités alliées sont:

Olive
(US)Vert
(US
Airborne)Brun
(UK)Rouge
(UK
Airborne)Tan
(CAN)Rouge vif
(Commando
UK)Bleu ciel
(Français)Bleu dégradé
(Marine Alliée)

Certaines unités ont une ou des bande(s) de couleur(s) horizontale(s) pour aider à les identifier comme appartenant à une formation commune (voir 1.14, 2.6 et 3.4).

Les unités réduites ont un cadre épais de couleur claire autour du pion pour faciliter leur statut.

Les unités allemandes avec un petit drapeau français utilisent des équipements français.

La 6^{ème} division aéroportée britannique est identifiée par un point dégradé central blanc au lieu d'une bande.

1.5 Empilement

La limite d'empilement est de **trois unités**. Les joueurs ne peuvent pas déplacer volontairement des unités pour créer un sur-empilement. Les sur-empilements ne peuvent se produire qu'à la suite d'une retraite, de largages aériens ou de débarquement. Les unités en sur-empilement situées dans un hex peuvent se défendre

et attaquer. Toutes les unités d'un hex qui sont sur-empilées immédiatement après une retraite sont automatiquement désorganisées (1.7). Cet effet DG ne s'applique pas aux surcharges momentanées créées lors d'une retraite ou d'un mouvement; seulement à la fin de la phase ou de la retraite.

1.5a Les unités avec une capacité de mouvement de «na» ne comptent pas pour l'empilement.

1.6 Règles spéciales**1.6a Unités capables d'exploiter.**

Seules les unités à capacité d'exploitation peuvent mener un assaut de débordement.

Exception: tout empilement d'unités peut mener un **Overrun** sur un hexagone contenant uniquement des unités d'artillerie avec une valeur de défense égale à un. (Voir 1.3e.)

1.6b Les unités avec une valeur de mouvement de «na». Les unités avec une allocation de mouvement (MA) de «na» ne peuvent pas être en **Road March** ou se déplacer et sont détruites si elles sont forcées de battre en retraite.

1.7 Unités désorganisées (DG)



Les unités peuvent devenir DG suite à un résultat défavorable dû à un combat, tirs de barrages ou suite à un sur-empilement.

Unités qui sont DG...

- divise par deux leurs valeurs d'attaque, de barrage, de défense et de mouvement.
- perdre leur capacité d'exploitation.
- perdre leur ZOC.
- ne peut pas être en *Road March*.
- ne peut pas faire de tir de barrage sur des hexs non adjacents.

Même si les unités DG perdent leur ZOC, elles peuvent toujours attaquer des hexs dans lesquels elles auraient autrement eu une ZOC. Les marqueurs DG sont retirés de toutes les piles (des deux côtés) au cours de la phase de retrait des DG, **à condition qu'ils ne soient pas sur-empilés**. Tous les marqueurs DG dans des hexs sur-empilés restent en place.

Les fortifications (*Strongpoints*) ne sont jamais marquées DG.

1.8 Ravitaillement

À chaque tour, les unités doivent déterminer (conformément à la règle 12.1 de la règle SCS) si elles sont "approvisionnées".

La source d'approvisionnement doit être connectée à une route ou un chemin. Les unités pour être approvisionnées doivent se trouver au maximum à **5 hexs d'une route ou d'un sentier** connecté à une source d'approvisionnement. La ligne d'approvisionnement ne peut pas être tracée dans des hexs ou à travers des côtés d'hexs qui sont interdits à des unités qui ont une valeur de 8+ PM, à l'exception du dernier hexagone d'un tracé de ravitaillement (vous pouvez par exemple tracer à travers un hexagone de rivière (*River*) ou d'un escarpement (*Bluff*) dans un dernier hex adjacent). Les unités des armées américaines et celles du Commonwealth doivent, chacune de leur côté, utiliser leur propre ligne d'approvisionnement.

Effets de rupture de la ligne d'approvisionnement. Les unités en rupture de la ligne d'approvisionnement...

- ne peuvent pas attaquer, *Overrun* ou faire de tir de barrage.
- doivent diviser par deux leurs valeurs de défense et de mouvement.
- perdent leur capacité d'exploitation.
- perdent leur ZOC.
- ne peuvent pas être en *Road March*.

Les modificateurs du OOS (Out of Supply) sur l'allocation de mouvement et de la force de combat sont cumulatifs

avec ceux du DG.

Rédition. Toute unité empilée qui a déjà un marqueur "*OOS*" au début d'une phase de ravitaillement, et est également encerclée par des unités ennemis adjacentes, des EZOC et/ou des côtés d'hex impassables (indépendamment des unités amies), continue d'être "*OOS*" et doit lancer 1D6 pour savoir si elle se rend ou pas. **Sur un jet de 1-2 (1 si dans un hex de ville ou s'il y a une fortification)**, toutes les unités dans l'hex se rendent et sont éliminées. Sur n'importe quel autre résultat, la pile reste tout simplement en l'état.

Allemands. Les Allemands recherchent l'approvisionnement depuis n'importe quel hexagone de zone d'entrée qui n'est pas fermé (2.5).

Alliés (général). Trace depuis un hexagone de plage ou de route contrôlé adjacent à un hexagone de plage contrôlé qui n'est pas séparé de l'hex de plage par un côté d'hex d'un escarpement (*Bluff*).

Allié aéroporté (Airborne). Tracez à partir de n'importe quel marqueur DZ de la même division en utilisant les restrictions habituelles du traçage de la ligne de Ravitaillement détaillées ci-dessus. Les hexs de DZ occupés par des unités allemandes ne peuvent pas approvisionner. Les unités aéroportées peuvent également suivre normalement des hexs de plage.

1.9 Artillerie

Les unités de type arme (88mm, Mortiers, Artillerie, etc.) ainsi que les unités navales peuvent tirer sur des hexs qui ne leur sont pas adjacents. Pour des raisons de simplicité, ils sont tous appelés «artillerie». Pour exécuter un tir de barrage, une unité d'artillerie nécessite une unité amie activée adjacente à la cible pour repérage.

Les restrictions suivantes s'appliquent:



Les restrictions suivantes s'appliquent:

- Les unités d'artillerie avec une(des) bande(s) de couleur(s) ont besoin d'un observateur issu de leur propre formation ou d'un point fortifié.

• Les fortifications (*Strongpoint*) requièrent une fortification (*Strongpoint*) comme observateur.

• L'artillerie sans bande(s) de couleur(s) peut utiliser n'importe quelle unité amie activée ou une fortification (*Strongpoint*) comme observateur.

• Les unités d'artillerie activées peuvent elles-mêmes être observatrices pour leur tir.

• Les unités allemandes des 635^{ème} Ost, 12^{ème} LW Aufklärung et 7^{ème} bataillon

Sturm Assault peuvent repérer leur propre mortier ou leur IG, même si ces unités ne sont pas avec une bande et ne sont donc jamais activées (voir 1.14). Un Observateur ne doit pas nécessairement être adjacent aux éléments suivants:

- **Les unités sur une colline peuvent repérer jusqu'à 6 hexs.**

• Les fortifications peuvent repérer n'importe quel hexagone de plage situé dans un rayon de 4 hexagones. La portée est sur le pion (dans le point coloré). L'artillerie peut tirer à cette portée maximale (dans les hexagones, pas les MPs) et cette portée n'a aucun effet sur le score de barrage. Comptez la distance à partir de l'hex de l'unité en commençant par l'hex adjacent à l'artillerie.

Artillerie à code jaune. Certaines unités d'artillerie ont un code jaune à l'intérieur de leurs symboles. Ce sont des unités d'artillerie plus puissantes qui sont capables de générer plus de pertes.

1.10 Tir de barrage

Les unités d'artillerie de barrage ont une estimation et une portée de tir de barrage imprimées sur leur pion plutôt qu'un facteur d'attaque.

Une unité d'artillerie ne peut faire qu'un tir de barrage par tour à chaque phase de barrage.

Un hex cible peut être sous un **tir de barrage** par un **maximum de trois unités d'artillerie**, de forces navales, de fortifications et par deux frappes aériennes, mais tous doivent être déclarés comme tirants avant de résoudre les attaques.

L'artillerie peut faire un tir de barrage si elle est adjacente à une unité ennemie.

Important:

Pas plus de **TROIS** unités d'artillerie, de forces navales et de fortifications peuvent faire un tir de barrage sur un hex donné dans une seule phase.

1.10a Tir de Barrage.

Résoudre les tirs de barrage comme suit:

- Chaque artillerie, indépendamment, fait un tir de barrage à l'hex cible. N'ajoutez pas leurs résultats.
- Lancez 1D6 pour chaque barrage contre chaque hex cible. Modifiez ce résultat du D6 en fonction du tableau des effets de terrain. Si le résultat modifié est inférieur ou égal à l'indice de tir de l'unité qui a exécuté le tir, toutes les unités de l'hex cible sont DG et l'attaquant effectue un jet tueur (*Kill Roll*).

• Les DG supplémentaires n'ont pas d'effet sur une unité cible, si ce n'est que chaque DG génère un autre **Kill Roll**.

• Un résultat non modifié de 1 est toujours un résultat DG. Un résultat non modifié de 6 est toujours un échec.

• **Empilement:** en plus des modificateurs TEC, soustrayez 1 du jet de barrage pour chaque unité surempilée au-dessus de la limite d'empilement de 3 par hex.

Pour chaque résultat DG contre un hexagone, lancez un dé sous la forme d'un **Kill Roll** pour la pile (pas une fois par unité dans l'hex ciblé), modifié conformément au TEC.

Pour chaque **Kill Roll** réussi, le défenseur doit retourner une unité de deux pas de son choix sur son côté réduit.

S'il ne reste que des unités à un pas, le joueur propriétaire détruit une de ces unités à la place.

Kill Roll	(jet de # ou plus)
Code Jaune	4
88mm Allemand/Fortifications	5
Autres	6

Modificateur d'empilement:

Soustrayez -1 au résultat du **Kill Roll** s'il n'y a qu'une seule unité dans l'hex et si cette unité n'a pas d'allocation de mouvement (**na**).

Ajoutez +1 au résultat du **Kill Roll** pour chaque unité sur-empilée au-dessus de la limite d'empilement de 3 par hex.

Les fortifications doivent prendre d'abord les résultats des Kill Roll. Cela s'applique même s'il ne reste qu'un pas ou s'il y a d'autres unités à deux pas dans l'hex.

Notez que les fortifications ne peuvent pas réellement être marqués DG, mais un résultat qui aboutit à un DG autorise le **Kill Roll** normal contre l'hex.

1.10b Combat d'artillerie et combat au sol. Les unités d'artillerie utilisent leur facteur de défense pour la défense lors d'un combat au sol.

Ils n'ont pas de points d'attaque.

Dans le cas d'une exception à la règle SCS 7.2e, l'artillerie dotée d'une bande de mouvement jaune (uniquement) peut participer à des attaques ou avancer après combat.

1.11 frappes aériennes

À chaque tour à partir du tour 4, le joueur allié lance un jet de dé, pendant la phase de barrage, pour déterminer le nombre de frappes aériennes autorisées.



Lancez une fois pour le CW et une fois pour les US en utilisant le nombre de dés indiqué par la météo (1.12), en attribuant des frappes aériennes égales au nombre obtenu. Comme pour les tirs de barrages, plusieurs frappes aériennes contre un hexagone doivent être déclarées avant l'exécution des attaques. Les frappes aériennes sont des barrages d'artillerie codés en jaune qui n'ont pas besoin d'un observateur. Elles peuvent frapper n'importe où sur les cartes autorisées et ont un indice de barrage de 4. Les frappes aériennes américaines ne peuvent cibler que les hexagones des cartes A et B, tandis que les frappes aériennes anglaises ne peuvent cibler que les hexagones des cartes C et D.

Important: pas plus de **DEUX** frappes aériennes ne peuvent être utilisées contre un hex donné dans une même phase. Ceci s'ajoute à tous les barrages d'artillerie, de forces navales et de fortification établis contre l'hex (1.10).

1.12 Météo



À partir du tour 4 et les suivants, lancez un jet de 1D6 pour la météo.

Jet	Résultat / effets
1 ou moins	Légèrement nuageux 3D6 pour le nombre de frappes aériennes
2-4	Nuageux 2D6 pour le nombre de frappes aériennes
5-6	Très nuageux 1D6 pour le nombre de frappes aériennes <i>Pas de repérage aérien pour les tirs de la Marine.</i>

DRM: Aux tours 17 à 22, appliquez un modificateur de -3 au résultat du jet de dé.

1.13 Road March

Au cours de la phase de **Road March**, un joueur peut exécuter une **Road March** avec n'importe laquelle de ses unités qualifiées.

1.13a Qualifications.

Pour se qualifier pour l'action de **Road March**, une unité doit remplir chacun des objectifs suivants:

- L'unité doit être dans un hex de route ou de sentier.
- L'unité ne peut pas être DG ou en rupture de stock (*Out Of Stock*).

• L'unité ne peut pas commencer empilée. **Exception:** les unités qui sont dans une pile qui viennent d'un hexagone d'entrée ou d'un hexagone de plage.

• L'unité ne peut pas commencer si elle se trouve à distance de 3 hexs d'une unité ennemie (de quelque nature ou statut que ce soit).

Compter les hexs - le terrain n'affecte pas cette distance. Les unités doivent exécuter et terminer individuellement la phase de **Road March** et ne peuvent jamais se cumuler avec d'autres unités à aucun moment. **Exception:** Ignorez toutes les unités amies avec une MA de «na» à toutes fins utiles lors de l'exécution de la phase de **Road March**.

Les unités avec un facteur de mouvement égal à zéro peuvent effectuer une **Road March**; les unités avec une MA de «na» ne peuvent pas.

1.13b Procédure.

Déplacez vos unités sur n'importe quelle distance le long des routes et des sentiers reliés.

Les unités doivent s'arrêter lorsque:

- a) Le joueur se rend à l'endroit où il souhaite aller.
- b) L'unité pénètre dans un hex adjacent à une autre unité amie bloquant la route (puisque elle ne peut pas s'empiler pendant la **Road March**, elle doit s'arrêter).
- c) L'unité entre une nouvelle feuille de carte.

Les unités peuvent se déplacer normalement dans la phase de mouvement habituelle suivant la phase de **Road March**.

1.13c Restrictions. Une unité en phase de **Road March** ne peut pas entrer dans un hex adjacent à une unité ennemie, que l'unité ennemie ait ou non une ZOC. Les unités amies n'annulent pas cette restriction. Une unité en phase de **Road March** ne peut pas se déplacer dans un hex qui ne suit pas une route ou un sentier contigu. Une unité en phase de **Road March** ne peut pas entrer dans un hex où elle serait, à cet instant, en rupture de stock.

1.13d Le 6 juin. En raison de la surprise et de la grande dispersion des parachutistes américains, les unités allemandes ne peuvent activer la phase de **Road March** lors du tour 3 sur la carte A

Si vous utilisez l'option Emplacement libre de la DZ (2.2) et que toutes les DZ américaines se trouvent sur une carte (A ou B), cette restriction s'applique à cette carte.

The Gamers, Inc.

1.14 Points de commandement et activations

La situation du commandement et des approvisionnements était chaotique pour les deux protagonistes: Les Alliés devaient gérer la lourde logistique du débarquement, de l'arrivée des renforts et des ravitaillements, tandis que les Allemands étaient constamment harcelés par la puissance aérienne alliée et par les hésitations et l'absence de coordination du commandement.



1.14a Pour fonctionner normalement, les unités doivent être dans une formation qui a été **activée**. Chaque formation a son propre marqueur pour valider son activation. L'élément identifiant l'appartenance de l'unité à une formation est la(les) bande(s) de couleur(s) se trouvant horizontalement sur le pion. Placez les marqueurs pour les formations activées à un endroit évident afin que tous les joueurs sachent quelles formations sont activées et quelles formations ne le sont pas.

1.14b Chaque joueur reçoit un nombre de points de commandement (**CPs**) conformément au tableau des points de commandement (Page 49). Tous les CPs doivent être attribués à des formations conformément aux règles ci-dessous et ne peuvent être utilisés que pour des formations de même nationalité (américaine, du Commonwealth, allemande).

Voir également 1.14d *Opérations du Corps*.

Toutes les formations des deux camps sont considérées comme activées tous les tours du 6 juin (tours 1 à 4).

Au cours de la phase de commandement conjoint commençant au tour 5, chaque joueur (en commençant par les alliés) décide des formations à activer.

Tous les CPs doivent être attribués à ce stade et ne peuvent pas être sauvagardés pour des tours ultérieurs. Les CPs inutilisés sont perdus. Activer toute formation que le joueur souhaite utiliser lors du prochain tour coûte 1 CP.

Certaines formations allemandes ont un coût d'activation de 2 CPs: il s'agit de la 2^{ème} SS, 12^{ème} SS, 17^{ème} SS, 2^{ème} Pz, 21^{ème} Pz et la Pz Lehr.

Les unités des formations activées remplissent normalement toutes les fonctions du jeu.

Les unités **non activées** peuvent se déplacer et faire des tirs de barrage normalement mais elles ne peuvent pas:

- attaquer ou exécuter un *Overrun* de quelque façon que ce soit.
- passer directement d'une EZOC à une autre EZOC
- être observateur pour des barrages.
- se déplacer pendant l'exploitation.

1.14c Unités sans bandes d'identifications.

Les unités sans bandes de couleurs n'ont pas de marqueur d'activation, elles seront activées si elle sont empilées avec des formations avec bande(s) d'identification(s) qui elles-mêmes sont activées et non blindées de manières suivantes:

- Si des unités sans bandes de couleurs commencent la phase de mouvement amie empilée avec une unité activée éligible, elles peuvent passer d'une EZOC à une autre en même temps que l'unité activée tant qu'elles restent empilées. Elles peuvent également exécuter un *Overrun* si les unités avec lesquelles elles sont empilées peuvent également le faire.
- Les unités sans bandes de couleurs peuvent attaquer pendant la phase de combat à condition qu'au moins une unité activée éligible soit incluse dans l'attaque.
- L'artillerie sans bandes de couleurs peut tirer sur toute cible repérée par toute unité activée éligible, y compris les formations blindées et Panzer.

Les unités sans bandes de couleurs ne peuvent pas bouger pendant la phase d'exploitation. Elles avancent normalement après le combat.

Note du concepteur: les unités sans bandes de couleurs sont des unités de soutien qui ont été divisées en unités d'infanterie de ligne.

L'artillerie sans bande de couleur est très flexible; Les unités blindées sans bande de couleur n'ont pas la même doctrine et le même entraînement que les formations blindées et sont donc limitées à un rôle de soutien.

1.14d Opérations du Corps.

Le joueur américain reçoit deux séries distinctes de CPs, une pour le V Corps et une pour le VII Corps.

Toute unité de parachutiste qui se pose ou a son marqueur DZ sur la carte B fait partie du V^{ème} corps; les unités qui se pose ou ont leurs marqueurs DZ sur la carte A font partie du VII^{ème} Corps. Le V^{ème} Corps et le VII^{ème} Corps sont reliés lorsqu'ils peuvent tracer un chemin d'hexs de route reliant les plages d'Omaha à celles d'Utah, sans unités ennemis ni EZOC. **Lorsqu'ils sont reliés, les deux Corps partagent un lot com-**

mun de CPs répertoriés dans la table des points de commandement à la colonne "Les 2 Corps reliés" (Linked Corps). Si ce chemin devait être "coupé" plus tard, la scission originale réapparaîtrait et chaque Corps utiliserait à nouveau ses propres CPs. Ce point de règle peut être activée ou désactivée aussi souvent que la liaison routière change de main.

Note du concepteur: Les planificateurs américains étaient déterminés à prendre Carentan pour relier les deux plages américaines. Le(s) joueur(s) américain(s) devra(ont) de même faire de Carentan une priorité absolue.

1.14e Fortifications et Frappes aériennes.

Les **fortifications** sont toujours activées et peuvent s'auto-repérer pour les tirs de barrages.

Les **frappes aériennes** peuvent toujours être utilisées librement et ne sont pas limitées par les règles d'activation.

2.0 Règles spéciales alliées

2.1 Zones de largage

Pour simplifier, «DZ» (*Drop Zone*) est utilisé dans ces règles pour désigner les marqueurs DZ ainsi que les marqueurs DZ/LZ. Les règles énumérant «DZ/LZ» s'appliquent uniquement à ces marqueurs. Les scénarios commençant au tour 1 listent les hexs des marqueurs DZ (qui sont également imprimés sur ces marqueurs). Sauf si vous utilisez un placement libre (voir 2.2 ci-dessous), placez simplement ces marqueurs dans leurs hexs correspondants.

2.1a Les marqueurs DZ.



Ceux-ci sont utilisées pour afficher les zones prévues de largage des parachutistes et d'atterrissement des planeurs. Ils ne peuvent pas être déplacés ou détruits. Chaque division aéroportée possède un certain nombre de marqueurs de zone de largage plus un marqueur de zone d'atterrissement supplémentaire destiné à toutes les unités de planeurs de la division. Les unités ne peuvent être placées que sur le marqueur DZ indiqué dans l'ordre d'arrivée.

2.1b Procédure de largage aérien. Les largages aériens américains en Normandie ont été chaotiques, et de nombreuses unités se sont retrouvées à plusieurs kilomètres des lieux prévus.

Test de perte ou non du largage sur zone :

Pour tous les largages aériens américains au tour 1, lancez 1D6 pour chaque unité américaine aéroportée et de planeur. Sur un résultat de jet de 1, elle se pose normalement. Sur un résultat de jet de 2 à 4, elle se pose mais subit une perte de pas automatique, en plus de toute perte de pas subie lors de l'atterrissement. Sur un jet de 5-6, elle est dispersée, subit une perte de pas et arrivera au tour 4 pendant la phase de renfort.

Au tour 4, placez les unités dispersées à la phase de renfort, soit empilées avec ou adjacentes à toute unité non dispersée de son régiment, soit dans sa zone de division ou soit sur un marqueur DZ/LZ. Les renforts dispersés qui arrivent n'ont pas à faire de test de jet de D6 pour la perte de largage aérien.

Concrétisation de la dispersion des



unités : Placez les unités américaines et toutes les unités du Commonwealth qui atterrissent sur le marqueur de zone approprié, puis lancez de 1D6 pour la direction en utilisant le diagramme de dispersion (*Scatter Diagram*) et un autre lancé de 1D6 pour la distance (soustrayez 1 du résultat du jet de distance afin que le résultat de 0 soit possible). L'unité se pose à autant d'hexagones distants de la DZ dans la direction déterminée.

Exception: les unités qui se posent avec un planeur peuvent ajuster l'hex d'atterrissement final d'un hex dans la direction souhaitée avant de rechercher les pertes. Une fois que l'unité est dans son hex final, lancez un dé pour les pertes de largage aérien en vous basant sur le tableau des effets de terrain. Si le résultat pour cette unité est inférieur ou égal au nombre inscrit sur le TEC, l'unité subit une perte de pas. Appliquez un -2 DRM si l'hex d'atterrissement est dans une ZOC allemande. Si l'unité atterrit sur une unité allemande, ne lancez pas de dé pour les pertes. Il prend automatiquement un pas de perte et atterrit dans tout hexagone adjacent à cette unité allemande qui ne contient également aucune unité allemande (choix du joueur qui atterrit). Toute unité qui atterrit dans un hexagone de mer est automatiquement éliminée.

2.1c après l'atterrissement. À l'exception des tours 1 et 2 (voir 2.3c), les unités aéroportées fonctionnent normalement au tour où elles atterrissent.

2.1d Zones de largage initiales.

Aux tours 1 à 4, les unités aéroportées doivent rester à moins de 5 hexs d'un marqueur de zone de leur division et, si elles sont distantes de plus de 5 hexs, quelle que soit la raison, doivent se déplacer aussi vite que possible pour remplir cette condition.

De plus, toutes les unités aéroportées américaines à l'ouest de la rivière Merderet doivent se déplacer dans les 5 hexs des deux ponts la traversant et y rester (A45.26 et A40.24).

Exception: n'appliquez pas la restriction "Rivière Merderet" lors de l'utilisation de l'option "*Placement libre des DZ* (2.2)".

2.1e Les Pilotes.

Les Compagnies de pilotes lors de l'impact au sol n'ont pas besoin de faire un jet de perte de largage aérien. Le joueur allié les place simplement dans ou à proximité de leur zone de jeu dans des hexs occupés par des non-Allemands.

Si de tels hexagones n'existent pas, ils sont détruits.

2.1f Les traînards.

Au tour 5 pendant la phase de largage aérien, lancez un seul dé pour chaque régiment aéroporté américain (6 au total). Le joueur américain peut ajouter le nombre obtenus au pas pour chaque régiment aux unités d'infanterie aéroportées réduites. Cela représente les retardataires qui ont été largués à des kilomètres de leur DZ désignée.

Si le nombre obtenu est supérieur au nombre d'unités réduites sur la carte de ce régiment, tous les pas obtenus sont perdus.

Au tour 7, lancez un dé pour chaque division US Airborne (82^{ème}, 101^{ème}) et ajoutez le nombre de pas obtenus pour chaque division comme ci-dessus.

2.2 Placement libre des DZs (facultatif)

Les joueurs peuvent décider d'autoriser le joueur allié à localiser sa DZ comme il le souhaite au début de la partie. Cela peut permettre aux joueurs d'explorer différentes approches pour atteindre leurs objectifs du Jour-J.

2.2a Emplacement des marqueurs DZs.

Lors de la préparation, le joueur allié peut placer des marqueurs DZs n'importe où sur la carte, sur n'importe quel

type de terrain, avec les restrictions suivantes.

1) Toutes les DZs d'une division donnée doivent se situer à 10 hexs ou plus dans un hex commun.

2) Les marqueurs DZs ne peuvent pas être adjacents à ou placés dans le même hex que d'autres marqueurs DZs.

3) Les zones de largage américaines ne peuvent être placées que sur les cartes A et B, tandis que les zones de largage du Commonwealth ne peuvent être placées que sur les cartes C et D. Une fois placées, les hexs des marqueurs de zone DZ ne peuvent plus être modifiés.

2.2b Arrivée.

Toutes les unités aéroportées alliées sont placées comme indiqué dans l'ordre d'arrivée (les unités aéroportées qui débarquent sur les plages se posent sur la même carte que la majorité de leurs DZ).

Cette variante ne modifie pas les unités de la DZ; cela permet simplement au joueur de définir des placements différents des DZs.

2.3 Débarquements

Comme il sied à un jeu couvrant l'invasion du jour J, il existe un certain nombre de règles spéciales pour la réalisation des premiers débarquements sur les plages.

Le débarquement s'effectue en trois vagues, les deux premières fonctionnant comme des mini-tours.

2.3a Bombardement préliminaire.

Au cours de la phase de bombardement préliminaire du tour 1, le joueur allié effectue un bombardement préliminaire spécial en utilisant ses unités navales et toutes les frappes aériennes disponibles. Ces attaques ne peuvent cibler que des hexagones contenant une fortification ou une autre unité avec une autorisation de mouvement «na».

Nombres de frappes aériennes disponibles (représentant des bombardiers) :

Carte A: 10

Carte B: 10

Cartes C – D: 10

En raison de la faible couverture nuageuse, chaque groupe de 10 doit vérifier s'il respecte les ordres et accomplit sa mission normalement.

Sur un résultat de jet de 1D6 de 1-3, il mène des frappes aériennes normalement.

Sur un résultat de jet de 1D6 de 4-6, il reste au-dessus des nuages et dépose ses munitions sans danger au-delà des plages (aucune frappe aérienne réelle ne se produit).

The Gamers, Inc.

2.3b Procédure de débarquement.

Les unités alliées devant débarquer se placent dans l'ordre d'arrivée.

Placez ces unités dans l'hexagone de plage de la zone définie. Ce placement ne coûte aucun MPs.

Si seule la plage elle-même est répertoriée (par exemple, Omaha, Gold), ils peuvent être placés dans n'importe quel hexagone de cette plage.

Pour les vagues 1 et 2 (W1, W2), déterminez aléatoirement l'hex exact que chaque unité doit débarquer en lançant un dé s'il y a plus d'un hexagone pour la plage requise. Débarquez dans l'hex contenant le petit dé montrant le nombre obtenu.

Pour la vague 3 et tous les débarquements suivants, le joueur allié peut placer ses unités dans tout hexagone souhaité dans la zone de plage indiquée. Il peut, également s'il le souhaite, retarder le débarquement de ses unités (**PAS pour les vagues 1 et 2; ces unités doivent débarquer comme prévu!**). Les unités peuvent être placées dans des hexs (ou seront) sur-empilées, mais doivent être réparties, si possible, de manière à ce qu'aucun hex de plage ne soit sur-empilé.

Si cela n'est pas possible, chaque hexagone doit avoir le moins d'empilement possible. Ainsi, tous les hexs doivent avoir au moins 3 unités avant qu'un 4^{ème} puisse être placé dans un hexagone de plage, et toutes les unités doivent avoir au moins 4 unités par hex de débarquement avant qu'un 5^{ème} puisse être placé, etc.

2.3c Vagues 1 et 2.

Pour représenter les opérations de débarquement hautement planifiées, les tours 1 et 2 représentent les deux premières des trois vagues d'invasion du 6 juin.

Ces tours utilisent une séquence de jeu spéciale.

- **Largages des unités aéroportées**

(Tour 1 seulement)

- **Bombardement préliminaire**

(Tour 1 seulement)

- **Débarquements**

- **Tirs de barrage allemands**

- **Mouvement allié**

- **Tirs de barrage Alliés**

- **Combats Alliés**

Pendant les tours 1 et 2, seules les unités alliées qui ont débarqué sur les plages (et non pas les unités aéroportées) peuvent se déplacer, mener des **Overruns**, attaquer ou être la cible de tirs de barrages allemands. Les unités navales ne peuvent pas faire de barrage, à l'exception des unités DE et DD qui

peuvent le faire au tour 2. Les unités alliées ne peuvent se déplacer que d'1 hex pendant la phase de mouvement sur ces deux tours. Ils peuvent avancer normalement après le combat. Les seules actions allemandes dans ces deux tours sont les tirs de barrages effectués dans la phase de barrage allemande. Tour 3, qui inclut la 3^{ème} vague de débarquement, est un tour complet du jeu. Utilisez la séquence de jeu normale.

2.3d Omaha.

La mer agitée était dévastatrice pour les véhicules lourds sur Omaha Beach. Quand une compagnie de chars DD débarque sur Omaha Beach, lancez immédiatement un test de jet de 1D6 :

- 1-3 elle débarque normalement,
 - 4-6 elle coule et est éliminée.
- Chaque unité d'artillerie à code jaune qui débarque à Omaha Beach aux vagues 1 et 2 doit également faire un test de jet de 1D6 :
- 1-2 elle débarque normalement,
 - 3-6 elle est éliminée (elles étaient transportées par des DUKW qui ont coulé à cause des vagues).

2.3e plage d'Utah.

Le débarquement historique à Utah Beach s'est considérablement écarter des objectifs réels.

Cela peut se reproduire dans le jeu.

Au début de la phase de débarquement du tour 1, lancez 1D6.

Sur un résultat de 1 à 3, utilisez les hexagones de plage prévus pour l'Utah (Tare Green et Oncle Red).

Sur un résultat de 4-6, utilisez les plages historiques résultant de la dérive (Victor).

Les hexs de plage sélectionnés par jet de 1D6 seront utilisés pour tous les débarquements suivants à Utah.

Seules les plages réellement utilisées peuvent compter comme source d'approvisionnement.

Notez que si "Victor" est sélectionné, le joueur a le choix des hexs où il doit débarquer; il n'y a pas de jet de dé pour déterminer l'hex de débarquement comme sur les autres plages pendant les vagues 1 et 2.

2.3f Pointe-du-Hoc.

En raison des préparations spéciales effectuées, les Rangers US peuvent débarquer à la Pointe-du-Hoc (B62.21) même s'il n'y a pas d'hex de plage.

La Pointe du Hoc approvisionne les unités de Rangers tant qu'elle n'est pas occupée par les Allemands.

L'artillerie allemande de B61.21 ne peut pas tirer avant le tour 2.

Au tour 2, une fois que les Rangers se trouvent à la Pointe-du-Hoc, lancez 1D6 pour chaque unité allemande en B61.21:

- 1-2 L'unité reste à pleine puissance.
- 3-4 L'unité reste mais est retournée sur son côté réduit.
- 5-6 L'unité est éliminée... elle ne s'y était jamais trouvée.

2.4 Unités navales

 Le soutien des tirs d'armes navales a joué un rôle crucial dans le succès du débarquement allié ainsi que dans les progrès ultérieurs des Alliés vers l'intérieur des terres.

2.4a Les unités navales ne peuvent pas bouger.

2.4b Les unités navales ne peuvent pas être ciblées par des tirs de barrage.

2.4c Les unités navales peuvent tirer sur des hexagones contenant une fortification ou toute autre unité avec une allocation de mouvement de «na» sans avoir besoin d'un observateur.

2.4d Toute unité alliée activée peut être un observateur pour les unités navales.

2.4e Détection aérienne. Les unités de marine CA et BB alliées peuvent tirer dans n'importe quel hex cible situé à sa portée pendant les tours grâce à l'observation aérienne avec un ciel légèrement nuageux ou nuageux.

2.5 Occupation des hexagones de la zone d'entrée des renforts allemands

Les unités alliées peuvent sortir des hexs de la zone d'entrée allemande au coût de 1 PM.

Si un bataillon d'infanterie allié (3 C^{ies} d'infanterie et 1^{re} de mortiers, toutes de la même formation) sort par un seul hex de zone d'entrée, il sera fermé.

Tant que cet hex est capable de tracer un ravitaillement depuis une source de ravitaillement alliée, aucune unité allemande ne peut entrer sur la carte depuis cet hex. Selon le scénario, le joueur allié marquera des PV pour les hexagones avec imprimé un VP et qui seront fermés jusqu'à la fin de la partie. Contrôler un hexagone de zone de saisie ne suffit pas pour gagner les PV. Les unités sorties ne peuvent pas revenir.

Placez les unités alliées sorties hors de la carte adjacentes à l'hex de zone d'entrée pour rappeler que l'hex de zone d'entrée est fermé si celui-ci est ravitaillé.

2.6 Coordination des formations alliées

À partir du tour 4, les unités de formations différentes (marquées par des bandes de couleur) ne peuvent pas se déplacer ensemble, attaquer ensemble ou mettre fin à leurs mouvements empilées ensemble. Les unités de différentes formations trouvées empilées à la fin d'une phase d'exploitation sont automatiquement DG.

2.7 frontière de l'armée

Les unités alliées doivent terminer chaque phase de mouvement et d'exploitation dans les zones désignées: Carte A ou B pour la 1^{re} Armée (US) Carte C ou D de la 2^{me} Armée (CW). Notez que le 987^{ème} Bataillon d'artillerie US est rattaché à la 2^{me} Armée et est traité comme une unité du CW à toutes fins utiles. Les unités qui ne terminent pas leurs phases de mouvement ou d'exploitation dans leur propre zone sont éliminées.

2.8 Percée suite à un barrage

Si des tirs de barrages alliés (artillerie, aérienne ou navale) entraînent l'élimination de toutes les unités allemandes d'un hex donné, les unités alliées adjacentes à cet hex peuvent «attaquer» cet hex pendant la phase de combat. De telles unités ne peuvent participer à aucune autre attaque. Ne faites pas de jet D6, avancez simplement jusqu'à 3 unités de combat participantes dans l'hex vide.

2.9 Connexions aux plages

À partir du tour 7, chaque hexagone de plage est considéré comme ayant une route qui la relie à tout hexagone de plage et de route adjacent qui est sur un terrain dégagé et non séparé par un côté d'hex d'escarpement (*Bluff*).

3.0 RÈGLES SPÉCIALES POUR LES ALLEMANDS

3.1 Barrages de 88mm et de fortifications

Les canons allemands de 88 mm et les fortifications présentent les avantages suivants lors du tir de barrages:

A) Leur **Kill Roll** réussit passe de 5 à 6 au lieu de 6.

B) Le joueur allemand peut choisir l'unité cible pour prendre le pas de perte, par opposition au cas normal où le joueur cible choisit parmi ses propres unités. Une cible "1 pas" peut être sélectionnée librement.

Ces deux cas spéciaux s'appliquent uniquement à la résolution de barrage et n'ont aucun effet sur les combats réguliers dans lesquels ces unités pourraient être impliquées.

3.2 L'entrée des renforts

Les renforts allemands entrant dans des zones ayant plusieurs hexs attribués peuvent entrer en utilisant n'importe quel hexagone éligible dans la combinaison souhaitée par le joueur allemand. Le joueur allemand peut également déplacer l'entrée de ses renforts jusqu'à trois zones dans le sens des aiguilles d'une montre ou dans le sens inverse des aiguilles d'une montre en suivant cette règle. Notez que le décalage est effectué par lettre de zone d'entrée et non par hex. Ainsi, même si une zone de saisie permet une entrée dans plusieurs hexs, elle compte quand même comme telle à cette fin. À chaque tour, le joueur allemand tarde les unités, il peut changer de zone.

Toutes les unités d'un groupe donné de renforts doivent être déplacées ensemble (pas de sélection complaisante ici). Placez littéralement le groupe de renforcement le long du bord de la carte en face de la nouvelle zone d'entrée en attendant le prochain tour. Lorsque ce tour arrive, le joueur peut soit: faire en sorte que les unités arrivent dans cette nouvelle zone d'entrée OU les déplacer d'une zone supplémentaire dans la même direction que celle où elles se trouvaient auparavant. Une fois déplacés, les renforts ne peuvent plus revenir en arrière ni rester en place. Ils doivent soit entrer sur la carte, soit se déplacer plus loin dans la même direction. Pour que tout soit clair, les unités doivent être affichées le long de l'extérieur de la carte afin que le joueur allié puisse voir ses points d'entrée potentiels.

3.3 Fortifications/WN

Il s'agit de WN (Widerstandsnest qui signifie «nid de résistance») et d'autres œuvres représentant le réseau de bunkers et de positions renforcées que les Allemands ont construites pour défendre les plages de Normandie.

3.3a Un pion de fortification doit subir toutes les pertes résultant d'un tir de barrages ou de combat, avant toute autre unité se trouvant dans même hex.

Ceci ne s'applique pas aux pertes dues aux retraites (règle 9.2 de la SCS)

3.3b Les points forts exercent des ZOC dans tous les hexs adjacents, quel que soit le terrain.

3.3c Les unités empilées avec les fortifications ne gagnent aucun bonus défensif pour le terrain situé dans leur hex, que ce soit pour un combat ou un tir de barrage.

3.3d Les fortifications ne peuvent pas être marquées "DG", mais un jet D6 qui aurait autrement infligé un DG permet de lancer un Jet tueur (**Kill Roll**) régulier contre l'hex.

3.4 Coordination des Divisions allemandes

Les unités de Divisions Panzer ou Panzer Grenadier allemandes (2SS, 12SS, 17SS, 2Pz, 21Pz, Pz Lehr) ne peuvent pas empiler ou attaquer avec d'autres unités de Divisions Panzer ou Panzer Grenadier. Les unités de différentes Divisions Pz ou PG trouvées empilées à la fin d'une phase de mouvement ou d'exploitation sont automatiquement DG.

Note du concepteur: les Allemands étaient très aptes à former et à regrouper les Kampfgruppen (Groupe de combat) et à assurer la coordination entre diverses formations d'infanterie. Cependant, les plus grandes divisions ne se sont jamais mêlées entre elles. Le joueur allemand est encouragé à faire tout son possible pour garder les unités des Divisions ensemble, mais jamais au prix de ne pas combler les trous dans la ligne de front!

4.0 VICTOIRE

Sauf indication contraire dans le scénario, utilisez les conditions de victoire suivantes, qui mesurent les progrès des Alliés par rapport à leurs réalisations historiques (considérées comme référence pour ce jeu). Les Alliés reçoivent des points de victoire (PV) pour l'occupation d'hexs de PV à la fin du scénario. Chaque hexagone de VP compte pour 1 VP. Sur la carte A, les Alliés ont plusieurs hexagones d'entrée allemands marqués pour les PV. Ceux-ci doivent être occupés et ravitaillés (comme indiqué en 2.5) pour gagner le point de victoire. De plus, les Américains gagnent 1 PV pour chacune des Formations listées qui sortent de la carte A de la zone d'entrée C et/ou D:

Une division d'infanterie entière (4^{ème}, 9^{ème} ou 90^{ème}).

Une division aéroportée entière (82^{ème} ou 101^{ème}).

Seuls 2 PV au maximum peuvent être attribués: un pour une division d'infanterie et un pour une division aéroportée.

«Entière» signifie que toutes les unités de cette formation sont sorties via les zones d'entrée C et/ou D.

Les unités éliminées sont ignorées.

Au moins un hex d'entrée de C ou D doit être fermé et ravitaillé à la fin du jeu pour obtenir ces PVs.

À la fin du tour 22, les Alliés perdent 1 PV pour chaque carte en jeu ayant au moins un compteur WN restant.

Cartes En jeu	Alliés total de points de victoire		
1	0-4	5	6+
2	0-8	9-11	12+
4	0-17	18-22	23+

Allemands... ex-aquo Alliés...
... sont victorieux.

Note du traducteur : Les abréviations des unités sont laissées volontairement en version originale pour qu'elles puissent correspondre à celles indiquées sur les pions. (-1 step = moins un pas).

5.0 SCÉNARIOS DAY OF DAYS

5.1 CAMPAGNE OVERLORD

La campagne principale des premières vagues et opérations aéroportées du 6 juin 1944 à la fin de la journée du 15 juin 1944.

Premier tour : 1

Dernier tour : 22

Longueur : 22 tours

Forces Alliées:

Placements des unités:

- A41.27: 82 Abn (DZ N)
A45.21: 82 Abn (LZ O)
A46.21: 82 Abn (DZ O)
A47.28: 82 Abn (DZ T)
A42.18: 82 Abn (LZ W)
A47.15: 101 Abn (DZ A)
A41.15: 101 Abn (DZ C)
A36.13: 101 Abn (DZ D)
A39.15: 101 Abn (LZ E)
A62.10: TF A (Tuscaloosa CA)
A59.09: TF A (Quincy CA)
A56.07: TF A (Nevada BB)
A52.04: TF A (DD34/17 DD)
A50.03: TF A (DD20/10 DD)
A44.01: TF A (Hwk+Ent CA)

■ Les cartes A et B se divisent ici pour d'autres scénarios

- B62.09: TF C (Texas BB)
B62.08: TF C (Bel+Gla CL)
B62.06: TF C (DD35/18 DD)
B62.05: WTF (Augusta CA)
B61.04: TF C (DD36/18 DD)
B60.01: TF C (Arkansas BB)

■ Les cartes B et C se divisent ici pour d'autres scénarios

- C60.32: TF C (FF GL+Mo CL)
C58.22: TF K (Ajq+Arg CL)
C58.19: TF K (Emr+Orn CL)
C58.10: TF K (8 Flot DD)
C58.08: TF K (21 Flot DE)
C58.06: TF K (25 Flot DD)
C58.04: TF K (Blf+Dia CL)
D57.34: TF E (27 Flot DD)
D57.32: TF E (1 Flot DE)
D57.30: TF E (26 Flot DD)
D49.16: TF D (Are+Dan CL)
D49.15: TF D (23 Flot DD)
D49.14: TF D (1 Flot DE)
D48.13: TF D (26 Flot DD)
D48.12: TF D (Fro+Drg CA)
D47.10: TF D (Ramillies BB)
D47.09: TF D (Warspite BB)
D24.11: 6 Abn (DZ K)
D33.11: 6 Abn (DZ N)
D34.10: 6 Abn (LZ N)
D37.06: 6 Abn (DZ V)
D37.15: 6 Abn (LZ W)
D35.14: 6 Abn (LZ X & Y)

Renforts Alliés:

Utilisez l'ordre d'arrivée des Alliés décrit en page 34.

