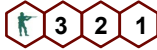


INFANTERIE



Déplacement :
0-1 et combat **ou** 0-2

Combat :

Prise de terrain possible lors d'un combat rapproché

UNITÉS SPÉCIALES



Déplacement :
0-2 et combat

Combat :

Prise de terrain possible lors d'un combat rapproché



RÉSISTANCE FRANÇAISE



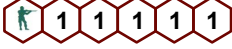
Déplacement :
0-1 et combat **ou** 0-2

Combat :

Prise de terrain possible lors d'un combat rapproché. Peut combattre en entrant dans n'importe quel type de terrain mais en y respectant les restrictions de mouvement. Bat en retraite jusqu'à 3 hex par drapeau.



TIREUR D'ÉLITE



Ne rapporte pas de médailles.

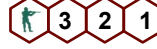
Déplacement :
0-2 et combat

Combat :

Combat sur n'importe quel terrain, en respectant les restrictions de mouvement. Ne peut tirer sur les blindés. Touché uniquement sur grenade (sauf tireur d'élite et avions). Touche sur unité, grenade & étoile. Ne peut tirer au contact de blindés. Il peut battre en retraite jusqu'à 3 hex par drapeau. Ignore les défenses de terrain de sa cible.



TROUPE DU GÉNIE



Déplacement :
0-1 et combat **ou** 0-2

Combat :

Ignore les protections de terrain de la cible en combat rapproché. Dans les barbelés, malus de 1 dé en attaque et peut les enlever. Dans un champs de mines, **doivent** déminer au lieu de combattre. Si une troupe du génie ne peut combattre en entrant dans un champs de mines, celles-ci se déclenchent.



CAVALERIE



Déplacement :
0-3 et combat

Combat :

Prise de terrain possible lors d'un combat rapproché et peut combattre à nouveau comme pour une *Percée de blindés*.



TROUPES À SKIS FINLANDAISES



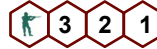
Déplacement :
0-3 et combat

Combat :

Prise de terrain possible lors d'un combat rapproché. Peut combattre en entrant dans n'importe quel type de terrain mais en y respectant les restrictions de mouvement. bat en retraite jusqu'à 3 hex par drapeau.



BRANDENBURGERS



Déplacement:
0-2 et combat.

Combat :

Si un ordre de combat est donné, retirez l'unité ennemie et les brandenbourgiers deviennent une unité spéciale