Forces allemandes:

Placements des unités:

- A19.16: 6 LW FJ Rgt (9/III, 10/III FJ Co)
A20.16: 6 LW FJ Rgt (11/III FJ Co, 12/III FJ Mtr Co)
A25.22: 100 Pz Bn (3 Pz Co)
A27.25: 100 Pz Bn (1 Pz Co)
A31.29: 100 Pz Bn (2 Pz Co)
A29.07: 352 Inf Div: 914 Inf Rgt (5/II, 6/II Inf Co)
A28.06: 352 Inf Div: 914 Inf Rgt (7/II Inf Co, 8/II Mtr Co)
A31.15: 91 Inf Div: 191 Arty Rgt (8/III Arty Co)
A32.15: 91 Inf Div: 1058 Inf Rgt (9/III Inf Co)
A33.16: 91 Inf Div: 1058 Inf Rgt (12/III Mtr Co)
A34.15: 91 Inf Div: 1058 Inf Rgt (10/III Inf Co)
A34.16: 91 Inf Div: 1058 Inf Rgt (11/III Inf Co)
A38.06: WN 1/100
A35.06: WN 99
A48.34: 91 Inf Div: Div Troops (191 PJ Co)
A44.34: 91 Inf Div: Div Troops (191 Bcl Co)
A40.31: 91 Inf Div: 191 Arty Rgt (9/III Arty Co)
A41.19: 91 Inf Div: 1058 Inf Rgt (14 PJ Co)
A40.19: 91 Inf Div: 191 Arty Co (4/II Arty Co)
A38.11: 91 Inf Div: 191 Arty Rgt (3/I Arty Co)
A41.11: 709 Inf Div: 919 Inf Rgt (1/I Bcl Co)
A41.08: 709 Inf Div: 919 Inf Rgt (2/I Inf Co)
A42.11: 91 Inf Div: 191 Arty Rgt (6/II Arty Co) - Batterie d'artillerie du manoir de Brécourt.
A45.16: 709 Inf Div: 739 Inf Rgt (4/795 Mtr Co)
A44.19: 709 Inf Div: 739 Inf Rgt (1/795 Ost Co)
A45.18: 709 Inf Div: 739 Inf Rgt (2/795 Ost Co)
A43.15: 709 Inf Div: 739 Inf Rgt (3/795 Ost Co)
A46.12: 709 Inf Div: 919 Inf Rgt (13 IG Co)
A45.24: 91 Inf Div: 191 Pio Bn (1 Pio Co)
A41.23: 91 Inf Div: Div Troops (191 Flak Co)
A39.27: 91 Inf Div: 191 Pio Bn (2 Pio Co)
A46.20: 91 Inf Div: 1058 Inf Rgt (13 IG Co)
A48.08: WN 5/104, 709 Inf Div: 919 Inf Rgt (3/I Inf Co)
A49.09: WN 8/106
A50.09: StP 9
A51.10: WN 10/101
A50.13: 709 Inf Div: 919 Inf Rgt (15 PJ Co)
A52.16: 7 Sturm Assault Bn (Arty Arty Co)
A55.12: WN 11/102, 709 Inf Div: 919 Inf Rgt (4/I Mtr Co)
A55.16: 709 Inf Div: 919 Inf Rgt (14 PJ Co)
A55.19: StP 133, 1261 Coastal Arty Rgt (2 Coastal Arty Co)
A56.12: StP 12
A54.19: 1261 Coastal Arty Rgt (1 Coastal Arty Co)
A59.18: StP 135, Independent (Marcouf Coastal Arty Co)
A58.13: 709 Inf Div: 919 Inf Rgt (7/II Inf Co)
A60.14: WN 14(2), 709 Inf Div: 919 Inf Rgt (6/II Inf Co)
A61.20: 709 Inf Div: 919 Inf Rgt (8/II Mtr Co)
A61.24: 709 Inf Div: 919 Inf Rgt (5/II Bcl Co)
A61.27: 91 Inf Div: 1058 Inf Rgt (1/I, 2/I Inf Co)
A62.26: 91 Inf Div: 1058 Inf Rgt (3/I Inf Co, 4/I Mtr Co)
A62.19: 1261 Coastal Arty Rgt (3 Coastal Arty Co)
A62.32: 709 Inf Div: 709 PJ Bn (1 PJ Co, 3 Flak Co)
■ Les cartes A et B se divisent ici pour d'autres scénarios --
B6.01: 352 Inf Div: 352 Erz Bn (5 Mtr Co)
B6.02: 352 Inf Div: 352 Erz Bn (3, 4 Erz Co)
B7.02: 352 Inf Div: 352 Erz Bn (1, 2 Erz Co)
B37.16: 352 Inf Div: 352 Pio Bn (3 Pio Co)
B38.16: 352 Inf Div: 352 Pio Bn (1, 2 Pio Co)
B40.32: 352 Inf Div: 914 Inf Rgt (13 IG Co, 14 PJ Co)
B43.18: 352 Inf Div: 352 PJ Bn (1 Mdr Arm Co)
B44.19: 352 Inf Div: 352 PJ Bn (2 StG Arm Co)
B43.24: 352 Inf Div: 352 PJ Bn (3 Flak Co)
B46.12: 352 Inf Div: 916 Inf Rgt (13 IG Co, 14 PJ Co)
B47.32: 716 Inf Div: 726 Inf Rgt (3/439 Ost Co)
B48.32: 716 Inf Div: 726 Inf Rgt (4/439 Mtr Co), 431 Flak Rgt (497 '88' Bn)

B49.32: 716 Inf Div: 726 Inf Rgt (1/439, 2/439 Ost Co)
B50.30: 352 Inf Div: 914 Inf Rgt (3/I Inf Co, 4/I Mtr Co)
B51.31: 352 Inf Div: 914 Inf Rgt (1/I, 2/I Inf Co)
B49.09: 352 Inf Div: 916 Inf Rgt (7/II Inf Co)
B51.12: 352 Inf Div: 916 Inf Rgt (6/II Inf Co)
B51.33: 352 Inf Div: 352 Arty Rgt (II Arty Bn)
B51.34: WN 93
B52.17: 431 Flak Rgt (266 '88' Bn)
B54.06: 352 Inf Div: 916 Inf Rgt (8/II Mtr Co)
B55.05: WN 60
B55.06: WN 61, 716 Inf Div: 726 Inf Rgt (3/I Inf Co)
B55.07: WN 62
B55.08: WN 64
B56.08: WN 65, 352 Inf Div: 916 Inf Rgt (5/II Inf Co)
B56.09: WN 66
B55.11: WN 67
B56.10: WN 68, 716 Inf Div: 726 Inf Rgt (10/III Inf Co)
B57.11: WN 70
B57.12: WN 71
B58.12: WN 72, 716 Inf Div: 726 Inf Rgt (11/III Inf Co)
B59.13: WN 73
B57.16: 352 Inf Div: 352 Arty Rgt (IV Arty Bn)
B57.30: 716 Inf Div: 1716 Arty Rgt (9/III Arty Co)
B57.33: WN 90
B59.17: 716 Inf Div: 726 Inf Rgt (9/III Bcl Co)
B58.29: WN 84, 716 Inf Div: 1716 Arty Rgt (8/III Arty Co)
B59.32: WN 88
B61.25: WN 78
B61.26: WN 81, 716 Inf Div: 726 Inf Rgt (12/III Mtr Co)
B61.28: WN 82
B61.30: WN 87
B61.15: WN 74
B61.21: WN 75, 1260 Coastal Arty Bn (2 Coastal Arty Co)
B62.23: WN 77

■ *Les cartes B et C se divisent ici pour d'autres scénarios*

C22.15: 352 Inf Div: 352 Fus Bn (1 Bcl Co, 4 Mtr Co)
C23.15: 352 Inf Div: 352 Fus Bn (2, 3 Inf Co)
C24.31: 352 Inf Div: 915 Inf Rgt (13 IG Co, 14 PJ Co)
C29.08: 21 Pz Div: 200 PJ Bn (2 '88' Co)
C28.24: 352 Inf Div: 915 Inf Rgt (3/I Inf Co, 4/I Mtr Co)
C29.25: 352 Inf Div: 915 Inf Rgt (1/I, 2/I Inf Co)
C35.14: 21 Pz Div: 200 PJ Bn (1 '88' Co)
C38.06: 352 Inf Div: 915 Inf Rgt (7/II Inf Co, 8/II Mtr Co)
C39.07: 352 Inf Div: 915 Inf Rgt (5/II, 6/II Inf Co)
C41.25: 431 Flak Rgt (90 Flak Bn)
C42.08: 21 Pz Div: 220 Pio Bn (3 Pio Co)
C45.05: 716 Inf Div: 726 Inf Rgt (5/II Inf Co)
C45.28: 716 Inf Div: 726 Inf Rgt (14 PJ Co)
C46.13: 716 Inf Div: 726 Inf Rgt (6/II Inf Co)
C46.23: 716 Inf Div: 1716 Arty Rgt (10/III Arty Co)
C48.03: 716 Inf Div: 726 Inf Rgt (7/II Inf Co)
C47.05: 716 Inf Div: 726 Inf Rgt (8/II Mtr Co)
C47.18: 352 Inf Div: 916 Inf Rgt (4/I Mtr Co)
C48.10: 716 Inf Div: 1716 Arty Rgt (5/II Arty Co)
C48.29: 716 Inf Div: 726 Inf Rgt (4/I Mtr Co)
C49.08: WN 32, 716 Inf Div: 1716 Arty Rgt (6/II Arty Co)
C49.35: 352 Inf Div: 352 Arty Rgt (I Arty Bn)
C50.02: 716 Inf Div: 441 Ost Bn (1 Ost Co)
C50.07: 716 Inf Div: 441 Ost Bn (4 Mtr Co)
C52.10: WN 35
C52.09: 716 Inf Div: 441 Ost Bn (3 Ost Co)
C52.07: WN 35a, 1260 Coastal Arty Bn (3 Coastal Arty Co)
C50.14: 352 Inf Div: 916 Inf Rgt (3/I Inf Co)
C52.14: WN 38
C52.15: WN 39
C52.17: WN 42

C52.18: WN 43
C51.18: 352 Inf Div: 916 Inf Rgt (1/I Inf Co)
C50.19: 352 Inf Div: 352 Arty Rgt (III Arty Bn)
C52.05: WN 33a, 716 Inf Div: 736 Inf Rgt (7/II Inf Co)
C53.13: WN 37
C52.20: 352 Inf Div: 916 Inf Rgt (2/I Inf Co)
C53.26: WN 48, 1260 Coastal Arty Bn (4 Coastal Arty Co)
C54.30: WN 56
C53.31: 716 Inf Div: 726 Inf Rgt (1/I Bcl Co)
C54.32: WN 57
C54.34: 716 Inf Div: 726 Inf Rgt (2/I Inf Co)
D3.05: 21 Pz Div: 125 PG Rgt (3/I PG Co, 4/I Arm Mtr Co)
D4.05: 21 Pz Div: 125 PG Rgt (1/I, 2/I PG Co)
D10.24: 21 Pz Div: 155 Arty Rgt (II Arm Arty Bn)
D12.25: 21 Pz Div: 155 Arty Rgt (10 Arm Werfer Co)
D12.06: 21 Pz Div: 125 PG Rgt (9 Arm IG Co)
D19.32: 21 Pz Div: 192 PG Rgt (1/I, 2/I PG Co)
D19.33: 21 Pz Div: 192 PG Rgt (3/I PG Co, 4/I Arm Mtr Co)
D23.24: 21 Pz Div: 305 Flak Bn (1 Flak Co, 2 '88' Co)
D22.08: 21 Pz Div: 125 PG Rgt (6/II Inf Co)
D23.05: 21 Pz Div: 125 PG Rgt (5/II Inf Co)
D27.18: 21 Pz Div: 125 PG Rgt (8/II Arm Mtr Co, 10 Arm Werfer Co)
D30.30: 21 Pz Div: 192 PG Rgt (6/II Inf Co)
D30.24: 21 Pz Div: 200 StG Bn (5 Arm Werfer Co)
D32.24: 21 Pz Div: 192 PG Rgt (5/II Inf Co)
D33.12: 21 Pz Div: 125 PG Rgt (7/II Inf Co)
D33.25: 21 Pz Div: 192 PG Rgt (9 Arm IG Co, 10 Arm Werfer Co)
D34.33: 21 Pz Div: 192 PG Rgt (8/II Arm Mtr Co)
D38.21: 21 Pz Div: 192 PG Rgt (7/II Inf Co)
D30.11: 716 Inf Div: 716 Pio Bn (1 Pio Co)
D31.07: 716 Inf Div: 736 Inf Rgt (4/642 Mtr Co)
D33.20: 716 Inf Div: 716 PJ Bn (1 Mdr Arm Co)
D33.21: 716 Inf Div: 1716 Arty Rgt (3/I Arty Co)
D35.15: WN 13
D36.25: 21 Pz Div: 155 Arty Rgt (I Arty Bn), 716 Inf Div: 716 Pio Bn (2 Pio Co)
D38.17: WN 17, 716 Inf Div: 736 Inf Rgt (14 PJ Co)
D40.06: WN 1, 716 Inf Div: 1716 Arty Rgt (1/I Arty Co)
D40.09: WN 6
D40.14: WN 12, 716 Inf Div: 1716 Arty Rgt (4/I Arty Co)
D39.18: WN 16, 716 Inf Div: 1716 Arty Rgt (2/I Arty Co)
D39.16: 1260 Coastal Arty Bn (1 Coastal Arty Co)
D41.14: WN 14
D42.15: WN 18
D43.02: 1255 Coastal Arty Bn (3 Coastal Arty Co)
D43.01: 711 Inf Div: 744 Inf Rgt (7/II Inf Co, 8/II Mtr Co)
D43.05: WN 2
D42.05: 716 Inf Div: 736 Inf Rgt (1/642 Ost Co)
D41.12: WN 7
D41.19: 716 Inf Div: 736 Inf Rgt (3/642 Ost Co)
D42.07: WN 3, 716 Inf Div: 736 Inf Rgt (3/I Bcl Co)
D42.08: WN 5, 716 Inf Div: 736 Inf Rgt (1/I Inf Co)
D43.13: WN 8
D42.12: 716 Inf Div: 736 Inf Rgt (4/I Mtr Co)
D43.14: WN 10, 716 Inf Div: 736 Inf Rgt (2/I Inf Co)
D43.27: StP I
D44.27: StP II
D42.24: 716 Inf Div: 1716 Arty Rgt (G.Wald Arm Arty Co)
D42.31: 716 Inf Div: 1716 Arty Rgt (7/II Arty Co)
D41.30: 21 Pz Div: 200 PJ Bn (3 '88' Co)
D43.17: WN 20
D44.23: 716 Inf Div: 736 Inf Rgt (11/III Bcl Co)
D44.26: 716 Inf Div: 736 Inf Rgt (12/III Mtr Co)
D45.19: WN 21, 716 Inf Div: 736 Inf Rgt (10/III Inf Co)
D45.35: Independent (989 Arty Bn), 716 Inf Div: 716 PJ Bn (2 PJ Co)

The Gamers, Inc.

D46.28: WN 23, 716 Inf Div: 736 Inf Rgt (8/II Mtr Co)
D48.23: WN 24
D49.25: WN 26, 716 Inf Div: 736 Inf Rgt (9/III Inf Co)
D50.27: WN 27
D50.30: WN 28, 716 Inf Div: 736 Inf Rgt (5/II Inf Co)
D51.34: WN 29, 716 Inf Div: 736 Inf Rgt (6/II Inf Co)
D51.35: WN 31, 716 Inf Div: 441 Ost Bn (2 Ost Co)

Renforts allemands:

Utilisez l'ordre d'arrivée des Allemands décrit en page 40.

Conditions de victoire :

Voir paragraphe 4.0

5.2 D+1 CAMPAGNE

Ce scénario commence après le débarquement des Alliés, le jour J, le 6 juin. Les Alliés ont une tête de pont en Normandie avec de nombreuses forces en renfort. Les Allemands réagissent avec leurs unités disponibles et essaient de trouver des opportunités pour contre-attaquer.

Premier tour : 5

Dernier tour : 22

Longueur : 18 tours

Forces Alliées:

Placements des unités:

A62.10: TF A (Tuscaloosa CA)
A59.09: TF A (Quincy CA)
A56.07: TF A (Nevada BB)
A52.04: TF A (DD34/17 DD)
A50.03: TF A (DD20/10 DD)
A48.02: TF U (DD119/60 DD)
A44.01: TF A (Hwk+Ent CA)
A54.11: 4 Inf Div: 22 Inf Rgt (I/3, K/3, L/3 Inf Co)
A53.11: 4 Inf Div: 22 Inf Rgt (M/3 Mtr Co)
A52.13: 4 Inf Div: 22 Inf Rgt (A/1, B/1 Inf Co)
A52.12: 4 Inf Div: 22 Inf Rgt (C/1 Inf Co, D/1 Mtr Co)
A51.15: 4 Inf Div: 22 Inf Rgt (AT AT Co, G/2 Inf Co)
A51.14: 4 Inf Div: 22 Inf Rgt (E/2, F/2 Inf Co)
A50.14: 4 Inf Div: 22 Inf Rgt (Can Arty Co, H/2 Mtr Co)
A51.11: 90 Inf Div: 359 Inf Rgt (C/1 Inf Co, D/1 Mtr Co)
A50.11: 90 Inf Div: 359 Inf Rgt (A/1, B/1 Inf Co)
A49.13: 90 Inf Div: 359 Inf Rgt (I/3, K/3 Inf Co)
A49.12: 90 Inf Div: 359 Inf Rgt (L/3 Inf Co, M/3 Mtr Co)
A50.15: 101 Abn Div: 502 PIR (A/1 (-1 step), B/1 Para Co)
A49.15: 101 Abn Div: Div Troops (377 Para Arty Bn), 502 PIR (C/1 Para Co)
A48.12: 101 Abn Div: 502 PIR (D/2 (-1 step), E/2, F/2 Para Co)
A44.10: 101 Abn Div: 502 PIR (G/3 (-1 step), H/3, I/3 Para Co)
A48.18: 899 TD Bn (A TD Co)
A50.16: 4 Inf Div: 12 Inf Rgt (A/1, B/1 Inf Co)
A49.17: 4 Inf Div: 12 Inf Rgt (C/1 Inf Co)
A49.16: 4 Inf Div: 12 Inf Rgt (D/1 Mtr Co)
A48.17: 4 Inf Div: 12 Inf Rgt (E/2, F/2 Inf Co)
A47.18: 746 Tk Bn (A (-1 step) Arm Co), 4 Inf Div: 12 Inf Rgt (G/2 Inf Co)
A47.17: 4 Inf Div: 12 Inf Rgt (H/2 Mtr Co)
A48.16: 4 Inf Div: 12 Inf Rgt (I/3, K/3 Inf Co)
A48.15: 4 Inf Div: 12 Inf Rgt (L/3 Inf Co, M/3 Mtr Co)
A48.14: 4 Inf Div: 12 Inf Rgt (AT AT Co, Can Arty Co)
A48.13: 4 Inf Div: Div Troops (44 Arm Arty Bn)
A48.10: 4 Inf Div: Div Troops (A/4, B/4 Eng Co)
A48.09: 4 Inf Div: Div Troops (C/4 Eng Co)
A47.15: 101 Abn (DZ A), 4 Inf Div: Div Troops (4 Arm Cav Co)
A48.30: 82 Abn Div: 508 PIR (I/3 (-1 step) Para Co)

A46.30: 82 Abn Div: 507 PIR (H/3 Para Co)
A47.28: 82 Abn (DZ T), 82 Abn Div: 507 PIR (E/2 (-1 step) Para Co)
A46.27: 82 Abn Div: 507 PIR (D/2 (-1 step), F/2 Para Co)
A46.26: 82 Abn Div: 507 PIR (I/3 (-1 step) Para Co)
A46.24: 82 Abn Div: 505 PIR (C/1 Para Co)
A46.23: 82 Abn Div: 508 PIR (A/1 (-1 step), C/1 (-1 step) Para Co)
A46.22: 82 Abn Div: Div Troops (A/80 Glider AT Co)
A46.21: 82 Abn (DZ O), 82 Abn Div: 505 PIR (H/3, I/3 Para Co)
A46.20: 82 Abn Div: 505 PIR (D/2 (-1 step), F/2 Para Co)
A46.19: 82 Abn Div: Div Troops (B/80 Glider AT Co), 505 PIR (E/2 Para Co)
A46.17: 746 Tk Bn (B Arm Co), 4 Inf Div: 8 Inf Rgt (A/1 (-1 step) Inf Co)
A46.15: 899 TD Bn (C TD Co), 4 Inf Div: 8 Inf Rgt (B/1 Inf Co)
A45.15: 70 Tk Bn (A (-1 step) DD Arm Co), 4 Inf Div: 8 Inf Rgt (C/1 Inf Co)
A46.14: 4 Inf Div: Div Troops (42 Arm Arty Bn), 8 Inf Rgt (D/1 Mtr Co)
A43.18: 70 Tk Bn (C Arm Co), 4 Inf Div: 8 Inf Rgt (I/3 Inf Co)
A43.19: 4 Inf Div: 8 Inf Rgt (K/3 Inf Co)
A42.19: 4 Inf Div: 8 Inf Rgt (L/3 Inf Co)
A42.18: 82 Abn (LZ W), 4 Inf Div: 8 Inf Rgt (M/3 Mtr Co)
A40.17: 70 Tk Bn (B DD Arm Co), 4 Inf Div: 8 Inf Rgt (E/2 Inf Co)
A41.19: 4 Inf Div: 8 Inf Rgt (F/2 Inf Co)
A41.18: 4 Inf Div: 8 Inf Rgt (Can Arty Co, H/2 Mtr Co)
A41.17: 4 Inf Div: 8 Inf Rgt (AT AT Co)
A40.18: 4 Inf Div: 8 Inf Rgt (G/2 Inf Co)
A41.14: 4 Inf Div: Div Troops (29 Arm Arty Bn)
A45.26: 82 Abn Div: 507 PIR (G/3 (-1 step) Para Co)
A45.25: 82 Abn Div: 505 PIR (A/1 (-1 step), B/1 Para Co)
A45.20: 82 Abn Div: 505 PIR (G/3 (-1 step) Para Co)
A45.24: 82 Abn Div: Div Troops (B/307 Para Eng Co)
A45.21: 82 Abn (LZ O)
A45.10: Independent (65 Arm Arty Bn)
A43.23: 82 Abn Div: Div Troops (320 Glider Arty Bn)
A43.22: 82 Abn Div: Div Troops (319 Glider Arty Bn)
A44.25: 82 Abn Div: 508 PIR (B/1 (-1 step) Para Co)
A42.26: 82 Abn Div: 508 PIR (D/2 (-1 step), E/2 (-1 step) Para Co)
A43.26: 82 Abn Div: 508 PIR (F/2 (-1 step) Para Co)
A41.24: 82 Abn Div: 508 PIR (G/3 (-1 step), H/3 (-1 step) Para Co)
A41.27: 82 Abn (DZ N)
A41.23: Independent (B/4 Arm Cav Co), 82 Abn Div: 401 GIR (F/2 Glider Co)
A41.22: Independent (87 Mtr Bn)
A41.15: 101 Abn (DZ C)
A41.11: 101 Abn Div: 401 GIR (A/1, B/1 Glider Co)
A42.10: 101 Abn Div: 401 GIR (C/1 Glider Co, HQ/1 Mtr Co)
A40.24: 82 Abn Div: 507 PIR (A/1 (-1 step) Para Co)
A39.25: 82 Abn Div: 507 PIR (B/1 (-1 step) Para Co)
A39.24: 82 Abn Div: 507 PIR (C/1 (-1 step) Para Co)
A39.22: 82 Abn Div: Div Troops (C/80 Glider AT Co)
A39.17: 101 Abn Div: Div Troops (B/81 Glider AT Co), 501 PIR (H/3 (-1 step) Para Co)
A39.16: 101 Abn Div: Div Troops (A/81 Glider AT Co), 501 PIR (I/3 Para Co)
A39.15: 101 Abn (LZ E)
A38.15: 101 Abn Div: 501 PIR (G/3 (-1 step) Para Co)
A38.14: 101 Abn Div: Div Troops (C/81 Glider AT Co), 506 PIR (B/1 (-1 step) Para Co)
A38.13: 101 Abn Div: Div Troops (C/326 Para Eng Co), 506 PIR (C/1 (-1 step) Para Co)
A38.12: 70 Tk Bn (D Arm Co), 101 Abn Div: 506 PIR (E/2 Para Co)
A38.11: 101 Abn Div: 401 GIR (C/1 Glider Co, HQ/1 Mtr Co)
A37.15: 101 Abn Div: 506 PIR (A/1 (-1 step) Para Co)
A37.12: 101 Abn Div: 506 PIR (D/2 (-1 step), F/2 (-1 step) Para Co)
A37.11: 101 Abn Div: 506 PIR (A/1, B/1 Glider Co)
A36.14: 101 Abn Div: 501 PIR (F/2 Para Co)
A36.13: 101 Abn (DZ D), 101 Abn Div: 501 PIR (E/2 (-1 step) Para Co)

A36.12: 101 Abn Div: 501 PIR (D/2 (-1 step) Para Co)
A33.13: 101 Abn Div: 501 PIR (A/1 (-1 step) Para Co)
A32.12: 101 Abn Div: 501 PIR (B/1 Para Co)
A31.12: 101 Abn Div: 501 PIR (C/1 (-1 step) Para Co)
A32.10: 101 Abn Div: 506 PIR (H/3 Para Co)
A31.11: 101 Abn Div: 506 PIR (G/3 (-1 step), I/3 (-1 step) Para Co)

■ *Les cartes A et B se divisent ici pour d'autres scénarios*

B62.21: 2 Ranger Bn (D, E Ranger Co)

B62.09: TF C (Texas BB)

B62.08: TF C (Bel+Gla CL)

B62.07: TF O (DD33/17 DD)

B62.06: TF C (DD35/18 DD)

B62.05: WTF (Augusta CA)

B61.05: TF O (DD19/10 DD)

B61.04: TF C (DD36/18 DD)

B61.03: TF O (15 Flot DD)

B60.01: TF C (Arkansas BB)

B59.14: 743 Tk Bn (B (-1 step) DD Arm Co), 29 Inf Div: 116 Inf Rgt (C/1 Inf Co) – Pile avec marqueur DG

B59.12: 745 Tk Bn (D Arm Co), Independent (58 Arm Arty Bn)

B58.14: 5 Ranger Bn (A, B Ranger Co)

B58.13: 29 Inf Div: Div Troops (A/121 Eng Co)

B58.12: 745 Tk Bn (A, B Arm Co)

B58.11: 745 Tk Bn (C Arm Co), Independent (81 Mtr Bn)

B57.14: 743 Tk Bn (A (-1 step) Arm Co), 5 Ranger Bn (C Ranger Co)

B57.13: 29 Inf Div: 116 Inf Rgt (AT AT Co, G/2 (-1 step) Inf Co)

B57.12: 29 Inf Div: Div Troops (C/121 Eng Co), 116 Inf Rgt (Can Arty Co)

B57.11: 29 Inf Div: 115 Inf Rgt (AT AT Co, Can Arty Co)

B57.10: 29 Inf Div: 115 Inf Rgt (L/3 Inf Co, M/3 Mtr Co)

B56.13: 2 Ranger Bn (A, B Ranger Co)

B56.12: 743 Tk Bn (C (-1 step) DD Arm Co), 29 Inf Div: 116 Inf Rgt (F/2 (-1 step) Inf Co) – Pile avec marqueur DG

B56.11: 29 Inf Div: 116 Inf Rgt (L/3 (-1 step) Inf Co, M/3 Mtr Co)

B56.10: 29 Inf Div: 115 Inf Rgt (G/2 Inf Co, H/2 Mtr Co)

B56.09: 29 Inf Div: 115 Inf Rgt (I/3, K/3 Inf Co)

B55.12: 29 Inf Div: 116 Inf Rgt (I/3, K/3 Inf Co) – Pile avec marqueur DG

B55.11: 29 Inf Div: 115 Inf Rgt (A/1 (-1 step), B/1 Inf Co)

B55.10: 29 Inf Div: 115 Inf Rgt (E/2, F/2 Inf Co)

B54.10: 29 Inf Div: 115 Inf Rgt (C/1 Inf Co, D/1 Mtr Co) – Pile avec marqueur DG

B57.08: 1 Inf Div: Div Troops (7 (-1 step) Arty Bn)

B56.08: 1 Inf Div: 26 Inf Rgt (G/2 Inf Co, H/2 Mtr Co)

B56.07: 747 Tk Bn (A, D Arm Co)

B56.06: Independent (62 Arm Arty Bn)

B56.05: 747 Tk Bn (B, C Arm Co)

B55.09: 1 Inf Div: 26 Inf Rgt (E/2, F/2 Inf Co)

B55.08: 1 Inf Div: 18 Inf Rgt (C/1 Inf Co, D/1 Mtr Co)

B55.07: 1 Inf Div: 26 Inf Rgt (C/1 Inf Co, D/1 Mtr Co)

B55.06: 1 Inf Div: 26 Inf Rgt (A/1, B/1 Inf Co)

B55.05: 1 Inf Div: Div Troops (C/1 Eng Co)

B54.09: 1 Inf Div: 26 Inf Rgt (L/3 Inf Co, M/3 Mtr Co)

B54.08: 1 Inf Div: 18 Inf Rgt (A/1 (-1 step), B/1 Inf Co)

B54.07: 1 Inf Div: 16 Inf Rgt (G/2 (-1 step) Inf Co, H/2 Mtr Co)

B54.05: 1 Inf Div: 26 Inf Rgt (AT AT Co, Can Arty Co)

B54.04: 1 Inf Div: Div Troops (B/1 Eng Co), 16 Inf Rgt (AT AT Co)

B54.03: 1 Inf Div: 16 Inf Rgt (I/3 (-1 step), K/3 (-1 step) Inf Co)

– Pile avec marqueur DG

B53.10: 1 Inf Div: 26 Inf Rgt (I/3, K/3 Inf Co)

B53.09: 1 Inf Div: 18 Inf Rgt (L/3 Inf Co, M/3 Mtr Co)

B53.08: 1 Inf Div: 18 Inf Rgt (AT AT Co, Can Arty Co)

B53.07: 741 Tk Bn (A (-1 step) Arm Co), 1 Inf Div: 16 Inf Rgt (F/2 (-1 step) Inf Co) – Pile avec marqueur DG

B53.06: 1 Inf Div: 18 Inf Rgt (H/2 Mtr Co)

B53.05: 1 Inf Div: 18 Inf Rgt (G/2 Inf Co)

B53.04: 1 Inf Div: 16 Inf Rgt (L/3 (-1 step) Inf Co, M/3 Mtr Co)

– Pile avec marqueur DG

B52.09: 1 Inf Div: 18 Inf Rgt (I/3 (-1 step), K/3 (-1 step) Inf Co)

B52.08: 1 Inf Div: 16 Inf Rgt (C/1 (-1 step) Inf Co, D/1 Mtr Co)

– Pile avec marqueur DG

B52.07: 1 Inf Div: 16 Inf Rgt (A/1 (-1 step), B/1 (-1 step) Inf Co)

– Pile avec marqueur DG

B52.06: 1 Inf Div: 18 Inf Rgt (E/2 (-1 step) Inf Co)

B52.05: 1 Inf Div: 18 Inf Rgt (F/2 Inf Co)

■ *Les cartes B et C se divisent ici pour d'autres scénarios*

C60.32: TF C (FF GL+Mo CL)

C58.22: TF K (Ajax+Arg CL)

C58.19: TF K (Emr+Orn CL)

C58.10: TF K (8 Flot DD)

C58.08: TF K (21 Flot DE)

C58.06: TF K (25 Flot DD)

C58.04: TF K (Blf+Dia CL)

C51.29: 4 BR Cmdo Bde: No. 47 RM Cmdo Bn (B, Q Cmdo Co)

C51.28: 4 BR Cmdo Bde: No. 47 RM Cmdo Bn (X, Y Cmdo Co)

C51.27: 4 BR Cmdo Bde: No. 47 RM Cmdo Bn (S Mtr Co)

C52.17: 1 BR Assault Bde (82/6 AVRE Arm Co (-1 step)), 8 BR Arm Bde (B/24Lan Arm Co), 50 BR Inf Div: 231 BR Inf Bde (A/1Ham (-1 step) Inf Co)

C52.16: 50 BR Inf Div: 231 BR Inf Bde (B/1Ham (-1 step) Inf Co)

C51.18: RMAS RM Arm Rgt (1/1 RM AG Arm Co), 50 BR Inf Div: 231 BR Inf Bde (C/1Ham, D/1Ham Inf Co)

C51.17: 50 BR Inf Div: 231 BR Inf Bde (S/1Ham Mtr Co)

C50.20: 8 BR Arm Bde (C/24Lan Arm Co), 50 BR Inf Div: 231 Inf Bde (A/2Dev (-1 step) Inf Co)

C50.19: 50 BR Inf Div: Div Troops (107/102 AT Co)

C50.14: 50 BR Inf Div: Div Troops (90 Fld Arm Arty Bn)

C50.13: 50 BR Inf Div: Div Troops (124 Fld Arty Bn)

C49.21: 50 BR Inf Div: 231 BR Inf Bde (B/2Dev, C/2Dev Inf Co)

C49.20: 50 BR Inf Div: 231 BR Inf Bde (D/2Dev Inf Co, S/2Dev Mtr Co)

C49.10: 50 BR Inf Div: Div Troops (295 Fld Eng Co)

C48.18: 50 BR Inf Div: 231 BR Inf Bde (C/1Dor, D/1Dor Inf Co)

C48.17: 50 BR Inf Div: 231 BR Inf Bde (S/1Dor Mtr Co)

C48.12: BR Independent (147 Fld Arty Bn)

C48.09: 50 BR Inf Div: Div Troops (505 Fld Eng Co)

C47.21: 56 BR Inf Bde (B/2Glos, C/2Glos Inf Co)

C47.18: 8 BR Arm Bde (A/24Lan Arm Co), 50 BR Inf Div: 231 BR Inf Bde (A/1Dor (-1 step) Inf Co)

C47.17: 8 BR Arm Bde (R/24Lan Arm Plt), 50 BR Inf Div: 231 BR Inf Bde (B/1Dor (-1 step) Inf Co)

C47.14: 50 BR Inf Div: Div Troops (C/2Ches MG Co)

C47.13: 50 BR Inf Div: Div Troops (B/2Ches MG Co)

C47.12: 50 BR Inf Div: Div Troops (D/2Ches Mtr Co)

C47.10: 50 BR Inf Div: Div Troops (289/102 AT Co)

C46.25: 56 BR Inf Bde (C/2SWB, D/2SWB Inf Co)

C46.24: 56 BR Inf Bde (S/2SWB Mtr Co)

C46.21: 73 BR AT Bn (198 AT Co), 56 BR Inf Bde (A/2Glos Inf Co)

C46.20: 56 BR Inf Bde (D/2Glos Inf Co, S/2Glos Mtr Co)

C46.14: RMAS RM Arm Rgt (2/1 (-1 step) RM AG Arm Co), 50 BR Inf Div: Div Troops (288/102 AT Co)

C46.12: 1 BR Assault Bde (81/6 AVRE Arm Co)

C46.08: 50 BR Inf Div: Div Troops (74 Fld Arty Bn)

C45.26: 56 BR Inf Bde (A/2SWB, B/2SWB Inf Co)

C45.21: 56 BR Inf Bde (B/2Esx, C/2Esx Inf Co)

C45.20: 56 BR Inf Bde (D/2Esx Inf Co, S/2Esx Mtr Co)

C45.12: 50 BR Inf Div: Div Troops (C/61 Rec Arm Car Co)

C45.09: BR Independent (86 Fld Arty Bn)

C44.20: 73 BR AT Bn (234 AT Co), 56 BR Inf Bde (A/2Esx Inf Co)

C45.16: 50 BR Inf Div: 151 BR Inf Bde (S/8DLI Inf Co)

The Gamers, Inc.

- C44.17:** 8 BR Arm Bde (B/SRY (-1 step) DD Arm Co), 50 BR Inf Div: 151 BR Inf Bde (A/8DLI Inf Co)
- C44.16:** 50 BR Inf Div: 151 BR Inf Bde (C/8DLI, D/8DLI Inf Co)
- C43.17:** 8 BR Arm Bde (R/SRY Arm Plt), 50 BR Inf Div: 151 BR Inf Bde (B/8DLI Inf Co)
- C44.12:** 50 BR Inf Div: Div Troops (99/102 AT Co)
- C44.11:** 50 BR Inf Div: Div Troops (A/61Rec, B/61Rec Arm Car Co)
- C43.20:** 8 BR Arm Bde (A/SRY Arm Co), 50 BR Inf Div: 151 BR Inf Bde (A/9DLI Inf Co)
- C43.19:** 50 BR Inf Div: 151 BR Inf Bde (B/9DLI, C/9DLI Inf Co)
- C44.18:** 50 BR Inf Div: 151 BR Inf Bde (D/9DLI Inf Co, S/9DLI Mtr Co)
- C41.17:** 50 BR Inf Div: 151 BR Inf Bde (B/6DLI, C/6DLI Inf Co)
- C41.16:** 50 BR Inf Div: 151 BR Inf Bde (D/6DLI Inf Co, S/6DLI Mtr Co)
- C40.16:** 8 BR Arm Bde (C/SRY DD Arm Co), 50 BR Inf Div: 151 BR Inf Bde (A/6DLI Inf Co)
- C41.13:** 50 BR Inf Div: 69 BR Inf Bde (B/6GHO (-1 step), C/6GHO Inf Co)
- C41.12:** 50 BR Inf Div: 69 BR Inf Bde (D/6GHO Inf Co, S/6GHO Mtr Co)
- C41.11:** 50 BR Inf Div: 69 BR Inf Bde (D/7GHO Inf Co, S/7GHO Mtr Co)
- C40.13:** 8 BR Arm Bde (C/4/7DG DD Arm Co), 50 BR Inf Div: 69 BR Inf Bde (A/6GHO (-1 step) Inf Co)
- C40.12:** 50 BR Inf Div: 69 BR Inf Bde (B/7GHO, C/7GHO Inf Co)
- C40.11:** 8 BR Arm Bde (A/4/7DG Arm Co), 50 BR Inf Div: 69 BR Inf Bde (A/7GHO (-1 step) Inf Co)
- C40.10:** 50 BR Inf Div: 69 BR Inf Bde (S/5EY Mtr Co)
- C40.09:** 8 BR Arm Bde (R/4/7DG Arm Plt), 50 BR Inf Div: 69 BR Inf Bde (D/5EY Inf Co)
- C39.11:** 8 BR Arm Bde (B/4/7DG (-1 step) DD Arm Co), 50 BR Inf Div: 69 BR Inf Bde (A/5EY (-1 Step) Inf Co)
- C39.10:** 50 BR Inf Div: 69 BR Inf Bde (B/5EY (-1 step), C/5EY Inf Co)
- C45.05:** CA Independent (19 Fld Arm Arty Bn)
- C45.02:** 3 CA Inf Div: Div Troops (12 Fld Arty Bn)
- C43.06:** 3 CA Inf Div: Div Troops (D/CHLO Mtr Co), 7 CA Inf Bde (S/RWR Mtr Co)
- C42.08:** 3 CA Inf Div: 7 CA Inf Bde (C/RWR Inf Co)
- C42.07:** 3 CA Inf Div: 7 CA Inf Bde (B/RWR (-1 step) Inf Co)
- C42.06:** 3 CA Inf Div: 7 CA Inf Bde (A/RWR (-1 step) Inf Co)
- C42.05:** 3 CA Inf Div: Div Troops (18 Fld Eng Co)
- C41.06:** 3 CA Inf Div: Div Troops (4/3 AT Co), 7 CA Inf Bde (D/RWR Inf Co)
- C40.03:** 3 CA Inf Div: Div Troops (A/CHLO MG Co)
- C40.02:** 3 CA Inf Div: 7 CA Inf Bde (A/RRR (-1 step) Inf Co)
- C40.01:** 3 CA Inf Div: 7 CA Inf Bde (C/RRR Inf Co)
- C41.01:** 3 CA Inf Div: 7 CA Inf Bde (S/RRR Mtr Co)
- C38.05:** 3 CA Inf Div: 7 CA Inf Bde (D/1CS Inf Co)
- C38.04:** 2 CA Arm Bde (A/1Hus (-1 step) Arm Co), 3 CA Inf Div: 7 CA Inf Bde (C/1CS (-1 step) Inf Co)
- C38.03:** 2 CA Arm Bde (R/1Hus Arm Plt)
- C38.02:** 3 CA Inf Div: 7 CA Inf Bde (S/1CS Mtr Co)
- C37.03:** 3 CA Inf Div: Div Troops (94/3 AT Co), 7 CA Inf Bde (B/1CS Inf Co)
- C36.01:** 2 CA Arm Bde (C/1Hus Arm Co), 3 CA Inf Div: 7 CA Inf Bde (A/1CS Inf Co)
- C48.03:** 51 BR Inf Div: 153 BR Inf Bde (C/5BW, D/5BW Inf Co)
- C48.02:** 51 BR Inf Div: 153 BR Inf Bde (S/5BW Mtr Co)
- C47.04:** 51 BR Inf Div: 153 BR Inf Bde (A/5BW, B/5BW Inf Co)
- D47.27:** 3 CA Inf Div: 8 CA Inf Bde (S/NSR Mtr Co)
- D47.26:** 3 CA Inf Div: 8 CA Inf Bde (D/NSR Inf Co)
- D46.27:** 2 CA Arm Bde (C/FGH (-1 step) DD Arm Co), 3 CA Inf Div: 8 CA Inf Bde (B/NSR (-1 step) Inf Co)
- D46.26:** 2 CA Arm Bde (R/FGH Arm Plt), 3 CA Inf Div: 8 CA Inf Bde (C/NSR Inf Co)
- D45.29:** 3 CA Inf Div: Div Troops (16 Fld Eng Co)
- D45.28:** 1 BR Assault Bde (80/5 AVRE Arm Co), 3 CA Inf Div: 8 CA Inf Bde (A/NSR (-1 step) Inf Co)
- D46.34:** 3 CA Inf Div: Div Troops (C/7Rec Arm Car Co)
- D46.32:** 3 CA Inf Div: Div Troops (14 Fld Arm Arty Bn)
- D45.35:** 3 CA Inf Div: Div Troops (A/7Rec, B/7Rec Arm Car Co)
- D45.34:** 3 CA Inf Div: Div Troops (13 Fld Arm Arty Bn)
- D45.32:** 3 CA Inf Div: 9 CA Inf Bde (D/SDG Inf Co, S/SDG Mtr Co)
- D45.27:** RMAS RM Arm Rgt (3/2 (-1 step) RM AG Arm Co)
- D44.31:** 1 BR Assault Bde (26/5 AVRE Arm Co), 3 CA Inf Div: 9 CA Inf Bde (C/SDG Inf Co)
- D43.31:** 3 CA Inf Div: 9 CA Inf Bde (B/SDG Inf Co)
- D43.30:** 2 CA Arm Bde (R/FdS Arm Plt), 3 CA Inf Div: 9 CA Inf Bde (A/SDG Inf Co)
- D42.33:** 62 BR AT Bn (248 AT Co), 3 CA Inf Div: Div Troops (B/CHLO MG Co)
- D42.30:** 3 CA Inf Div: 9 CA Inf Bde (D/HLIC Inf Co, S/HLIC Mtr Co)
- D42.29:** 3 CA Inf Div: 9 CA Inf Bde (B/HLIC, C/HLIC Inf Co)
- D41.34:** 3 CA Inf Div: Div Troops (105/3 AT Co), 7 CA Inf Bde (D/RRR Inf Co)
- D41.33:** 2 CA Arm Bde (B/1Hus DD Arm Co), 3 CA Inf Div: 7 CA Inf Bde (B/RRR Inf Co)
- D41.30:** 2 CA Arm Bde (C/FdS Arm Co), 3 CA Inf Div: 9 CA Inf Bde (A/HLIC Inf Co)
- D42.28:** 3 CA Inf Div: Div Troops (C/CHLO MG Co)
- D39.29:** 3 CA Inf Div: 9 CA Inf Bde (D/RdC Inf Co, S/RdC Mtr Co)
- D39.28:** 3 CA Inf Div: Div Troops (52/3 AT Co), 8 CA Inf Bde (C/RdC Inf Co)
- D38.28:** 2 CA Arm Bde (A/FGH Arm Co), 3 CA Inf Div: 8 CA Inf Bde (A/RdC (-1 step) Inf Co)
- D38.27:** 3 CA Inf Div: 8 CA Inf Bde (B/RdC Inf Co)
- D36.29:** 3 CA Inf Div: 9 CA Inf Bde (C/NNS Inf Co)
- D36.28:** 3 CA Inf Div: 9 CA Inf Bde (D/NNS Inf Co, S/NNS Mtr Co)
- D36.27:** 3 CA Inf Div: 8 CA Inf Bde (D/QOR Inf Co, S/QOR Mtr Co)
- D36.26:** 2 CA Arm Bde (B/FGH (-1 step) Arm Co), 3 CA Inf Div: 8 CA Inf Bde (A/QOR (-1 step) Inf Co)
- D37.27:** 3 CA Inf Div: 8 CA Inf Bde (B/QOR (-1 step), C/QOR Inf Co)
- D35.29:** 2 CA Arm Bde (B/FdS Arm Co), 3 CA Inf Div: 9 CA Inf Bde (B/NNS Inf Co)
- D35.28:** 2 CA Arm Bde (A/FdS Arm Co), 3 CA Inf Div: 9 CA Inf Bde (A/NNS Inf Co)
- D50.34:** 51 BR Inf Div: 153 BR Inf Bde (S/1Gor Mtr Co)
- D49.34:** 51 BR Inf Div: 153 BR Inf Bde (C/1Gor, D/1Gor Inf Co)
- D48.33:** 51 BR Inf Div: 153 BR Inf Bde (A/1Gor, B/1Gor Inf Co)
- D50.30:** 51 BR Inf Div: 153 BR Inf Bde (S/5/7Gor Mtr Co)
- D49.30:** 51 BR Inf Div: 153 BR Inf Bde (C/5/7Gor, D/5/7Gor Inf Co)
- D48.29:** 51 BR Inf Div: 153 BR Inf Bde (A/5/7Gor, B/5/7Gor Inf Co)
- D57.34:** TF E (27 Flot DD)
- D57.32:** TF E (1 Flot DE)
- D57.30:** TF E (26 Flot DD)
- D49.16:** TF D (Are+Dan CL)
- D49.15:** TF D (23 Flot DD)
- D49.14:** TF D (1 Flot DE)
- D48.13:** TF D (26 Flot DD)
- D48.12:** TF D (Fro+Drg CA)
- D47.10:** TF D (Ramillies BB)
- D47.09:** TF D (Warspite BB)
- D50.26:** 4 BR Cmdo Bde: No. 48 RM Cmdo Bn (S Mtr Co)
- D50.25:** 4 BR Cmdo Bde: No. 48 RM Cmdo Bn (Z Cmdo Co)

- D49.26:** RMAS RM Arm Rgt (4/2 RM AG Arm Co), 4 BR Cmdo Bde: No. 48 RM Cmdo Bn (Y Cmdo Co)
- D48.25:** 4 BR Cmdo Bde: No. 48 RM Cmdo Bn (X Cmdo Co)
- D45.18:** 4 BR Cmdo Bde: No. 41 RM Cmdo Bn (X, Y Cmdo Co)
- D44.18:** 4 BR Cmdo Bde: No. 41 RM Cmdo Bn (P Cmdo Co, S Mtr Co)
- D44.20:** 1 BR Assault Bde (79/5 AVRE Arm Co), 3 BR Inf Div: 9 BR Inf Bde (D/2Lin Inf Co)
- D44.19:** 3 BR Inf Div: Div Troops (246 Fld Eng Co, 67/20 AT Co)
- D43.21:** 3 BR Inf Div: 9 BR Inf Bde (B/2Lin, C/2Lin Inf Co)
- D43.20:** 3 BR Inf Div: 9 BR Inf Bde (S/2Lin Mtr Co)
- D42.20:** 27 BR Arm Bde (C/1ERY Arm Co), 3 BR Inf Div: 9 BR Inf Bde (A/2Lin Inf Co)
- D42.18:** 3 BR Inf Div: Div Troops (76 Fld Arm Arty Bn)
- D42.16:** 3 BR Inf Div: Div Troops (C/3Rec Arm Car Co)
- D42.14:** 3 BR Inf Div: 8 BR Inf Bde (C/2EY (-1 step), D/2EY Inf Co)
- D42.12:** RMAS RM AG Arm Bn (5 RM AG Arm Co), 1 BR Cmdo Bde: No. 10 FF Cmdo Bn (8 Cmdo Co)
- D41.20:** 27 BR Arm Bde (R/13/18H Arm Plt), 3 BR Inf Div: 8 BR Inf Bde (D/1SL Inf Co)
- D41.19:** 3 BR Inf Div: 8 BR Inf Bde (S/1SL Mtr Co)
- D41.18:** 3 BR Inf Div: Div Troops (33 Fld Arty Bn)
- D41.17:** 3 BR Inf Div: Div Troops (A/3Rec, B/3Rec Arm Car Co)
- D41.15:** 3 BR Inf Div: 8 BR Inf Bde (S/2EY Mtr Co)
- D41.14:** 1 BR Assault Bde (77/5 AVRE Arm Co), 3 BR Inf Div: 8 BR Inf Bde (B/2EY (-1 step) Inf Co)
- D40.20:** 3 BR Inf Div: 8 BR Inf Bde (B/1SL (-1 step), C/1SL Inf Co)
- D40.19: 3 BR Inf Div: Div Troops (B/2MX MG Co)**
- D40.17:** 3 BR Inf Div: Div Troops (C/2MX MG Co, D/2MX Mtr Co)
- D40.15:** 3 BR Inf Div: Div Troops (7 Fld Arty Bn)
- D40.14:** 27 BR Arm Bde (B/13/18H (-1 step) DD Arm Co), 3 BR Inf Div: 8 BR Inf Bde (A/2EY (-1 step) Inf Co)
- D39.20:** 27 BR Arm Bde (A/13/18H (-1 step) DD Arm Co), 3 BR Inf Div: 8 BR Inf Bde (A/1SL (-1 step) Inf Co)
- D39.19:** 3 BR Inf Div: Div Troops (253 Fld Eng Co)
- D39.18:** 3 BR Inf Div: Div Troops (101/20 AT Co)
- D39.17:** 3 BR Inf Div: 9 BR Inf Bde (S/1KSB Mtr Co)
- D38.20:** 27 BR Arm Bde (R/1ERY Arm Plt), 3 BR Inf Div: 9 BR Inf Div (D/2RUR Inf Co)
- D38.19:** 3 BR Inf Div: 9 BR Inf Bde (S/2RUR Mtr Co)
- D38.17:** 3 BR Inf Div: 8 BR Inf Bde (D/1Suf Inf Co, S/1Suf Mtr Co)
- D38.16:** 3 BR Inf Div: 9 BR Inf Bde (C/1KSB, D/1KSB Inf Co)
- D37.20:** 3 BR Inf Div: 9 BR Inf Bde (B/2RUR, C/2RUR Inf Co)
- D37.19: 3 BR Inf Div: Div Troops (41/20 AT Co)**
- D37.18:** 3 BR Inf Div: 8 BR Inf Bde (B/1Suf, C/1Suf Inf Co)
- D37.17:** 27 BR Arm Bde (C/13/18H Arm Co), 3 BR Inf Div: 8 BR Inf Bde (A/1Suf Inf Co)
- D37.16:** 3 BR Inf Div: 3 BR Inf Bde (A/1KSB, B/1KSB Inf Co)
- D36.20:** 27 BR Arm Bde (B/1ERY Arm Co), 3 BR Inf Div: 9 BR Inf Bde (A/2RUR Inf Co)
- D36.19:** 27 BR Arm Bde (B/SY Arm Co), 3 BR Inf Div: Div Troops (17 Fld Eng Co)
- D36.17:** 3 BR Inf Div: 185 BR Inf Bde (D/1Nfk Inf Co, S/1Nfk Mtr Co)
- D35.20:** 3 BR Inf Div: Div Troops (B/2MX MG Co), 185 BR Inf Bde (Z/2KS Inf Co)
- D35.19:** 27 BR Arm Bde (R/SY Arm Plt)
- D35.18:** 3 BR Inf Div: 185 BR Inf Bde (B/1Nfk, C/1Nfk Inf Co)
- D35.17:** 27 BR Arm Bde (A/1ERY Arm Co), 3 BR Inf Div: 185 BR Inf Bde (A/1Nfk (-1 step) Inf Co)
- D34.20:** 3 BR Inf Div: Div Troops (41/20 AT Co), 185 BR Inf Bde (Y/2KS Inf Co)
- D34.19:** 27 BR Arm Bde (A/SY Arm Co), 3 BR Inf Div: 185 BR Inf Bde (S/2KS Mtr Co)
- D34.17:** 3 BR Inf Div: 185 BR Inf Bde (S/2War Mtr Co)
- D34.16:** 3 BR Inf Div: Div Troops (45/20 AT Co)
- D33.20:** 27 BR Arm Bde (C/SY Arm Co), 3 BR Inf Div: 185 BR Inf Bde (X/2KS Inf Co)
- D33.19:** 3 BR Inf Div: Div Troops (A/2MX MG Co), 185 BR Inf Bde (W/2KS (-1 step) Inf Co)
- D33.18:** 3 BR Inf Div: 185 BR Inf Bde (A/2War, D/2War Inf Co)
- D33.17:** 3 BR Inf Div: 185 BR Inf Bde (B/2War, C/2War Inf Co)
- D39.09:** 1 BR Cmdo Bde: No. 45 RM Cmdo Bn (A, B Cmdo Co)
- D39.08:** 1 BR Cmdo Bde: No. 45 RM Cmdo Bn (C, D Cmdo Co)
- D38.11:** 1 BR Cmdo Bde: No. 6 BR Cmdo Bn (5 Cmdo Co, 6 Mtr Co)
- D38.10:** 1 BR Cmdo Bde: No. 4 BR Cmdo Bn (E Cmdo Co, F Mtr Co)
- D38.09:** 1 BR Cmdo Bde: No. 4 BR Cmdo Bn (C, D Cmdo Co)
- D38.08:** 1 BR Cmdo Bde: No. 45 RM Cmdo Bn (E Cmdo Co, F Mtr Co)
- D37.15:** 6 Abn (LZ W)
- D37.12:** 1 BR Cmdo Bde: No. 6 BR Cmdo Bn (3, 4 Cmdo Co)
- D37.11:** 1 BR Cmdo Bde: No. 6 BR Cmdo Bn (1, 2 Cmdo Co)
- D37.09:** 6 BR Abn Div: 3 BR Para Bde (B/9, C/9 Para Co)
- D37.06:** 6 Abn (DZ V)
- D36.14:** 6 BR Abn Div: GP BR Pilot Rgt (D/1, G/1 Pilot Co)
- D36.11:** 1 BR Cmdo Bde: No. 3 BR Cmdo Bn (4, 5 Cmdo Co)
- D36.08:** 6 BR Abn Div: 3 BR Para Bde (3 Para Eng Co, A/9 Para Co)
- D35.15:** 6 BR Abn Div: GP BR Pilot Rgt (A/1, B/1 Pilot Co)
- D35.14:** 6 Abn (LZ X & Y), 6 BR Abn Div: Div Troops (22 Ind Para Co)
- D35.12:** 1 BR Cmdo Bde: No. 3 BR Cmdo Bn (6 Mtr Co)
- D35.11:** 1 BR Cmdo Bde: No. 3 BR Cmdo Bn (2, 3 Cmdo Co)
- D35.09:** 6 BR Abn Div: 5 BR Para Bde (4 AL Glider AT Co, A/12 Para Co)
- D34.13:** 6 BR Abn Div: 5 BR Para Bde (591 Para Eng Co, A/7 (-1 step) Para Co)
- D34.12:** 6 BR Abn Div: 5 BR Para Bde (B/7 (-1 step), C/7 (-1 step) Para Co)
- D34.10:** 6 Abn (LZ N)
- D34.08:** 6 BR Abn Div: 5 BR Para Bde (B/12 (-1 step), C/12 Para Co)
- D33.13:** 6 BR Abn Div: Div Troops (R/6Rec Glider Mtr Co)
- D33.12:** 6 BR Abn Div: 5 BR Para Bde (C/13 Para Co)
- D33.11:** 6 Abn (DZ N), 6 BR Abn Div: GP BR Pilot Rgt (C/2, E/2, F/2 Pilot Co)
- D33.08:** 6 BR Abn Div: 3 BR Para Bde (3 AL Glider AT Co, B/1 CA Para Co)
- D32.12:** 6 BR Abn Div: Div Troops (A/6Rec Glider Arm Co, B/6Rec Glider Arm Car Co)
- D32.11:** 6 BR Abn Div: 5 BR Para Bde (A/13 (-1 step), B/13 (-1 step) Para Co)
- D32.08:** 6 BR Abn Div: 3 BR Para Bde (A/1 (-1 step) CA Para Co)
- D31.08:** 6 BR Abn Div: 3 BR Para Bde (C/1 CA Para Co)
- D30.16:** 6 BR Abn Div: 6 BR AL Bde (D/1RUR Glider Co)
- D30.15:** 6 BR Abn Div: 6 BR AL Bde (F/1RUR Glider Mtr Co)
- D30.13:** 6 BR Abn Div: 6 BR AL Bde (A/12Dev Glider Co)
- D30.11:** 6 BR Abn Div: 6 BR AL Bde (H/2OB Glider Mtr Co)
- D30.07:** 6 BR Abn Div: 3 BR Para Bde (C/8 Para Co)
- D29.16:** 6 BR Abn Div: 6 BR AL Bde (C/1RUR Glider Co)
- D29.15:** 6 BR Abn Div: 6 BR AL Bde (B/1RUR Glider Co)
- D29.14:** 6 BR Abn Div: 6 BR AL Bde (A/1RUR Glider Co)
- D29.13:** 6 BR Abn Div: 6 BR AL Bde (D/2OB (-1 step) Glider Co)
- D29.12:** 6 BR Abn Div: 6 BR AL Bde (C/2OB Glider Co)
- D29.11:** 6 BR Abn Div: 6 BR AL Bde (B/2OB Glider Co)
- D29.10:** 6 BR Abn Div: 6 BR AL Bde (A/2OB Glider Co)
- D29.09:** 6 BR Abn Div: 3 BR Para Bde (B/8 Para Co)
- D29.08:** 6 BR Abn Div: 3 BR Para Bde (A/8 Para Co)
- D24.11:** 6 Abn (DZ K)

The Gamers, Inc.

Renforts Alliés:

Utilisez l'ordre d'arrivée des Alliés décrit en page 34.

Forces allemandes:

Placements des unités:

- A62.19:** 1261 Coastal Arty Rgt (3 Coastal Arty Co)
A61.20: 709 Inf Div: 919 Inf Rgt (8/II Mtr Co)
A60.14: WN 14(2), 709 Inf Div: 919 Inf Rgt (6/II Inf Co)
A59.18: StP 135, Marcouf Coastal Arty Co
A58.13: 709 Inf Div: 919 Inf Rgt (7/II Inf Co)
A56.12: StP 12
A55.19: StP 133, 1261 Coastal Arty Rgt (2 Coastal Arty Co)
A55.12: WN 11/102, 709 Inf Div: 919 Inf Rgt (4/I Mtr Co)
A54.19: 1261 Coastal Arty Rgt (1 Coastal Arty Co)
A53.25: 91 Inf Div: 191 Arty Rgt (5/II Arty Co)
A53.20: 709 Inf Div: 739 Inf Rgt (12/III Mtr Co, 14 PJ Co)
A53.14: 709 Inf Div: 919 Inf Rgt (14 PJ Co)
A52.17: 709 Inf Div: 919 Inf Rgt (9/III Inf Co)
A52.16: 91 Inf Div: 191 Arty Rgt (3/I Arty Co), 709 Inf Div: 919 Inf Rgt (12/III Mtr Co)
A52.15: 709 Inf Div: 919 Inf Rgt (10/III Bcl Co)
A52.14: 709 Inf Div: 919 Inf Rgt (5/II Bcl Co)
A51.21: 709 Inf Div: 919 Inf Rgt (11/III Inf Co)
A51.20: 709 Inf Div: 739 Inf Rgt (10/III Inf Co)
A51.19: 709 Inf Div: 739 Inf Rgt (9/III Bcl Co)
A51.18: 709 Inf Div: 739 Inf Rgt (11/III Inf Co)
A50.23: 709 Inf Div: 709 PJ Bn (3 Flak Co)
A51.22: 101 Werfer Rgt (1 Werfer Bn)
A51.23: 91 Inf Div: 1058 Inf Rgt (7/II Inf Co, 8/II Mtr Co)
A50.22: 91 Inf Div: 1058 Inf Rgt (5/II, 6/II Inf Co)
A49.22: 91 Inf Div: 1058 Inf Rgt (3/I Inf Co, 4/I Mtr Co)
A49.21: 7 Sturm Assault Bn (4 IG Co)
A48.22: 91 Inf Div: 1058 Inf Rgt (1/I (-1 step), 2/I (-1 step) Inf Co)
A48.21: 709 Inf Div: 709 PJ Bn (1 (-1 step) Mdr Arm Co), 7 Sturm Assault Bn (1 (-1 step) Assault Co)
A48.20: 7 Sturm Assault Bn (2 (-1 step), 3 (-1 step) Assault Co)
A45.18: 709 Inf Div: 739 Inf Rgt (1/795 Ost Co)
A45.16: 709 Inf Div: 739 Inf Rgt (3/795 Ost Co)
A44.19: 709 Inf Div: 739 Inf Rgt (2/795 Ost Co)
A44.24: 91 Inf Div: 191 Pio Bn (1 (-1 step) Pio Co)
A48.31: 91 Inf Div: 1057 Inf Rgt (5/II (-1 step) Inf Co)
A47.32: 91 Inf Div: 1057 Inf Rgt (8/II Mtr Co)
A46.31: 91 Inf Div: 1057 Inf Rgt (6/II Inf Co)
A45.31: 91 Inf Div: 1057 Inf Rgt (7/II Inf Co)
A46.33: 91 Inf Div: 191 Arty Rgt (2/I Arty Co)
A46.28: 91 Inf Div: Div Troops (191 Bcl Co)
A45.33: 91 Inf Div: 191 Arty Rgt (1/I Arty Co)
A45.30: 91 Inf Div: Div Troops (191 (-1 step) PJ Co)
A45.28: 91 Inf Div: 191 Pio Bn (2 Pio Co)
A45.27: 100 Pz Bn (1 (-1 step), 2 (-1 step) Pz Co)
A44.26: 100 Pz Bn (3 (-1 step) Pz Co), 91 Inf Div: 1057 Inf Rgt (1/I (-1 step) Inf Co)
A43.33: 91 Inf Div: 191 Arty Rgt (7/III Arty Co)
A43.28: 91 Inf Div: 1057 Inf Rgt (4/I Mtr Co)
A43.27: 91 Inf Div: 1057 Inf Rgt (2/I Inf Co)
A42.27: 91 Inf Div: 1057 Inf Rgt (3/I Inf Co)
A41.29: 91 Inf Div: 191 Arty Rgt (9/III Arty Co)
A40.31: 91 Inf Div: 1057 Inf Rgt (14 PJ Co)
A40.28: 91 Inf Div: 1057 Inf Rgt (13 IG Co)
A40.26: 91 Inf Div: 1057 Inf Rgt (11/III Inf Co)
A39.27: 91 Inf Div: 1057 Inf Rgt (12/III Mtr Co)
A39.26: 91 Inf Div: 1057 Inf Rgt (9/III (-1 step), 10/III Inf Co)
A38.21: 91 Inf Div: 1058 Inf Rgt (14 PJ Co)
A33.18: 91 Inf Div: 191 Arty Rgt (4/II Arty Co)
A38.16: 6 LW FJ Rgt (5/II (-1 step) FJ Co)
A37.17: 6 LW FJ Rgt (7/II FJ Co)
A37.14: 6 LW FJ Rgt (3/I (-1 step) FJ Co, 4/I Abn Mtr Co)
- A37.13:** 6 LW FJ Rgt (1/I (-1 step), 2/I (-1 step) FJ Co)
A36.16: 6 LW FJ Rgt (6/II FJ Co)
A35.16: 6 LW FJ Rgt (8/II Abn Mtr Co)
A33.16: 6 LW FJ Rgt (13 Abn Mtr Co)
A32.16: 91 Inf Div: 191 Arty Rgt (8/III Arty Co)
A33.15: 91 Inf Div: 1058 Inf Rgt (9/III (-1 step) Inf Co)
A32.14: 91 Inf Div: 1058 Inf Rgt (10/III (-1 step) Inf Co)
A31.15: 91 Inf Div: 1058 Inf Rgt (12/III Mtr Co)
A31.14: 91 Inf Div: 1058 Inf Rgt (11/III (-1 step) Inf Co)
A31.10: 352 Inf Div: 914 Inf Rgt (7/II Inf Co)
A30.10: 352 Inf Div: 914 Inf Rgt (5/II, 6/II Inf Co)
A30.09: 352 Inf Div: 914 Inf Rgt (8/II Mtr Co)
A29.15: 6 LW FJ Rgt (Aufk Bcl Plt, Fus FJ Plt)
A27.14: 6 LW FJ Rgt (14 Abn PJ Co)
A27.13: 6 LW FJ Rgt (9/III, 10/III FJ Co)
A26.14: 6 LW FJ Rgt (15 Abn Pio Co)
A26.13: 6 LW FJ Rgt (12/III Mtr Co)
A26.12: 6 LW FJ Rgt (11/III FJ Co)
A25.20: 635 Ost Bn (4 Mtr Co)
A25.19: 635 Ost Bn (3 Ost Co)
A25.18: 635 Ost Bn (2 Ost Co)
A25.17: 635 Ost Bn (1 Ost Co)

■ Les cartes A et B se divisent ici pour d'autres scénarios

- B62.23:** WN 77
B61.30: WN 87
B61.28: WN 82
B61.26: WN 81
B61.25: WN 78
B61.22: 352 Inf Div: 914 Inf Rgt (2/I Inf Co)
B61.21: 352 Inf Div: 914 Inf Rgt (1/I Inf Co)
B61.15: WN 74
B59.32: WN 88
B60.16: 716 Inf Div: 726 Inf Rgt (12/III Mtr Co)
B59.17: 716 Inf Div: 726 Inf Rgt (9/III Inf Co)
B58.29: WN 84, 716 Inf Div: 1716 Arty Rgt (8/III Arty Co)
B58.26: 352 Inf Div: 914 Inf Rgt (4/I Mtr Co)
B57.33: WN 90
B57.30: 716 Inf Div: 1716 Arty Rgt (9/III Arty Co)
B57.25: 352 Inf Div: 914 Inf Rgt (13 IG Co)
B57.17: 352 Inf Div: 352 Arty Rgt (IV Arty Bn), 352 Pio Bn (1 Pio Co)
B55.16: 352 Inf Div: 352 Pio Bn (2 Pio Co)
B53.15: 352 Inf Div: 352 Pio Bn (3 Pio Co)
B54.06: 352 Inf Div: 916 Inf Rgt (8/II Mtr Co)
B53.23: 352 Inf Div: 914 Inf Rgt (3/I Inf Co)
B54.01: 352 Inf Div: 915 Inf Rgt (1/I Inf Co)
B52.20: 352 Inf Div: 914 Inf Rgt (14 PJ Co)
B52.17: 431 Flak Rgt (266 '88' Bn)
B52.13: 352 Inf Div: 352 PJ Bn (1 Mdr Arm Co), 916 Inf Rgt (13 IG Co)
B51.34: WN 93
B51.23: 352 Inf Div: 352 Arty Rgt (III Arty Bn)
B51.12: 352 Inf Div: 916 Inf Rgt (6/II Inf Co)
B50.10: 352 Inf Div: 916 Inf Rgt (7/II Inf Co)
B51.02: 352 Inf Div: 915 Inf Rgt (4/I Mtr Co)
B49.09: 352 Inf Div: 916 Inf Rgt (14 PJ Co)
B49.06: 352 Inf Div: 915 Inf Rgt (3/I Inf Co)
B49.04: 352 Inf Div: 915 Inf Rgt (2/I Inf Co)
B49.32: 716 Inf Div: 726 Inf Rgt (1/439, 2/439 Ost Co)
B48.32: 716 Inf Div: 726 Inf Rgt (4/439 Mtr Co), 431 Flak Rgt (497 '88' Bn)
B47.32: 716 Inf Div: 726 Inf Rgt (3/439 Ost Co)
B46.12: 352 Inf Div: 352 Erz Bn (1 Erz Co)
B45.13: 352 Inf Div: 352 Erz Bn (2 Erz Co)
B44.12: 352 Inf Div: 352 Erz Bn (3 Erz Co)
B43.12: 352 Inf Div: 352 Erz Bn (4 Erz Co)
B43.11: 352 Inf Div: 352 Erz Bn (5 Mtr Co)

B46.03: 30 Schn Bde (3/513 Bcl Co)
B45.03: 30 Schn Bde (2/513 Bcl Co)
B45.02: 30 Schn Bde (1/513 Bcl Co)

■ Les cartes B et C se divisent ici pour d'autres scénarios

C54.32: WN 57

C54.30: WN 56

C53.31: 716 Inf Div: 726 Inf Rgt (2/I Inf Co)

C53.26: WN 48, 1260 Coastal Arty Bn (4 Coastal Arty Co)

C52.25: 716 Inf Div: 726 Inf Rgt (1/I (-1 step) Bcl Co)

C52.19: 352 Inf Div: 916 Inf Rgt (2/I (-1 step), 3/I (-1 step) Inf Co)

C52.18: WN 43, 352 Inf Div: 916 Inf Rgt (1/I (-1 step) Inf Co)

C51.32: 352 Inf Div: 352 PJ Bn (3 Flak Co)

C49.35: 352 Inf Div: 352 Arty Rgt (I Arty Bn)

C49.31: 716 Inf Div: 726 Inf Rgt (4/I Mtr Co)

C47.30: 716 Inf Div: 726 Inf Rgt (14 PJ Co)

C48.10: 716 Inf Div: 1716 Arty Rgt (5/II Arty Co)

C46.13: 352 Inf Div: 915 Inf Rgt (7/II (-1 step) Inf Co)

C45.13: 352 Inf Div: 915 Inf Rgt (8/II Mtr Co)

C45.30: 30 Schn Bde (1/517 Bcl Co)

C44.28: 30 Schn Bde (2/517 Bcl Co)

C42.28: 30 Schn Bde (3/517 Bcl Co)

C41.26: 30 Schn Bde (3/518 Bcl Co)

C41.25: 431 Flak Rgt (90 Flak Bn)

C40.24: 30 Schn Bde (2/518 Bcl Co)

C40.22: 30 Schn Bde (1/518 Bcl Co)

C40.19: 352 Inf Div: 915 Inf Rgt (14 PJ Co)

C39.20: 352 Inf Div: 915 Inf Rgt (13 IG Co)

C38.17: 352 Inf Div: 352 Fus Bn (3 (-1 step) Inf Co)

C38.16: 352 Inf Div: 352 Fus Bn (2 (-1 step) Inf Co)

C38.14: 352 Inf Div: 352 PJ Bn (2 (-1 step) StG Arm Co), 352 Fus Bn (1 (-1 step) Bcl Co)

C37.17: 352 Inf Div: 352 Fus Bn (4 Mtr Co)

C37.13: 352 Inf Div: 915 Inf Rgt (6/II Inf Co)

C36.10: 352 Inf Div: 915 Inf Rgt (5/II Inf Co)

C36.07: 716 Inf Div: 726 Inf Rgt (6/II Inf Co)

C36.05: 716 Inf Div: 726 Inf Rgt (5/II Inf Co)

C35.04: 716 Inf Div: 716 PJ Bn (2 PJ Co)

C34.02: 21 Pz Div: 200 PJ Bn (1 '88' Co)

D49.25: WN 26

D48.23: WN 24

D47.24: 716 Inf Div: 736 Inf Rgt (9/III Inf Co)

D45.20: 716 Inf Div: 736 Inf Rgt (10/III Inf Co)

D45.19: WN 21

D44.27: StP II

D44.26: 21 Pz Div: 192 PG Rgt (1/I PG Co)

D44.25: 716 Inf Div: 1716 Arty Rgt (G.Wald Arm Arty Co)

D43.27: StP I

D43.23: 716 Inf Div: 736 Inf Rgt (11/III Bcl Co)

D41.12: WN 7 (-1 step)

D40.26: 716 Inf Div: 736 Inf Rgt (12/III Mtr Co)

D40.22: 716 Inf Div: 716 PJ Bn (1 (-1 step) Mdr Arm Co)

D38.33: 716 Inf Div: 726 Inf Rgt (7/II (-1 step) Inf Co)

D38.25: 21 Pz Div: 192 PG Rgt (2/I (-1 step) PG Co)

D38.21: 21 Pz Div: 200 PJ Bn (3 '88' Co)

D37.22: 21 Pz Div: 22 Pz Rgt (1/I (-1 step) Pz Co)

D36.25: 21 Pz Div: 192 PG Rgt (3/I PG Co)

D36.24: 21 Pz Div: 192 PG Rgt (4/I Arm Mtr Co)

D36.21: 21 Pz Div: 22 Pz Rgt (2/I Pz Co)

D35.25: 21 Pz Div: 192 PG Rgt (7/II Inf Co)

D35.22: 21 Pz Div: 22 Pz Rgt (3/I Pz Co)

D34.34: 21 Pz Div: 200 PJ Bn (2 '88' Co)

D34.25: 21 Pz Div: 192 PG Rgt (6/II Inf Co)

D34.24: 21 Pz Div: 192 PG Rgt (8/II Arm Mtr Co, 10 Arm Werfer Co)

D34.21: 21 Pz Div: 22 Pz Rgt (5/II, 6/II Pz Co)

D33.33: Independent (989 (-1 step) Arty Bn)

D33.32: 716 Inf Div: 716 Pio Bn (2 Pio Co)

D33.29: 21 Pz Div: 220 Pio Bn (3 Pio Co)

D33.27: 21 Pz Div: 192 PG Rgt (5/II Inf Co)

D33.26: 21 Pz Div: 200 StG Bn (5 Arm Werfer Co), 192 PG Rgt (9 Arm IG Co)

D33.21: 21 Pz Div: 22 Pz Rgt (7/II, 8/II Pz Co)

D32.20: 21 Pz Div: 220 Pio Bn (1 Arm Pio Co)

D32.19: 21 Pz Div: 125 PG Rgt (1/I PG Co)

D32.18: 21 Pz Div: 125 PG Rgt (2/I PG Co)

D32.17: 21 Pz Div: 125 PG Rgt (3/I PG Co)

D31.23: 716 Inf Div: 1716 Arty Rgt (3/I Arty Co)

D31.18: 21 Pz Div: 125 PG Rgt (4/I Arm Mtr Co)

D30.30: 21 Pz Div: 305 Flak Bn (3 '88' Co)

D30.27: 21 Pz Div: 155 Arty Rgt (II Arm Arty Bn)

D30.26: 21 Pz Div: 305 Flak Bn (2 '88' Co)

D29.22: 21 Pz Div: 305 Flak Bn (1 Flak Co)

D28.19: 21 Pz Div: 155 Arty Rgt (III Arm Arty Bn)

D19.33: 12 SS Pz Div: 25 SS PG Rgt (1/I Inf Co)

D18.33: 12 SS Pz Div: 25 SS PG Rgt (2/I Inf Co)

D18.34: 12 SS Pz Div: 25 SS PG Rgt (3/I Inf Co)

D17.35: 12 SS Pz Div: 25 SS PG Rgt (4/I Mtr Co)

D43.05: WN 2

D43.02: 1255 Coastal Arty Bn (3 Coastal Arty Co)

D42.08: WN 5

D42.07: WN 3

D40.09: WN 6

D40.08: 716 Inf Div: 736 Inf Rgt (1/I Inf Co)

D40.07: 716 Inf Div: 736 Inf Rgt (3/I (-1 step) Bcl Co, 1/642 Ost Co)

D40.06: 711 Inf Div: 744 Inf Rgt (5/II, 6/II Inf Co)

D40.05: 711 Inf Div: 744 Inf Rgt (8/II Mtr Co)

D39.06: 711 Inf Div: 744 Inf Rgt (7/II Inf Co)

D38.05: 711 Inf Div: 744 Inf Rgt (11/III Inf Co)

D38.04: 711 Inf Div: 744 Inf Rgt (12/III Mtr Co)

D37.05: 711 Inf Div: 744 Inf Rgt (10/III Inf Co)

D36.05: 711 Inf Div: 744 Inf Rgt (9/III Inf Co)

D35.05: 346 Inf Div: 857 Inf Rgt (6/II Inf Co)

D34.05: 346 Inf Div: 857 Inf Rgt (5/II Inf Co)

D33.06: 346 Inf Div: 346 Pio Bn (1 Pio Co), 857 Inf Rgt (7/II Inf Co)

D33.05: 346 Inf Div: 857 Inf Rgt (8/II Mtr Co)

D32.05: 346 Inf Div: 857 Inf Rgt (11/III Inf Co)

D31.06: 346 Inf Div: 857 Inf Rgt (10/III Inf Co)

D31.05: 346 Inf Div: 857 Inf Rgt (12/III Mtr Co)

D30.05: 346 Inf Div: 857 Inf Rgt (9/III Inf Co)

D28.06: 716 Inf Div: 716 Pio Bn (1 (-1 step) Pio Co)

D28.05: 716 Inf Div: 736 Inf Rgt (4/642 Mtr Co)

D27.18: 21 Pz Div: 125 PG Rgt (8/II Arm Mtr Co, 9 Arm IG Co)

D27.16: 21 Pz Div: 21 Aufk Bn (1 Arm Cav Co)

D27.15: 21 Pz Div: 21 Aufk Bn (4 PG Co)

D27.14: 21 Pz Div: 21 Aufk Bn (2 Arm Cav Co)

D27.13: 21 Pz Div: 21 Aufk Bn (3 PG Co)

D27.11: 21 Pz Div: 22 Pz Rgt (4/I Pz Co)

D27.10: 21 Pz Div: 125 PG Rgt (6/II Inf Co)

D27.08: 21 Pz Div: 125 PG Rgt (5/II Inf Co)

D26.14: 21 Pz Div: 21 Aufk Bn (5 Arm IG Co)

D26.10: 21 Pz Div: 125 PG Rgt (10 Arm Werfer Co)

D25.18: 21 Pz Div: 155 Arty Rgt (10 Arm Arty Co)

D23.09: 21 Pz Div: 155 Arty Rgt (I/155 Arty Bn)

Renforts Allemands:

Utilisez l'ordre d'arrivée des Allemands décrit en page 40.

Conditions de victoire :

Voir paragraphe 4.0

The Gamers, Inc.

5.3 D+4 CAMPAGNE

Les Alliés sont établis en Normandie mais leurs premières lignes sont épuisées. Les Allemands mobilisent leurs forces pour combler les lacunes tout en essayant de perturber toutes les avances alliées.

Premier tour : 11

Dernier tour : 22

Longueur : 12 tours

Forces Alliées:

Placements des unités:

A62.10: TFA (Tuscaloosa CA)

A59.09: TFA (Quincy CA)

A56.07: TFA (Nevada BB)

A52.04: TFA (DD34/17 DD)

A50.03: TFA (DD20/10 DD)

A48.02: TFU (DD119/60 DD)

A44.01: TFA (Hwk+Ent CA)

A58.25: 70 Tk Bn (A (-1 step) DD Arm Co), 4 Inf Div: 8 Inf Rgt (A/1 (-1 step) Inf Co)

A58.24: 4 Inf Div: Div Troops (A/4, B/4 Eng Co)

A58.23: 746 Tk Bn (B (-1 step) Arm Co), 4 Inf Div: 12 Inf Rgt (G/2 Inf Co)

A58.22: 4 Inf Div: 12 Inf Rgt (E/2 (-1 step), F/2 Inf Co)

A57.24: 4 Inf Div: 12 Inf Rgt (H/2 Mtr Co)

A58.21: 4 Inf Div: 12 Inf Rgt (A/1 (-1 step), B/1, C/1 Inf Co)

A57.22: 4 Inf Div: 12 Inf Rgt (D/1 Mtr Co)

A55.24: 4 Inf Div: 12 Inf Rgt (L/3 Inf Co, M/3 Mtr Co)

A55.23: 4 Inf Div: 12 Inf Rgt (I/3 (-1 step), K/3 (-1 step) Inf Co)

A54.23: 4 Inf Div: 12 Inf Rgt (AT AT Co, Can Arty Co)

A58.18: 899 TD Bn (C TD Co), 4 Inf Div: 22 Inf Rgt (C/1 Inf Co)

A58.17: 4 Inf Div: 22 Inf Rgt (A/1 (-1 step), B/1 Inf Co)

A57.17: 4 Inf Div: 22 Inf Rgt (D/1 Mtr Co)

A57.19: 4 Inf Div: 22 Inf Rgt (E/2 (-1 step), F/2 Inf Co)

A57.20: 70 Tk Bn (C Arm Co), 4 Inf Div: 22 Inf Rgt (G/2 Inf Co)

A56.19: 4 Inf Div: 22 Inf Rgt (H/2 Mtr Co)

A57.21: 70 Tk Bn (B (-1 step) Arm Co), 4 Inf Div: 22 Inf Rgt (I/3 (-1 step), L/3 Inf Co)

A55.12: 4 Inf Div: 22 Inf Rgt (AT AT Co, K/3 Inf Co)

A56.20: 4 Inf Div: 22 Inf Rgt (M/3 Mtr Co)

A55.20: 4 Inf Div: 22 Inf Rgt (Can Arty Co)

A58.13: 4 Inf Div: Div Troops: C/4 Eng Co)

A57.27: 4 Inf Div: 8 Inf Rgt (E/2 (-1 step), F/2, G/2 Inf Co)

A57.26: 746 Tk Bn (D Arm Co), 4 Inf Div: 8 Inf Rgt (B/1 (-1 step), C/1 Inf Co)

A57.25: 4 Inf Div: 8 Inf Rgt (D/1 Mtr Co)

A56.27: 4 Inf Div: 8 Inf Rgt (I/3 (-1 step), K/3, L/3 Inf Co)

A56.26: 4 Inf Div: 8 Inf Rgt (M/3 Mtr Co)

A56.25: 4 Inf Div: 8 Inf Rgt (H/2 Mtr Co)

A54.25: 4 Inf Div: 8 Inf Rgt (AT AT Co, Can Arty Co)

A53.20: 4 Inf Div: Div Troops (44 Arm Arty Bn)

A52.21: 4 Inf Div: Div Troops (20 Arty Bn)

A51.23: 4 Inf Div: Div Troops (42 Arm Arty Bn)

A56.22: Independent (87 Mtr Bn)

A55.22: 899 TD Bn (A TD Co)

A55.16: 4 Inf Div: Div Troops (29 Arty Bn)

A54.21: 4 Inf Div: Div Troops (4 Arm Cav Co)

A54.17: Independent (87 Arm Arty Bn)

A55.28: 82 Abn Div: 505 PIR (B/1 (-1 step), C/1 (-1 step) Para Co)

A54.28: 82 Abn Div: 505 PIR (G/3 (-1 step), H/3 (-1 step), I/3 (-1 step) Para Co)

A53.29: 82 Abn Div: 505 PIR (D/2 (-1 step), E/2 (-1 step), F/2 (-1 step) Para Co)

A53.28: 82 Abn Div: 325 GIR (E/2, F/2 Glider Co)

A52.25: 90 Inf Div: 359 Inf Rgt (A/1, B/1, C/1 Inf Co)

A51.25: 90 Inf Div: 359 Inf Rgt (D/1 Mtr Co)

A49.25: 82 Abn Div: Div Troops (F/80 Glider AA Co)

A48.24: 82 Abn Div: Div Troops (D/80, E/80 Glider AA Co)

A47.28: 82 Abn (DZ T)

A47.27: 82 Abn Div: 507 PIR (E/2 (-1 step), I/3 (-1 step) Para Co)

A47.20: 90 Inf Div: 357 Inf Rgt (G/2 Inf Co, H/2 Mtr Co)

A47.19: 90 Inf Div: 357 Inf Rgt (I/3 Inf Co, K/3 Inf Co)

A47.18: 90 Inf Div: 357 Inf Rgt (L/3 Inf Co, M/3 Mtr Co)

A47.17: 90 Inf Div: 357 Inf Rgt (AT AT Co, Can Arty Co)

A47.15: 101 Abn (DZ A), 90 Inf Div: Div Troops (344 Arty Bn)

A46.28: 82 Abn Div: Div Troops (C/80 Glider AT Co), 507 PIR (H/3 (-1 step) Para Co)

A46.27: 82 Abn Div: 507 PIR (D/2 (-1 step), F/2 (-1 step) Para Co)

A46.23: 82 Abn Div: Div Troops (319 (-1 step) Glider Arty Bn)

A46.21: 82 Abn (DZ O)

A45.28: 82 Abn Div: 325 GIR (A/1 (-1 step), B/1 (-1 step) Glider Co)

A45.27: 82 Abn Div: 325 GIR (HQ/1 Glider Mtr Co)

A45.25: 82 Abn Div: 325 GIR (AT Glider AT Co, HQ/2 Glider Mtr Co)

A45.24: 82 Abn Div: 507 PIR (G/3 (-1 step) Para Co)

A44.27: 746 Tk Bn (C (-1 step) Arm Co), 82 Abn Div: 325 GIR (C/1 Glider Co)

A44.23: 82 Abn Div: Div Troops (B/307 Para Eng Co)

A44.22: 82 Abn Div: Div Troops (456 Para Arty Bn)

A43.27: 82 Abn Div: 401 GIR (E/2 (-1 step), F/2, G/2 Glider Co)

A43.26: 82 Abn Div: 401 GIR (HQ/2 Glider Mtr Co)

A42.26: 82 Abn Div: 508 PIR (A/1 (-1 step), B/1 (-1 step) Para Co)

A42.18: 82 Abn (LZ W)

A41.27: 82 Abn (DZ N)

A41.26: 82 Abn Div: 508 PIR (C/1 (-1 step), F/2 (-1 step) Para Co)

A41.25: 82 Abn Div: 508 PIR (D/2 (-1 step), E/2 (-1 step) Para Co)

A41.24: 82 Abn Div: Div Troops (B/80 Glider AT Co), 508 PIR (G/3 (-1 step) Para Co)

A40.23: 82 Abn Div: Div Troops (A/80 Glider AT Co), 508 PIR (H/3 (-1 step) Para Co)

A39.23: 82 Abn Div: 507 PIR (B/1 (-1 step), C/1 (-1 step) Para Co)

A38.23: 82 Abn Div: 507 PIR (A/1 (-1 step) Para Co)

A46.20: 90 Inf Div: 357 Inf Rgt (E/2, F/2 Inf Co)

A46.15: 90 Inf Div: Div Troops (915 Arty Bn)

A46.14: 90 Inf Div: Div Troops (345 Arty Bn)

A46.13: 90 Inf Div: Div Troops (A/315, B/315, C/315 Eng Co)

A45.26: Independent (B/4 Arm Cav Co)

A45.22: 90 Inf Div: 357 Inf Rgt (A/1, B/1 Inf Co)

A45.21: 82 Abn (LZ O), 90 Inf Div: 357 Inf Rgt (C/1 Inf Co, D/1 Mtr Co)

A45.19: 90 Inf Div: 359 Inf Rgt (AT AT Co, Can Arty Co)

A45.18: 90 Inf Div: Div Troops (90 Arm Cav Co)

A45.16: 90 Inf Div: Div Troops (343 Arty Bn)

A44.19: 90 Inf Div: 359 Inf Rgt (G/2 Inf Co, H/2 Mtr Co)

A43.22: 90 Inf Div: 359 Inf Rgt (K/3, I/3 Inf Co)

A43.21: 90 Inf Div: 359 Inf Rgt (L/3 Inf Co, M/3 Mtr Co)

A43.20: 90 Inf Div: 359 Inf Rgt (E/2, F/2 Inf Co)

A41.22: 90 Inf Div: 358 Inf Rgt (A/1, B/1 Inf Co)

A41.21: 90 Inf Div: 358 Inf Rgt (C/1 Inf Co, D/1 Mtr Co)

A41.20: 90 Inf Div: 358 Inf Rgt (E/2, F/2 Inf Co)

A41.19: 90 Inf Div: 358 Inf Rgt (G/2 Inf Co, H/2 Mtr Co)

A41.18: 90 Inf Div: 358 Inf Rgt (I/3, K/3 Inf Co)

A41.17: 90 Inf Div: 358 Inf Rgt (L/3 Inf Co, M/3 Mtr Co)

A41.16: 90 Inf Div: 358 Inf Rgt (AT AT Co, Can Arty Co)

A39.15: 101 Abn (LZ E)

A41.15: 101 Abn (DZ C)

A36.20: 101 Abn Div: Div Troops (B/326 Glider Eng Co)

A36.19: 101 Abn Div: 502 PIR (G/3 (-1 step), H/3, I/3 Para Co)

A36.18: 101 Abn Div: Div Troops (377 Para Arty Bn)

A36.16: 101 Abn Div: Div Troops (F/81 Glider AA Co)

A36.13: 101 Abn (DZ D)

A35.19: 101 Abn Div: 502 PIR (D/2 (-1 step), E/2, F/2 Para Co)

A35.16: 101 Abn Div: Div Troops (D/81, E/81 Glider AA Co)

- A35.14:** Independent (65 Arm Arty Bn)
- A35.13:** 101 Abn Div: 501 PIR (D/2 (-1 step), E/2 (-1 step), F/2 (-1 step) Para Co)
- A35.12:** 101 Abn Div: 501 PIR (G/3 (-1 step), H/3 (-1 step), I/3 (-1 step) Para Co)
- A35.11:** 101 Abn Div: 501 PIR (A/1 (-1 step), B/1 (-1 step), C/1 (-1 step) Para Co)
- A35.10:** 101 Abn Div: Div Troops (907 Glider Arty Bn)
- A34.18:** 101 Abn Div: 502 PIR (A/1 (-1 step), B/1, C/1 Para Co)
- A34.17:** 101 Abn Div: Div Troops (A/81 Glider AT Co)
- A34.14:** 101 Abn Div: Div Troops (321 Glider Arty Bn)
- A33.12:** 101 Abn Div: 401 GIR (HQ/1 Glider Mtr Co)
- A32.11:** 101 Abn Div: 401 GIR (A/1 (-1 step), B/1 (-1 step), C/1 Glider Co)
- A32.10:** 101 Abn Div: Div Troops (C/326 Para Eng Co, C/81 Glider AT Co), 327 GIR (HQ/1 Glider Mtr Co)
- A31.17:** 101 Abn Div: 506 PIR (A/1 (-1 step), B/1 (-1 step), C/1 (-1 step) Para Co)
- A31.16:** 101 Abn Div: 506 PIR (D/2 (-1 step), E/2, F/2 (-1 step) Para Co)
- A31.12:** 101 Abn Div: 327 PIR (HQ/2 Glider Mtr Co)
- A31.11:** 101 Abn Div: 327 GIR (E/2, F/2, G/2 Glider Co)
- A31.10:** 101 Abn Div: 327 GIR (B/1, C/1 Glider Co)
- A30.16:** Independent (C/4 Arm Cav Co), 101 Abn Div: Div Troops (B/81 Glider AT Co), 506 PIR (I/3 Para Co)
- A30.15:** 746 Tk Bn (A Arm Co), 101 Abn Div: 506 PIR (G/3 (-1 step), H/3 Para Co)
- A30.10:** 70 Tk Bn (D Arm Co), 101 Abn Div: 327 GIR (AT Glider AT Co, A/1 Glider Co)
- A27.02:** 29 Inf Div: 175 Inf Rgt (K/3 Inf Co)
- B62.09:** TF C (Texas BB)
- B62.08:** TF C (Bel+Gla CL)
- B62.07:** TF O (DD33/17 DD)
- B62.06:** TF C (DD35/18 DD)
- B62.05:** WTF (Augusta CA)
- B61.05:** TF O (DD19/10 DD)
- B61.04:** TF C (DD36/18 DD)
- B61.03:** TF O (15 Flot DD)
- B60.01:** TF C (Arkansas BB)
- B59.29:** 2 Ranger Bn (D Ranger Co)
- B58.29:** 2 Ranger Bn (A, B Ranger Co)
- B57.30:** 5 Ranger Bn (E, F Ranger Co)
- B56.30:** 5 Ranger Bn (D Ranger Co)
- B58.12:** 2 Inf Div: Div Troops (37 Arty Bn)
- B57.13:** 2 Inf Div: 23 Inf Rgt (AT AT Co, Can Arty Co)
- B56.12:** 2 Inf Div: 23 Inf Rgt (G/2 Inf Co, H/2 Mtr Co)
- B56.09:** 2 Inf Div: 23 Inf Rgt (L/3 Inf Co, M/3 Mtr Co)
- B55.12:** 2 Inf Div: 23 Inf Rgt (E/2, F/2 Inf Co)
- B55.10:** 2 Inf Div: 23 Inf Rgt (I/3, K/3 Inf Co)
- B54.12:** 2 Inf Div: 38 Inf Rgt (AT AT Co, Can Arty Co)
- B54.10:** 2 Inf Div: 23 Inf Rgt (C/1 Inf Co, D/1 Mtr Co)
- B54.07:** 2 Inf Div: Div Troops (A/2, B/2 Eng Co)
- B54.06:** 2 Inf Div: Div Troops (C/2 Eng Co)
- B53.12:** 2 Inf Div: 38 Inf Rgt (H/2, M/3 Mtr Co)
- B53.11:** 2 Inf Div: 23 Inf Rgt (A/1, B/1 Inf Co)
- B52.11:** 2 Inf Div: 38 Inf Rgt (D/1 Mtr Co)
- B51.12:** 2 Inf Div: 9 Inf Rgt (AT AT Co, Can Arty Co)
- B50.11:** 2 Inf Div: 9 Inf Rgt (H/2, M/3 Mtr Co)
- B50.10:** 2 Inf Div: 9 Inf Rgt (D/1 Mtr Co)
- B49.13:** 2 Inf Div: Div Troops (38 Arty Bn)
- B47.14:** 2 Inf Div: 38 Inf Rgt (A/1 (-1 step) Inf Co)
- B47.13:** 2 Inf Div: 38 Inf Rgt (B/1 Inf Co)
- B47.12:** 635 TD Bn (A TD Co), 2 Inf Div: 38 Inf Rgt (C/1 Inf Co)
- B47.11:** 2 Inf Div: 38 Inf Rgt (I/3, L/3 Inf Co)
- B46.15:** 2 Inf Div: 38 Inf Rgt (E/2, F/2 Inf Co)
- B46.14:** 747 Tk Bn (D Arm Co), 2 Inf Div: 38 Inf Rgt (G/2 Inf Co)
- B46.10:** 2 Inf Div: 38 Inf Rgt (K/3 Inf Co)
- B45.11:** 2 Inf Div: 9 Inf Rgt (A/1 (-1 step), B/1 Inf Co)
- B45.09:** 2 Inf Div: Div Troops (15 Arty Bn)
- B44.11:** 2 Inf Div: 9 Inf Rgt (C/1 Inf Co)
- B43.11:** 2 Inf Div: 9 Inf Rgt (G/2 Inf Co)
- B42.10:** 2 Inf Div: 9 Inf Rgt (E/2, F/2 Inf Co)
- B41.10:** 2 Inf Div: 9 Inf Rgt (I/3, K/3 Inf Co)
- B41.09:** 2 Inf Div: 9 Inf Rgt (L/3 Inf Co)
- B50.08:** 102 Cav Grp (E/102 AG Arty Co)
- B49.10:** 102 Cav Grp (A/102, B/102 Arm Cav Co)
- B49.09:** 102 Cav Grp (C/102 Arm Cav Co, F/102 Arm Co)
- B55.06:** Independent (186 Arty Bn)
- B52.17:** Independent (190 Arty Bn)
- B50.16:** Independent (187 Arty Bn)
- B50.07:** Independent (200 Arty Bn)
- B49.06:** Independent (62 Arm Arty Bn)
- B48.16:** Independent (58 (-1 step) Arm Arty Bn)
- B51.04:** 1 Inf Div: Div Troops (B/1 Eng Co)
- B52.04:** 1 Inf Div: Div Troops (C/1 Eng Co)
- B49.04:** 1 Inf Div: Div Troops (1 Arm Cav Co)
- B48.06:** 1 Inf Div: Div Troops (5 Arty Bn)
- B47.06:** 1 Inf Div: Div Troops (7 (-1 step) Arty Bn)
- B47.05:** 1 Inf Div: 16 Inf Rgt (AT AT Co)
- B47.04:** 1 Inf Div: 16 Inf Rgt (L/3 (-1 step) Inf Co, M/3 Mtr Co)
- B46.03:** 1 Inf Div: 16 Inf Rgt (I/3 (-1 step), K/3 (-1 step) Inf Co)
- B45.03:** 1 Inf Div: 16 Inf Rgt (G/2 (-1 step) Inf Co, H/2 Mtr Co)
- B45.02:** 1 Inf Div: 741 Tk Bn (A (-1 step) Arm Co), 1 Inf Div: 16 Inf Rgt (F/2 (-1 step) Inf Co)
- B44.02:** 1 Inf Div: 16 Inf Rgt (C/1 (-1 step) Inf Co, D/1 Mtr Co)
- B43.03:** 1 Inf Div: 16 Inf Rgt (A/1 (-1 step), B/1 (-1 step) Inf Co)
- B41.08:** 1 Inf Div: 18 Inf Rgt (A/1, B/1 Inf Co)
- B41.07:** 745 Tk Bn (D Arm Co), 1 Inf Div: 18 Inf Rgt (C/1 Inf Co)
- B41.06:** 1 Inf Div: 18 Inf Rgt (D/1 Mtr Co)
- B41.04:** 1 Inf Div: Div Troops (33 Arty Bn)
- B40.06:** 1 Inf Div: 18 Inf Rgt (E/2, F/2 Inf Co)
- B40.05:** 1 Inf Div: 18 Inf Rgt (H/2 Mtr Co)
- B40.04:** 1 Inf Div: 18 Inf Rgt (AT AT Co, Can Arty Co)
- B40.02:** 1 Inf Div: Div Troops (32 Arty Bn)
- B39.06:** 745 Tk Bn (C Arm Co), 1 Inf Div: 18 Inf Rgt (G/2 Inf Co)
- B38.05:** 1 Inf Div: 18 Inf Rgt (I/3 (-1 step), K/3 (-1 step) Inf Co)
- B38.04:** 1 Inf Div: 18 Inf Rgt (M/3 Mtr Co)
- B37.05:** 635 TD Bn (B TD Co), 1 Inf Div: 18 Inf Rgt (L/3 Inf Co)
- B38.02:** 1 Inf Div: 26 Inf Rgt (AT AT Co, Can Arty Co)
- B37.04:** 1 Inf Div: 26 Inf Rgt (D/1 Mtr Co)
- B36.04:** 635 TD Bn (C TD Bn), 1 Inf Div: 26 Inf Rgt (A/1 (-1 step), B/1 Inf Co)
- B36.03:** 745 Tk Bn (A Arm Co), 1 Inf Div: 26 Inf Rgt (C/1 Inf Co)
- B36.02:** 1 Inf Div: 26 Inf Rgt (E/2 (-1 step), F/2 Inf Co)
- B36.01:** 1 Inf Div: 26 Inf Rgt (H/2 Mtr Co)
- B35.02:** 745 Tk Bn (B Arm Co), 1 Inf Div: 26 Inf Rgt (G/2 Inf Co)
- B35.01:** 1 Inf Div: 26 Inf Rgt (M/3 Mtr Co)
- B34.01:** 1 Inf Div: 26 Inf Rgt (I/3 (-1 step), K/3, L/3 Inf Co)
- B50.30:** 29 Inf Div: Div Troops (224 Arty Bn, A/121 Eng Co)
- B48.32:** 29 Inf Div: Div Troops (29 Arm Cav Co)
- B47.25:** 29 Inf Div: Div Troops (C/121 Eng Co)
- B44.26:** 29 Inf Div: Div Troops (227 Arty Bn)
- B43.20:** 29 Inf Div: Div Troops (110 Arty Bn)
- B41.28:** 29 Inf Div: 116 Inf Rgt (AT AT Co, Can Arty Co)
- B40.28:** 29 Inf Div: 116 Inf Rgt (F/2 (-1 step), G/2 (-1 step) Inf Co)
- B40.27:** 29 Inf Div: 116 Inf Rgt (L/3 (-1 step) Inf Co, M/3 Mtr Co)
- B40.26:** 743 Tk Bn (A (-1 step) Arm Co), 29 Inf Div: 116 Inf Rgt (C/1 (-1 step) Inf Co)
- B39.28:** 29 Inf Div: 116 Inf Rgt (I/3 (-1 step), K/3 (-1 step) Inf Co)
- B44.17:** 29 Inf Div: 115 Inf Rgt (D/1 Mtr Co)
- B43.19:** 29 Inf Div: 115 Inf Rgt (C/1 Inf Co)
- B43.18:** 29 Inf Div: 115 Inf Rgt (B/1 (-1 step) Inf Co)
- B42.18:** 743 Tk Bn (B (-1 step) Arm Co), 115 Inf Rgt (A/1 (-1 step) Inf Co)

The Gamers, Inc.

- B41.21:** 29 Inf Div: 115 Inf Rgt (Can Arty Co)
B40.21: 29 Inf Div: 115 Inf Rgt (AT AT Co)
B40.18: 29 Inf Div: 115 Inf Rgt (M/3 Mtr Co)
B40.03: Independent (81 Mtr Bn)
B39.24: 29 Inf Div: 115 Inf Rgt (H/2 Mtr Co)
B39.19: 29 Inf Div: 115 Inf Rgt (L/3 Inf Co)
B39.18: 29 Inf Div: 115 Inf Rgt (K/3 Inf Co)
B38.21: 29 Inf Div: 115 Inf Rgt (G/2 (-1 step) Inf Co)
B38.19: 747 Tk Bn (B (-1 step) Arm Co), 29 Inf Div: 115 Inf Rgt (I/3 (-1 step) Inf Co)
B37.26: 29 Inf Div: 115 Inf Rgt (F/2 (-1 step) Inf Co)
B37.24: 29 Inf Div: 115 Inf Rgt (E/2 (-1 step) Inf Co)
B43.35: 747 Tk Bn (A Arm Co), 29 Inf Div: 175 Inf Rgt (E/2 Inf Co)
B41.34: 29 Inf Div: 175 Inf Rgt (F/2 Inf Co)
B40.32: 29 Inf Div: 175 Inf Rgt (H/2 Mtr Co)
B40.31: 29 Inf Div: 175 Inf Rgt (AT AT Co)
B40.30: 29 Inf Div: 175 Inf Rgt (Can Arty Co)
B39.33: 29 Inf Div: 175 Inf Rgt (G/2 Inf Co)
B37.31: 29 Inf Div: 175 Inf Rgt (A/1 (-1 step) Inf Co)
B36.30: 29 Inf Div: 175 Inf Rgt (B/1 Inf Co)
B36.29: 29 Inf Div: 175 Inf Rgt (D/1 Mtr Co)
B35.30: 743 Tk Bn (C (-1 step) DD Arm Co), 29 Inf Div: 175 Inf Rgt (C/1 Inf Co)
B33.30: 29 Inf Div: 175 Inf Rgt (M/3 Mtr Co)
B32.30: 29 Inf Div: 175 Inf Rgt (L/3 Inf Co)
B32.29: 747 Tk Bn (C Arm Co), 29 Inf Div: 175 Inf Rgt (I/3 (-1 step) Inf Co)
C60.32: TF C (FF GL+Mo CL)
C58.22: TF K (Ajx+Arg CL)
C58.19: TF K (Emr+Orn CL)
C58.10: TF K (8 Flot DD)
C58.08: TF K (21 Flot DE)
C58.06: TF K (25 Flot DD)
C58.04: TF K (Blf+Dia CL)
C54.33: RMAS RM Arm Rgt (2/1 (-1 step) RM AG Arm Co), 4 BR Cmdo Bde: No. 47 RM Cmdo Bn (Q Cmdo Co)
C54.31: RMAS RM Arm Rgt (1/1 RM AG Arm Co), 4 BR Cmdo Bde: No. 47 RM Cmdo Bn (X Cmdo Co)
C53.33: 1 BR Assault Bde (81/6 AVRE Arm Co), 4 BR Cmdo Bde: No. 47 RM Cmdo Bn (Y Cmdo Co)
C53.32: 1 BR Assault Bde (82/6 (-1 step) AVRE Arm Co), 4 BR Cmdo Bde: NO. 47 RM Cmdo Bn (S Mtr Co)
C48.18: 11 Hus BR Rec Bn (C, D Arm Car Co)
C47.18: 11 Hus BR Rec Bn (A, B Arm Car Co)
C40.25: 7 BR Arm Div: Div Troops (5 RHA Arty Bn)
C40.24: BR Independent (86 Fld Arm Arty Bn)
C40.21: BR Independent (64 Med Arty Bn)
C40.19: BR Independent (7 Med Arty Bn)
C40.17: BR Independent (52 Hvy Arty Bn)
C40.15: BR Independent (4 RHA Arm Arty Bn)
C39.25: 7 BR Arm Div: Div Troops (260/65 Arm AT Co), 22 BR Arm Bde (S/1RB AT Co)
C38.24: 7 BR Arm Div: 22 BR Arm Bde (A/1RB, C/1RB Arm Inf Co)
C38.14: US/BR Independent (987 Arm Arty Bn)
C38.05: 3 CA Inf Div: Div Troops (18 Fld Eng Co)
C37.24: 7 BR Arm Div: 22 BR Arm Bde (C/5RTR Arm Co, R/5RTR Arm Plt)
C37.13: BR Independent (84 Med Arty Bn)
C37.06: 3 CA Inf Div: Div Troops (C/7Rec Arm Car Co)
C36.23: 7 BR Arm Div: 22 BR Arm Bde (A/5RTR, B/5RTR Arm Co)
C36.18: 7 BR Arm Div: 22 BR Arm Bde (C/1RTR Arm Co, R/1RTR Arm Plt)
C36.17: 7 BR Arm Div: 22 BR Arm Bde (I/1RB Arm Inf Co)
C36.10: BR Independent (121 Med Arty Bn)
C35.29: 56 BR Inf Bde (S/2Esx Mtr Co)
C35.21: 56 BR Inf Bde (S/2Glos Mtr Co)
C34.29: 56 BR Inf Bde (A/2Esx Inf Co)
C34.28: 56 BR Inf Bde (B/2Esx Inf Co)
C34.27: 56 BR Inf Bde (C/2Esx Inf Co)
C34.26: 56 BR Inf Bde (D/2Esx Inf Co)
C34.23: 56 BR Inf Bde (S/2SWB Mtr Co)
C34.21: 56 BR Inf Bde (A/2Glos, B/2Glos Inf Co)
C34.20: 56 BR Inf Bde (C/2Glos, D/2Glos Inf Co)
C35.23: 7 BR Arm Div: 22 BR Arm Bde (C/4CLY Arm Co, R/4CLY Arm Plt)
C35.18: 7 BR Arm Div: 22 BR Arm Bde (A/1RTR, B/1RTR Arm Co)
C34.22: 7 BR Arm Div: 22 BR Arm Bde (A/4CLY, B/4CLY Arm Co)
C33.31: 73 BR AT Bn (189 AT Co)
C33.25: 73 BR AT Bn (196 AT Co)
C38.17: 50 BR Inf Div: Div Troops (233 Fld Eng Co, 124 Fld Arty Bn)
C34.19: 50 BR Inf Div: 231 BR Inf Bde (C/2Dev (-1 step), D/2Dev Inf Co)
C34.18: 50 BR Inf Div: Div Troops (289/102 AT Co), 231 BR Inf Bde (S/2Dev Mtr Co)
C34.14: 50 BR Inf Div: Div Troops (295 Fld Eng Co, 74 Fld Arty Bn)
C33.24: 56 BR Inf Bde (A/2SWB, D/2SWB Inf Co)
C33.23: 56 BR Inf Bde (B/2 SWB, C/SWB (-1 step) Inf Co)
C33.19: 50 BR Inf Div: 231 BR Inf Bde (A/2Dev (-1 step), B/2Dev Inf Co)
C33.18: 50 BR Inf Div: 231 BR Inf Bde (S/1Ham Mtr Co)
C32.18: 50 BR Inf Div: 231 BR Inf Bde (C/1Ham (-1 step), D/1Ham Inf Co)
C32.17: 50 BR Inf Div: 231 BR Inf Bde (A/1Ham (-1 step), B/1Ham (-1 step) Inf Co)
C32.12: 50 BR Inf Div: Div Troops (505 Fld Eng Co, 90 Fld Arty Bn)
C31.17: 50 BR Inf Div: Div Troops (A/61Rec (-1 step), B/61Rec Arm Car Co)
C30.16: 50 BR Inf Div: Div Troops (C/61Rec Arm Car Co)
C30.11: 73 BR AT Bn (234 AT Co), 50 BR Inf Div: 69 BR Inf Bde (S/7Gho Mtr Co)
C30.10: 50 BR Inf Div: 69 BR Inf Bde (B/7Gho, D/7Gho Inf Co)
C29.17: 50 BR Inf Div: Div Troops (107/102 AT Co), 151 BR Inf Bde (D/9DLI Inf Co)
C29.15: 50 BR Inf Div: Div Troops (D/2Ches Mtr Co)
C29.11: 50 BR Inf Div: 69 BR Inf Bde (A/7Gho (-1 step), C/7Gho Inf Co)
C28.17: 50 BR Inf Div: 151 BR Inf Bde (A/9DLI, B/9DLI Inf Co)
C28.16: 50 BR Inf Div: 151 BR Inf Bde (S/9DLI Mtr Co)
C28.13: 50 BR Inf Div: Div Troops (99/102 AT Co)
C28.12: 50 BR Inf Div: 69 BR Inf Bde (S/6Gho Mtr Co)
C28.11: 50 BR Inf Div: 69 BR Inf Bde (C/6Gho, D/6Gho Inf Co)
C27.17: 73 BR AT Bn (198 AT Co), 50 BR Inf Div: 151 BR Inf Bde (C/9DLI Inf Co)
C27.15: 8 BR Arm Bde (R/4/7DG Arm Plt), 50 BR Inf Div: 231 BR Inf Bde (D/1Dor Inf Co)
C27.14: 50 BR Inf Div: 231 BR Inf Bde (S/1Dor Mtr Co)
C27.13: 8 BR Arm Bde (C/4/7DG DD Arm Co), 50 BR Inf Div: 231 BR Inf Bde (C/1Dor (-1 step) Inf Co)
C27.12: 50 BR Inf Div: 69 BR Inf Bde (A/6Gho (-1 step), B/6Gho Inf Co)
C26.17: 50 BR Inf Div: Div Troops (B/2Ches MG Co), 151 BR Inf Bde (D/6DLI Inf Co)
C26.16: 50 BR Inf Div: 151 BR Inf Bde (S/6DLI Mtr Co)
C26.14: 8 BR Arm Bde (B/4/7DG (-1 step) DD Arm Co), 50 BR Inf Div: 231 BR Inf Bde (A/1Dor (-1 step) Inf Co)
C26.13: 8 BR Arm Bde (A/4/7DG Arm Co), 50 BR Inf Div: 231 BR Inf Bde (B/1Dor (-1 step) Inf Co)
C26.12: 50 BR Inf Div: 69 BR Inf Bde (B/5EY (-1 step), D/5EY Inf Co)
C25.14: 50 BR Inf Div: 69 BR Inf Bde (S/5EY Mtr Co)
C25.13: 50 BR Inf Div: 69 BR Inf Bde (A/5EY (-1 step), C/5EY Inf Co)
C24.16: 50 BR Inf Div: 151 BR Inf Bde (A/6DLI, B/6DLI Inf Co)
C24.14: 8 BR Arm Bde (R/SRY Arm Plt), 50 BR Inf Div: 151

- BR Inf Bde (S/8DLI Mtr Co)
C24.13: 8 BR Arm Bde (C/SRY DD Arm Co), 50 BR Inf Div: Div Troops (288/102 (-1 step) AT Co)
C23.16: 8 BR Arm Bde (R/24Lan Arm Plt), 50 BR Inf Div: Div Troops (A/2Ches MG Co)
C23.15: 8 BR Arm Bde (B/SRY (-1 step) DD Arm Co), 50 BR Inf Div: 151 BR Inf Bde (D/8DLI (-1 step) Inf Co)
C23.14: 8 BR Arm Bde (A/SRY Arm Co), 50 BR Inf Div: 151 BR Inf Bde (A/8DLI (-1 step) Inf Co)
C22.16: 8 BR Arm Bde (A/24Lan, B/24Lan Arm Co), 50 BR Inf Div: 151 BR Inf Bde (C/8DLI (-1 step) Inf Co)
C22.15: 8 BR Arm Bde (C/24Lan Arm Co), 50 BR Inf Div: 151 BR Inf Bde (B/8DLI Inf Co)
C25.17: 50 BR Inf Div: Div Troops (C/2Ches MG Co), 151 BR Inf Bde (C/6DLI Inf Co)
C25.15: BR Independent (147 Fld Arm Arty Bn)
C36.07: 3 CA Inf Div: Div Troops (12 Fld Arm Arty Bn)
C36.06: 3 CA Inf Div: Div Troops (A/7Rec, B/7Rec Arm Car Co)
C36.04: 3 CA Inf Div: Div Troops (13 Fld Arm Arty Bn)
C36.02: 3 CA Inf Div: Div Troops (14 Fld Arm Arty Bn)
C32.06: 3 CA Inf Div: 7 CA Inf Bde (C/RWR (-1 step), D/RWR (-1 step) Inf Co)
C31.07: 3 CA Inf Div: Div Troops (D/CHLO Mtr Co)
C30.09: 3 CA Inf Div: 7 CA Inf Bde (C/1CS (-1 step), D/1CS (-1 step) Inf Co)
C30.08: 3 CA Inf Div: Div Troops (94/3 AT Co), 7 CA Inf Bde (B/1CS (-1 step) Inf Co)
C30.07: 3 CA Inf Div: 7 CA Inf Bde (S/1CS Mtr Co)
C30.01: 2 CA Arm Bde (C/FGH (-1 step) Arm Co), 3 CA Inf Div: 8 CA Inf Bde (D/RdC Inf Co)
C29.08: 62 BR AT Bn (246 AT Co), 3 CA Inf Div: Div Troops (A/CHLO (-1 step) MG Co), 7 CA Inf Bde (A/1CS (-1 step) Inf Co)
C29.07: 3 CA Inf Div: 7 CA Inf Bde (C/RRR (-1 step), D/RRR (-1 step) Inf Co)
C29.03: 3 CA Inf Div: 8 CA Inf Bde (S/RdC Mtr Co)
C29.02: 2 CA Arm Bde (B/FGH (-1 step) DD Arm Co), 3 CA Inf Div: 8 CA Inf Bde (C/RdC Inf Co)
C28.06: 62 BR AT Bn (245 AT Co), 3 CA Inf Div: 7 CA Ind Bde (A/RRR (-1 step), B/RRR (-1 step) Inf Co)
C28.05: 3 CA Inf Div: 8 CA Inf Bde (S/QOR Mtr Co)
C28.03: 62 BR AT Bn (248 AT Co), 3 CA Inf Div: 8 CA Inf Bde (A/Rdc (-1 step) Inf Co)
C28.02: 2 CA Arm Bde (A/FGH (-1 step) Arm Co), 3 CA Inf Div: Div Troops (4/3 AT Co), 8 CA Inf Bde (B/RdC Inf Co)
C27.06: 2 CA Arm Bde (B/1Hus (-1 step) DD Arm Co), 3 CA Inf Div: 8 CA Inf Bde (B/QOR (-1 step) Inf Co)
C27.04: 2 CA Arm Bde (R/1Hus Arm Plt), 3 CA Inf Div: 8 CA Inf Bde (C/QOR (-1 step) Inf Co)
C26.05: 2 CA Arm Bde (A/1Hus (-1 step) DD Arm Co), 3 CA Inf Div: Div Troops (B/CHLO (-1 step) MG Co), 8 CA Inf Bde (D/QOR Inf Co)
C26.04: 2 CA Arm Bde (C/1Hus Arm Co), 3 CA Inf Div: Div Troops (52/3 AT Co), 8 CA Inf Bde (A/QOR (-1 step) Inf Co)
D37.34: 3 CA Inf Div: 8 CA Inf Bde (B/NSR (-1 step), D/NSR Inf Co)
D37.33: 3 CA Inf Div: 8 CA Inf Bde (S/NSR Mtr Co)
D35.34: CA Independent (19 Fld Arty Bn)
D36.33: 3 CA Inf Div: 8 CA Inf Bde (A/NSR (-1 step), C/NSR Inf Co)
D33.30: 2 CA Arm Bde (R/FdS Arm Plt), 3 CA Inf Div: 9 CA Inf Bde (S/HLIC Mtr Co)
D33.29: 2 CA Arm Bde (C/FdS (-1 step) Arm Co), 3 CA Inf Div: 9 CA Inf Bde (D/HLIC Inf Co)
D32.33: 3 CA Inf Div: Div Troops (16 Fld Eng Co)
D32.31: 2 CA Arm Bde (A/FdS (-1 step) Arm Co), 3 CA Inf Div: 9 CA Inf Bde (A/SDG (-1 step) Inf Co)
D32.30: 2 CA Arm Bde (B/FdS (-1 step) Arm Co), 3 CA Inf Div: 9 CA Inf Bde (A/SDG (-1 step) Inf Co)
D32.29: 3 CA Inf Div: 9 CA Inf Bde (B/HLIC, C/HLIC Inf Co)
D31.35: 3 CA Inf Div: Div Troops (C/CHLO MG Co)
D31.34: 3 CA Inf Div: Div Troops (105/3 AT Co)
D31.33: 3 CA Inf Div: 9 CA Inf Bde (S/SDG Mtr Co)
D31.32: 62 BR AT Bn (247 AT Co), 3 CA Inf Div: 9 CA Inf Bde (B/SDG (-1 step), C/SDG Inf Co)
D30.34: 2 CA Arm Bde (R/FGH Arm Plt), 3 CA Inf Div: 9 CA Inf Bde (C/NNS (-1 step) Inf Co)
D30.33: 3 CA Inf Div: 9 CA Inf Bde (A/NNS (-1 step), B/NNS (-1 step) Inf Co)
D30.32: 3 CA Inf Div: 9 CA Inf Bde (D/SDG Inf Co)
D57.34: TF E (27 Flot DD)
D57.32: TF E (1 Flot DE)
D57.30: TF E (26 Flot DD)
D57.27: ETF (Rodney BB)
D49.16: TF D (Are+Dan CL)
D49.15: TF D (23 Flot DD)
D49.14: TF D (1 Flot DE)
D48.13: TF D (26 Flot DD)
D48.12: TF D (Fro+Drg CA)
D47.10: TF D (Ramillies BB)
D47.09: TF D (Warspite BB)
D47.33: 4 BR Arm Bde (C/2KRRCArm Inf Co, S/2KRRCAm Inf Co)
D46.32: 4 BR Arm Bde (A/2KRRCA, B/2KRRCArm Inf Co)
D45.34: 4 BR Arm Bde (A/Greys, B/Greys Arm Co)
D45.33: 4 BR Arm Bde (C/Greys Arm Co, R/Greys Arm Plt)
D45.32: 4 BR Arm Bde (C/44RTR Arm Co, R/44RTR Arm Plt)
D45.31: 4 BR Arm Bde (A/44RTR, B/44RTR Arm Co)
D47.26: BR Independent (53 Med Arty Bn)
D45.22: BR Independent (51 Hvy Arty Bn)
D44.19: BR Independent (65 Med Arty Bn)
D44.28: RMAS RM Arm Rgt (5 (-1 step) RM AG Arm Co), 4 BR Cmdo Bde: No. 41 RM Cmdo Bn (X Cmdo Co)
D43.28: 1 BR Asslt Bde (80/5 AVRE Arm Co), 4 BR Cmdo Bde: No. 41 Cmdo Bn (Y Cmdo Co)
D42.27: RMAS RM Arm Rgt (3/2 (-1 step) RM AG Arm Co), 4 BR Cmdo Bde: No. 41 RM Cmdo Bn (S Mtr Co)
D45.28: 4 BR Cmdo Bde: No. 48 RM Cmdo Bn (X Cmdo Co)
D45.27: 4 BR Cmdo Bde: No. 48 Cmdo Bn (Y Cmdo Co)
D43.26: RMAS RM Arm Rgt (4/2 RM AG Arm Co), 4 BR Cmdo Bde: No. 48 RM Cmdo Bn (Z Cmdo Co)
D44.26: 1 BR Asslt Bde (26/5 AVRE Arm Co), 4 BR Cmdo Bde: No. 48 RM Cmdo Bn (S Mtr Co)
D42.26: 4 BR Cmdo Bde: No. 46 RM Cmdo Bn (Z Cmdo Co, S Mtr Co)
D41.27: 4 BR Cmdo Bde: No. 46 RM Cmdo Bn (Y Cmdo Co)
D40.27: 4 BR Cmdo Bde: No. 46 RM Cmdo Bn (X Cmdo Co)
D39.27: 4 BR Cmdo Bde: No. 46 RM Cmdo Bn (B Cmdo Co)
D38.27: 4 BR Cmdo Bde: No. 46 RM Cmdo Bn (A Cmdo Co)
D45.25: 51 BR Inf Div: 152 BR Inf Bde (S/5QC Mtr Co)
D44.24: 51 BR Inf Div: 152 BR Inf Bde (C/5QC, D/5QC Inf Co)
D44.23: 51 BR Inf Div: 152 BR Inf Bde (A/5QC, B/5QC Inf Co)
D43.23: 51 BR Inf Div: 152 BR Inf Bde (S/2SH Mtr Co)
D43.22: 51 BR Inf Div: 152 BR Inf Bde (C/2SH, D/2SH Inf Co)
D43.21: 51 BR Inf Div: 152 BR Inf Bde (A/2SH, B/2SH Inf Co)
D42.20: 51 BR Inf Div: 152 BR Inf Bde (S/5SH Mtr Co)
D41.20: 51 BR Inf Div: 152 BR Inf Bde (C/5SH, D/5SH Inf Co)
D41.19: 51 BR Inf Div: 152 BR Inf Bde (A/5SH, B/5SH Inf Co)
D38.17: 51 BR Inf Div: 153 BR Inf Bde (C/5BW, D/5BW Inf Co)
D38.16: 51 BR Inf Div: 153 BR Inf Bde (A/5BW, B/5BW Inf Co)
D37.17: 51 BR Inf Div: 153 BR Inf Bde (A/1Gor, B/1Gor Inf Co)
D36.17: 51 BR Inf Div: 153 BR Inf Bde (C/1Gor, D/1Gor Inf Co)
D36.16: 51 BR Inf Div: 153 BR Inf Bde (C/5/7Gor, D/5/7Gor Inf Co)
D36.15: 51 BR Inf Div: 153 BR Inf Bde (A/5/7Gor, B/5/7Gor Inf Co)
D39.18: 4 BR Arm Bde (R/3CLY Arm Plt)
D39.17: 4 BR Arm Bde (A/3CLY Arm Co), 51 BR Inf Div:

The Gamers, Inc.

- 153 BR Inf Bde (S/5BW Mtr Co)
D37.18: 4 BR Arm Bde (B/3CLY Arm Co), 51 BR Inf Div: 153 BR Inf Bde (S/1Gor Mtr Co)
D37.16: 4 BR Arm Bde (C/3CLY Arm Co), 51 BR Inf Div: 153 BR Inf Bde (S/5/7Gor Mtr Co)
D42.17: BR Independent (150 Fld Arty Bn)
D40.31: BR Independent (191 Fld Arty Bn)
D39.33: BR Independent (6 Fld Arty Bn)
D39.16: BR Independent (68 Med Arty Bn)
D38.26: BR Independent (79 Med Arty Bn)
D40.24: 3 BR Inf Div: Div Troops (76 Fld Arm Arty Bn)
D40.21: 3 BR Inf Div: Div Troops (7 Fld Arm Arty Bn)
D39.24: 3 BR Inf Div: Div Troops (C/3Rec Arm Car Co)
D38.23: 3 BR Inf Div: Div Troops (A/3Rec, B/3Rec Arm Car Co)
D39.21: 3 BR Inf Div: 8 BR Inf Bde (S/2EY Mtr Co)
D38.21: 3 BR Inf Div: 8 BR Inf Bde (A/2EY (-1 step), B/2EY (-1 step) Inf Co)
D38.20: 3 BR Inf Div: 8 BR Inf Bde (C/2EY (-1 step), D/2EY Inf Co)
D38.18: 3 BR Inf Div: Div Troops (33 Fld Arm Arty Bn)
D37.26: 3 BR Inf Div: 9 BR Inf Bde (S/2Lin Mtr Co)
D36.27: 3 BR Inf Div: 9 BR Inf Bde (D/2Lin Inf Co)
D36.26: 3 BR Inf Div: 9 BR Inf Bde (B/2Lin, C/2Lin Inf Co)
D36.25: 3 BR Inf Div: 9 BR Inf Bde (A/2Lin Inf Co)
D36.24: 3 BR Inf Div: Div Troops (17 Fld Eng Co)
D36.23: 3 BR Inf Div: Div Troops (246 Eng Co)
D36.21: 3 BR Inf Div: Div Troops (253 Fld Eng Co)
D36.20: 3 BR Inf Div: Div Troops (101/20 AT Co)
D35.25: 3 BR Inf Div: Div Troops (C/2MX MG Co, D/2MX Mtr Co)
D36.22: 3 BR Inf Div: 185 BR Inf Bde (S/1Nfk Mtr Co)
D35.23: 3 BR Inf Div: 185 BR Inf Bde (B/1Nfk (-1 step), C/1Nfk Inf Co)
D35.22: 3 BR Inf Div: 185 BR Inf Bde (A/1Nfk (-1 step), D/1Nfk Inf Co)
D35.20: 3 BR Inf Div: Div Troops (A/2MX (-1 step) MG Co)
D35.21: 3 BR Inf Div: 8 BR Inf Bde (S/1Suf Mtr Co)
D34.24: 27 BR Arm Bde (B/1ERY Arm Co), 3 BR Inf Div: 8 BR Inf Bde (A/1Suf (-1 step) Inf Co)
D34.23: 3 BR Inf Div: 8 BR Inf Bde (B/1Suf, C/1Suf Inf Co)
D35.24: 3 BR Inf Div: 8 BR Inf Bde (S/1SL Mtr Co)
D34.22: 3 BR Inf Div: 8 BR Inf Bde (A/1SL (-1 step), B/1SL (-1 step) Inf Co)
D34.21: 3 BR Inf Div: 8 BR Inf Bde (C/1SL (-1 step), D/1SL Inf Co)
D34.20: 1 BR Asslt Bde (79/5 (-1 step) AVRE Arm Co), 3 BR Inf Div: 8 BR Inf Bde (D/1Suf Inf Co)
D34.19: 27 BR Arm Bde (R/SY Arm Plt), 3 BR Inf Div: 185 BR Inf Bde (S/2KS Mtr Co)
D34.18: 27 BR Arm Bde (B/SY (-1 step) Arm Co), 3 BR Inf Div: 185 BR Inf Bde (Z/2KS Inf Co)
D33.19: 3 BR Inf Div: Div Troops (41/20 AT Co), 185 BR Inf Bde (W/2KS (-1 step), Y/2KS Inf Co)
D33.20: 27 BR Arm Bde (A/SY Arm Co), 3 BR Inf Div: Div Troops (B/2MX MG Co), 185 BR Inf Bde (X/2KS (-1 step) Inf Co)
D34.16: 27 BR Arm Bde (A/13/18H (-1 step) DD Arm Co, C/13/18H (-1 step) Arm Co, R/13/18H Arm Plt)
D34.27: 27 BR Arm Bde (R/1ERY Arm Plt), 3 BR Inf Div: 9 BR Inf Bde (S/2RUR Mtr Co)
D33.28: 27 BR Arm Bde (C/1ERY Arm Co), 3 BR Inf Div: 9 BR Inf Bde (A/2RUR (-1 step), D/2RUR (-1 step) Inf Co)
D33.27: 27 BR Arm Bde (A/1ERY Arm Co), 3 BR Inf Div: 9 BR Inf Bde (B/2RUR (-1 step), C/2RUR Inf Co)
D34.25: 3 BR Inf Div: 9 BR Inf Bde (S/1KSB Mtr Co)
D33.26: 3 BR Inf Div: Div Troops (67/20 AT Co), 9 BR Inf Bde (A/1KSB (-1 step), B/1KSB Inf Co)
D33.25: 1 BR Asslt Bde (77/5 (-1 step) AVRE Arm Co), 3 BR Inf Div: 9 BR Inf Bde (C/1KSB, D/1KSB Inf Co)
D34.17: 3 BR Inf Div: 185 BR Inf Bde (S/2War Mtr Co)
- D33.18:** 27 BR Arm Bde (C/SY (-1 step) Arm Co), 3 BR Inf Div: 185 BR Inf Bde (A/2War, D/2War Inf Co)
D33.17: 3 BR Inf Div: Div Troops (45/20 AT Co), 185 BR Inf Bde (B/2War (-1 step), C/2War (-1 step) Inf Co)
D40.09: 1 BR Cmdo Bde: No. 6 BR Cmdo Bn (4, 5 Cmdo Co)
D40.08: 1 BR Cmdo Bde: No. 6 BR Cmdo Bn (1, 2 Cmdo Co)
D39.10: 1 BR Cmdo Bde: No. 6 BR Cmdo Bn (6 Mtr Co)
D39.08: 1 BR Cmdo Bde: No. 3 BR Cmdo Bn (2, 3 Cmdo Co)
D38.09: 1 BR Cmdo Bde: No. 3 BR Cmdo Bn (6 Mtr Co)
D38.08: 1 BR Cmdo Bde: No. 3 BR Cmdo Bn (4 Cmdo Co), No. 4 BR Cmdo Bn (E Cmdo Co)
D37.10: 1 BR Cmdo Bde: No. 4 BR Cmdo Bn (F Mtr Co)
D37.09: 1 BR Cmdo Bde: No. 4 BR Cmdo Bn (C, D Cmdo Co)
D36.11: 1 BR Cmdo Bde: No. 45 RM Cmdo Bn (D, E Cmdo Co)
D37.15: 6 Abn (LZ W)
D37.06: 6 Abn (DZ V)
D35.14: 6 Abn (LZ X & Y)
D33.14: 6 BR Abn Div: Div Troops (22 Ind Para Co, 249 Glider Eng Co)
D35.11: 6 BR Abn Div: GP BR Pilot Rgt (D/1, G/1 Pilot Co)
D34.11: 6 BR Abn Div: GP BR Pilot Rgt (A/1 (-1 step), B/1 (-1 step) Pilot Co)
D34.10: 6 Abn (LZ N), 6 BR Abn Div: GP BR Pilot Rgt (C/2 Pilot Co)
D33.11: 6 Abn (DZ N), 6 BR Abn Div: GP BR Pilot Rgt (E/2, F/2 Pilot Co)
D36.09: 6 BR Abn Div: 3 BR Para Bde (B/9 (-1 step), C/9 (-1 step) Para Co)
D35.09: 6 BR Abn Div: 3 BR Para Bde (3 Para Eng Co, A/9 (-1 step) Para Co)
D34.08: 6 BR Abn Div: 5 BR Para Bde (4 AL Glider AT Co, A/12 (-1 step) Para Co)
D33.08: 6 BR Abn Div: 5 BR Para Bde (B/12 (-1 step), C/12 (-1 step) Para Co)
D33.12: 27 BR Arm Bde (B/13/18H (-1 step) DD Arm Co), 6 BR Abn Div: 5 BR Para Bde (C/13 Para Co)
D32.11: 6 BR Abn Div: 5 BR Para Bde (A/13 (-1 step), B/13 Para Co)
D32.13: 6 BR Abn Div: 5 BR Para Bde (A/7 (-1 step), B/7 (-1 step) Para Co)
D32.08: 6 BR Abn Div: 3 BR Para Bde (3 AL Glider AT Co, B/1 (-1 step) CA Para Co)
D31.08: 6 BR Abn Div: 3 BR Para Bde (A/1 (-1 step), C/1 CA Para Co)
D30.07: 6 BR Abn Div: 3 BR Para Bde (C/8 Para Co)
D29.09: 6 BR Abn Div: 3 BR Para Bde (B/8 (-1 step) Para Co)
D29.08: 6 BR Abn Div: 3 BR Para Bde (A/8 (-1 step) Para Co)
D31.14: 6 BR Abn Div: 6 BR AL Bde (S/12Dev Glider Mtr Co)
D30.13: 6 BR Abn Div: 6 BR AL Bde (B/12Dev Glider Co)
D30.12: 6 BR Abn Div: 6 BR AL Bde (A/12Dev Glider Co)
D31.12: 6 BR Abn Div: 6 BR AL Bde (H/2OB Glider Mtr Co)
D30.11: 6 BR Abn Div: 6 BR AL Bde (B/2OB, D/2OB (-1 step) Glider Co)
D29.11: 6 BR Abn Div: 6 BR AL Bde (A/2OB (-1 step), C/2OB Glider Co)
D30.16: 6 BR Abn Div: 6 BR AL Bde (D/1RUR Glider Co)
D30.15: 6 BR Abn Div: 6 BR AL Bde (F/1RUR Glider Mtr Co)
D29.16: 6 BR Abn Div: 6 BR AL Bde (C/1RUR Glider Co)
D29.15: 6 BR Abn Div: 6 BR AL Bde (A/1RUR (-1 step), B/1RUR (-1 step) Glider Co)
D29.14: 6 BR Abn Div: 6 BR AL Bde (C/12Dev, D/12Dev (-1 step) Glider Co)
D30.10: 6 BR Abn Div: Div Troops (R/6Rec Glider Mtr Co)
D29.10: 6 BR Abn Div: Div Troops (A/6Rec Glider Arm Co, B/6Rec Glider Arm Car Co)
D24.11: 6 Abn (DZ K)

Renforts Alliés:

Utilisez l'ordre d'arrivée des Alliés décrit en page 34.

Forces allemandes:

Placements des unités:

- A62.27:** 91 Inf Div: 191 Arty Rgt (5/II Arty Co)
A62.24: 709 Inf Div: 729 Inf Rgt (8/II Mtr Co)
A62.23: 243 Inf Div: 920 Inf Rgt (4/I Mtr Co)
A62.22: 243 Inf Div: 920 Inf Rgt (13 IG Co)
A62.21: 101 Werfer Rgt (II, III Werfer Bn)
A62.19: 1261 Coastal Arty Rgt (3 Coastal Arty Co)
A61.29: 243 Inf Div: 243 Arty Rgt (III Arty Bn)
A61.28: 709 Inf Div: 709 Pio Bn (3 Pio Co)
A61.27: 709 Inf Div: 709 Pio Bn (1, 2 Pio Co)
A61.26: 709 Inf Div: 729 Inf Rgt (5/II, 6/II Bcl Co)
A61.25: 709 Inf Div: 729 Inf Rgt (7/II Bcl Co)
A61.24: 243 Inf Div: 920 Inf Rgt (1/I, 2/I Inf Co)
A61.23: 243 Inf Div: 920 Inf Rgt (3/I Inf Co, 14 PJ Co)
A61.22: 243 Inf Div: 243 Pio Bn (1, 2 Pio Co)
A61.21: 243 Inf Div: 922 Inf Rgt (9/III Bcl Co)
A61.20: 101 Werfer Rgt (I Werfer Bn), 243 Inf Div: 922 Inf Rgt (12/III Mtr Co)
A60.32: Independent (457 Arty Bn)
A60.27: 91 Inf Div: 1058 Inf Rgt (5/II (-1 step), 6/II (-1 step) Inf Co)
A60.26: 91 Inf Div: 1058 Inf Rgt (1/I (-1 step), 2/I (-1 step) Inf Co)
A60.20: 243 Inf Div: 922 Inf Rgt (10/III, 11/III Bcl Co)
A60.19: 709 Inf Div: 739 Inf Rgt (11/III Inf Co)
A60.18: 709 Inf Div: 739 Inf Rgt (12/III Mtr Co)
A60.14: WN 14(2)
A59.33: Independent (456 Arty Bn)
A59.29: 709 Inf Div: 729 Inf Rgt (4/I Mtr Co)
A59.28: 709 Inf Div: 729 Inf Rgt (1/I Bcl Co, 2/I Inf Co)
A59.19: 709 Inf Div: 739 Inf Rgt (9/III (-1 step) Bcl Co, 10/III (-1 step) Inf Co)
A59.18: StP 135
A56.12: StP 12 (-1 step)
A59.17: 709 Inf Div: 919 Inf Rgt (5/II (-1 step) Bcl Co, 6/II (-1 step) Inf Co)
A59.16: 709 Inf Div: 919 Inf Rgt (7/II (-1 step) Inf Co)
A59.15: 709 Inf Div: 919 Inf Rgt (9/III (-1 step) Bcl Co)
A59.14: 709 Inf Div: 919 Inf Rgt (10/III (-1 step) Bcl Co)
A58.29: 709 Inf Div: 729 Inf Rgt (12/III Mtr Co)
A58.28: 709 Inf Div: 729 Inf Rgt (3/I Inf Co, 11/III Inf Rgt)
A57.29: 709 Inf Div: 729 Inf Rgt (9/III Bcl Co, 10/III Inf Co)
A54.33: 709 Inf Div: 709 PJ Bn (3 Flak Co)
A53.31: 709 Inf Div: 739 Inf Rgt (14 PJ Co)
A56.30: 243 Inf Div: 920 Inf Rgt (8/II Mtr Co)
A56.29: 243 Inf Div: 243 PJ Bn (1 (-1 step) Mdr Arm Co), 920 Inf Rgt (7/II Inf Co)
A55.30: 243 Inf Div: 243 PJ Bn (2 StG Arm Co), 920 Inf Rgt (6/II Inf Co)
A54.30: 243 Inf Div: 920 Inf Rgt (5/II Inf Co)
A48.30: 243 Inf Div: 921 Inf Rgt (4/I Mtr Co)
A48.29: 243 Inf Div: 921 Inf Rgt (1/I Bcl Co)
A47.31: 243 Inf Div: 921 Inf Rgt (14 PJ Co)
A47.30: 243 Inf Div: 921 Inf Rgt (2/I Bcl Co)
A46.30: 243 Inf Div: 243 PJ Bn (3 Flak Co), 921 Inf Rgt (3/I Bcl Co)
A45.31: 243 Inf Div: 921 Inf Rgt (12/III Mtr Co)
A45.30: 243 Inf Div: 921 Inf Rgt (9/III Bcl Co)
A44.30: 243 Inf Div: 921 Inf Rgt (13 IG Co)
A44.29: 243 Inf Div: 921 Inf Rgt (10/III Bcl Co)
A43.30: 243 Inf Div: 921 Inf Rgt (11/III Inf Co)
A47.33: 91 Inf Div: 191 Arty Rgt (2/I Arty Co)
A46.33: 91 Inf Div: 191 Arty Rgt (1/I Arty Co)
A45.33: 91 Inf Div: 191 Arty Rgt (7/III Arty Co)
A43.33: 91 Inf Div: 191 Arty Rgt (9/III Arty Co)
A42.29: 91 Inf Div: 1057 Inf Rgt (8/II Mtr Co)
A42.28: 91 Inf Div: 1057 Inf Rgt (6/II (-1 step), 7/II (-1 step) Inf Co)
A41.28: 91 Inf Div: Div Troops (191 (-1 step) Bcl Co)
A40.28: 91 Inf Div: 1057 Inf Rgt (13 Mtr Co)
A40.27: 91 Inf Div: Div Troops (191 (-1 step) PJ Co), 191 Pio Bn (2 (-1 step) Pio Co)
A39.27: 91 Inf Div: 1057 Inf Rgt (14 PJ Co)
A38.26: 91 Inf Div: 1057 Inf Rgt (2/I (-1 step), 3/I (-1 step) Inf Co)
A38.25: 91 Inf Div: 1057 Inf Rgt (10/III (-1 step), 11/III (-1 step) Inf Co)
A37.26: 91 Inf Div: 1057 Inf Rgt (4/I Mtr Co)
A35.06: WN 99
A31.09: 352 Inf Div: 914 Inf Rgt (7/II (-1 step) Inf Co)
A30.09: 352 Inf Div: 914 Inf Rgt (6/II (-1 step) Inf Co)
A30.08: 352 Inf Div: 914 Inf Rgt (8/II Mtr Co)
A30.07: 352 Inf Div: 914 Inf Rgt (13 IG Co)
A29.10: 352 Inf Div: 914 Inf Rgt (5/II (-1 step) Inf Co)
A29.16: 91 Inf Div: 1058 Inf Rgt (9/III (-1 step) Inf Co)
A29.15: 91 Inf Div: 1058 Inf Rgt (10/III (-1 step) Inf Co)
A29.11: 635 Ost Bn (2, 3 Ost Co)
A28.11: 635 Ost Bn (1 Ost Co)
A28.10: 635 Ost Bn (4 Mtr Co)
A28.15: 6 LW FJ Rgt (5/II FJ Co)
A28.14: 6 LW FJ Rgt (7/II FJ Co)
A27.17: 6 LW FJ Rgt (15 Abn Pio Co)
A27.16: 6 LW FJ Rgt (Aufk Bcl Plt)
A27.15: 6 LW FJ Rgt (Fus FJ Plt)
A27.14: 6 LW FJ Rgt (9/III FJ Co)
A27.13: 6 LW FJ Rgt (11/III FJ Co)
A27.12: 6 LW FJ Rgt (14 Abn PJ Co)
A26.13: 6 LW FJ Rgt (12/III Abn Mtr Co)
A26.12: 6 LW FJ Rgt (10/III FJ Co)
A24.14: 91 Inf Div: 191 Arty Rgt (4/II, 8/III Arty Co)
A27.03: 716 Inf Div: 726 Inf Rgt (1/439 Ost Co, 4/439 Mtr Co)
A24.02: 716 Inf Div: 726 Inf Rgt (2/439, 3/439 Ost Co)
B61.30: WN 87
B59.32: WN 88
B57.33: WN 90
B31.35: 352 Inf Div: 352 Arty Rgt (IV (-1 step) Arty Bn)
B38.35: 352 Inf Div: 914 Inf Rgt (1/I (-1 step) Inf Co)
B31.31: 352 Inf Div: 914 Inf Rgt (2/I Inf Co)
B31.30: 352 Inf Div: 914 Inf Rgt (3/I Inf Co)
B30.30: 352 Inf Div: 914 Inf Rgt (4/I Mtr Co)
B30.29: 352 Inf Div: 914 Inf Rgt (14 PJ Co)
B28.28: 352 Inf Div: 916 Inf Rgt (6/II (-1 step) Inf Co)
B27.27: 352 Inf Div: 916 Inf Rgt (7/II (-1 step) Inf Co)
B27.25: 352 Inf Div: 352 Erz Bn (1 Erz Co)
B26.23: 352 Inf Div: 352 Erz Bn (4 Erz Co)
B26.21: 352 Inf Div: 916 Inf Rgt (14 PJ Co)
B26.20: 352 Inf Div: 352 Erz Bn (3 Erz Co)
B26.15: 352 Inf Div: 352 Erz Bn (2 Erz Co)
B25.27: 352 Inf Div: 916 Inf Rgt (13 IG Co)
B25.22: 352 Inf Div: 352 Erz Bn (5 Mtr Co)
B24.19: 352 Inf Div: 352 Pio Bn (1 (-1 step) Pio Co)
B23.19: 352 Inf Div: 352 Pio Bn (2 (-1 step) Pio Co)
B21.18: 352 Inf Div: 915 Inf Rgt (1/I (-1 step) Inf Co)
B19.28: 352 Inf Div: 352 Arty Rgt (II Arty Bn (-1 step))
B19.19: 352 Inf Div: 915 Inf Rgt (2/I (-1 step) Inf Co)
B17.18: 30 Schn Bde (1/513 (-1 step) Bcl Co)
B16.16: 30 Schn Bde (2/513 (-1 step) Bcl Co)
B14.15: 30 Schn Bde (3/513 (-1 step) Bcl Co)
B14.12: 17 SS PG Div: 17 SS Aufk Bn (1 SS Arm Cav Co)
B13.09: 17 SS PG Dlv: 17 SS Aufk Bn (4 SS PG Co)
B13.07: 17 SS PG Div: 17 SS Aufk Bn (2 SS Arm Cav Co)
B15.03: 17 SS PG Div: 17 SS Aufk Bn (3 SS PG Co)
C15.33: 17 SS PG Div: 17 SS Aufk Bn (5 SS Arm IG Co)

The Gamers, Inc.

- C54.32:** WN 57 (-1 step)
- C30.24:** Lehr Pz Div: L. Aufk Bn (1 Arm Cav Co)
- C28.25:** Lehr Pz Div: L. Aufk Bn (2 Arm Cav Co)
- C26.26:** Lehr Pz Div: L. Aufk Bn (3 PG Co)
- C25.27:** Lehr Pz Div: L. Aufk Bn (4 PG Co)
- C21.30:** Lehr Pz Div: L. Aufk Bn (5 Arm IG Co)
- C31.23:** Lehr Pz Div: 902 PG Rgt (1/I PG Co)
- C31.22:** Lehr Pz Div: 130 Pz Rgt (6/II Pz Co)
- C31.21:** Lehr Pz Div: 130 Pz Rgt (5/II Pz Co)
- C30.21:** Lehr Pz Div: 902 PG Rgt (4/I Arm Mtr Co)
- C30.20:** Lehr Pz Div: 902 PG Rgt (2/I PG Co)
- C29.20:** Lehr Pz Div: 902 PG Rgt (3/I PG Co)
- C28.20:** Lehr Pz Div: 902 PG Rgt (10 Arm IG Co)
- C28.19:** Lehr Pz Div: 130 PJ Bn (1 JgPz Arm Co)
- C26.19:** Lehr Pz Div: 130 Pio Bn (3 Arm Pio Co)
- C25.19:** Lehr Pz Div: 130 Pio Bn (2 Arm Pio Co)
- C24.18:** Lehr Pz Div: 130 Pio Bn (1 Arm Pio Co)
- C23.29:** Lehr Pz Div: 902 PG Rgt (11 Arm Pio Co)
- C23.26:** Lehr Pz Div: 902 PG Rgt (7/II PG Co)
- C23.25:** Lehr Pz Div: 902 PG Rgt (5/II PG Co)
- C23.24:** Lehr Pz Div: 902 PG Rgt (6/II PG Co)
- C23.18:** Lehr Pz Div: 130 PJ Bn (2 JgPz Arm Co)
- C23.17:** Lehr Pz Div: 901 PG Rgt (6/II PG Co)
- C22.25:** Lehr Pz Div: 902 PG Rgt (8/II Arm Mtr Co)
- C22.18:** Lehr Pz Div: 901 PG Rgt (10 Arm IG Co)
- C22.17:** Lehr Pz Div: 901 PG Rgt (5/II PG Co)
- C22.14:** Lehr Pz Div: 901 PG Rgt (2/I PG Co, 11 Arm Pio Co)
- C22.13:** Lehr Pz Div: 130 Pz Rgt (7/II, 8/II Pz Co)
- C21.22:** Lehr Pz Div: 130 Arty Rgt (III Arty Bn)
- C21.18:** Lehr Pz Div: 901 PG Rgt (8/II Arm Mtr Co)
- C21.17:** Lehr Pz Div: 130 PJ Bn (3 JgPz Arm Co), 901 PG Rgt (7/II (-1 step) PG Co)
- C21.16:** Lehr Pz Div: 901 PG Rgt (1/I PG Co, 9 Arm Flak Co)
- C21.15:** Lehr Pz Div: 901 PG Rgt (3/I PG Co)
- C20.14:** Lehr Pz Div: 901 PG Rgt (4/I Arm Mtr Co)
- C19.16:** Lehr Pz Div: 311 Flak Bn (3 '88' Co)
- C18.31:** Lehr Pz Div: Div Troops (Begleit Inf Co)
- C18.24:** Lehr Pz Div: 311 Flak Bn (2 '88' Co)
- C18.19:** Lehr Pz Div: 311 Flak Bn (1 '88' Co)
- C29.10:** 12 SS Pz Div: 26 SS PG Rgt (11/III SS PG Co)
- C29.09:** 12 SS Pz Div: 26 SS PG Rgt (6/II (-1 step) SS Inf Co)
- C29.01:** 12 SS Pz Div: 26 SS PG Rgt (1/I (-1 step) SS Inf Co)
- C28.10:** 12 SS Pz Div: 26 SS PG Rgt (10/III SS PG Co)
- C28.08:** 12 SS Pz Div: 26 SS PG Rgt (7/II (-1 step) SS Inf Co)
- C28.07:** 12 SS Pz Div: 26 SS PG Rgt (5/II SS Inf Co, 14 SS Flak Co)
- C28.01:** 12 SS Pz Div: Div Troops (Begleit SS Inf Co)
- C27.11:** 12 SS Pz Div: 26 SS PG Rgt (9/III SS PG Co)
- C27.10:** 12 SS Pz Div: 26 SS PG Rgt (12/III SS Arm Mtr Co)
- C27.09:** 12 SS Pz Div: 26 SS PG Rgt (8/II SS Mtr Co)
- C27.08:** 12 SS Pz Div: 26 SS PG Rgt (13 SS IG Co)
- C27.07:** 12 SS Pz Div: 26 SS PG Rgt (2/I SS Inf Co)
- C27.03:** 12 SS Pz Div: 12 SS Pz Rgt (1/I (-1 step), 4/I SS Pz Co)
- C27.02:** 12 SS Pz Div: 26 SS PG Rgt (16 SS Pio Co)
- C27.01:** 12 SS Pz Div: 26 SS PG Rgt (4/I SS Mtr Co)
- C26.11:** 12 SS Pz Div: 12 SS Aufk Co (2 SS Arm Cav Co)
- C26.06:** 12 SS Pz Div: 12 SS Pio Bn (1 SS Arm Pio Co)
- C26.03:** 12 SS Pz Div: 12 SS Pz Rgt (3/I (-1 step) SS Pz Co, 26 SS PG Rgt (15 SS PG Co))
- C25.12:** 12 SS Pz Div: 12 SS Aufk Bn (3 SS PG Co)
- C25.09:** 12 SS Pz Div: 12 SS Pz Rgt (8/II SS Pz Co)
- C25.08:** 12 SS Pz Div: 12 SS Pz Rgt (5/II (-1 step), 7/II (-1 step) SS Pz Co)
- C25.06:** 12 SS Pz Div: 12 SS Pio Bn (2 SS Pio Co)
- C25.05:** 12 SS Pz Div: 12 SS Pio Bn (3 SS Pio Co)
- C25.04:** 12 SS Pz Div: 26 SS PG Rgt (3/I SS Inf Co)
- C24.12:** 12 SS Pz Div: 12 SS Aufk Bn (4 SS PG Co)
- C23.13:** 12 SS Pz Div: 12 SS Aufk Bn (1 (-1 step) SS Arm Cav Co)
- Co, 5 SS Arm IG Co)
- C23.10:** 12 SS Pz Div: 12 SS Pz Rgt (2/I SS Pz Co)
- C21.09:** 12 SS Pz Div: 12 SS Pz Rgt (6/II SS Pz Co)
- C19.06:** 12 SS Pz Div: 12 SS Arty Rgt (II SS Arty Bn)
- D32.28:** 12 SS Pz Div: 25 SS PG Rgt (5/II SS Inf Co, 16 SS Pio Co)
- D32.27:** 12 SS Pz Div: 25 SS PG Rgt (2/I SS Inf Co)
- D32.26:** 12 SS Pz Div: 25 SS PG Rgt (1/I (-1 step), 3/I SS Inf Co)
- D31.31:** 12 SS Pz Div: 25 SS PG Rgt (10/III (-1 step), 11/III (-1 step) SS Inf Co)
- D31.30:** 12 SS Pz Div: 25 SS PG Rgt (7/II SS Inf Co)
- D31.29:** 12 SS Pz Div: 25 SS PG Rgt (6/II (-1 step) SS Inf Co)
- D31.27:** 12 SS Pz Div: 25 SS PG Rgt (4/I SS Mtr Co)
- D30.31:** 12 SS Pz Div: 25 SS PG Rgt (9/III SS Inf Co)
- D30.30:** 12 SS Pz Div: 25 SS PG Rgt (12/III SS Mtr Co)
- D30.28:** 12 SS Pz Div: 25 SS PG Rgt (8/II SS Mtr Co)
- D30.27:** 12 SS Pz Div: 25 SS PG Rgt (13 SS IG Co)
- D29.32:** 12 SS Pz Div: 25 SS PG Rgt (14 SS Flak Co, 15 SS Aufk Co)
- D28.32:** 12 SS Pz Div: 12 SS Flak Bn (3 '88' Co)
- D28.28:** 12 SS Pz Div: 12 SS Flak Bn (1 '88' Co)
- D27.34:** 12 SS Pz Div: 12 SS Flak Bn (4 Flak Co)
- D27.33:** 12 SS Pz Div: 12 SS Flak Bn (2 '88' Co)
- D26.34:** 12 SS Pz Div: 12 SS Arty Rgt (I SS Arty Bn)
- D25.33:** 12 SS Pz Div: 12 SS Pz Rgt (9/II SS Pz Co)
- D23.27:** 12 SS Pz Div: 12 SS Arty Rgt (III SS Arty Bn)
- D44.27:** StP II, 21 Pz Div: 192 PG Rgt (1/I (-1 step) PG Co) – marked OOS
- D43.27:** StP I (-1 step)
- D33.24:** 21 Pz Div: 22 Pz Rgt (3/I Pz Co), 192 PG Rgt (6/II Inf Co)
- D33.23:** 21 Pz Div: 22 Pz Rgt (2/I (-1 step) Pz Co), 220 Pio Bn (3 Pio Co)
- D33.22:** 21 Pz Div: 305 Flak Bn (1 Flak Co), 192 PG Rgt (3/I PG Co)
- D33.21:** 21 Pz Div: 22 Pz Rgt (1/I (-1 step) Pz Co), 192 PG Rgt (2/I PG Co)
- D32.25:** 21 Pz Div: 192 PG Rgt (5/II (-1 step) Inf Co), 716 Inf Div: 736 Inf Rgt (9/III (-1 step) Inf Co)
- D32.24:** 21 Pz Div: 192 PG Rgt (7/II (-1 step) Inf Co), 716 Inf Div: 736 Inf Rgt (11/III (-1 step) Inf Co)
- D32.23:** 716 Inf Div: 736 Inf Rgt (12/III Mtr Co)
- D32.22:** 21 Pz Div: 192 PG Rgt (4/I Arm Mtr Co)
- D32.20:** 21 Pz Div: 22 Pz Rgt (8/II Pz Co), 220 Plo Bn (2 Arm Pio Co)
- D32.19:** 21 Pz Div: 22 Pz Rgt (7/II Pz Co), 125 PG Rgt (1/I (-1 step) PG Co)
- D32.18:** 21 Pz Div: 22 Pz Rgt (5/II (-1 step) Pz Co), 125 PG Rgt (2/I PG Co)
- D32.17:** 21 Pz Div: 22 Pz Rgt (6/II Pz Co), 125 PG Rgt (3/I PG Co)
- D31.25:** 21 Pz Div: 192 PG Rgt (8/II Arm Mtr Co)
- D31.23:** 21 Pz Div: 192 PG Rgt (9 Arm IG Co)
- D31.21:** 21 Pz Div: 192 PG Rgt (10 Arm Werfer Co)
- D31.18:** 21 Pz Div: 125 PG Rgt (4/I Arm Mtr Co)
- D30.25:** 21 Pz Div: 200 PJ Bn (2 '88' Co)
- D30.24:** 21 Pz Div: 200 StG Bn (5 Arm Werfer Co)
- D30.21:** 21 Pz Div: 305 Flak Bn (3 '88' Co)
- D30.18:** 21 Pz Div: 305 Flak Bn (2 '88' Co)
- D29.24:** 21 Pz Div: 155 Arty Rgt (III Arm Arty Bn)
- D28.19:** 21 Pz Div: 155 Arty Rgt (II Arm Arty Bn)
- D27.18:** 21 Pz Div: 200 PJ Bn (1 '88' Co), 125 PG Rgt (8/II Mtr Co)
- D27.16:** 21 Pz Div: 220 Pio Bn (1 Arm Pio Co)
- D27.15:** 21 Pz Div: 200 StG Bn (1, 2 StG Arm Co)
- D27.14:** 21 Pz Div: 200 StG Bn (3, 4 StG Arm Co)
- D27.13:** 21 Pz Div: 21 Aufk Bn (1 Arm Cav Co)
- D27.12:** 21 Pz Div: 21 Aufk Bn (4 PG Co)

D27.11: 21 Pz Div: 21 Aufk Bn (2 Arm Cav Co)
D27.10: 21 Pz Div: 21 Aufk Bn (3 PG Co)
D27.08: 21 Pz Div: 22 Pz Rgt (4/I (-1 step) Pz Co), 125 PG Rgt (5/II (-1 step), 6/II (-1 step) Inf Co)
D26.17: 21 Pz Div: 125 PG Rgt (9 Arm IG Co)
D26.16: 21 Pz Div: 155 Arty Rgt (10 Arm Werfer Co)
D26.09: 21 Pz Div: 21 Aufk Bn (5 Arm IG Co)
D26.08: 21 Pz Div: 125 PG Rgt (10 Arm IG Co)
D23.09: 21 Pz Div: 155 Arty Rgt (I Arty Bn)
D43.05: WN 2
D43.02: 1255 Coastal Arty Bn (3 Coastal Arty Co)
D42.08: WN 5
D42.07: WN 3
D41.08: 716 Inf Div: 736 Inf Rgt (1/642 Ost Co)
D41.06: 711 Inf Div: 744 Inf Rgt (8/II Mtr Co)
D40.07: 716 Inf Div: 736 Inf Rgt (1/I (-1 step) Inf Co, 3/I (-1 step) Bcl Co)
D40.06: 711 Inf Div: 744 Inf Rgt (5/II, 6/II Inf Co)
D39.06: 711 Inf Div: 744 Inf Rgt (7/II Inf Co)
D39.05: 711 Inf Div: 744 Inf Rgt (12/III Mtr Co)
D38.06: 711 Inf Div: 744 Inf Rgt (11/III Inf Co)
D37.07: 711 Inf Div: 744 Inf Rgt (10/III Inf Co)
D36.07: 711 Inf Div: 744 Inf Rgt (9/III Inf Co)
D35.07: 346 Inf Div: 857 Inf Rgt (6/II Inf Co)
D34.06: 346 Inf Div: 857 Inf Rgt (5/II Inf Co)
D33.06: 346 Inf Div: 346 Pio Bn (1 Pio Co), 857 Inf Rgt (7/II (-1 step) Inf Co)
D33.05: 346 Inf Div: 857 Inf Rgt (8/II Mtr Co)
D33.04: 346 Inf Div: 346 PJ Bn (2 StG Arm Co)
D32.06: 346 Inf Div: 857 Inf Rgt (11/III Inf Co)
D32.02: Independent (1151 Arty Bn)
D31.06: 346 Inf Div: 857 Inf Rgt (9/III (-1 step), 10/III Inf Co)
D31.05: 346 Inf Div: 857 Inf Rgt (12/III Mtr Co)
D30.05: 346 Inf Div: 858 Inf Rgt (2/I (-1 step), 3/I Inf Co)
D29.06: 346 Inf Div: 858 Inf Rgt (1/I Inf Co)
D29.05: 346 Inf Div: 858 Inf Rgt (4/I Mtr Co)
D28.06: 716 Inf Div: 716 Pio Bn (1 (-1 step) Pio Co)
D28.05: 716 Inf Div: 736 Inf Rgt (4/642 Mtr Co)

Renforts Allemands:

Utilisez l'ordre d'arrivée des Allemands décrit en page 40.

Conditions de victoire :

Voir paragraphe 4.0

5.4 UTAH BEACH

Ce scénario couvre la zone d'opérations du VII Corps US. La 2^{ème} Division Blindée US est un élément du V Corps qui par la jointure des deux têtes de pont (Omaha et Utah Beaches) doit repousser la contre-attaque allemande à Carentan.

Zone de jeu: Carte A uniquement

Premier tour : 1

Dernier tour : 22

Longueur : 22 tours

Frappe aérienne:

Pour les Américains uniquement, faire un jet de dé selon le point de règle 1.11 et divisez le résultat par deux en arrondissant à la décimale supérieure.

Activations:

Américains: pour le VII^{ème} corps, augmentez-le à 3 si les Alliés peuvent tracer une ligne vers A27.01 conformément à 1.14d (lien vers le V^{ème} Corps hors de la carte). De plus, 2^{ème} Division Blindée US peut s'activer à chaque tour gratuitement.

Allemands: 25% des PC figurant sur le tableau des points de commande.

Forces Alliées:

Placements des unités:

Utilisez la configuration du scénario 5.1 pour la carte A.

Renforts Américains:

Utilisez l'ordre d'arrivée des Alliés décrit en page 34. et qui arrivent aux entrées dans l'aire de jeu en plus de:

Tour	Zone d'entrée et unités
18	A27.01
2 Arm Div: Div Troops (14 Arm Arty Bn) [1]	
2 Arm Div: 67 Arm Rgt (A/1, D/1, H/1, B/2, E/2, F/2, C/3, G/3, I/3 Arm Co) [9]	
2 Arm Div: 41 Arm Inf Rgt (G/3, H/3, I/3 Arm Inf Co) [3]	

Forces Allemandes:

Placements des unités:

Utilisez la configuration du scénario 5.1 pour la carte A.

Renforts Allemands:

Utilisez l'ordre d'arrivée allemand (P40) pour les unités qui arrivent aux entrées dans l'aire de jeu.

Conditions de victoire :

Voir paragraphe 4.0 pour les objectifs de la carte A

5.5 D+1 UTAH BEACH

Ce scénario couvre la zone d'opérations du VII^{ème} Corps des États-Unis après les premiers débarquements.

Zone de jeu: Carte A uniquement

Premier tour : 5

Dernier tour : 22

Longueur : 18 tours

Frappe aérienne:

Pour les Américains uniquement, faire un jet de dé selon le point de règle 1.11 et divisez le résultat par deux en arrondissant à la décimale supérieure.

Activations:

Américains: pour le VII^{ème} corps, augmentez-le à 3 si les Alliés peuvent tracer une ligne vers A27.01 conformément à 1.14d (lien vers le V^{ème} Corps hors de la carte). De plus, 2^{ème} Division Blindée US peut s'activer à chaque tour gratuitement.

Allemands: 25% des PC figurant sur le tableau des points de commande

Forces Alliées:

Placements des unités:

Utilisez la configuration du scénario 5.2 pour la carte A.

Renforts Américains:

Utilisez l'ordre d'arrivée des Alliés décrit en page 34. et qui arrivent aux entrées dans l'aire de jeu en plus de:

Tour	Zone d'entrée et unités
18	A27.01
2 Arm Div: Div Troops (14 Arm Arty Bn) [1]	

The Gamers, Inc.

2 Arm Div: 67 Arm Rgt (A/1, D/1, H/1, B/2, E/2, F/2, C/3, G/3, I/3 Arm Co) [9]
2 Arm Div: 41 Arm Inf Rgt (G/3, H/3, I/3 Arm Inf Co) [3]

Forces Allemandes:

Placements des unités:

Utilisez la configuration du scénario 5.2 pour la carte A.

Renforts Allemands:

Utilisez l'ordre d'arrivée allemand (P40) pour les unités qui arrivent aux entrées dans l'aire de jeu.

Conditions de victoire :

Voir paragraphe 4.0 pour les objectifs de la carte A

5.6 OMAHA BEACH

Ce scénario couvre la zone d'opérations du V^{ème} Corps US.

Zone de jeu:

Carte B uniquement

Premier tour : 1

Dernier tour : 22

Longueur : 22 tours

Frappe aérienne:

Pour les Américains uniquement, faire un jet de dé selon le point de règle 1.11 et divisez le résultat par deux en arrondissant à la décimale supérieure.

Activations:

Américains: pour le V^{ème} Corps, augmentez-le à 3 si les Alliés peuvent tracer une ligne vers B27.34 conformément à 1.14d (lien vers le VII^{ème} Corps hors de la carte).

Allemands: 25% des PC figurant sur le tableau des points de commande

Forces Alliées:

Placements des unités:

Utilisez la configuration du scénario 5.2 pour la carte B

Renforts Américains:

Utilisez l'ordre d'arrivée des Alliés décrit en page 34. et qui arrivent aux entrées dans l'aire de jeu en plus de:

Tour Zone d'entrée et unités

18 Retirez les unités suivantes

2 Arm Div: Div Troops (14 Arm Arty Bn) [1]

2 Arm Div: 67 Arm Rgt (A/1, D/1, H/1, B/2, E/2, F/2, C/3, G/3, I/3 Arm Co) [9]

2 Arm Div: 41 Arm Inf Rgt (G/3, H/3, I/3 Arm Inf Co) [3]

Forces Allemandes:

Placements des unités:

Utilisez la configuration du scénario 5.1 pour la carte B.

Renforts Allemands:

Utilisez l'ordre d'arrivée allemand (P40) pour les unités qui arrivent aux entrées dans l'aire de jeu plus les unités suivantes:

Tour Zone d'entrée et unités

4 H

30 Schn Bde (1/513, 2/513, 3/513) [3] seulement ces unités, le reste du 30^{ème} Bat. Schn n'arrive pas

4 B45.01

352 Inf Div: 915 Inf Rgt (1/I, 2/I, 3/I Inf Co, 4/I Mtr Co) [4]

Conditions de victoire :

Voir paragraphe 4.0 pour les objectifs de la carte B

5.7 D+1 OMAHA BEACH

Ce scénario couvre la zone d'opérations du V^{ème} Corps US après les parachutages initiaux.

Zone de jeu:

Carte B uniquement

Premier tour : 5

Dernier tour : 22

Longueur : 18 tours

Frappe aérienne:

Pour les Américains uniquement, faire un jet de dé selon le point de règle 1.11 et divisez le résultat par deux en arrondissant à la décimale supérieure.

Activations:

Américains: pour le V^{ème} Corps, augmentez-le à 3 si les Alliés peuvent tracer une ligne vers B27.34 conformément à 1.14d (lien vers le VII^{ème} Corps hors de la carte).

Allemands: 25% des PC figurant sur le tableau des points de commande

Forces Alliées:

Placements des unités:

Utilisez la configuration du scénario 5.2 pour la carte B

Renforts Américains:

Utilisez l'ordre d'arrivée des Alliés décrit en page 34. et qui arrivent aux entrées dans l'aire de jeu en plus de:

Tour Unités

18 Retirez les unités suivantes :

2 Arm Div: Div Troops (14 Arm Arty Bn) [1]

2 Arm Div: 67 Arm Rgt (A/1, D/1, H/1, B/2, E/2, F/2, C/3, G/3, I/3 Arm Co) [9]

2 Arm Div: 41 Arm Inf Rgt (G/3, H/3, I/3 Arm Inf Co) [3]

Forces Allemandes:

Placements des unités:

Utilisez la configuration du scénario 5.2 pour la carte B.

Renforts Allemands:

Utilisez l'ordre d'arrivée allemand (P40) pour les unités qui arrivent aux entrées dans l'aire de jeu.

Conditions de victoire :

Voir paragraphe 4.0 pour les objectifs de la carte B

5.8 AMERICAN BEACHES

Ce scénario couvre les efforts américains en Normandie le long de la ligne de séparation des opérations entre la 1^{ère} Armée Américaine et la 2^{ème} Armée Britannique le long de Port-en-Bessin à Caumont.

Zone de jeu :

Cartes A et B uniquement

Premier tour : 1

Dernier tour : 22

Longueur : 22 tours

Frappe aérienne:

Pour les Américains uniquement, faire un jet de dé selon le point de règle 1.11.

Activations:

Américains: Se référer au tableau des points de commande

Allemands: 50% des PCs figurant sur le tableau des points de commande

Forces Alliées:**Placements des unités:**

Utilisez la configuration du scénario 5.1 pour les cartes A & B.

Renforts Américains:

Utilisez l'ordre d'arrivée des Alliés décrit en page 34. et qui arrivent aux entrées dans les deux aires de jeu.

Forces Allemandes:**Placements des unités:**

Utilisez la configuration du scénario 5.1 pour les cartes A & B.

Renforts Allemands:

Utilisez l'ordre d'arrivée allemand (P40) pour les unités qui arrivent aux entrées dans les deux aires de jeu plus les unités suivantes :

Tour	Zone d'entrée et unités
4	H
	30 Schn Bde (1/513, 2/513, 3/513) [3] - seulement ces unités, le reste du 30 ^{ème} Bat. Schn n'arrive pas.
4	B45.01
	352 Inf Div: 915 Inf Rgt (1/I, 2/I, 3/I Inf Co, 4/I Mtr Co) [4]

Conditions de victoire :

Voir paragraphe 4.0 pour les objectifs de la carte A & B.

5.9 D+1 AMERICAN BEACHES

Ce scénario couvre l'effort entrepris par la Normandie américaine après l'invasion initiale, qui était loin d'atteindre les objectifs alliés.

Zone de jeu : Cartes A et B uniquement

Premier tour : 5

Dernier tour : 22

Longueur : 18 tours

Frappe aérienne:

Pour les Américains uniquement, faire un jet de dé selon le point de règle 1.11.

Activations:

Américains: Se référer au tableau des points de commande

Allemands: 50% des PCs figurant sur le tableau des points de commande

Forces Alliées:**Placements des unités:**

Utilisez la configuration du scénario 5.2 pour les cartes A & B.

Renforts Américains:

Utilisez l'ordre d'arrivée des Alliés décrit en page 34. et qui arrivent aux entrées dans les deux aires de jeu.

Forces Allemandes:**Placements des unités:**

Utilisez la configuration du scénario 5.2 pour les cartes A & B.

Renforts Allemands:

Utilisez l'ordre d'arrivée allemand (P40) pour les unités qui arrivent aux entrées dans les deux aires de jeu

Conditions de victoire :

Voir paragraphe 4.0 pour les objectifs de la carte A & B.

5.10 COMMONWEALTH BEACHES

Ce scénario couvre la campagne du Commonwealth en Normandie divisée à l'Est par la 1^{ère} Armée Américaine et de la 2^{ème} Armée Britannique le long de Port-en-Bessin à Caumont.

Zone de jeu : Cartes C et D uniquement

Premier tour : 1

Dernier tour : 22

Longueur : 22 tours

Frappes aériennes:

Pour le Commonwealth uniquement, faire un jet de dé selon le point de règle 1.11.

Activations:

Commonwealth: Se référer au tableau des points de commande

Allemands: 50% des PCs figurant sur le tableau des points de commande

Forces du Commonwealth:**Placements des unités:**

Utilisez la configuration du scénario 5.1 pour les cartes C & D.

Renforts du Commonwealth:

Utilisez l'ordre d'arrivée du Commonwealth décrit en page 34 pour les deux aires de jeu.

Forces Allemandes:**Placements des unités:**

Utilisez la configuration du scénario 5.1 pour les cartes C & D.

Renforts Allemands:

Utilisez l'ordre d'arrivée allemand (P40) pour les unités qui arrivent aux entrées dans les deux aires de jeu plus les unités suivantes :

Tour	Zone d'entrée et de sortie des unités
4	C29.35
	30 Schn Bde (1/517, 2/517, 3/517, 1/518, 2/518, 3/518 Bcl Co) [6]
4	Retirer
	352 Inf Div: 915 Inf Rgt (1/I, 2/I, 3/I Inf Co, 4/I Mtr Co) [4]

Conditions de victoire :

Voir paragraphe 4.0 pour les objectifs de la carte C & D.

5.11 D+1 COMMONWEALTH BEACHES

Ce scénario couvre la campagne du Commonwealth en Normandie divisée à l'est par la 1^{ère} Armée Américaine et de la 2^{ème} Armée Britannique le long de Port-en-Bessin à Caumont après le jour J.

Zone de jeu : Cartes C et D uniquement

Premier tour : 5

Dernier tour : 22

Longueur : 18 tours

The Gamers, Inc.

Frappes aériennes:

Pour le Commonwealth uniquement, faire un jet de dé selon le point de règle 1.11.

Activations:

Commonwealth: Se référer au tableau des points de commande

Allemands: 50% des PCs figurant sur le tableau des points de commande

Forces du Commonwealth:

Placements des unités:

Utilisez la configuration du scénario 5.2 pour les cartes C & D.

Renforts du Commonwealth:

Utilisez l'ordre d'arrivée du Commonwealth décrit en page 34. et qui arrivent aux entrées dans les deux aires de jeu.

Forces Allemandes:

Placements des unités:

Utilisez la configuration du scénario 5.2 pour les cartes C & D.

Renforts Allemands:

Utilisez l'ordre d'arrivée allemand (P40) pour les unités qui arrivent aux entrées dans les deux aires de jeu.

Conditions de victoire :

Voir paragraphe 4.0 pour les objectifs de la carte C & D.

5.12 CARENTAN

Le brigadier Général McAuliffe, qui occupera plus tard une place importante dans la bataille de Bastogne, est chargé de prendre Carentan avec sa 101ème division aéroportée. En face, un groupe hétéroclite de défenseurs allemands s'organisait autour de deux bataillons de la 6^e FJR sous le commandement de Von der Heyte. Historiquement, les Américains ont réussi à prendre Carentan, puis à tenir Carentan contre une contre-attaque déterminée de la 17^e Division SS de Panzergrenadier, mais pas sans les renforts de la 2^e Division blindée US, envoyés pour contrer les StuG III qui étaient à l'avant-garde de la contre-attaque.

Zone de jeu : Carte A au sud des hexs A36.xx et à l'est des hexs Axx.20 inclus

Premier tour : 11

Dernier tour : 18

Longueur : 8 tours

Règles spéciales:

L'unité naval CA (44.01) placée hors carte peut faire feu.

Sources de ravitaillements:

Alliés: route à partir de n'importe quel hex le long de la limite nord de l'aire de jeu située à l'est de A37.21 (inclus)

Allemands: Selon le point de règle 1.8

Frappes aériennes:

Faire un jet de 1D6 et divisez le résultat par deux en arrondissant à la décimale supérieure.

Activations:

Les deux côtés peuvent activer toutes les formations à chaque tour.

Forces Alliées:

Placements des unités:

A36.20: 101 Abn Div: Div Troops (B/326 Glider Eng Co)

A36.19: 101 Abn Div: 502 PIR (G/3 (-1 step), H/3, I/3 Para Co)

A36.18: 101 Abn Div: Div Troops (377 Para Arty Bn)

A36.16: 101 Abn Div: Div Troops (F/81 Glider AA Co)

A35.19: 101 Abn Div: 502 PIR (D/2 (-1 step), E/2, F/2 Para Co)

A35.16: 101 Abn Div: Div Troops (D/81, E/81 Glider AA Co)

A35.14: Independent (65 Arm Arty Bn)

A35.13: 101 Abn Div: 501 PIR (D/2 (-1 step), E/2 (-1 step), F/2 (-1 step) Para Co)

A35.12: 101 Abn Div: 501 PIR (G/3 (-1 step), H/3 (-1 step), I/3 (-1 step) Para Co)

A35.11: 101 Abn Div: 501 PIR (A/1 (-1 step), B/1 (-1 step), C/1 (-1 step) Para Co)

A35.10: 101 Abn Div: Div Troops (907 Glider Arty Bn)

A34.18: 101 Abn Div: 502 PIR (A/1 (-1 step), B/1, C/1 Para Co)

A34.17: 101 Abn Div: Div Troops (A/81 Glider AT Co)

A34.14: 101 Abn Div: Div Troops (321 Glider Arty Bn)

A33.12: 101 Abn Div: 401 GIR (HQ/1 Glider Mtr Co)

A32.11: 101 Abn Div: 401 GIR (A/1 (-1 step), B/1 (-1 step), C/1 Glider Co)

A32.10: 101 Abn Div: Div Troops (C/326 Para Eng Co, C/81 Glider AT Co), 327 GIR (HQ/1 Glider Mtr Co)

A31.17: 101 Abn Div: 506 PIR (A/1 (-1 step), B/1 (-1 step), C/1 (-1 step) Para Co)

A31.16: 101 Abn Div: 506 PIR (D/2 (-1 step), E/2, F/2 (-1 step) Para Co)

A31.12: 101 Abn Div: 327 PIR (HQ/2 Glider Mtr Co)

A31.11: 101 Abn Div: 327 GIR (E/2, F/2, G/2 Glider Co)

A31.10: 101 Abn Div: 327 GIR (B/1, C/1 Glider Co)

A30.16: Independent (C/4 Arm Cav Co), 101 Abn Div: Div Troops (B/81 Glider AT Co), 506 PIR (I/3 Para Co)

A30.15: 746 Tk Bn (A Arm Co), 101 Abn Div: 506 PIR (G/3 (-1 step), H/3 Para Co)

A30.10: 70 Tk Bn (D Arm Co), 101 Abn Div: 327 GIR (AT Glider AT Co, A/1 Glider Co)

Off-map: TF A (Hwk+Ent CA)

Renforts Américains:

Tour Zone d'entrée et unités

18* **A27.01**

2 Arm Div: Div Troops (14 Arm Arty Bn) [1]

2 Arm Div: 67 Arm Rgt (A/1, D/1, H/1, B/2, E/2, F/2, C/3, G/3, I/3 Arm Co) [9]

2 Arm Div: 41 Arm Inf Rgt (G/3, H/3, I/3 Arm Inf Co) [3]

*Ce sont les dernières unités qui viennent en renforts. Si une unité de la 17^e Div. PG SS arrive à moins de 3 hexs de n'importe quel hex de la ville de Carentan, ces renforts apparaîtront lors du prochain tour.

Forces Allemandes:

Placements des unités:

A31.09: 352 Inf Div: 914 Inf Rgt (7/II (-1 step) Inf Co)

A30.09: 352 Inf Div: 914 Inf Rgt (6/II (-1 step) Inf Co)

A30.08: 352 Inf Div: 914 Inf Rgt (8/II Mtr Co)

A30.07: 352 Inf Div: 914 Inf Rgt (13 IG Co)

A29.16: 91 Inf Div: 1058 Inf Rgt (9/III (-1 step) Inf Co)

A29.15: 91 Inf Div: 1058 Inf Rgt (10/III (-1 step) Inf Co)

A29.11: 635 Ost Bn (2, 3 Ost Co)

A29.10: 352 Inf Div: 914 Inf Rgt (5/II (-1 step) Inf Co)

A28.15: 6 LW FJ Rgt (5/II FJ Co)

A28.14: 6 LW FJ Rgt (7/II FJ Co)

A28.11: 635 Ost Bn (1 Ost Co)

A28.10: 635 Ost Bn (4 Mtr Co)

A27.17: 6 FJ Rgt (15 Abn Pio Co)

A27.16: 6 FJ Rgt (Aufk Bcl Plt)

A27.15: 6 FJ Rgt (Fus FJ Plt)

A27.14: 6 FJ Rgt (9/III FJ Co)

A27.13: 6 FJ Rgt (11/III FJ Co)

A27.12: 6 FJ Rgt (14 Abn PJ Co)

A26.13: 6 FJ Rgt (12/III Abn Mtr Co)

A26.12: 6 FJ Rgt (10/III FJ Co)

A24.14: 91 Inf Div: 191 Arty Rgt (4/II, 8/III Arty Co)

Renforts Allemands:

Tour	Zone d'entrée et unités
------	-------------------------

13**	G
------	---

17 SS PG Div: 37 SS PG Rgt (1/I, 2/I, 3/I, 5/II, 6/II, 7/II Inf Co, 4/I, 8/II Mtr Co, 13 IG Co, 14 Flak Co, 15 Aufk Co, 16 Pio Co) [12]

17	G
----	---

17 SS PG Div: 17 SS Pz Bn (1, 2, 3 StG Arm Co) [3]

** Les renforts du 37^{ème} Rgt PG SS peuvent entrer plus tôt à partir du tour 13. À la phase de renforts allemands, lancez un D6: Sur un résultat de 1 ou de 2, ces renforts entrent au tour 13. Pour chaque tour suivant, ajoutez 1 dans le résultat pour pouvoir entrer (il faut donc soit 1, 2 ou 3 au tour 14, un 1, 2, 3 ou 4 au tour 15 et un 1, 2, 3, 4 ou 5 au tour 16). Au tour 17 les renforts arrivent automatiquement s'ils ne l'ont pas encore fait.

Conditions de victoire :

Les Alliés gagnent s'ils contrôlent les deux hexs de Carentan ou s'ils éliminent quatre unités du 6^{ème} Rgt FJ LW avant la fin du scénario. Les Allemands gagneront s'ils évitent ces conditions.

Note: L'objectif des Alliés était évidemment de prendre Carentan, l'objectif allemand était de tenir cette ville. Cependant, Von der Heydte a retiré ses parachutistes de Carentan le 11 juin. Ainsi, la 17^{ème} Div. PG SS a été contrainte de tenter de reprendre Carentan par une contre-attaque, au lieu de renforcer la ville. Les conditions de victoire obligent le joueur allemand à prendre en compte l'ordre le retrait du commandement.

Note de recherche historique : Le 37^{ème} Regt PG SS est arrivé en retard dans la région de Carentan. Sa date d'entrée historique a été reculée, car il a combattu les troupes de la 82^{ème} aéroportée larguées à Graignes (A13.14). Le 37^{ème} Regt PG SS s'est vengé sur les prisonniers et les civils français, avant de brûler la ville. S'ils étaient arrivés même une demi-journée plus tôt, cela aurait pris beaucoup plus de temps aux Américains pour prendre Carentan.

Pour plus d'informations :

<http://www.plagesdu6juin1944.com/accueil/utah/itineraire-n-6/graignes.html>

Frappes aériennes:

Faire un jet de 1D6 et divisez le résultat par deux en arrondissant à la décimale supérieure.

Activations:

Les deux côtés peuvent activer toutes les formations à chaque tour.

Forces Alliées:

Placements des unités:

A62.10: TF A (Tuscaloosa CA)

A59.09: TF A (Quincy CA)

A56.07: TF A (Nevada BB)

A58.25: 70 Tk Bn (A (-1 step) DD Arm Co), 4 Inf Div: 8 Inf Rgt (A/1 (-1 step) Inf Co)

A58.24: 4 Inf Div: Div Troops (A/4, B/4 Eng Co)

A58.23: 746 Tk Bn (B (-1 step) Arm Co), 4 Inf Div: 12 Inf Rgt (G/2 Inf Co)

A58.22: 4 Inf Div: 12 Inf Rgt (E/2 (-1 step), F/2 Inf Co)

A58.21: 4 Inf Div: 12 Inf Rgt (A/1 (-1 step), B/1, C/1 Inf Co)

A58.18: 899 TD Bn (C TD Co), 4 Inf Div: 22 Inf Rgt (C/1 Inf Co)

A58.17: 4 Inf Div: 22 Inf Rgt (A/1 (-1 step), B/1 Inf Co)

A58.13: 4 Inf Div: Div Troops: C/4 Eng Co)

A57.27: 4 Inf Div: 8 Inf Rgt (E/2 (-1 step), F/2, G/2 Inf Co)

A57.26: 746 Tk Bn (D Arm Co), 4 Inf Div: 8 Inf Rgt (B/1 (-1 step), C/1 Inf Co)

A57.25: 4 Inf Div: 8 Inf Rgt (D/1 Mtr Co)

A57.24: 4 Inf Div: 12 Inf Rgt (H/2 Mtr Co)

A57.22: 4 Inf Div: 12 Inf Rgt (D/1 Mtr Co)

A57.21: 70 Tk Bn (B (-1 step) Arm Co), 4 Inf Div: 22 Inf Rgt (I/3 (-1 step), L/3 Inf Co)

A57.20: 70 Tk Bn (C Arm Co), 4 Inf Div: 22 Inf Rgt (G/2 Inf Co)

A57.19: 4 Inf Div: 22 Inf Rgt (E/2 (-1 step), F/2 Inf Co)

A57.17: 4 Inf Div: 22 Inf Rgt (D/1 Mtr Co)

A56.27: 4 Inf Div: 8 Inf Rgt (I/3 (-1 step), K/3, L/3 Inf Co)

A56.26: 4 Inf Div: 8 Inf Rgt (M/3 Mtr Co)

A56.25: 4 Inf Div: 8 Inf Rgt (H/2 Mtr Co)

A56.22: Independent (87 Mtr Bn)

A56.20: 4 Inf Div: 22 Inf Rgt (M/3 Mtr Co)

A56.19: 4 Inf Div: 22 Inf Rgt (H/2 Mtr Co)

A55.28: 82 Abn Div: 505 PIR (B/1 (-1 step), C/1 (-1 step) Para Co)

A55.24: 4 Inf Div: 12 Inf Rgt (L/3 Inf Co, M/3 Mtr Co)

A55.23: 4 Inf Div: 12 Inf Rgt (I/3 (-1 step), K/3 (-1 step) Inf Co)

A55.22: 899 TD Bn (A TD Co)

A55.20: 4 Inf Div: 22 Inf Rgt (Can Arty Co)

A55.16: 4 Inf Div: Div Troops (29 Arty Bn)

A55.12: 4 Inf Div: 22 Inf Rgt (AT AT Co, K/3 Inf Co)

A54.28: 82 Abn Div: 505 PIR (G/3 (-1 step), H/3 (-1 step), I/3 (-1 step) Para Co)

A54.25: 4 Inf Div: 8 Inf Rgt (AT AT Co, Can Arty Co)

A54.23: 4 Inf Div: 12 Inf Rgt (AT AT Co, Can Arty Co)

A54.21: 4 Inf Div: Div Troops (4 Arm Cav Co)

A54.17: Independent (87 Arm Arty Bn)

A53.29: 82 Abn Div: 505 PIR (D/2 (-1 step), E/2 (-1 step), F/2 (-1 step) Para Co)

A53.28: 82 Abn Div: 325 GIR (E/2, F/2 Glider Co)

A53.20: 4 Inf Div: Div Troops (44 Arm Arty Bn)

A52.25: 90 Inf Div: 359 Inf Rgt (A/1, B/1, C/1 Inf Co)

A52.21: 4 Inf Div: Div Troops (20 Arty Bn)

A51.25: 90 Inf Div: 359 Inf Rgt (D/1 Mtr Co)

A51.23: 4 Inf Div: Div Troops (42 Arm Arty Bn)

A49.25: 82 Abn Div: Div Troops (F/80 Glider AA Co)

A48.24: 82 Abn Div: Div Troops (D/80, E/80 Glider AA Co)

A47.27: 82 Abn Div: 507 PIR (E/2 (-1 step) Para Co)

A47.20: 90 Inf Div: 357 Inf Rgt (G/2 Inf Co, H/2 Mtr Co)

A47.19: 90 Inf Div: 357 Inf Rgt (I/3 Inf Co, K/3 Inf Co)

A47.18: 90 Inf Div: 357 Inf Rgt (L/3 Inf Co, M/3 Mtr Co)

5.13 CUTTING THE COTENTIN (COUPER LE COTENTIN)

Ce scénario montre les progrès lents et sanglants que le VII^{ème} Corps américain a entrepris pour couper la péninsule du Cotentin et se rendre au nord à Cherbourg.

Zone de jeu : Carte A au nord de A37.xx inclus.

Premier tour : 11

Dernier tour : 22

Longueur : 12 tours

The Gamers, Inc.

A47.17: 90 Inf Div: 357 Inf Rgt (AT AT Co, Can Arty Co)
A47.15: 90 Inf Div: Div Troops (344 Arty Bn)
A46.28: 82 Abn Div: Div Troops (C/80 Glider AT Co), 507 PIR (H/3 (-1 step) Para Co)
A46.27: 82 Abn Div: 507 PIR (D/2 (-1 step), F/2 (-1 step) Para Co)
A46.23: 82 Abn Div: Div Troops (319 (-1 step) Glider Arty Bn)
A46.20: 90 Inf Div: 357 Inf Rgt (E/2, F/2 Inf Co)
A46.15: 90 Inf Div: Div Troops (915 Arty Bn)
A46.14: 90 Inf Div: Div Troops (345 Arty Bn)
A46.13: 90 Inf Div: Div Troops (A/315, B/315, C/315 Eng Co)
A45.28: 82 Abn Div: 325 GIR (A/1 (-1 step), B/1 (-1 step) Glider Co)
A45.27: 82 Abn Div: 325 GIR (HQ/1 Glider Mtr Co)
A45.26: Independent (B/4 Arm Cav Co)
A45.25: 82 Abn Div: 325 GIR (AT Glider AT Co, HQ/2 Glider Mtr Co)
A45.24: 82 Abn Div: 507 PIR (G/3 (-1 step) Para Co)
A45.22: 90 Inf Div: 357 Inf Rgt (A/1, B/1 Inf Co)
A45.21: 90 Inf Div: 357 Inf Rgt (C/1 Inf Co, D/1 Mtr Co)
A45.19: 90 Inf Div: 359 Inf Rgt (AT AT Co, Can Arty Co)
A45.18: 90 Inf Div: Div Troops (90 Arm Cav Co)
A45.16: 90 Inf Div: Div Troops (343 Arty Bn)
A44.27: 746 Tk Bn (C (-1 step) Arm Co), 82 Abn Div: 325 GIR (C/1 Glider Co)
A44.23: 82 Abn Div: Div Troops (B/307 Para Eng Co)
A44.22: 82 Abn Div: Div Troops (456 Para Arty Bn)
A44.19: 90 Inf Div: 359 Inf Rgt (G/2 Inf Co, H/2 Mtr Co)
A43.27: 82 Abn Div: 401 GIR (E/2 (-1 step), F/2, G/2 Glider Co)
A43.26: 82 Abn Div: 401 GIR (HQ/2 Glider Mtr Co)
A43.22: 90 Inf Div: 359 Inf Rgt (K/3, I/3 Inf Co)
A43.21: 90 Inf Div: 359 Inf Rgt (L/3 Inf Co, M/3 Mtr Co)
A43.20: 90 Inf Div: 359 Inf Rgt (E/2, F/2 Inf Co)
A42.26: 82 Abn Div: 508 PIR (A/1 (-1 step), B/1 (-1 step) Para Co)
A41.26: 82 Abn Div: 508 PIR (C/1 (-1 step), F/2 (-1 step) Para Co)
A41.25: 82 Abn Div: 508 PIR (D/2 (-1 step), E/2 (-1 step) Para Co)
A41.24: 82 Abn Div: Div Troops (B/80 Glider AT Co), 508 PIR (G/3 (-1 step) Para Co)
A41.22: 90 Inf Div: 358 Inf Rgt (A/1, B/1 Inf Co)
A41.21: 90 Inf Div: 358 Inf Rgt (C/1 Inf Co, D/1 Mtr Co)
A41.20: 90 Inf Div: 358 Inf Rgt (E/2, F/2 Inf Co)
A41.19: 90 Inf Div: 358 Inf Rgt (G/2 Inf Co, H/2 Mtr Co)
A41.18: 90 Inf Div: 358 Inf Rgt (I/3, K/3 Inf Co)
A41.17: 90 Inf Div: 358 Inf Rgt (L/3 Inf Co, M/3 Mtr Co)
A41.16: 90 Inf Div: 358 Inf Rgt (AT AT Co, Can Arty Co)
A40.23: 82 Abn Div: Div Troops (A/80 Glider AT Co), 508 PIR (H/3 (-1 step) Para Co)
A39.23: 82 Abn Div: 507 PIR (B/1 (-1 step), C/1 (-1 step) Para Co)
A38.23: 82 Abn Div: 507 PIR (A/1 (-1 step) Para Co)

Renforts Américains:

Tour	Zone d'entrée et unités
12	Utah
899 TD Bn (B TD Co) [1]	
9 Inf Div: Div Troops (A/15, B/15, C/15 Eng Co, 34, 60 Arty Bn) [5]	
9 Inf Div: 39 Inf Rgt (AT AT Co, Can Arty Co, A/1, B/1, C/1, E/2, F/2, G/2, I/3, K/3, L/3 Inf Co, D/1, H/2, M/3 Mtr Co) [14]	
14	Utah
9 Inf Div: Div Troops (26 Arty Bn) [1]	
9 Inf Div: 60 Inf Rgt (AT AT Co, Can Arty Co, A/1, B/1, C/1, E/2, F/2, G/2, I/3, K/3, L/3 Inf Co, D/1, H/2, M/3 Mtr Co) [14]	

16	Utah
Independent (188, 951, 980 Arty Bn) [3]	
9 Inf Div: Div Troops (9 Arm Cav Co, 84 Arty Bn) [2]	
9 Inf Div: 47 Inf Rgt (AT AT Co, Can Arty Co, A/1, B/1, C/1, E/2, F/2, G/2, I/3, K/3, L/3 Inf Co, D/1, H/2, M/3 Mtr Co) [14]	

18 **Utah**
Independent (957, 981 Arty Bn) [2]
801 TD Bn (A, B, C TD Co) [3]

20 **Utah**
Independent (172 Arty Bn) [1]

Forces Allemandes:

Placements des unités:

A62.27: 91 Inf Div: 191 Arty Rgt (5/II Arty Co)
A62.24: 709 Inf Div: 729 Inf Rgt (8/II Mtr Co)
A62.23: 243 Inf Div: 920 Inf Rgt (4/I Mtr Co)
A62.22: 243 Inf Div: 920 Inf Rgt (13 IG Co)
A62.21: 101 Werfer Rgt (II, III Werfer Bn)
A62.19: 1261 Coastal Arty Rgt (3 Coastal Arty Co)
A61.29: 243 Inf Div: 243 Arty Rgt (III Arty Bn)
A61.28: 709 Inf Div: 709 Pio Bn (3 Pio Co)
A61.27: 709 Inf Div: 709 Pio Bn (1, 2 Pio Co)
A61.26: 709 Inf Div: 729 Inf Rgt (5/II, 6/II Bcl Co)
A61.25: 709 Inf Div: 729 Inf Rgt (7/II Bcl Co)
A61.24: 243 Inf Div: 920 Inf Rgt (1/I, 2/I Inf Co)
A61.23: 243 Inf Div: 920 Inf Rgt (3/I Inf Co, 14 PJ Co)
A61.22: 243 Inf Div: 243 Pio Bn (1, 2 Pio Co)
A61.21: 243 Inf Div: 922 Inf Rgt (9/III Bcl Co)
A61.20: 101 Werfer Rgt (I Werfer Bn), 243 Inf Div: 922 Inf Rgt (12/III Mtr Co)
A60.32: Independent (457 Arty Bn)
A60.27: 91 Inf Div: 1058 Inf Rgt (5/II (-1 step), 6/II (-1 step) Inf Co)
A60.26: 91 Inf Div: 1058 Inf Rgt (1/I (-1 step), 2/I (-1 step) Inf Co)
A60.20: 243 Inf Div: 922 Inf Rgt (10/III, 11/III Bcl Co)
A60.19: 709 Inf Div: 739 Inf Rgt (11/III Inf Co)
A60.18: 709 Inf Div: 739 Inf Rgt (12/III Mtr Co)
A60.14: WN 14(2)
A59.33: Independent (456 Arty Bn)
A59.29: 709 Inf Div: 729 Inf Rgt (4/I Mtr Co)
A59.28: 709 Inf Div: 729 Inf Rgt (1/I Bcl Co, 2/I Inf Co)
A59.19: 709 Inf Div: 739 Inf Rgt (9/III (-1 step) Bcl Co, 10/III (-1 step) Inf Co)
A59.18: StP 135
A59.17: 709 Inf Div: 919 Inf Rgt (5/II (-1 step) Bcl Co, 6/II (-1 step) Inf Co)
A59.16: 709 Inf Div: 919 Inf Rgt (7/II (-1 step) Inf Co)
A59.15: 709 Inf Div: 919 Inf Rgt (9/III (-1 step) Bcl Co)
A59.14: 709 Inf Div: 919 Inf Rgt (10/III (-1 step) Bcl Co)
A58.29: 709 Inf Div: 729 Inf Rgt (12/III Mtr Co)
A58.28: 709 Inf Div: 729 Inf Rgt (3/I Inf Co, 11/III Inf Rgt)
A57.29: 709 Inf Div: 729 Inf Rgt (9/III Bcl Co, 10/III Inf Co)
A56.30: 243 Inf Div: 920 Inf Rgt (8/II Mtr Co)
A56.29: 243 Inf Div: 243 PJ Bn (1 (-1 step) Mdr Arm Co), 920 Inf Rgt (7/II Inf Co)
A56.12: StP 12
A55.31: 709 Inf Div: 739 Inf Rgt (14 PJ Co)
A55.30: 243 Inf Div: 243 PJ Bn (2 StG Arm Co), 920 Inf Rgt (6/II Inf Co)
A54.33: 709 Inf Div: 709 PJ Bn (3 Flak Co)
A54.30: 709 Inf Div: 920 Inf Rgt (5/II Inf Co)
A48.30: 243 Inf Div: 921 Inf Rgt (4/I Mtr Co)
A48.29: 243 Inf Div: 921 Inf Rgt (1/I Bcl Co)
A47.33: 91 Inf Div: 191 Arty Rgt (2/I Arty Co)
A47.31: 243 Inf Div: 921 Inf Rgt (14 PJ Co)
A47.30: 243 Inf Div: 921 Inf Rgt (2/I Bcl Co)
A46.33: 91 Inf Div: 191 Arty Rgt (1/I Arty Co)
A46.30: 243 Inf Div: 243 PJ Bn (3 Flak Co), 921 Inf Rgt (3/I Bcl Co)
A45.33: 91 Inf Div: 191 Arty Rgt (7/III Arty Co)
A45.31: 243 Inf Div: 921 Inf Rgt (12/III Mtr Co)

A45.30: 243 Inf Div: 921 Inf Rgt (9/III Bcl Co)
A44.30: 243 Inf Div: 921 Inf Rgt (13 IG Co)
A44.29: 243 Inf Div: 921 Inf Rgt (10/III Bcl Co)
A43.33: 91 Inf Div: 191 Arty Rgt (9/III Arty Co)
A43.30: 243 Inf Div: 921 Inf Rgt (11/III Inf Co)
A42.29: 91 Inf Div: 1057 Inf Rgt (8/II Mtr Co)
A42.28: 91 Inf Div: 1057 Inf Rgt (6/II (-1 step), 7/II (-1 step) Inf Co)
A41.28: 91 Inf Div: Div Troops (191 (-1 step) Bcl Co)
A40.28: 91 Inf Div: 1057 Inf Rgt (13 IG Co)
A40.27: 91 Inf Div: Div Troops (191 (-1 step) PJ Co), 191 Pio Bn (2 (-1 step) Pio Co)
A39.27: 91 Inf Div: 1057 Inf Rgt (14 PJ Co)
A38.26: 91 Inf Div: 1057 Inf Rgt (2/I (-1 step), 3/I (-1 step) Inf Co)
A38.25: 91 Inf Div: 1057 Inf Rgt (10/III (-1 step), 11/III (-1 step) Inf Co)
A37.26: 91 Inf Div: 1057 Inf Rgt (4/I Mtr Co)

Renforts Allemands:

Tour	Zone d'entrée et unités
11	G 243 Inf Div: 921 Inf Rgt (5/II, 6/II, 7/II Inf Co, 8/II Mtr Co) [4] 243 Inf Div: 922 Inf Rgt (1/I, 2/I, 3/I Bcl Co, 4/I Mtr Co) [4]
12	B 243 Inf Div: 243 Arty Rgt (I Arty Bn) [1] 243 Inf Div: 922 Inf Rgt (5/II, 6/II, 7/II Inf Co Inf Co, 8/II Mtr Co) [4]
12	D 243 Inf Div: 243 Arty Rgt (II Arty Bn) [1]
14	B 77 Inf Div: 1049 Inf Rgt (1/I, 2/I, 3/I, Inf Co, 4/I Mtr Co) [4]
15	B 902 StG Bn (1, 2, 3 StG Arm Co) [3] 77 Inf Div: 177 PJ Bn (1, 2 PJ Co) [2] 77 Inf Div: 177 Pio Bn (1, 2 Pio Co) [2] 77 Inf Div: 177 Arty Rgt (I, II Arty Bn, III '88' Bn) [3] 77 Inf Div: 1049 Inf Rgt (5/II, 6/II, 7/II, 9/III, 10/III, 11/III Inf Co, 8/II, 12/III Mtr Co, 13 IG Co, 14 PJ Co) [10] 77 Inf Div: 1050 Inf Rgt (5/II, 6/II, 7/II, 9/III, 10/III, 11/III Inf Co, 8/II, 12/III Mtr Co, 13 IG Co, 14 PJ Co) [10]

Conditions de victoire :

Voir paragraphe 4.0 pour les objectifs du secteur pré-défini de la carte A

5.14 CANADIAN CRUCIBLE (COUPER LE COTENTIN)

TCS (*Tactical Combat Series*) rejoint SCS (*Standard Combat Series*). Ce scénario comprend la zone de carte, les unités et la durée du jeu TCS “Canadian Crucible”.

Zone de jeu :

Carte C au sud de 31.xx et au nord de 23.xx inclus, à l'est de xx.10 inclus.

Premier tour : Tour 7 pour le joueur allemand (il n'y a pas de joueur allié au tour 7)

Dernier tour : 12

Longueur : 5.5 tours

Règles spéciales:

L'artillerie «hors carte» peut tirer n'importe où dans l'aire de jeu, mais elle a besoin d'avoir un observateur.

Sources d'approvisionements:

Alliés: tracez une ligne depuis n'importe quel hex le long de la limite nord de l'aire de jeu.

Allemands: tracez une ligne de n'importe quel hex le long du bord sud de l'aire de jeu ainsi que de tout hex le long du bord est de l'aire de jeu au sud de C27.01 (inclus)

Frappes aériennes:

Faire un jet de 1D6 et divisez le résultat par deux en arrondissant à la décimale supérieure. De plus, sur un résultat de 6, le joueur canadien reçoit le BB Rodney juste pour ce tour.

Activations:

Les deux côtés peuvent activer toutes les formations à chaque tour.

Forces Alliées:

Placements des unités:

C29.10: 3 CA Inf Div: 7 CA Inf Bde (A/RWR Inf Co)
C29.09: 3 CA Inf Div: 7 CA Inf Bde (B/RWR Inf Co (-1 step)), 62 BR AT Bn (246 AT Co)
C29.08: 3 CA Inf Div: 7 CA Inf Bde (C/RWR Inf Co, S/RWR Mtr Co)
C29.07: 3 CA Inf Div: 7 CA Inf Bde (D/RWR Inf Co)
C30.06: 3 CA Inf Div: Div Troops (D/CHLO Mtr Co)
C29.06: 3 CA Inf Div: 7 CA Inf Bde (A/RRR Inf Co), 3 CA Inf Div: Div Troops (94/3 AT Co)
C29.05: 3 CA Inf Div: 7 CA Inf Bde (B/RRR Inf Co, S/RRR Mtr Co)
C28.05: 3 CA Inf Div: 7 CA Inf Bde (D/RRR Inf Co (-1 step))
C26.05: 3 CA Inf Div: 7 CA Inf Bde (C/RRR Inf Co), 3 CA Inf Div: Div Troops (A/CHLO MG Co)
Hors carte CA Independent (19 Fld Arty Bn), 3 CA Inf Div: Div Troops (12 Fld, 13 Fld, 14 Fld Arm Arty Bn)

Renforts Américains:

Tour	Zone d'entrée et unités
8	A31.04 2 CA Arm Bde (A/1Hus (-1 step), B/1Hus, C/1 Arm Co, R/1Hus Arm Plt) [4]
8	A31.10 3 CA Inf Div: 7 CA Inf Bde (A/1CS, B/1CS, C/1CS (-1 step), D/1CS Inf Co, S/1CS Mtr Co) [5]
10	A31.04 3 CA Inf Div: 8 CA Inf Bde (A/QOR (-1 step), B/QOR (-1 step), C/QOR, D/QOR Inf Co, S/QOR Mtr Co) [5]
12	A31.04 2 CA Arm Bde (A/FGH Arm Co), 3 CA Inf Div: Div Troops (B/CHLO MG Co) [2] 12 Hors carte BR Independent (79 Med Arty Bn) [1]

Forces Allemandes:

Placements des unités:

Aucune

Renforts Allemands:

Tour	Zone d'entrée et unités
7	tout le long de 23.xx 12 SS Pz Div: 12 SS Pz Rgt (1/I, 2/I, 3/I, 4/I SS Pz Co) [4] 12 SS Pz Div: 26 SS PG Rgt (1/I, 2/I, 3/I, 5/II, 6/II, 7/II SS Inf Co, 9/III, 10/III, 11/III, 15 SS PG Co, 4/I, 8/II SS Mtr Co, 12/III SS

The Gamers, Inc.

Arm Mtr Co, 13 SS IG Co, 14 SS Flak Co, 16 SS Pio Co) [16]

7 Hors carte

12 SS Pz Div: 12 SS Arty Rgt (I SS Arm Arty Bn, II, III SS Arty Bn) [3]

8 tout le long de 23.xx

12 SS Pz Div: 12 SS Pz Rgt (5/II, 6/II, 7/II, 8/II, 9/II SS Pz Co) [5]
12 SS Pz Div: 25 SS PG Rgt (9/III, 10/III, 11/III SS Inf Co, 12/III SS Mtr Co) [4]

11 tout le long de 23.xx

12 SS Pz Div: 12 SS Pio Bn (1 SS Arm Pio Co, 2, 3 SS Pio Co) [3]

Conditions de victoire :

Les Allemands gagneront s'ils contrôlent Norrey-en-Bessin, Bretteville-l'Orgueilleuse et Putot-en-Bessin avant la fin du scénario. Sinon, les Canadiens gagnent.

5.15 VILLERS-BOCAGE

L'action pour ce scénario est plus englobante que le tristement célèbre combat à sens unique dans la ville le 13 juin 1944. Après avoir été battu à plat de couture par les Allemands, la 7^{me} division blindée a formé une zone de défense à l'Ouest de Villers-Bocage et a résisté aux attaques allemandes. En conclusion les conditions de victoire sont telles qu'il sera difficile pour les deux camps de remporter une victoire.

Zone de jeu : Carte C au Sud de C24.XX et à l'Ouest de Cxx.18 inclus.

Premier tour : 17

Dernier tour : 22

Longueur : 6 tours

Règles spéciales:

Les unités du Commonwealth ne peuvent pas entrer dans la rangée d'hexagones C1.xx. Toute unité du Commonwealth qui le fait involontairement est immédiatement retirée du jeu. L'artillerie «hors carte» peut tirer n'importe où dans l'aire de jeu, mais elle a besoin d'avoir un observateur.

La 2^{ème} Compagnie de chars "Tigre" (TGR) du 101^{ème} bataillon de Panzers SS de la 2^{ème} Division Panzers SS ne peut pas être éliminée. Elle peut être réduite et peut reculer à la suite d'un combat mais ne peut jamais être éliminée. Si elle n'a pas d'itinéraires de retrait valables, elle ignore les résultats de la retraite. Cette compagnie, bien sûr, représente Michael Wittman.

Sources d'approvisionements:

Alliés: tracez une ligne depuis n'importe quel hex le long du bord Nord de l'aire de jeu.

Allemands: tracez une ligne conformément à 1.8 ainsi que tout hexagone le long du côté Est de l'aire de jeu

Frappes aériennes:

Faire un jet de 1D6 et divisez le résultat par deux en arrondissant à la décimale supérieure.

Activations:

Les deux côtés peuvent activer toutes les formations à chaque tour.

Forces Alliées:

Placements des unités:

C24.30: 56 BR Inf Bde (S/2Glos Mtr Co)
C24.29: 56 BR Inf Bde (C/2Glos Inf Co)
C24.28: 56 BR Inf Bde (D/2Glos Inf Co)
C23.30: 56 BR Inf Bde (B/2Glos Inf Co)
C22.30: 56 BR Inf Bde (A/2Glos Inf Co)
C24.25: 50 BR Inf Div: 231 BR Inf Bde (C/2Dev, D/2Dev Inf Co)
C24.24: 50 BR Inf Div: 231 BR Inf Bde (S/2Dev Mtr Co)
C24.23: 50 BR Inf Div: 231 BR Inf Bde (S/1Ham Mtr Co)
C24.20: 50 BR Inf Div: 151 BR Inf Bde (S/6DLI Mtr Co)
C24.19: 50 BR Inf Div: 151 BR Inf Bde (S/9DLI Mtr Co)
C23.25: 50 BR Inf Div: 231 BR Inf Bde (A/2Dev, B/2Dev Inf Co)
C23.24: 50 BR Inf Div: 231 BR Inf Bde (C/1Ham, D/1Ham Inf Co)
C23.23: 50 BR Inf Div: 231 BR Inf Bde (A/1Ham, B/1Ham Inf Co)
C23.22: 50 BR Inf Div: 151 BR Inf Bde (C/9DLI, D/9DLI Inf Co)
C23.21: 8 BR Arm Bde (A/4/7DG Arm Co), 50 BR Inf Div: 151 BR Inf Bde (A/9DLI Inf Co)
C23.20: 8 BR Arm Bde (C/4/7DG DD Arm Co, R/4/7DG Arm Plt), 50 BR Inf Div: 151 BR Inf Bde (B/9DLI Inf Co)
C23.19: 8 BR Arm Bde (B/4/7DG (-1 step) DD Arm Co), 50 BR Inf Div: 151 BR Inf Bde (A/6DLI, B/6DLI Inf Co)
C23.18: 50 BR Inf Div: 151 BR Inf Bde (C/6DLI, D/6DLI Inf Co)
C19.32: 7 BR Arm Div: Div Troops (4 Fld Arm Eng Co), 22 Arm Bde (S/1RB AT Co)
C18.32: 7 BR Arm Div: 22 BR Arm Bde (C/1RB, I/1RB Arm Inf Co)
C17.33: 7 BR Arm Div: 22 BR Arm Bde (C/5RTR Arm Co, R/5RTR Arm Plt)
C16.33: 7 BR Arm Div: 22 BR Arm Bde (A/5RTR, B/5RTR Arm Co)
C15.33: 7 BR Arm Div: Div Troops (260/65 AT Co), 131 BR Inf Bde (S/1/7Q Mtr Co)
C14.33: 7 BR Arm Div: 131 BR Inf Bde (C/1/7Q, D/1/7Q Inf Co)
C13.33: 7 BR Arm Div: 131 BR Inf Bde (A/1/7Q, B/1/7Q Inf Co)
C12.33: 7 BR Arm Div: Div Troops (5 RHA Arm Arty Bn), 22 BR Arm Bde (C/4CLY Arm Co)
C11.33: 7 BR Arm Div: 22 BR Arm Bde (B/4CLY Arm Co, R/4CLY Arm Plt)
C11.31: 7 BR Arm Div: Div Troops (B/8Hus Arm Co)
C10.34: 11 Hus BR Rec Bn (C Arm Car Co)
C10.32: 7 BR Arm Div: 22 BR Arm Bde (A/4CLY Arm Co, A/1RB Arm Inf Co)
C10.31: 7 BR Arm Div: Div Troops (A/8Hus Arm Co)
Hors carte: BR Independent (7 Med, 64 Med, 52 Hvy Arty Bn)

Renforts Américains:

Tour Zone d'entrée et unités

18 C24.31

7 BR Arm Div: 131 BR Inf Bde (A/1/5Q, B/1/5Q, C/1/5Q, D/1/5Q Inf Co, S/1/5Q Mtr Co) [5]

19 C24.31

7 BR Arm Div: Div Troops (C/8Hus Arm Co, R/8Hus Arm Plt, 259/65 AT Co, 3 RHA Arty Bn) [4]

7 BR Arm Div: 22 BR Arm Bde (A/1RTR, B/1RTR, C/1RTR Arm Co, R/1RTR Arm Plt) [4]

7 BR Arm Div: 131 BR Inf Bde (A/1/6Q, B/1/6Q, C/1/6Q, D/1/6Q Inf Co, S/1/6Q Mtr Co) [5]

19 Hors carte

US Independent (186 US Arty Bn)
ETF (Rodney BB)

Forces Allemandes:

Placements des unités:

- C23.27:** Lehr Pz Div: L. Aufk Bn (1 Arm Cav Co)
C23.26: Lehr Pz Div: 902 PG Rgt (3/I PG Co)
C22.25: Lehr Pz Div: 902 PG Rgt (2/I PG Co)
C22.24: Lehr Pz Div: 902 PG Rgt (1/I PG Co)
C22.23: Lehr Pz Div: 902 PG Rgt (11 Arm Pio Co)
C22.18: Lehr Pz Div: 130 Pio Bn (1 Arm Pio Co)
C21.26: Lehr Pz Div: 902 PG Rgt (4/I Arm Mtr Co)
C21.24: Lehr Pz Div: 130 Pz Rgt (316 Fkl Arm Co)
C21.23: Lehr Pz Div: 902 PG Rgt (7/II PG Co)
C21.22: Lehr Pz Div: 902 PG Rgt (6/II PG Co)
C21.21: Lehr Pz Div: 902 PG Rgt (5/II PG Co)
C21.20: Lehr Pz Div: 130 Pio Bn (3 Arm Pio Co)
C21.19: Lehr Pz Div: 130 Pio Bn (2 Arm Pio Co)
C20.28: Lehr Pz Div: L. Aufk Bn (2 Arm Cav Co)
C20.24: Lehr Pz Div: 902 PG Rgt (10 Arm IG Co)
C20.22: Lehr Pz Div: 902 PG Rgt (8/II Arm Mtr Co)
C20.21: Lehr Pz Div: 6 Pz Rgt (3/I, 4/I Pz Co)
C20.20: Lehr Pz Div: 6 Pz Rgt (1/I, 2/I Pz Co)
C17.29: Lehr Pz Div: L. Aufk Bn (3 PG Co)
C15.29: Lehr Pz Div: L. Aufk Bn (5 Arm IG Co)
C13.30: Lehr Pz Div: L. Aufk Bn (4 PG Co)
C11.18: Lehr Pz Div: 130 Pz Rgt (5/II, 6/II Pz Co)
C10.30: Lehr Pz Div: Div Troops (Begleit Inf Co)
C5.18: 101 SS Pz Bn (2 TGR Arm Co)
C6.35: 2 Pz Div: 2 Aufk Bn (1 Arm Cav Co)
C2.32: 2 Pz Div: 2 Aufk Bn (2 Arm Cav Co, 3 PG Co)
C1.32: 2 Pz Div: 2 Aufk Bn (5 Arm IG Co)
C1.24: 2 Pz Div: 2 Aufk Bn (4 PG Co)

Renforts Allemands:

- Tour Zone d'entrée et unités
17 **C6.18 or C11.18**
101 SS Pz Bn (1 TGR Arm Co) [1]

17 K

- 2 Pz Div: Div Troops (Begleit Inf Co) [1]
2 Pz Div: 38 PJ Bn (1, 2, 3 PJ Co) [3]
2 Pz Div: 273 Flak Bn (1, 2 '88' Co, 3, 4 Flak Co) [4]
2 Pz Div: 38 Pio Bn (1, 2 Pio Co, 3 Arm Pio Co) [3]
2 Pz Div: 74 Arty Rgt (II, III Arty Bn) [2]
2 Pz Div: 2 PG Rgt (1/I, 2/I, 3/I PG Co, 4/I Arm Mtr Co, 5/II, 6/II, 7/II Inf Co, 8/II Arm Mtr Co, 9 Arm IG Co, 10 Arm Pio Co) [10]
2 Pz Div: 304 PG Rgt (1/I, 2/I, 3/I PG Co, 4/I Arm Mtr Co, 5/II, 6/II, 7/II Inf Co, 8/II Arm Mtr Co, 9 Arm IG Co, 10 Arm Pio Co) [10]

Conditions de victoire :

Les Alliés gagneront s'ils contrôlent Villers-Bocage, la Senaudière et Lingèvres à la fin du scénario. Les Allemands l'emportent s'il n'y a pas d'unités alliées au sud de C5.XX (inclus) à la fin du scénario. Tout autre résultat est un match nul.

ABRÉVIATIONS. DÉFINITIONS

AA Anti-Aérien
88 Canon de 88mm AA/Anti-char
Abn aéroportée
AG Canon d'assaut (Sturmgeschütz)
AGRA	Groupe d'Armé Royale d'artillerie
AGRE	Groupe d'Armée Royal d'Ingénieurs
Ajax+Arg HMS	Ajax et HMS Argonaut
AL Unité aérienne
Are+Dan HMS	Arethusa et HMS Danae
Arm Blindés
Art/Arty Artillerie
ASH Argyll et Sutherland Highlanders (Unité Du CW)
Asslt Assault
AT Anti-char
Aufk Aufklärung (Reconnaissance)
BB Navire de guerre
Bcl Bicyclette
Bde Brigade
Begleit Escorteur
Bel+Gla	HMS Bellona et HMS Glasgow
Blf+Dia	... HMS Belfast et HMS Diadem
Bn Bataillon
BR Britannique
BW Black Watch (Unité Du CW)
CA Canadien ou Croiseur (bateau)
Cav Cavalerie
Ches Cheshire (Unité Du CW)
CHLO Cameron Highlanders of Ottawa (Unité Du CW)
CL Croiseur Léger
CLY County of London Yeomanry (Tireurs d'élite)
Co Compagnie
CS Canadian Scottish (Unité Du CW)
DD	Char amphibie ou Destroyer (DESDIV) ou Char Anti-Char
DE Destroyer Escorteur
Dev Devonshire (Unité Du CW)
DG Désorganisé ou Royal Dragoon Guards (Unité Du CW)
Dgn Dragoons (Unité Du CW)
Div Division
DLI Infanterie légère Durham (Unité Du CW)
Dor Dorsetshire (Unité Du CW)
DW	.. Duke of Wellington (Unité Du CW)
DY Derbyshire Yeomanry (Unité Du CW)
DZ	.. Zone de largage (pour Parachutistes)
Emr+Orn L'HMS Emerald et L'HMS Orion
Eng Ingénieur ou Génie
ERY East Riding Yeomanry (Unité Du CW)
Erz	... Ersatz (Troupes de remplacement)
Esx Essex Regiment (Unité Du CW)
ETF Task Force Est

The Gamers, Inc.

EY East Yorkshire Regiment (Unité Du CW)	Para Parachutiste
FdS Les Fusiliers de Sherbrooke	PIR Régiment d'infanterie de Parachutistes
FF France Libre	PG Panzergrenadier (Infanterie mécanisée)
FGH Fort Garry Horse (Unité Du CW)	Pio Pioneer (Génie)
FJ Fallschirmjäger (Parachutistes)	PJ Panzerjäger (Anti-char)
Fkl Funklenk (Véhicules Radio)	Pk Park
Flak Fliegerabwehrkanone (Anti-Aérien)	Plt Platoon (Section)
Fld Champs	Pz Panzer (Char)
Flot Flottille de Destroyers	Q Queen's Royal Régiment
Fro+Drg HMS Frobisher et ORP Dragon (Polonais)	QC Queen's Own Cameron Highlanders
Fus Fusilier	QOR Queen's Own Rifles of Canada
G.Wald Graf Waldersee	RA Artillerie Royale
GHo Green Howards (Unité Du CW)	RB Brigade de fusiliers
GIR Régiment d'infanterie de planeurs	RdC Régiment de la Chaudière
GL+Mo George Leygues et Montcalm (Français Libres)	R/Recce/Rec Reconnaissance
Glos Gloucester	Rgt Régiment
Gor Gordon Highlanders (Unité Du CW)	RMAS Soutien blindé de la Marine Royale
GP/Pilot Glider Pilot	RN Royal Navy (Marine Anglaise)
Greys Royal Scots Greys	RRR Regina Rifle Régiment
Grp Group	RSF Royal Scots Fusiliers
H or Hus Hussars	RTR Royal Tank Regiment
Halm Hallamshire	RUR Royal Ulster Rifles
Ham Hampshire	RWR Royal Winnipeg Rifles
HLIC Infanterie légère des Highland of Canada	S Soutien
HQ Quartier Général	Schn Schnelle (littéralement «rapide» appliqué aux vélos ou aux unités motorisées)
Hwk+Ent HMS Hawking et HMS Enterprise	SDG Stormont, Dundas & Glengarry Highlanders
Inns Ct Inns of Court	SH Seaforth Highlanders
IG Canon d'infanterie	SL South Lancashire Régiment
Inf Infanterie	Sqdn Escadron
JgPz JagdPanzer (Anti-Char autoporté)	SRY Nottinghamshire (Sherwood Rangers) Yeomanry
Kens Princess Louise's Kensington	SS Waffen-SS (Schutzstaffel)
KG Kampfgruppe (Groupe de Combat)	StG/StuG Sturmgeschütz
KRRC Corps des fusiliers King's Royal	StP Stützpunkt (Fortifications)
KS King's Own Scottish Borderers	Suf Suffolk
KY Infanterie légère King's Shropshire	SWB South Wales Borderers
Lan Lanciers: Queen's Royal Lancers, Royal Lancers	SY Staffordshire Yeomanry
Lin Lincolnshire	TD Char anti-Char
LW Luftwaffe	TF Task Force
LZ Zone d'atterrissements (Planeurs)	TGR Char Tigre
Mech Mecanisé	Tk Char
Med Moyen	TyS Tyneside Scottish
Mdr Marder (Anti-Char autoporté)	War Royal Warwickshire
MG Mitrailleuse	WDgn County of London Yeomanry (Westminster Dragoons)
Mtc Motocyclette	WN Widerstandsnet (Nids de résistance allemandes)
Mtr Mortier	WTF Western Task Force
MX Middlesex		
na Pas Applicable		
Nfk Royal Norfolk		
NSR North Shore Régiment		
OB Ox et Infanterie légère Bucks		
Ost East (Troupes soviétiques sous commandement allemand)		

ALLIED : ORDRE D'ARRIVÉE

TOUR 1

Zones d'entrée	Unités
101 Abn	DZ A
101 Abn Div: Div Troops (377 Para Arty Bn) [1]	
101 Abn Div: 502 PIR (A/1, B/1, C/1, D/2, E/2, F/2G/3, H/3, I/3 Para Co) [9]	
101 Abn	DZ C
101 Abn Div: 501 PIR (G/3, H/3, I/3 Para Co) [3]	
101 Abn Div: 506 PIR (A/1, B/1, C/1, D/2, E/2, F/2 Para Co) [6]	
101 Abn	DZ D
101 Abn Div: Div Troops (C/326 Para Eng Co) [1]	
101 Abn Div: 501 PIR (A/1, B/1, C/1, D/2, E/2, F/2 Para Co) [6]	
101 Abn Div: 506 PIR (G/3, H/3, I/3 Para Co) [3]	
82 Abn	DZ N
82 Abn Div: Div Troops (B/307 Para Eng Co) [1]	
82 Abn Div: 508 PIR (A/1, B/1, C/1, D/2, E/2, F/2G/3, H/3, I/3 Para Co) [9]	
82 Abn	DZ O
82 Abn Div: 505 PIR (A/1, B/1, C/1, D/2, E/2, F/2, G/3, H/3, I/3 Para Co) [9]	
82 Abn	DZ T
82 Abn Div: 507 PIR (A/1, B/1, C/1, D/2, E/2, F/2G/3, H/3, I/3 Para Co) [9]	
6 Abn	DZ K
6 BR Abn Div: 3 BR Para Bde (A/8, B/8, C/8 Para Co) [3]	
6 Abn	DZ N
6 BR Abn Div: 5 BR Para Bde (A/7, B/7, C/7, A/12, B/12, C/12, A/13, B/13, C/13 BR Para Co, 591 Para Eng Co) [10]	
6 Abn	DZ V
6 BR Abn Div: Div Troops (22 Ind Para Co) [1]	
6 BR Abn Div: 3 BR Para Bde (A/9, B/9, C/9 Para Co, A/1, B/1, C/1 CA Para Co, 3 Para Eng Co) [7]	
6 Abn	LZ N
6 BR Abn Div: 3 BR Para Bde (3 AL Glider AT Co) [1]	
6 BR Abn Div: 5 BR Para Bde (4 AL Glider AT Co) [1]	
6 Abn	LZ X & Y
6 BR AL Bde (D/2OB Glider Co) [1]	

Vague 1

Utah

Tare Green

70 Tk Bn (A DD Arm Co) [1]
4 Inf Div: 8 Inf Rgt (A/1, B/1, C/1 Inf Co, D/1 Mtr Co) [4]

Uncle Red

70 Tk Bn (B DD Arm Co, C Arm Co) [2]
4 Inf Div: 8 Inf Rgt (E/2, F/2, G/2 Inf Co, H/2 Mtr Co) [4]

Omaha

Dog Green

743 Tk Bn (B DD Arm Co) [1]
2 Ranger Bn (C Ranger Co) [1]
29 Inf Div: 116 Inf Rgt (A/1, B/1, C/1 Inf Co, D/1 Mtr Co) [4]

Dog White

743 Tk Bn (C DD Arm Co) [1]
29 Inf Div: 116 Inf Rgt (G/2 Inf Co) [1]

Dog Red

743 Tk Bn (A Arm Co) [1]
29 Inf Div: 116 Inf Rgt (F/2 Inf Co) [1]

Easy Green

29 Inf Div: 116 Inf Rgt (E/2 Inf Co, H/2 Mtr Co) [2]

Easy Red

741 Tk Bn (A Arm Co, B DD Arm Co) [2]
1 Inf Div: 16 Inf Rgt (E/2, F/2, G/2 Inf Co, H/2 Mtr Co) [4]

Fox Green

741 Tk Bn (C DD Arm Co) [1]
1 Inf Div: 16 Inf Rgt (I/3, K/3, L/3 Inf Co, M/3 Mtr Co) [4]

Gold

Jig Green

RMAS RM Arm Rgt (1/1 RM AG Arm Co) [1]
1 BR Assault Bde (82/6 AVRE Arm Co) [1]
8 BR Arm Bde (B/SRY DD Arm Co) [1]
50 BR Inf Div: 231 BR Inf Bde (A/1Ham, B/1Ham, C/1Ham, D/1Ham Inf Co, S/1Ham Mtr Co) [5]

Jig Red

30 BR Arm Bde (B/WDgn Crab Arm Co) [1]
8 BR Arm Bde (C/SRY DD Arm Co) [1]
50 BR Inf Div: 231 BR Inf Bde (A/1Dor, B/1Dor, C/1Dor, D/1Dor Inf Co, S/1Dor Mtr Co) [5]

King Green

RMAS RM Arm Rgt (2/1 RM AG Arm Co) [1]
1 BR Assault Bde (81/6 AVRE Arm Co) [1]
8 BR Arm Bde (C/4/7DG DD Arm Co) [1]
50 BR Inf Div: 69 BR Inf Bde (A/6GHO, B/6GHO, C/6GHO, D/6GHO Inf Co, S/6GHO Mtr Co) [5]

King Red

82 Abn 30 BR Arm Bde (C/WDgn Crab Arm Co) [1]
8 BR Arm Bde (B/4/7DG DD Arm Co) [1]
50 BR Inf Div: 69 BR Inf Bde (A/5EY, B/5EY, C/5EY, D/5EY Inf Co, S/5EY Mtr Co) [5]

Juno

Mike Green

3 CA Inf Div: 7 CA Inf Bde (C/1CS Inf Co) [1]
Inns Ct BR Recon Bn (C Arm Car Co) [1]

Mike Red

30 BR Arm Bde (B/22Dgn BR Crab Arm Co) [1]
2 CA Arm Bde (A/1Hus DD Arm Co) [1]
3 CA Inf Div: 7 CA Inf Bde (A/RWR, B/RWR, C/RWR, D/RWR Inf Co, S/RWR Mtr Co) [5]

Nan Green

1 BR Assault Bde (26/5 AVRE Arm Co) [1]
RMAS RM Arm Rgt (3/2 RM AG Arm Co) [1]
2 CA Arm Bde (B/1Hus DD Arm Co) [1]
3 CA Inf Div: 7 CA Inf Bde (A/RRR, B/RRR, C/RRR, D/RRR Inf Co, S/RRR Mtr Co) [5]

Nan White

RMAS RM Arm Rgt (4/2 RM AG Arm Co) [1]
2 CA Arm Bde (B/FGH DD Arm Co) [1]
3 CA Inf Div: 8 CA Inf Bde (A/QOR, B/QOR, C/QOR, D/QOR Inf Co, S/QOR Mtr Co) [5]

Nan Red

1 BR Assault Bde (80/5 BR AVRE Arm Co) [1]
2 CA Arm Bde (C/FGH DD Arm Co) [1]
3 CA Inf Div: 8 CA Inf Bde (A/NSR, B/NSR, C/NSR, D/NSR Inf Co, S/NSR Mtr Co) [5]

Sword

Queen White

RMAS RM Arm Rgt (5 RM AG Arm Co) [1]
1 BR Assault Bde (79/5 AVRE Arm Co) [1]
30 BR Arm Bde (C/22Dgn Crab Arm Co) [1]
27 BR Arm Bde (B/13/18H DD Arm Co) [1]
3 BR Inf Div: 8 BR Inf Bde (A/1SL, B/1SL, C/1SL, D/1SL Inf Co, S/1SL Mtr Co) [5]

Queen Red

1 BR Assault Bde (77/5 AVRE Arm Co) [1]
30 BR Arm Bde (A/22Dgn Crab Arm Co) [1]
27 BR Arm Bde (A/13/18H DD Arm Co) [1]
3 BR Inf Div: 8 BR Inf Bde (A/2EY, B/2EY, C/2EY, D/2EY Inf Co, S/2EY Mtr Co) [5]
1 BR Cmdo Bde: No. 4 BR Cmdo Bn (A, B, C, D, E Cmdo Co, F Mtr Co) [6]
1 BR Cmdo Bde: No. 10 BR Cmdo Bn (1, 8 Cmdo Co) [2]

TOUR 2

A48.02 TF U (DD119/60 DD) [1]
B62.07 TF O (DD33/17 DD) [1]
B61.05 TF O (DD19/10 DD) [1]
B61.03 TF O (15 Flot DD) [1]

Vague 2

Utah

Tare Green

Independent (87 Chem Mtr Bn) [1]
4 Inf Div: 22 Inf Rgt (I/3, K/3, L/3 Inf Co, M/3 Mtr Co) [4]

Uncle Red

4 Inf Div: 8 Inf Rgt (AT AT Co, Can Arty Co, I/3, K/3, L/3 Inf Co, M/3 Mtr Co) [6]

The Gamers, Inc.

Omaha

Pointe du Hoc

2 Ranger Bn (D, E, F Ranger Co) [3]

Dog Green

2 Ranger Bn (A, B Ranger Co) [2]
5 Ranger Bn (A, B, C, D, E, F Ranger Co) [6]
29 Inf Div: 116 Inf Rgt (Can Arty Co) [1]

Dog White

Independent (58 Arm Arty Bn) [1]
29 Inf Div: Div Troops (B/121 Eng Co) [1]
29 Inf Div: 116 Inf Rgt (K/3 Inf Co) [1]

Dog Red

Independent (81 Chem Mtr Bn) [1]
29 Inf Div: 116 Inf Rgt (AT AT Co, I/3 Inf Co, M/3 Mtr Co) [3]

Easy Green

29 Inf Div: Div Troops (C/121 Eng Co, 111 Arty Bn) [2]
29 Inf Div: 116 Inf Rgt (L/3 Inf Co) [1]

Easy Red

1 Inf Div: Div Troops (A/1, C/1 Eng Co, 7 Arty Bn) [3]
1 Inf Div: 16 Inf Rgt (AT AT Co, Can Arty Co, A/1, B/1, C/1 Inf Co, D/1 Mtr Co) [6]

Fox Green

Independent (62 Arm Arty Bn) [1]

Gold

Jig Green

8 BR Arm Bde (A/SRY Arm Co, R/SRY Arm Plt) [2]
50 BR Inf Div: Div Troops (C/2Ches MG Co, 288/102 AT Co) [2]
4 BR Cmdo Bde: No. 47 RM Cmdo Bn (A, B, Q, X, Y Cmdo Co, S Mtr Co) [6]

Jig Red

BR Independent (147 Fld Arty Bn) [1]
50 BR Inf Div: Div Troops (295 Fld Eng Co, 90 Fld Arty Bn) [2]
50 BR Inf Div: 231 BR Inf Bde (A/2Dev, B/2Dev, C/2Dev, D/2Dev Inf Co, S/2Dev Mtr Co) [5]

King Green

50 BR Inf Div: 69 BR Inf Bde (A/7GHO, B/7GHO, C/7GHO, D/7GHO Inf Co, S/7GHO Mtr Co) [5]

King Red

BR Independent (86 Fld Arty Bn) [1]
8 BR Arm Bde (A/4/7DG Arm Co, R/4/7DG Arm Plt) [2]
50 BR Inf Div: Div Troops (233 Fld Eng Co, B/2Ches MG Co, 99/102 AT Co) [3]

Juno

Mike Red

3 CA Inf Div: Div Troops (A/CHLO MG Co, 12 Fld, 13 Fld Arty Bn, 6 Fld Eng Co) [4]

Nan Green

2 CA Arm Bde (C/1Hus Arm Co, R/1Hus Arm Plt) [2]
3 CA Inf Div: 7 CA Inf Bde (A/1CS, B/1CS, D/1CS Inf Co, S/1CS Mtr Co) [5]

Nan White

CA Independent (19 Fld Arty Bn) [1]
2 CA Arm Bde (A/FGH Arm Co, R/FGH Arm Plt) [2]
3 CA Inf Div: Div Troops (16 Fld Eng Co) [1]
3 CA Inf Div: 8 CA Inf Bde (A/RdC, B/RdC, C/RdC, D/RdC Inf Co, S/RdC Mtr Co) [5]

Nan Red

4 BR Cmdo Bde: No. 48 RM Cmdo Bn (A, B, X, Y, Z Cmdo Co, S Mtr Co) [6]
3 CA Inf Div: Div Troops (B/CHLO MG Co, 105/3 AT Co, 14 Fld Arty Bn) [3]

Sword

Queen White

27 BR Arm Bde (C/13/18 Arm Co, R/13/18 Arm Plt) [2]
4 BR Cmdo Bde: No. 41 RM Cmdo Bn (A, B, P, X, Y Cmdo Co, S Mtr Co) [6]
1 BR Cmdo Bde: No. 45 RM Cmdo Bn (A, B, C, D, E Cmdo Co, F Mtr Co) [6]
3 BR Inf Div: Div Troops (246 Fld Eng Co, A/2MX MG Co, 67/20 AT Co, 76 Fld Arty Bn) [4]

Queen Red

1 BR Cmdo Bde: No. 3 BR Cmdo Bn (1, 2, 3, 4, 5 Cmdo Co, 6 Mtr Co) [6]
1 BR Cmdo Bde: No. 6 BR Cmdo Bn (1, 2, 3, 4, 5 Cmdo Co, 6 Mtr Co) [6]
3 BR Inf Div: Div Troops (33 Fld Arty Bn) [1]
3 BR Inf Div: 8 BR Inf Bde (A/1Suf, B/1Suf, C/1Suf, D/1Suf Inf Co, S/1Suf Mtr Co) [5]

TOUR 3

Vague 3

Utah

Tare Green

4 Inf Div: Div Troops (29, 44 Arm Arty Bn) [2]
4 Inf Div: 12 Inf Rgt (AT AT Co, Can Arty Co, A/1, B/1, C/1 Inf Co, D/1 Mtr Co) [6]
4 Inf Div: 22 Inf Rgt (A/1, B/1, C/1 Inf Co, D/1 Mtr Co) [4]

Uncle Red

Independent (65 Arm Arty Bn) [1]
4 Inf Div: Div Troops (42 Arm Arty Bn) [1]
4 Inf Div: 12 Inf Rgt (E/2, F/2, G/2 Inf Co, H/2 Mtr Co) [4]
4 Inf Div: 22 Inf Rgt (AT AT Co, Can Arty Co, E/2, F/2, G/2 Inf Co, H/2 Mtr Co) [6]

Omaha

Dog Red

29 Inf Div: 115 Inf Rgt (AT AT Co, Can Arty Co, A/1, B/1, C/1, E/2, F/2, G/2, I/3, K/3, L/3 Inf Co, D/1, H/2, M/3 Mtr Co) [14]

Easy Red

1 Inf Div: Div Troops (B/1 Eng Co) [1]
1 Inf Div: 18 Inf Rgt (AT AT Co, Can Arty Co, A/1, B/1, C/1, E/2, F/2, G/2, I/3, K/3, L/3 Inf Co, D/1, H/2, M/3 Mtr Co) [14]

Gold

Jig Green

56 BR Inf Bde (A/2SWB, B/2SWB, C/2SWB, D/2SWB, A/2Glos, B/2Glos, C/2Glos, D/2Glos, A/2Esx, B/2Esx, C/2Esx, D/2Esx Inf Co, S/2SWB, S/2Glos, S/2Esx Mtr Co) [15]

King Green

50 BR Inf Div: 151 BR Inf Bde (A/6DLI, B/6DLI, C/6DLI, D/6DLI, A/8DLI, B/8DLI, C/8DLI, D/8DLI, A/9DLI, B/9DLI, C/9DLI, D/9DLI Inf Co, S/6DLI, S/8DLI, S/9DLI Mtr Co) [15]

King Red

50 BR Inf Div: Div Troops (A/2Ches MG Co, D/2Ches Mtr Co) [2]

Juno

Nan White

2 CA Arm Bde (A/FdS, B/FdS, C/FdS Arm Co, R/FdS Arm Plt) [4]

3 CA Inf Div: Div Troops (18 Fld Eng Co, C/CHLO MG Co, D/CHLO Mtr Co) [3]

Nan Red

3 CA Inf Div: 9 CA Inf Bde (A/HLIC, B/HLIC, C/HLIC, D/HLIC, A/SDG, B/SDG, C/SDG, D/SDG, A/NNS, B/NNS, C/NNS, D/NNS Inf Co, S/HLIC, S/SDG, S/NNS Mtr Co) [15]

Sword

Queen White

30 BR Arm Bde (A/WDgn Crab Arm Co) [1]

3 BR Inf Div: Div Troops (253 Fld Eng Co, B/2MX MG Co, 7 Fld Arty Bn) [3]

3 BR Inf Div: 185 BR Inf Bde (A/2War, B/2War, C/2War, D/2War Inf Co, S/2War Mtr Co) [5]

Queen Red

27 BR Arm Bde (A/SY, B/SY, C/SY Arm Co, R/SY Arm Plt) [4]

3 BR Inf Div: 185 BR Inf Bde (A/1Nfk, B/1Nfk, C/1Nfk, D/1Nfk, W/2KS, X/2KS, Y/2KS, Z/2KS Inf Co, S/1Nfk, S/2KS Mtr Co) [10]

TOUR 4

101 Abn LZ E

101 Abn Div: Div Troops (A/81, B/81 Glider AT Co) [2]

82 Abn LZ O

82 Abn Div: Div Troops (A/80, B/80 Glider AT Co) [2]

82 Abn LZ W

82 Abn Div: Div Troops (C/80 Glider AT Co, 319, 320 Glider Arty Bn) [3]

6 Abn LZ N

6 BR Abn Div: Div Troops (A/6Rec Glider Arm Co, B/6Rec Glider Arm Car Co, R/6Rec Glider Mtr Co) [3]

6 BR Abn Div: GP BR Pilot Rgt (C/2, E/2, F/2 Pilot Co) [3]

6 BR Abn Div: 6 BR AL (A/1RUR, B/1RUR, C/1RUR, D/1RUR Glider Co, F/1RUR Glider Mtr Co) [5]

6 Abn

LZ W

6 BR Abn Div: GP BR Pilot Rgt (A/1, B/1, D/1, G/1 Pilot Co) [4]

6 BR Abn Div: 6 BR AL Bde (A/12Dev, A/2OB, B/2OB, C/2OB Glider Co, H/2OB Glider Mtr Co) [5]

Utah

70 Tk Bn (D Arm Co) [1]

746 Tk Bn (A, B Arm Co) [2]

899 TD Bn (A, C TD Co) [2]

Independent (B/4 Arm Cav Co) [1]

4 Inf Div: Div Troops (4 Arm Cav Co, A/4, B/4, C/4 Eng Co) [4]

4 Inf Div: 12 Inf Rgt (I/3, K/3, L/3 Inf Co, M/3 Mtr Co) [4]

90 Inf Div: 359 Inf Rgt (A/1, B/1, C/1, I/3, K/3, L/3 Inf Co, D/1, M/3 Mtr Co) [8]

82 Abn Div: 401 GIR (F/2 Glider Co) [1]

101 Abn Div: Div Troops (C/81 Glider AT Co) [1]

101 Abn Div: 401 GIR (A/1, B/1, C/1 Glider Co, HQ/1 Mtr Co) [4]

Omaha

745 Tk Bn (A, B, C, D Arm Co) [4]

747 Tk Bn (A, B, C, D Arm Co) [4]

1 Inf Div: 26 Inf Rgt (AT AT Co, Can Arty Co, A/1, B/1, C/1, E/2, F/2, G/2, I/3, K/3, L/3 Inf Co, D/1, H/2, M/3 Mtr Co) [14]

29 Inf Div: Div Troops (A/121 Eng Co) [1]

Gold

8 BR Arm Bde (A/24Lan, B/24Lan, C/24Lan Arm Co, R/24Lan Arm Plt) [4]

73 BR AT Bn (198, 234 AT Co) [2]

50 BR Inf Div: Div Troops (505 Fld Eng Co, A/61, B/61, C/61 Arm Cav Co, 107/102, 289/102 AT Co, 74, 124 Fld Arty Bn) [8]

Juno

62 BR AT Bn (248 AT Co) [1]

3 CA Inf Div: Div Troops (4/3, 52/3, 94/3 AT Co, A/7Rec, B/7Rec, C/7Rec Arm Car Co) [6]

51 Inf Div: 153 BR Inf Bde (A/5BW, B/5BW, C/5BW, D/5BW, A/1Gor, B/1Gor, C/1Gor, D/1Gor, A/5/7Gor, B/5/7Gor, C/5/7Gor, D/5/7Gor Inf Co, S/5BW, S/1Gor, S/5/7Gor Mtr Co) [15]

Sword

27 BR Arm Bde (A/1ERY, B/1ERY, C/1ERY Arm Co, R/1ERY Arm Plt) [4]

3 BR Inf Div: Div Troops (17 Fld Eng Co, C/2MX MG Co, D/2MX Mtr Co, 41/20, 45/20, 101/20 AT Co, A/3Rec, B/3Rec, C/3Rec Arm Car Co) [9]

3 BR Inf Div: 9 BR Inf Bde (A/2Lin, B/2Lin, C/2Lin, D/2Lin, A/1KSB, B/1KSB, C/1KSB, D/1KSB, A/2RUR, B/2RUR, C/2RUR, D/2RUR Inf Co, S/2Lin, S/1KSB, S/2RUR Mtr Co) [15]

TOUR 5

À RETIRER

30 BR Arm Bde (A/22Dgn, B/22Dgn, C/22Dgn, A/WDgn, B/WDgn, C/WDgn Crab Arm Co) [6]

D57.27 ETF (Rodney BB)

The Gamers, Inc.

82 Abn

LZ W

82 Abn Div: Div Troops (A/307 Glider Eng Co) [1]
82 Abn Div: 325 GIR (AT Glider AT Co, A/1, B/1, C/1, E/2, F/2, G/2 Glider Co, HQ/1, HQ/2 Mtr Co) [9]
82 Abn Div: 401 GIR (E/2, G/2 Glider Co, HQ/2 Mtr Co) [3]

Utah

746 Tk Bn (D Arm Co) [1]
4 Inf Div: Div Troops (20 Arty Bn) [1]

90 Inf Div: Div Troops (C/315 Eng Co) [1]
90 Inf Div: 359 Inf Rgt (AT AT Co, Can Arty Co, E/2, F/2, G/2 Inf Co, H/2 Mtr Co) [6]
101 Abn Div: 327 GIR (AT/327 Glider AT Co, A/1, B/1, C/1, E/2, F/2, G/2 Glider Co, HQ/1, HQ/2 Mtr Co) [9]

Omaha

635 TD Bn (A, B, C TD Co) [3]
1 Inf Div: Div Troops (32, 33 Arty Bn) [2]
29 Inf Div: Div Troops (110, 224 Arty Bn) [2]
29 Inf Div: 175 Inf (AT AT Co, Can Arty Co, A/1, B/1, C/1, E/2, F/2, G/2, I/3, L/3 K/3 Inf Co, D/1, H/2, M/3 Mtr Co) [14]

Gold

BR Independent (191 Fld Arty Bn) [1]
73 BR AT Bn (189, 196 AT Co) [2]

Juno

BR Independent (53 Med, 6 Fld Arty Bn) [2]
4 BR Cmdo Bde: No. 46 RM Cmdo Bn (A, B, X, Y, Z Cmdo Co, S Mtr Co) [6]
62 BR AT Bn (246, 247 AT Co) [2]

Sword

BR Independent (79 Med Arty Bn) [1]
6 BR Abn Div: 6 BR AL Bde (B/12Dev, C/12Dev, D/12Dev Glider Co, S/12Dev Glider Mtr Co, 249 Fld Glider Eng Co) [5]

TOUR 6

Utah

101 Abn Div: Div Troops (D/81, E/81, F/81 Glider AA Co, A/326, B/326 Glider Eng Co, 321, 907 Glider Arty Bn) [7]

Omaha

2 Inf Div: Div Troops (15, 38 Arty Bn) [2]
2 Inf Div: 9 Inf Rgt (A/1, B/1, C/1, E/2, F/2, G/2, I/3, K/3, L/3 Inf Co) [9]
2 Inf Div: 38 Inf Rgt (A/1, B/1, C/1, E/2, F/2, G/2, I/3, K/3, L/3 Inf Co) [9]

Gold

US/BR Independent (987 US Arm Arty Bn) [1]
BR Independent (65 Med, 84 Med Arty Bn) [2]
7 BR Arm Div: Div Troops (5 RHA Arm Arty Bn, 260/65 AT Co) [2]
7 BR Arm Div: 22 BR Arm Bde (A/4CLY, B/4CLY, C/4CLY, A/1RTR, B/1RTR, C/1RTR, A/5RTR, B/5RTR, C/5RTR Arm Co, R/4CLY, R/1RTR, R/5RTR Arm Plt) [12]

Juno

BR Independent (51 Hvy, 7 Med Arty Bn) [2]

Sword

BR Independent (68 Med Arty Bn) [1]
4 BR Arm Bde (A/Greys, B/Greys, C/Greys, A/3CLY, B/3CLY, C/3CLY Arm Co, R/Greys, R/3CLY Arm Plt) [8]

TOUR 8

Utah

746 Tk Bn (C Arm Co) [1]
90 Inf Div: Div Troops (A/315, B/315 Eng Co) [2]

90 Inf Div: 357 Inf Rgt (AT AT Co, Can Arty Co, A/1, B/1, C/1, E/2, F/2, G/2, I/3, K/3, L/3 Inf Co, D/1, H/2, M/3 Mtr Co) [14]

90 Inf Div: 358 Inf Rgt (AT AT Co, Can Arty Co, A/1, B/1, C/1, E/2, F/2, G/2, I/3, K/3, L/3 Inf Co, D/1, H/2, M/3 Mtr Co) [14]

82 Abn Div: Div Troops (D/80, E/80, F/80 Glider AA Co, 456 Para Arty Bn) [4]

Omaha

Independent (187, 190, 200 Arty Bn) [3]
102 Cav Grp (A/102, B/102, C/102 Arm Cav, E/102 AG Arm Co, F/102 Arm Co) [5]

1 Inf Div: Div Troops (1 Arm Cav Co, 5 Arty Bn) [2]
29 Inf Div: Div Troops (29 Arm Cav Co, 227 Arty Bn) [2]

Gold

7 BR Arm Div: 22 Arm Bde (A/1RB, C/1RB, I/1RB Arm Inf Co, S/1RB AT Co) [4]

Juno

BR Independent (150 Fld Arty Bn) [1]
62 BR AT Bn (245 AT Co) [1]
51 Inf Div: 152 Inf Bde (A/2SH, B/2SH, C/2SH, D/2SH, A/5SH, B/5SH, C/5SH, D/5SH, A/5QC, B/5QC, C/5QC, D/5QC Inf Co, S/2SH, S/5SH, S/5QC Mtr Co) [15]

TOUR 10

Utah

Independent (87 Arm Arty Bn, C/4 Arm Cav Co) [2]
90 Inf Div: Div Troops (90 Arm Cav Co, 343, 344, 345, 915 Arty Bn) [5]

Omaha

Independent (186 Arty Bn) [1]
2 Inf Div: Div Troops (A/2, B/2, C/2 Eng Co, 37 Arty Bn) [4]
2 Inf Div: 9 Inf Rgt (AT AT Co, Can Arty Co, D/1, H/2, M/3 Mtr Co) [5]
2 Inf Div: 23 Inf Rgt (AT AT Co, Can Arty Co, A/1, B/1, C/1, E/2, F/2, G/2, I/3, K/3, L/3 Inf Co, D/1, H/2, M/3 Mtr Co) [14]
2 Inf Div: 38 Inf (AT AT Co, Can Arty Co, D/1, H/2, M/3 Mtr Co) [5]

Gold

BR Independent (52 Hvy, 64 Med, 121 Med Arty Bn) [3]

Juno

BR Independent (4 RHA Arty Bn) [1]
11 Hus BR Rec Bn (A, B, C, D Arm Car Co) [4]

Sword

4 BR Arm Bde (A/44RTR, B/44RTR, C/44RTR Arm Co, R/44RTR Arm Plt, A/2KRRRC, B/2KRRRC, C/2KRRRC Arm Inf Co, S/2KRRRC AT Co) [8]

TOUR 11

C58.02 ETF (Nelson BB) [1]

TOUR 12**Utah**

899 TD Bn (B TD Co) [1]
 9 Inf Div: Div Troops (A/15, B/15, C/15 Eng Co, 34, 60 Arty Bn) [5]
 9 Inf Div: 39 Inf Rgt (AT AT Co, Can Arty Co, A/1, B/1, C/1, E/2, F/2, G/2, I/3, K/3, L/3 Inf Co, D/1, H/2, M/3 Mtr Co) [14]

Omaha

Independent (953 Arty Bn) [1]
 2 Inf Div: Div Troops (2 Arm Cav Co, 12 Arty Bn) [2]
 2 Arm Div: Div Troops (A/82, B/82, C/82, D/82 Arm Cav Co, E/82 AG Arm Co, F/82 Arm Co) [6]

Gold

7 BR Arm Div: Div Troops (A/8Hus, B/8Hus, C/8Hus Arm Co, R/8Hus Arm Plt) [4]
 7 BR Arm Div: 131 BR Inf Bde (A/1/7Q, B/1/7Q, C/1/7Q, D/1/7Q Inf Co, S/1/7Q Mtr Co) [5]
 49 BR Inf Div: 146 Inf (A/4Lin, B/4Lin, C/4Lin, D/4Lin, A/1/4KYLI, B/1/4KYLI, C/1/4KYLI, D/1/4KYLI, A/Halm, B/Halm, C/Halm, D/Halm Inf Co, S/4Lin, S/1/4KYLI, S/Halm Mtr Co) [15]

Juno

51 BR Inf Div: Div Troops (274 Fld, 275 Fld, 276 Fld Eng Co, A/1/7MX, B/1/7MX, C/1/7MX MG Co, D/1/7MX Mtr Co, 241/61, 242/61, 243/61, 244/61 AT Co, A/DY, B/DY, C/DY Arm Cav Co, 126 Fld, 127 Fld, 128 Fld Arty Bn) [17]
 51 BR Inf Div: 154 BR Inf Bde (A/1BW, B/1BW, C/1BW, D/1BW, A/7BW, B/7BW, C/7BW, D/7BW, A/7ASH, B/7ASH, C/7ASH, D/7ASH Inf Co, S/1BW, S/7BW, S/7ASH Mtr Co) [15]

TOUR 14**Utah**

9 Inf Div: Div Troops (26 Arty Bn) [1]
 9 Inf Div: 60 Inf Rgt (AT AT Co, Can Arty Co, A/1, B/1, C/1, E/2, F/2, G/2, I/3, K/3, L/3 Inf Co, D/1, H/2, M/3 Mtr Co) [14]

Omaha

702 TD Bn (A, B, C TD Co) [3]
 2 Arm Div: Div Troops (A/17, B/17, C/17 Arm Eng Co, 14, 78, 92 Arm Arty Bn) [6]
 2 Arm Div: 66 Arm Rgt (C/1, F/1, I/1, A/2, D/2, E/2, B/3, G/3, H/3 Arm Co) [9]
 2 Arm Div: 67 Arm Rgt (A/1, D/1, H/1, B/2, E/2, F/2, C/3, G/3, I/3 Arm Co) [9]

Gold

7 BR Arm Div: 131 BR Inf Bde (A/1/5Q, B/1/5Q, C/1/5Q, D/1/5Q, A/1/6Q, B/1/6Q, C/1/6Q, D/1/6Q Inf Co, S/1/5Q, S/1/6Q Mtr Co) [10]

TOUR 16**Utah**

Independent (188, 951, 980 Arty Bn) [3]
 9 Inf Div: Div Troops (9 Arm Cav Co, 84 Arty Bn) [2]
 9 Inf Div: 47 Inf Rgt (AT AT Co, Can Arty Co, A/1, B/1, C/1, E/2, F/2, G/2, I/3, K/3, L/3 Inf Co, D/1, H/2, M/3 Mtr Co) [14]

Omaha

741 Tk Bn (D Arm Co) [1]
 743 Tk Bn (D Arm Co) [1]
 102 Cav Grp (A/38, B/38, C/38 Arm Cav Co, E/38 AG Arm Co, F/38 Arm Co) [5]
 2 Arm Div: 41 Arm Inf Rgt (A/1, B/1, C/1, D/2, E/2, F/2, G/3, H/3, I/3 Arm Inf Co) [9]

Gold

7 BR Arm Div: Div Troops (4 Fld, 621 Fld Arm Eng Co, 3/RNF MG Co, 257/65, 258/65, 259/65 AT Co, 3 RHA Arty Bn) [7]
 49 BR Inf Div: 147 Inf Bde (A/11RSF, B/11RSF, C/11RSF, D/11RSF, A/6DW, B/6DW, C/6DW, D/6DW, A/7DW, B/7DW, C/7DW, D/7DW Inf Co, S/11RSF, S/6DW, S/7DW Mtr Co) [15]

TOUR 18**Utah**

Independent (957, 981 Arty Bn) [2]
 801 TD Bn (A, B, C TD Co) [3]

Omaha

803 TD Bn (A, B, C TD Co) [3]

Sword

6 Abn Div Div: Div Troops (286 Fld Pk Glider Eng Co, 53 AL Arty Bn) [2]

TOUR 20**Utah**

Independent (172 Arty Bn) [1]

Omaha

Independent (941 Arty Bn) [1]
 612 TD Bn (A, B, C TD Co) [3]

Gold

49 BR Inf Div: Div Troops (294 Fld, 756 Fld, 757 Fld Eng Co, A/2Kens, B/2Kens, C/2Kens MG Co, D/2Kens Mtr Co, 217/55, 218/55, 219/55, 220/55 AT Co, A/49Rec, B/49Rec, C/49Rec Arm Car Co, 69 Fld, 143 Fld, 185 Fld Arty Bn) [17]

49 BR Inf Div: 70 Inf (A/10DLI, B/10DLI, C/10DLI, D/10DLI, A/11DLI, B/11DLI, C/11DLI, D/11DLI, A/1TyS, B/1TyS, C/1TyS, D/1TyS Inf Co, S/10DLI, S/11DLI, S/1TyS Mtr Co) [15]

ALLEMANDS : ORDRE D'ARRIVÉE

TOUR 3

Zones d'entrée

Unités

C ou D

91 Inf Div: 1057 Inf Rgt (1/I, 2/I, 3/I, 5/II, 6/II, 7/II, 9/III, 10/III, 11/III Inf Co, 4/I, 8/II, 12/III Mtr Co) [12]

P

711 Inf Div: 744 Inf Rgt (5/II, 6/II, 9/III, 10/III, 11/III Inf Co, 12/III Mtr Co) [6]

TOUR 4

A

101 Werfer Rgt (I Werfer Bn) [1]

7 Sturm Assault Bn (1, 2, 3 Assault Co, 4 IG Co) [4]

709 Inf Div: 919 Inf Rgt (9/III, 10/III, 11/III Bcl Co, 12/III Mtr Co) [4]

B

91 Inf Div: 1058 Inf Rgt (5/II, 6/II, 7/II Inf Co, 8/II Mtr Co) [4]

91 Inf Div: 191 Arty Rgt (5/II Arty Co) [1]

709 Inf Div: 739 Inf Rgt (9/III Bcl Co, 10/III, 11/III Inf Co, 12/III Mtr Co, 14 PJ Co) [5]

C

91 Inf Div: 1057 Inf Rgt (13 IG Co, 14 PJ Co) [2]

91 Inf Div: 191 Arty Rgt (1/I, 2/I, 7/III Arty Co) [3]

E

6 LW FJ Rgt (1/I, 2/I, 3/I FJ Co, 4/I, 13 Abn Mtr Co, 14 Abn PJ Co, 15 Abn Pio Co, Aufk Bcl Plt, Fus FJ Plt) [9]

F

6 LW FJ Rgt (5/II, 6/II, 7/II FJ Co, 8/II Abn Mtr Co) [4]

635 Ost Bn (1, 2, 3 Ost Co, 4/I Mtr Co) [4]

H

30 Schn Bde (1/513, 2/513, 3/513, 1/517, 2/517, 3/517, 1/518, 2/518, 3/518 Bcl Co) [9]

L

21 Pz Div: 21 Aufk Bn (1, 2 Arm Cav Co, 3, 4 PG Co, 5 Arm IG Co) [5]

21 Pz Div: 155 Arty Rgt (III Arm Arty Bn) [1]

M

21 Pz Div: 220 Pio Bn (1 Arm Pio Co) [1]

21 Pz Div: 22 Pz Rgt (1/I, 2/I, 3/I, 4/I, 5/II, 6/II, 7/II, 8/II Pz Co) [8]

N

21 Pz Div: 305 Flak Bn (3 '88' Co) [1]

12 SS Pz Div: 25 SS PG Rgt (1/I, 2/I, 3/I SS Inf Co, 4/I SS Mtr Co) [4]

O

346 Inf Div: 346 Pio Bn (1 Pio Co) [1]

346 Inf Div: 857 Inf Rgt (5/II, 6/II, 7/II, 9/III, 10/III, 11/III Inf Co, 8/II, 12/III Mtr Co) [8]

TOUR 5

A

243 Inf Div: 920 Inf Rgt (1/I, 2/I, 3/I Inf Co, 4/I Mtr Co) [4]

709 Inf Div: 729 Inf Rgt (9/III Bcl Co, 10/III, 11/III Inf Co, 12/III Mtr Co) [4]

B

Independent (456 Arty Bn, 457 Arty Bn) [2]

243 Inf Div: 243 Pio Bn (1, 2 Pio Co) [2]

243 Inf Div: 243 Arty Rgt (III Arty Bn) [1]

243 Inf Div: 922 Inf Rgt (9/III, 10/III, 11/III Bcl Co, 12/III Mtr Co, 13 IG Co, 14 PJ Co) [6]

709 Inf Div: 709 PJ Bn (2 PJ Co) [1]

709 Inf Div: 709 Pio Bn (1, 2, 3 Pio Co) [3]

N

12 SS Pz Div: Div Troops (Begleit SS PG Co) [1]

12 SS Pz Div: 12 SS Aufk Bn (1, 2 SS Arm Cav Co, 3, 4 SS PG Co, 5 SS Arm IG Co) [5]

12 SS Pz Div: 12 SS Flak Bn (1, 2, 3 SS '88' Co, 4 SS Flak Co) [4]

12 SS Pz Div: 12 SS Pio Bn (1 SS Arm Pio Co, 2, 3 SS Pio Co) [3]

12 SS Pz Div: 12 SS Arty Rgt (I SS Arm Arty Bn, II, III SS Arty Bn) [3]

12 SS Pz Div: 12 SS Pz Rgt (5/II, 6/II SS Pz Co) [2]

12 SS Pz Div: 25 SS PG Rgt (5/II, 6/II, 7/II, 9/III, 10/III, 11/III SS Inf Co, 8/II, 12/III SS Mtr Co, 13 SS IG Co, 14 SS Flak Co, 15 SS Aufk Co, 16 SS Pio Co) [12]

12 SS Pz Div: 26 SS PG Rgt (1/I, 2/I, 3/I, 5/II, 6/II, 7/II SS Inf Co, 9/III, 10/III, 11/III, 15 SS PG Co, 4/I, 8/II SS Mtr Co, 12/III SS Arm Mtr Co, 13 SS IG Co, 14 SS Flak Co, 16 SS Pio Co) [16]

TOUR 6

A

709 Inf Div: 729 Inf Rgt (1/I, 5/II, 6/II, 7/II Bcl Co, 2/I, 3/I, Inf Co, 4/I, 8/II Mtr Co, 14 PJ Co) [9]

B

101 Werfer Rgt (II, III Werfer Bn) [2]

D

243 Inf Div: 921 Inf Rgt (1/I, 2/I, 3/I, 9/III, 10/III, 11/III Bcl Co, 4/I, 12/III Mtr Co, 13 IG Co, 14 PJ Co) [10]

N

12 SS Pz Div: 12 SS Pz Rgt (7/II, 8/II, 9/II SS Pz Co) [3]

O

21 Pz Div: 200 StG Bn (1, 2, 3, 4 StG Arm Co) [4]

21 Pz Div: 220 Pio Bn (2 Arm Pio Co) [1]

TOUR 7

B

243 Inf Div: 243 PJ Bn (1 Mdr Arm Co, 2 StG Arm Co, 3 Flak Co) [3]

M

Lehr Pz Div: Div Troops (Begleit Inf Co) [1]

Lehr Pz Div: L. Aufk Bn (1, 2 Arm Cav Co, 3, 4 PG Co, 5 Arm IG Co) [5]

Lehr Pz Div: 130 Pio Bn (1, 2, 3 Arm Pio Co) [3]

Lehr Pz Div: 130 PJ Bn (1, 2, 3 JgPz Arm Co) [3]

Lehr Pz Div: 311 Flak Bn (1, 2, 3 '88' Co) [3]

Lehr Pz Div: 130 Arty Rgt (III/Arty Arty Bn) [1]

Lehr Pz Div: 130 Pz Rgt (5/II, 6/II, 7/II, 8/II Pz Co) [4]

Lehr Pz Div: 901 PG Rgt (1/I, 2/I, 3/I, 5/II, 6/II, 7/II PG Co, 4/I, 8/II Arm Mtr Co, 9 Arm Flak Co, 10 Arm IG Co, 11 Arm Pio Co) [11]

Lehr Pz Div: 902 PG Rgt (1/I, 2/I, 3/I, 5/II, 6/II, 7/II PG Co, 4/I, 8/II Arm Mtr Co, 10 Arm IG Co, 11 Arm Pio Co) [10]

N

12 SS Pz Div: 12 SS Pz Rgt (1/I, 2/I, 3/I, 4/I SS Pz Co) [4]

TOUR 8

J

17 SS PG Div: 17 SS Aufk Bn (1 SS Arm Cav Co, 2, 3, 4 SS PG Co, 5 SS Arm IG Co) [5]

O ou P

346 Inf Div: 346 PJ Bn (2 StG Arm Co) [1]

346 Inf Div: 858 Inf Rgt (1/I, 2/I, 3/I Inf Co, 4/I Mtr Co) [4]

TOUR 9

B

243 Inf Div: 920 Inf Rgt (5/II, 6/II, 7/II Bcl Co, 8/II Mtr Co, 13 IG Co, 14 PJ Co) [6]

O ou P

Independent (1151 Arty Bn) [1]

TOUR 11

B

243 Inf Div: 921 Inf Rgt (5/II, 6/II, 7/II Inf Co, 8/II Mtr Co) [4]

243 Inf Div: 922 Inf Rgt (1/I, 2/I, 3/I Bcl Co, 4/I Mtr Co) [4]

I

17 SS PG Div: 38 PG Rgt (1/I, 2/I, 3/I, 5/II, 6/II, 7/II Inf Co, 4/I, 8/II Mtr Co, 13 IG Co, 14 Flak Co, 15 Aufk Co, 16 Pio Co) [12]

J

3 LW FJ Div: 3 LW PJ Bn (1 LW PJ Co) [1]

3 LW FJ Div: 3 LW Pio Bn (1, 2 LW Pio Co) [2]

3 LW FJ Div: 3 LW Arty Rgt (1 LW Arty Bn) [1]

3 LW FJ Div: 2 LW Flak Bn (1, 2, 3 LW '88' Co, 4, 5 LW Flak Co) [5]

3 LW FJ Div: 5 LW FJ Rgt (9/III, 10/III, 11/III LW FJ Co, 12/III, 13 LW FJ Mtr Co, 14 LW PJ Co, 15 LW Pio Co) [7]

3 LW FJ Div: 8 LW FJ Rgt (9/III, 10/III, 11/III LW FJ Co, 12/III, 13 LW FJ Mtr Co, 14 LW PJ Co, 15 LW Pio Co) [7]

3 LW FJ Div: 9 LW FJ Rgt (9/III, 10/III, 11/III LW FJ Co, 12/III LW FJ Mtr Co, 14 LW PJ Co, 15 LW Pio Co) [6]

M

Independent (992 Arty Bn) [1]

Lehr Pz Div: 6 Pz Rgt (1/I, 2/I, 3/I, 4/I Pz Co) [4]

Lehr Pz Div: 130 Pz Rgt (316 FKL Arm Co) [1]

O ou P

346 Inf Div: 346 Fus Bn (1, 2, 3 Inf Co, 4 MG Co, 5 Mtr Co) [5]

346 Inf Div: 346 PJ Bn (1 Mdr Arm Co, 3 Flak Co) [2]

346 Inf Div: 346 Pio Bn (2, 3 Pio Co) [2]

346 Inf Div: 346 Arty Rgt (I, II, III Arty Bn) [3]

346 Inf Div: 857 Inf Rgt (1/630, 2/630, 3/630 Ost Co, 4/630, 13 Mtr Co, 14 PJ Co, 15 Flak Co) [7]

346 Inf Div: 858 Inf Rgt (5/II, 6/II, 7/II, 9/III, 10/III, 11/III Inf Co, 4/I, 8/II, 13 Mtr Co, 14 PJ Co, 15 Flak Co) [11]

TOUR 12

B

243 Inf Div: 243 Arty Rgt (I Arty Bn) [1]

243 Inf Div: 922 Inf Rgt (5/II, 6/II, 7/II Inf Co Inf Co, 8/II Mtr Co) [4]

D

243 Inf Div: 243 Arty Rgt (II Arty Bn) [1]

M

7 Werfer Rgt (I/83, II/83, III/83, I/84, II/84, III/84 Werfer Bn) [6]

TOUR 13

F

KG Coep: 265 Pio Bn (2 Pio Co) [1]

KG Coep: 265 Arty Rgt (I Arty Bn) [1]

KG Coep: 894 Inf Rgt (9/III, 10/III, 11/III Inf Co, 12/III Mtr Co) [4]

KG Coep: 895 Inf Rgt (5/II, 6/II, 7/II Inf Co, 8/II Mtr Co, 14 PJ Co) [5]

KG Coep: 896 Inf Rgt (13 IG Co, 14 PJ Co) [2]

G

17 SS PG Div: 37 SS PG Rgt (1/I, 2/I, 3/I, 5/II, 6/II, 7/II SS Inf Co, 4/I, 8/II SS Mtr Co, 13 SS IG Co, 14 SS Flak Co, 15 SS Aufk Co, 16 SS Pio Co) [12]

I

Angers Pio Bn (1, 2, 3 Pio Co) [3]

J

12 LW Aufk Bn (1 LW Arm Cav Co, 2, 3 LW PG Co, 4 LW Arm IG Co) [4]

TOUR 14

B

77 Inf Div: 1049 Inf Rgt (1/I, 2/I, 3/I, Inf Co, 4/I Mtr Co) [4]

TOUR 15

B

902 StG Bn (1, 2, 3 StG Arm Co) [3]
77 Inf Div: 177 PJ Bn (1, 2 PJ Co) [2]
77 Inf Div: 177 Pio Bn (1, 2 Pio Co) [2]
77 Inf Div: 177 Arty Rgt (I, II Arty Bn, III '88' Bn) [3]
77 Inf Div: 1049 Inf Rgt (5/II, 6/II, 7/II, 9/III, 10/III, 11/III Inf Co, 8/II, 12/III Mtr Co, 13 IG Co, 14 PJ Co) [10]
77 Inf Div: 1050 Inf Rgt (5/II, 6/II, 7/II, 9/III, 10/III, 11/III Inf Co, 8/II, 12/III Mtr Co, 13 IG Co, 14 PJ Co) [10]

I

KG Heintz: 275 Inf Div: Div Troops (275 PJ Co) [1]
KG Heintz: 275 Pio Bn (1, 2, 3 Pio Co) [3]
KG Heintz: 275 Fus Bn (1, 2, 3 Inf Co, 4 Mtr Co) [4]
KG Heintz: 275 Arty Rgt (III Arty Bn) [1]
KG Heintz: 984 Inf Rgt (1/I, 2/I, 3/I, 5/II, 6/II, 7/II Inf Co, 4/I, 8/II Mtr Co) [8]

K

SS Independent (101 SS Arty Bn) [1]
101 SS Pz Bn (1, 2, 3 SS TGR Arm Co) [3]

N

12 SS Pz Div: 12 SS Arty Rgt (1/IV SS Werfer Co) [1]

TOUR 16

I

17 SS PG Div: 38 SS PG Rgt (9/III, 10/III, 11/III SS Bcl Co, 12/III SS Mtr Co) [4]

J

2 Pz Div: 2 Aufk Bn (1, 2 Arm Cav Co, 3, 4 PG Co, 5 Arm IG Co) [5]

TOUR 17

G

17 SS PG Div: 17 SS PJ Bn (3 SS Mdr Arm Co) [1]
17 SS PG Div: 17 SS Pz Bn (1, 2, 3 SS StG Arm Co) [3]
17 SS PG Div: 17 SS Arty Rgt (I, II, III SS Arty Bn) [3]
17 SS PG Div: 37 SS PG Rgt (9/III, 10/III, 11/III SS Bcl Co, 12/III SS Mtr Co) [4]

J

12 LW StG Bn (1, 2, 3 LW StG Arm Co) [3]

K

2 Pz Div: Div Troops (Begleit Inf Co) [1]
2 Pz Div: 38 PJ Bn (1, 2, 3 PJ Co) [3]
2 Pz Div: 273 Flak Bn (1, 2 '88' Co, 3, 4 Flak Co) [4]
2 Pz Div: 38 Pio Bn (1, 2 Pio Co, 3 Arm Pio Co) [3]
2 Pz Div: 74 Arty Rgt (II, III Arty Bn) [2]
2 Pz Div: 2 PG Rgt (1/I, 2/I, 3/I PG Co, 4/I Arm Mtr Co, 5/II, 6/II, 7/II Inf Co, 8/II Arm Mtr Co, 9 Arm IG Co, 10 Arm Pio Co) [10]
2 Pz Div: 304 PG Rgt (1/I, 2/I, 3/I PG Co, 4/I Arm Mtr Co, 5/II, 6/II, 7/II Inf Co, 8/II Arm Mtr Co, 9 Arm IG Co, 10 Arm Pio Co) [10]

TOUR 19

K: Arrive si le résultat d'un jet de 1d6 est de 1-3

2 Pz Div: 3 Pz Rgt (1/I, 2/I, 3/I, 4/I, 5/II, 6/II, 7/II, 8/II Pz Co, 4/301 FKL Arm Co) [9]
2 Pz Div: 74 Arty Rgt (I Arm Arty Bn) [1]

TOUR 20

J: Arrive si le résultat d'un jet de 1d6 est de 1-2

2 SS Pz Div: All [61]

TOUR 21

J

3 LW FJ Div: 3 LW PJ Bn (2, 3 LW PJ Co) [2]
3 LW FJ Div: 3 LW Pio Bn (3/Pio, 4/Pio LW Pio Co) [2]
3 LW FJ Div: 5 FJ Rgt (1/I, 2/I, 3/I, 5/II, 6/II, 7/II LW FJ Co, 4/I, 8/II LW FJ Mtr Co) [8]
3 LW FJ Div: 8 FJ Rgt (1/I, 2/I, 3/I, 5/II, 6/II, 7/II LW FJ Co, 4/I, 8/II LW FJ Mtr Co) [8]
3 LW FJ Div: 9 FJ Rgt (1/I, 2/I, 3/I, 5/II, 6/II, 7/II LW FJ Co, 4/I, 8/II LW FJ Mtr Co) [8]
KG Böhm: 353 Fus Bn (1, 2, 3 Inf Co, 4 Mtr Co) [4]
KG Böhm: 943 Inf Rgt (5/II, 6/II, 7/II Inf Co, 8/II Mtr Co, 13 IG Co, 14 PJ Co) [6]

Day of Days

Ordre de bataille et couleurs d'identification

ALLEMANDS

Unités Independantes SS :

101^{ème} Bataillon SS Panzer (3)

*Le Bataillon de chars Tigre
de Michael Wittman.*

101^{ème} Bataillon SS d'Artillerie (1)



2^{ème} Division SS de Panzer
(Bandeau gris clair)
*Arrivée historiquement
après le 5 juin.*

Compagnie d'infanterie Begleit (1)

2^{ème} Bataillon de reconnaissance (5)

2^{ème} Bataillon de PanzerJäger (3)
constitué de StuG III

2^{ème} Bataillon de Flak (4)

2^{ème} Bataillon de Pionniers (4)

2^{ème} Régiment d'Artillerie (4)

2^{ème} Régiment de Panzer (8)

3^{ème} Régiment de Panzergrenadier (16)

4^{ème} Régiment de Panzergrenadier (16)



12^{ème} Division SS de Panzer
(Bandeau marron)

Compagnie d'infanterie Begleit (1)

12^{ème} Bataillon de reconnaissance (5)

12^{ème} Bataillon de Flak (4)

12^{ème} Bataillon de Pionniers (3)

12^{ème} Régiment d'Artillerie (4)

12^{ème} Régiment de Panzer (9)

25^{ème} Régiment de Panzergrenadier (16)

26^{ème} Régiment de Panzergrenadier (16)



17^{ème} Division SS de Panzergrenadier
(Bandeau bleu)
*Les bataillons Pionniers et Flak
ont gardé Saumur jusqu'en juillet*

17^{ème} Bataillon de reconnaissance (5)

17^{ème} Bataillon de PanzerJäger (1)

Toutes les compagnies ne sont pas complètes.

17^{ème} Bataillon de Panzer (StuG) (3)

17^{ème} Régiment d'Artillerie (3)

37^{ème} Régiment de Panzergrenadier (16)

38^{ème} Régiment de Panzergrenadier (16)

Independent Luftwaffe Units:

12^{ème} Bataillon de reconnaissance (4)

12^{ème} Bataillon de StG (3)

431^{ème} Régiment de Flak (3)

renommé le 24 juin,

1^{er} Régiment de Flak-Sturm

WN/Bunkers (2)

Distelfink était une station radar de la Luftwaffe qui a tenu jusqu'au 17 juin



6^{ème} Régiment de Parachutistes de la LW(17)
(Bandeau vert)



3^{ème} Division de Parachutistes de la LW
(Bandeau blanc)

3^{ème} Bataillon de PanzerJäger (3)

3^{ème} Bataillon de Pionniers (4)

3^{ème} Régiment d'Artillerie (1)

Tous les bataillons ne sont pas complets.

2^{ème} Régiment de Flak (5)

unité de la 2^{ème} FJ Div attachée à la 3^{ème} LW

5^{ème} Régiment de Parachutistes (15)

8^{ème} Régiment de Parachutistes (15)

9^{ème} Régiment de Parachutistes (14)



77^{ème} Division d'Infanterie
(Filet Blanc + bandeau gris)

177^{ème} Bataillon de PanzerJäger (2)

177^{ème} Bataillon de Pionniers (2)

177^{ème} Régiment d'Artillerie (3)

1049^{ème} Régiment d'Infanterie (14)

1050^{ème} Régiment d'Infanterie (-) (10)

le premier Bataillon arrivera après le 15 juin



91^{ème} Division d'Infanterie
(Filet Blanc + bandeau vert clair)

191^{ème} Compagnie de bicyclettistes (1)

191^{ème} Compagnie de PanzerJäger (1)

191^{ème} Compagnie de Flak (1)

191^{ème} Bataillon de Pionniers (2)

191^{ème} Régiment d'Artillerie (9)

1057^{ème} Régiment d'Infanterie (14)

1058^{ème} Régiment d'Infanterie (14)



243^{ème} Division d'Infanterie
(Filet Blanc + bandeau vert)

243^{ème} Bataillon de PanzerJäger (3)

243^{ème} Bataillon de Pionniers (2)

243^{ème} Régiment d'Artillerie (3)

920^{ème} Régiment d'Infanterie (10)

921^{ème} Régiment d'Infanterie (14)

922^{ème} Régiment d'Infanterie (14)



Groupe de Combat COEP
(Filet Blanc + bandeau orange foncé)

Unités venant de la 265^{ème} Division d'Infanterie.

265^{ème} Bataillon de Pionniers (1)

265^{ème} Régiment d'Artillerie (1)

894^{ème} Régiment d'Infanterie (-) (4)

Seulement le 3^{ème} bataillon

895^{ème} Régiment d'Infanterie (-) (5)

Deuxième bataillon renforcé

896^{ème} Régiment d'Infanterie (-) (2)

Armes lourdes seulement



Groupe de Combat HEINTZ
(Filet Blanc + bandeau pourpre)

Unités venant de la 275^{ème} Division d'Infanterie.

275^{ème} Compagnie de PanzerJäger (1)

275^{ème} Régiment d'Artillerie (1)

275^{ème} Bataillon de Pionniers (3)

275^{ème} Bataillon de Fusiliers (4)

984^{ème} Régiment d'Infanterie (8)



346^{ème} Division d'Infanterie
(Filet Blanc + bandeau vert foncé)

346^{ème} Bataillon de Fusiliers (5)

346^{ème} Bataillon de PanzerJäger (3)

346^{ème} Bataillon de Pionniers (3)

346^{ème} Régiment d'Artillerie (3)

857^{ème} Régiment d'Infanterie (15)

858^{ème} Régiment d'Infanterie (15)

 **352^{ème} Division d'Infanterie**
 (Filet blanc
+ bandeau blanc)
 352^{ème} Bataillon de Fusiliers (4)
 352^{ème} Bataillon de PanzerJäger (3)
 352^{ème} Bataillon de Pionniers (3)
 352^{ème} Régiment d'Artillerie (4)
 352^{ème} Bataillon d'ersatz (5)
 914^{ème} Régiment d'Infanterie (10)
 915^{ème} Régiment d'Infanterie (10)
 916^{ème} Régiment d'Infanterie (10)

 **Groupe de Combat BÖHM**
 (Filet blanc
+ bandeau pêche)
Unités venant du 353^{ème} Régiment d'Infanterie.
 353^{ème} Bataillon de Fusiliers (4)
 943^{ème} Régiment d'Infanterie (-) (6)
Seulement le deuxième Bataillon.

 **709^{ème} Division d'Infanterie**
 (Filet blanc
+ bandeau bleu)
 709^{ème} Bataillon de Pionniers (3)
 709^{ème} Bataillon de PanzerJäger (3)
 729^{ème} Régiment d'Infanterie (13)
 739^{ème} Régiment d'Infanterie (-) (9)
le Ier et II^{ème} Bataillons sont hors de la carte
 919^{ème} Régiment d'Infanterie (15)

 **711^{ème} Division d'Infanterie**
 (Filet blanc
+ bandeau orange foncé)
La majeure partie de la division est en dehors de la carte.
 744^{ème} Régiment d'Infanterie (-) (8)

 **716^{ème} Division d'Infanterie**
 (Filet blanc
+ bandeau orange)
 716^{ème} Bataillon de Pionniers (2)
 716^{ème} Bataillon de PanzerJäger (2)
 440^{ème} Bataillon de l'Est (4)
 1716^{ème} Régiment d'Artillerie (11)
 726^{ème} Régiment d'Infanterie (17)
 736^{ème} Régiment d'Infanterie (16)
La 2^{ème} compagnie du 642^{ème} bataillon de l'Est a été dissoute avant le 6 juin

Unités indépendantes de la Wehrmacht:
 100^{ème} Bataillon de Panzer (3)
 902^{ème} Bataillon de StG (3)
 Bataillon de Pionniers d'Angers (3)
 635^{ème} Bataillon de l'Est (4)
 7^{ème} Brigade de roquettes (Werfer) (6)
 101^{ère} Régiment de roquettes (Werfer) (3)
 Bataillons Indépendants d'Artillerie (5)
 Compagnie d'artillerie côtière de Marcouf (1)
 1255^{ème} Bataillon d'artillerie côtière (1)
 1260^{ème} Bataillon d'artillerie côtière (4)
 1261^{ème} Régiment d'artillerie côtière (3)
 7^{ème} Bataillon d'assaut de Sturm (5)
 WN/Bunkers (69)

ALLIÉS

Les Navires de Guerre
 Cuirassés de l'US Navy (3)
 Croiseurs Lourds de l'US Navy (3)
 Destroyers de l'US Navy (7)
 Cuirassés de la Royal Navy (4)
 Croiseurs Lourds de la Royal Navy (2)
 Croiseurs Légers de la Royal Navy (5)
 Destroyers de la Royal Navy (7)
 Escorteurs de la Royal Navy (3)
 Croiseur Léger de la France Libre (1)

 **1^{ère} Division d'infanterie US**
 (Bandeau Rouge)

Unités divisionnaires (8)
 16^{ème} Régiment d'Infanterie (14)
 18^{ème} Régiment d'Infanterie (14)
 26^{ème} Régiment d'Infanterie (14)

 **2^{ème} Division d'infanterie US**
 (Bandeau Blanc)

Unités divisionnaires (8)
 9^{ème} Régiment d'Infanterie (14)
 23^{ème} Régiment d'Infanterie (14)
 38^{ème} Régiment d'Infanterie (14)

 **4^{ème} Division d'infanterie US**
 (Bandeau Bleu)

Unités divisionnaires (8)
 8^{ème} Régiment d'Infanterie (14)
 12^{ème} Régiment d'Infanterie (14)
 22^{ème} Régiment d'Infanterie (14)

 **9^{ème} Division d'infanterie US**
 (Bandeau Vert)

Unités divisionnaires (8)
 39^{ème} Régiment d'Infanterie (14)
 47^{ème} Régiment d'Infanterie (14)
 60^{ème} Régiment d'Infanterie (14)

 **29^{ème} Division d'infanterie US**
 (Bandeaux Bleu et Gris)

Unités divisionnaires (8)
 115^{ème} Régiment d'Infanterie (14)
 116^{ème} Régiment d'Infanterie (14)
 175^{ème} Régiment d'Infanterie (14)

 **90^{ème} Division d'infanterie US**
 (Bandeau Marron)

Unités divisionnaires (8)
 357^{ème} Régiment d'Infanterie (14)
 358^{ème} Régiment d'Infanterie (14)
 359^{ème} Régiment d'Infanterie (14)



82^{ème} Division Aéroportée US
 (Filets Rouge, Blanc et Bleu)
 Unités divisionnaires (11)

La compagnie C/307^{ème} du Génie et le 376^{ème} bataillon d'artillerie étaient au repos en Angleterre après Anzio avec le 504^{ème} régiment d'infanterie de parachutistes.

505^{ème} Régiment d'infanterie Parachutistes (9)

507^{ème} Régiment d'infanterie Parachutistes (9)

508^{ème} Régiment d'infanterie Parachutistes (9)

325^{ème} Régiment d'infanterie de Planeurs (13)

avec le 2/401^{ème} comme 3^{ème} bataillon



101^{ème} Division Aéroportée US
 (Filets Noir et Jaune)

Unités divisionnaires (12)

501^{ère} Régiment d'infanterie Parachutistes (9)

502^{ème} Régiment d'infanterie Parachutistes (9)

506^{ème} Régiment d'infanterie Parachutistes (9)

327^{ème} Régiment d'infanterie de Planeurs (13)

avec le 1/401^{ème} comme 3^{ème} bataillon



2^{ème} Division Blindée US
 (Bandeau haut Jaune)

Unités divisionnaires (12)

66^{ème} Régiment de Chars (9)

Bataillons de chars légers et moyens réformés en bataillons de chars mixtes.

67^{ème} Régiment d'Inf. de Blindés (9)

Idem

41^{ème} Régiment d'Inf. de Blindés (9)



Groupe provisoire d'assaut des Rangers US
 (Bandeau bas Blanc)
 2^{ème} Bataillon de Ranger (6)
 5^{ème} Bataillon de Ranger (6)



102^{ème} Régiment de Cavalerie (Groupe)
 (Bandeau central Jaune) (10)

Unités américaines indépendantes:

4^{ème} Bataillon de Cavalerie (2)

Le reste de l'escadron (bataillon) est arrivé plus tard

70^{ème} Bataillon de Chars (4)

741^{ème} Bataillon de Chars (4)

743^{ème} Bataillon de Chars (4)

745^{ème} Bataillon de Chars (4)

746^{ème} Bataillon de Chars (4)

747^{ème} Bataillon de Chars (4)

612^{ème} Bataillon de Chars Anti-Chars (3)

635^{ème} Bataillon de Chars Anti-Chars (3)

702^{ème} Bataillon de Chars Anti-Chars (3)

801^{ème} Bataillon de Chars Anti-Chars (3)

803^{ème} Bataillon de Chars Anti-Chars (3)

899^{ème} Bataillon de Chars Anti-Chars (3)

Bataillons de mortier chimique indépendants (2)

Bataillons d'Artillerie Indépendants (17)

Le 987^{ème} Bataillon d'Artillerie a servi sous le commandement du Commonwealth



6^{ème} Division Aéropoetée UK
 (Marron sauf les Canadiens en Beige, ceux-ci ne sont pas indépendants)

Unités divisionnaires (6)

Régiment de Pilotes de Planeurs (7)

Les pilotes de planeurs sont organisés comme pour l'infanterie.

3^{ème} Brigade de Parachutistes (11)

5^{ème} Brigade de Parachutistes (11)

6^{ème} Brigade Aérienne (16)



3^{ème} Division d'Infanterie UK
 (Bandeau Blanc)

Unités divisionnaires (17)

8^{ème} Brigade d'Infanterie (15)

9^{ème} Brigade d'Infanterie (15)

185^{ème} Brigade d'Infanterie (15)



49^{ème} Division d'Infanterie UK
 (Bandeau Gris)

Unités divisionnaires (17)

70^{ème} Brigade d'Infanterie (15)

146^{ème} Brigade d'Infanterie (15)

147^{ème} Brigade d'Infanterie (15)



50^{ème} Division d'Infanterie UK
 (Bandeau Rouge)

Unités divisionnaires (17)

69^{ème} Brigade d'Infanterie (15)

151^{ème} Brigade d'Infanterie (15)

231^{ème} Brigade d'Infanterie (15)



51^{ème} Division d'Infanterie UK
 (Bandeau Pourpre)

Unités divisionnaires (17)

152^{ème} Brigade d'Infanterie (15)

153^{ème} Brigade d'Infanterie (15)

154^{ème} Brigade d'Infanterie (15)



56^{ème} Brigade d'Infanterie UK
 (Bandeau Vert) (15)

Unités divisionnaires (13)

22^{ème} Brigade Blindée (16)

131^{ème} Brigade d'Infanterie (15)



7^{ème} Division Blindée UK
 (Bandeau Orange)

Unités divisionnaires (13)

22^{ème} Brigade Blindée (16)

131^{ème} Brigade d'Infanterie (15)

Unités britanniques indépendantes:

4^{ème} Brigade Blindée (16)

8^{ème} Brigade Blindée (12)

27^{ème} Brigade Blindée (12)

79^{ème} Division Blindée

traité en tant qu'unité indépendante pour 2.6 coordination des divisions alliées.

1^{ère} Brigade d'Assaut (6)

seule la moitié de la brigade a pris part

30^{ème} Brigade Blindée (6)

1 "Lothians" et "Border Horse" sont arrivés plus tard. Les unités de Chars Crab ont passé des jours après le jour J à nettoyer la plage.

62^{ème} Brigade de Canons Anti-Chars (4)

73^{ème} Bataillon de Canons Anti-Chars (4)

Bataillon de reconnaissance

Inns of Court (1)

Le reste du bataillon est arrivé plus tard.

11^{ème} Bataillon de reconnaissance des Hussars (4)

officiellement partie de la 7^{ème} division blindée après la Normandie

Bataillons d'Artillerie Indépendants ("Régiments") (16)

1^{ère} Brigade Special Service UK (Commando) (Filet Blanc)

No. 3 Commando UK (6)

No. 4 Commando UK (6)

No. 6 Commando UK (6)

No. 10 Commando FF (2)

No. 45 Commando RM (6)

4^{ème} Brigade Special Service RM (Commando) (Filet Orange)

No. 41 Commando RM (6)

No. 46 Commando RM (6)

No. 47 Commando RM (6)

No. 48 Commando RM (6)

Régiment Blindé RMAS (5)

3^{ème} Division Canadienne d'Infanterie (Filet Vert)

Unités divisionnaires (17)

7^{ème} Brigade d'Infanterie (15)

8^{ème} Brigade d'Infanterie (15)

9^{ème} Brigade d'Infanterie (15)

Unités canadiennes indépendantes:

19^{ème} Bataillon d'Artillerie de Campagne (1)

2^{ème} Brigade Blindée Canadienne (12)



Notes du concepteur

En tant que joueur de longue date, l'une des questions que je me posais, était de savoir pourquoi les alliés, lors de l'opération Overlord, ont été arrêtés si tôt après avoir débarqués et pourquoi il leur a fallu si longtemps pour percer. Les jeux auxquels j'ai joué sur le sujet se sont principalement concentrés sur la très petite échelle (*TCS Omaha par exemple*) ou sur une plus grande échelle, du parachutage au débarquement. Mais cela me laissait toujours perplexe avec des interrogations fondamentales, telles que de savoir si les Alliés auraient effectivement davantage pu atteindre les objectifs du jour J ou si les Allemands auraient pu les rejeter à la mer.

Après avoir beaucoup joué à "*It Never Snows*", je me suis dit que le système SCS par son échelle pourrait constituer un excellent compromis pour les 10 premiers jours d'Overlord. Dean m'a donné le feu vert, et après que Hans Kishel eut dessiné sa première carte et que Carl Fung fit un premier jet de l'ordre de bataille et des pions, je savais qu'au final ce jeu deveindrait un de ceux auquel j'aurais plaisir à jouer. Il m'est apparu clairement que le système SCS gérât très bien les situations en Normandie, même si, comme toujours, il avait besoin d'ajustements spécifiques pour faire ressortir les événements historiques propres à cette bataille.

Mon principal défi de conception était de créer le minimum de suppléments de règles (car ce module fait partie du système SCS) pour en faire un jeu unique tout en permettant aux résultats historiques de se produire facilement. Voici un bref résumé de mes objectifs de conception et de la manière dont ils ont abouti aux règles de *Day of Days*.

Intégrité divisionnaire

Généralement, les jeux SCS ont une sorte de bonus d'intégrité divisionnaire, mais c'est surtout valable pour les jeux à l'échelle régimentaire. Cette approche n'était pas vraiment possible, car je ne voulais pas ajouter plus de modificateurs de combat que nécessaire. Au lieu de cela, j'ai choisi d'interdire l'empilement des unités de différentes divisions alliées. D'autre part d'ajouter quelques restrictions aux joueur(s) de l'armée allemande de forcer à garder ensemble leurs formations et de ne pas les diviser. De ce fait le jeu est beaucoup plus historique (et est à mon sens bien plus agréable) lorsque les divisions sont

maintenues ensemble, mais il faut créer un cadre complexe de règles pour forcer les joueurs à le faire. D'où une grande contrainte aux règles de base de SCS.

Rythme

Un challenge majeur consistait à maintenir un rythme opérationnel pour les deux côtés pour des paramètres approximativement historiques. Cela a abouti à une modification subtile mais extrêmement importante du modèle SCS: aucune exploitation dans un bocage. De nombreux jeux SCS sont conçus pour les steppes russes ou les déserts d'Afrique du Nord où la guerre mobile est la norme. Cependant, les deux camps de la campagne de Normandie se sont plaints amèrement du terrain difficile et de la façon dont il atténuaît le pouvoir offensif.

Ne pas permettre l'exploitation et mettre l'accent sur le rôle des blindés: très efficace pour soutenir les attaques d'infanterie, mais inéfficace en défense, et certainement pas du tout pour créer des percées majeures dans le bocage.

La notion «*Surround & Pound*» (encercler et écraser) ne fonctionnera pas aussi efficacement pour "*Day Of Days*". Le ralentissement des mouvements de troupes motorisées dans le bocage, renforce l'importance du fantassin pour cette campagne.

L'autre modification majeure pour affirmer le tempo opérationnel est le système d'activation.

Cela représente à peu près une variété de facteurs importants: La capacité d'approvisionnement des Alliés a été considérablement restreinte pendant la phase initiale de l'invasion, la supériorité aérienne des Alliés sur les Allemands, la confusion qui a régné et la nécessité de tenir compte du va-et-vient logique de la campagne historique.

Lorsque nous avons commencé à tester *Day of Days* en appliquant les règles standard "SCS", les Alliés ont simplement attaqué et bombardé partout sur la ligne de front et à chaque tour. Cela a entraîné des pertes allemandes beaucoup plus importantes que celles enregistrées historiquement, même avec une table de résultats de combat défavorable à l'attaquant. Historiquement, les Alliés n'avaient ni les moyens ni l'énergie de commandement pour attaquer partout et de façon constante. En outre, les Allemands ont toujours tenté plusieurs contre-attaques qui ont été retardées ou annulées en raison d'une incohérence des ordres et d'un manque de coordination. Sans oublier les chas-

sieurs-bombardiers alliés toujours présents qui ont pilonné derrière les lignes les renforts allemands. Le système d'activation des commandements est simple, mais il contrôle le rythme (y compris pour les tirs de barrages), ce qui accélère le jeu et oblige les Alliés à établir des priorités, tout comme les commandants eux-mêmes devaient le faire.

Tirs de Barrage

Le système des tirs de barrage est basé sur les règles de Dean dans *INS*, mais avec quelques modificateurs basés sur l'écriture de Bob Leonhard. Bob m'a inculqué les trois postures militaires possibles (bouger, frapper, protéger) ainsi que la ramifications essentielle entre concentration et dispersion. Les modificateurs "*Kill Roll*" aident à mettre en évidence les avantages protecteurs du terrain et de la dispersion. La possibilité d'infliger un résultat DG (modifié par le terrain) reste la même, mais les chances d'infliger une perte de pas sont réduites pour une seule unité dans un hex, ainsi que sur un terrain protecteur (protection haute offerte par les villes ou villages, ou protection efficace contre l'observation dans le bocage épais). Ceci, ajouté à la restriction sur les barrages et les frappes aériennes par hex, signifie que les Alliés ne seront pas en mesure de désorganiser les hexs clés et d'éliminer toutes les unités s'y trouvant, du moins pas sans une grande chance.

Invasion

Les règles d'invasion et WN (aussi minimes soient-elles) représentent approximativement les pertes et les progrès historiques des quatre premiers tours (6 juin) tout en restant fidèles à l'esprit SCS. Ils ont été calibrés sur d'innombrables essais de situations de jeu. Naturellement, vos résultats varieront. Dans certaines parties, les Alliés se débrouilleront très bien. Dans d'autres, les forces à Omaha Beach peuvent être suspendues pendant un jour supplémentaire. C'est la vie! Tous types d'événements se produisent aux fils des parties dont certaines variables dans l'invasion initiale. Celles-ci donneront aux joueurs de nouvelles situations à gérer. Si vous souhaitez supprimer cette variabilité, commencez simplement par les scénarios D + 1 présentés par Carl Fung, notre "rock star" de la recherche.

Largages aéroportés

Au début du processus de conception, nous avions des règles de dispersion plus détaillées pour les débarquements sur les plages américaines, avec une di-

The Gamers, Inc.

rection et une distance variables de la dérive, etc... C'était plus compliqué et à cette échelle, le jeu ne s'améliorait pas. Les unités divisionnaires se mélaient sans distinction d'appartenance à un bataillon ou à un régiment dans *Day of Days* (il s'agit de SCS), de sorte que le système de dispersion plus détaillé du débarquement sur les plages a été abandonné au profit du système actuel, plus rapide. La règle en matière de dispersion des troupes aéroportées américaines découle de ces essais. Dans les premières versions, il y avait beaucoup trop d'Américains au sol lors du premier tour, même s'ils s'étaisaient sur de grandes distances. En fin de compte, j'ai décidé de vérifier historiquement à quelles heures et date les troupes dispersées rejoignaient leurs formations parentes. Après l'acquisition de l'ensemble des données j'ai fait une moyenne. Comme par magie, les situations du premier jour se sont exécutées beaucoup plus historiquement. Les Allemands peuvent en réalité contre-attaquer à Merderet si le parachutage américaine ne se passe pas bien, et maintenir les ponts pendant plusieurs jours, ce qui n'était jamais arrivé lors du test de jeu initial. Le joueur américain est peut-être en train de se ronger les ongles ! Si les Allemands peuvent renforcer leurs positions sur la Merderet, les Américains pourraient ne pas être en mesure de se dégager pour couper le Cotentin, ce qui représente un revers majeur pour la victoire.

L'approvisionnement

Les règles d'approvisionnement ne sont pas aussi généreuses que dans d'autres jeux SCS. Elles sont conçues pour canaliser les avancées alliées vers des objectifs clés, ainsi que pour représenter les problèmes logistiques posés par les rivières et les nombreux ponts détruits. La première version de *Day of Days* comportait des règles concernant les ponts, mais elles étaient fastidieuses et ont été rapidement rejetées (même si, dans la réalité, les ingénieurs de combat, ont un rôle important). Les règles d'approvisionnement et d'activation de commandement effectuaient ce travail indirectement. Les joueurs remarqueront que le V Corps a initialement moins de points de commandement que le VII Corps le 8 juin, principalement pour représenter sa difficulté à débarquer sur Omaha Beach, et à manœuvrer à travers les rivières pendant leur attaque.

Séquence de jeu

Une autre caractéristique des procédures de *Day of Days* est la séquence

de jeu non symétrique. Ce n'est bien sûr pas nouveau: de nombreux jeux SCS utilisent la séquence de jeu pour montrer les forces et les faiblesses des forces combattantes. Pour les Alliés avoir la phase de tirs de barrage après celle de mouvement leur permet de montrer leurs armes de soutien lorsqu'ils exécutent des tirs préparatoires avant des attaques, tout en permettant aux Allemands d'utiliser leurs tirs de barrages défensifs. Les Allemands n'activent pas leur phase de tirs de barrages avant leur phase d'attaques, montrant leur tactique commune consistant à renoncer aux tirs préparatoires pour tirer parti de l'élément de surprise.

Conseils sur le gameplay

Afin d'améliorer votre plaisir du jeu, je ne donnerai pas ici de conseils sur le jeu, si ce n'est pour noter que pendant le test de jeu, de nombreuses nuances créées par les règles spécifiques au jeu sont devenues évidentes. Je soulignerai toutefois deux points à garder à l'esprit: les réserves et les lignes d'approvisionnement. Le ou les joueurs allemands voudront des réserves pour boucher les trous brusques mais aussi pour couvrir les zones avec des ZOC, lorsque les troupes de première ligne reçoivent un DG (Désorganisé), ce qui rend plus difficile leur retrait (avec un nombre de points de mouvement limité) car elles ne les récupèrent pas avant le mouvement allié. Ainsi, une défense en profondeur avec des réserves est cruciale. Bien sûr, pendant la majeure partie du jeu, il n'y a pas assez d'unités allemandes pour faire une solide ligne de défense. Donc, cela nécessitera un jeu très prudent. Le terrain est crucial aussi. Pour réduire l'avancée Alliés profitez du bocage et des ponts en particulier, ce qui forcera à orienter les attaques du joueur allié pour le ralentir. Le réseau d'approvisionnement est également crucial, car les Alliés ne peuvent pas avancer sans un réseau routier adéquat.

Cela crée certains points de contrainte critiques sur la carte, alignés presque magiquement sur les objectifs clés définis par les Alliés dans leur planification d'invasion. Tous les hexs ne sont PAS égaux dans ce jeu, et simplement attaquer en masse contre la ligne ennemie ne sera pas aussi efficace que de choisir des points stratégiques qui respectent l'importance des lignes de ravitaillement.

Conditions de victoire

Day of Days ne se concentre pas sur le jour de l'invasion initiale ni sur l'exploitation plusieurs semaines plus tard. Au lieu de cela, il mesure les progrès

des Alliés par rapport aux réalisations historiques réelles des 10 premiers jours de l'invasion, période au cours de laquelle les Alliés auraient peut-être pu éviter ce qui est devenu une brutale campagne d'usure. Chaque carte est calibrée de telle sorte que 5 PV équivalent à la progression réelle des Alliés et sont considérés comme un match nul. Les Alliés devront monter d'un cran leur attaques pour remporter la victoire, et les Allemands de leur côté devront ralentir l'avancée des Alliés pour l'acquérir. La plupart des cartes ont environ 10 PV possibles, sans compter Caen et St. Lô qui sont bien sûr des PV "mines d'or".

Dès le début, nous avions envisagé d'associer la victoire aux objectifs réels des Alliés pour le 6 juin. Elles sont indiquées ci-dessous pour le plaisir. Mais cela était impraticable, car chaque carte avait son propre niveau de victoire et sur la carte D (Caen), les Alliés n'avaient atteint aucun de leurs objectifs. Même si les conditions de victoire ne semblent pas aussi enthousiasmantes qu'une percée totale, elles incitent les Alliés à continuer d'avancer, et donnent aux joueurs allemands des raisons d'arrêter les Alliés et si possible de contre-attaquer, tout comme ils l'ont fait dans la bataille historique.

Objectifs de victoire D + 1

Carte A:

Fontenay-sur-Mer (A61.20),
Pont-l'Abbé (A40.31),
Ste-Mère-Église (A41.23),
St-Côme-du-Mont (A33.16),
Pont sur l'A30. 10 [5]

Carte B:

Grandcamp-les-Bains (B61.26),
Isigny-sur-Mer (B48.32),
Monfréville (B47.25),
Trévières (B41.12),
Étréham (B49.01) [5]

Carte C:

Port-en-Bessin (C53.31),
Tous les hexs de Bayeux,
Tour-en-Bessin (C44.33),
St-Léger (C34.14),
Bretteville l'Orgueilleuse (C29.06) [5]

Carte D:

Tous les hexs de Carpiquet,
Aérodrome de Carpiquet,
Caen (seuls les hexagones de villes situés à l'ouest de l'Orne),
Troarn (D23.05),
Cabourg (D43.01) [5]

Suite à tout ce que j'ai écrit à propos de ces objectifs de victoire, et bien je vous dis : bonne chance avec ça!

Après avoir joué à ce jeu pendant d'innombrables heures, j'en ressors avec deux conclusions clés. Premièrement, je comprends beaucoup mieux pourquoi la bataille s'est déroulée de cette manière historiquement. En tant qu'Américain, je me suis rendu coupable de trop me focaliser sur la difficulté du débarquement des troupes américaines à Omaha Beach et de les envoyer à St. Lô. Cependant, en jouant au scénario de la campagne, je me suis rendu compte de manière plus viscérale que le Commonwealth était la plus importante victime de cette bataille. Pour preuve, comment le Commonwealth aurait-il pu prendre Caen avec en face de lui la 21^{ème} Panzer, la 12^{ème} SS et la Panzer Lehr ? Il n'y a tout simplement aucune comparaison. Je me souviens aussi d'avoir lu à propos de Villers-Bocage que les Britanniques avaient eu de nombreuses pertes pour essayer de conquérir cette ville. "...*Cette bataille fut importante non pas par le nombre des troupes engagées, mais par le fait qu'elle mit fin à la possibilité de prendre la ville de Caen dans les premiers jours de la bataille de Normandie. Caen était un objectif qui devait être pris dès le jour J (6 juin) par la 2^{ème} Armée Britannique. La prise de Caen et des ponts sur l'Orne par les troupes britanniques aurait donné aux alliés une position plus solide sur le flanc est du front de Normandie...* (Source Wikipédia)". Jouer simplement le scénario Villers-Bocage a vraiment ouvert mes yeux de naïf ! Cette situation particulière peut facilement se produire différemment le jour même (comme la prise de Villers-Bocage) si les Allemands sont inattentifs au mouvement sur le réseau routier. La deuxième chose à retenir est que le système SCS est idéal pour gérer une variété de situations. Avec quelques ajustements au tableau des effets de terrain et à la séquence de jeu, il convient parfaitement aux évènements en Normandie. Félicitations à Dean Essig, grand designer de la série. Mes remerciements spéciaux une fois encore à Carl Fung qui a réalisé le "OOB" et la gestion du placement initial des unités (un travail énorme) ainsi que les pions de test, Jim Pyle, qui a créé et mis à jour le module "Vassal" et a été le testeur principal (mon ennemi du wargame, bien des années maintenant!), et Hans Kishel pour avoir préparé la carte initiale et aidé au lancement du projet. Sans ces bénévoles exceptionnels, *Day of Days* n'aurait pas eu lieu.

RÈGLES SPÉCIALES POUR LES SÉQUENCES DE TOUR

Tour 1

- Toutes Formations avec une bande de couleur d'identification sont activées (1.14b)
- Bombardements préliminaires (2.3a)
- Largages des unités aéroportées. Jet de dé pour déterminer la dispersion des parachutistes US (2.1b)
- Vagues 1-2 de débarquement (2.3c)
- Pas de test météorologique et aériens (1.11, 1.12)
- Pas de tirs de barrage naval (2.4)
- Les unités débarquantes se déplacent d'un hexagone seulement (2.3c)
- Tests des pertes des unités de chars amphibies à Omaha Beach (2.3d)
- Les unités de parachutistes ne peuvent pas bouger, attaquer ou subir des tirs de barrage (2.1c, 2.3c)

Tour 2

- Toutes Formations avec une bande de couleur d'identification sont activées (1.14b)
- Séquence 1-2 de jeu (2.3c)
- Pas de test météorologique et aérien (1.11, 1.12)
- Unités navales: seules les "DD" et les "DE" peuvent effectuer un tir de barrage (2.3c)
- Les unités aéroportées se déplacent d'un hexagone seulement (2.3c)
- Test de Pertes des unités d'artillerie à code jaunes à Omaha (2.3d)
- Test pour la garnison allemande de la Pointe-du-Hoc (2.3f)
- Les unités de parachutistes ne peuvent pas bouger, attaquer ou subir des tirs de barrage (2.1c, 2.3c)

Tour 3

- Toutes Formations avec une bande de couleur d'identification sont activées (1.14b)
- Pas de test météorologique et aérien (1.11, 1.12)
- Mouvement des unités aéroportées vers et sur w/i 5 de DZ (2.1d)
- Pas de phase "*Road March*" pour les Allemands sur la carte A (1.13d)

Tour 4

- Toutes Formations avec une bande de couleur d'identification sont activées (1.14b)
- Début de test météorologique et aérien (1.11, 1.12)
- Commencez la coordination des formations alliées (2.6)
- Mouvement des unités aéroportées vers et sur w/i 5 de DZ (2.1d)
- Les unités aéroportées américaines dispersées sont placées en renfort (2.1b)

Tour 5

- Commencer à assigner les points de commandement (CP) (1.14)
- Les Américains récupèrent les retardataires (2.1f)
- Limitation des mouvements aériens levée (2.1d)

Tour 7

- Les États-Unis récupèrent les retardataires (2.1f)
- Connexion de plage (2.9)

Tour 17

- Commencez à soustraire 3 du résultat météo (1.12)

Phase de test de la Météo

À partir du tour 4 et les suivants, lancez un jet de 1D6 pour la météo.



Jet	Résultats	effets
1 ou moins	Légèrement nuageux	3D6 pour connaître le nombre de frappes aériennes
2-4	Nuageux	2D6 pour connaître le nombre de frappes aériennes
5-6	Très nuageux	1D6 pour connaître le nombre de frappes aériennes <i>Pas de repérage aérien pour les tirs de la Marine.</i>

DRM: Aux tours 17 à 22, appliquez un modificateur de -3 au résultat du jet de dé.

The Gamers, Inc.

Table des résultats de combat (CRT)

	1:3	1:2	1:1	2:1	3:1	4:1	5:1+	
2	A2r2	A2r2	A2r2	A1r1	A1r1	A1	A1 2	
3	A2r2	A2r2	A1r1	A1r1	A1	A1	A1D1	3
4	A2r2	A1r1	A1r1	A1	A1	A1D1	A1D1	4
5	A1r1	A1r1	A1	A1	A1D1	A1D1	D1r1	5
6	A1r1	A1	A1	A1	A1D1	D1r1	D1r1	6
7	A1	A1	A1	A1D1	D1r1	D1r1	D1r2	7
8	A1	A1	A1D1	A1D1	D1r1	D1r2	D1r2	8
9	A1	A1D1	A1D1	D1r1	D1r2	D1r2	D1r3	9
10	A1	A1D1	D1r1	D1r2	D1r2	D1r3	D2r3	10
11	A1D1	A1D1r1	D1r1	D1r2	D1r3	D2r3	D2r3	11
12	A1D1	D1r1	D1r2	D1r3	D2r3	D2r3	D2r4	12

A# = Attaquant perd # pas

D# = Défenseur perd # pas

r# = Retraite des unités de # hexs

Tableau des Effets de Terrain (TEC)

Type de terrain	Coût en MP	Combat	Barrage	Assaut	Largage aérien
Clair	1	NE	- 1	Oui	0
Plage	2	NE	-1	Oui	0
Bocage léger	1	2(e)	décalage à gauche 1	-	Non
Bocage dense	2	5(e)	décalage à gauche 2	+1 -1 Kill Roll	Non
Forêt		2	décalage à gauche 1	-1(a) +1(b)	Non
Marais	2	5	décalage à gauche 1	-	Non
Inondé	+3	P	A x1 / 2 (c)	-	Non
Colline		+1	ot	-	Non ot
Escarpé	+3	P	A x1 / 2	-	Non ot
Falaise	-		-	ot	ot
Route	1/2		ot	-	ot ot
Route secondaire	1/2		ot	-	ot ot
Voies ferrées	1		ot	-	ot ot
Sentier	1		ot	-	ot ot
Village		ot	décalage à gauche 1	+1 -1 Kill Roll	Non 2
Ville		1	décalage à gauche 2	+2 -2 Kill Roll	Non 3
Rivière	+2	P	A x1 / 2	-	Non ot
Rivière principale		P	A x1 / 2 (d)	-	Non ot
Mer		P		-	Non ot(f)
Zone d'entrée		ot	ot	-	ot ot

(a) Barrages d'artillerie seulement

(b) Frappes aériennes uniquement

(c) Les attaquants sur un terrain "marais" ont une puissance d'attaque de 1/2.

(d) Seulement sur les ponts

(e) Les unités à vélo paient le coût le plus bas en MP.

(f) Unité éliminée si elle est forcée d'atterrir ici.

Pour le coût en PM, le second élément concerne les unités avec un MA = 8+.

NE = pas d'effet - A = Attaquant - ot = utiliser l'autre terrain de l'hex ou son côté - P = Interdit

Jet de dé pour le Tir de barrage

Lancez un dé pour chaque tir de barrage contre chaque hex cible et modifiez-le comme indiqué ci-dessous. Si le résultat modifié est inférieur ou égal à l'indice de tir de l'unité qui execute le tir, toutes les unités de l'hex cible sont désorganisées (DG) et l'attaquant effectue un "Kill Roll".

Un résultat non modifié de 1 est toujours un résultat DG.

Un résultat non modifié de 6 est toujours un échec.

Modificateurs pour le résultat du jet de dé (Barrage)

Voir TEC	#
Chaque pile d'unités surempilées =	-1

"Kill Roll" (résultat # ou plus)

Type d'unité exécutant le tir

Unité à code jaune	4
88mm allemand / Fortification	5
Autres	6

Modificateurs pour le résultat du jet de dé "Kill Roll":

Voir TEC	#
Chaque pile d'unités surempilées =	+1
Une seule unité dans un hex =	-1 (ne pas appliquer s'il existe une unité «na» est dans l'hex).

Pour chaque "Kill Roll" réussi, le défenseur doit retourner une unité à deux pas de son choix sur son côté réduit. S'il ne reste que des unités à un pas, le joueur propriétaire détruit une de ces unités à la place.

Les fortifications doivent d'abord prendre le résultat du "Kill Roll". Cela s'applique même s'il ne reste qu'un pas et qu'il y a d'autres unités à deux pas dans l'hex.

88mm & Strongpoint Barrages

A) Leur "Kill Roll" réussit 5 à 6 au lieu de 6.

B) Le joueur allemand peut choisir l'unité cible pour perdre le pas.

Tableau de points de commande (CP)

Commandement					
Dates	V Corps	VII Corps	Les 2 Corps reliés (1.14d)	CW	Allemands
7 juin	1	1	4	3	8
8 juin	1	2	5	3	8
9 juin	2	2	6	3	8
10 juin	2	2	6	4	8
11 juin	2	2	6	4	12
12 juin	2	2	6	5	12
13 juin	3	3	6	5	12
14 juin	3	3	6	6	16
15 juin	3	3	6	6	16

sont les points de commandement disponibles pour le tour en question (1.14).

Pénalités de largage aérien DRMs:

Atterrissage sur unité:

Perte de pas automatique, doit battre en retraite

Atterrissage sur une EZOC :

-2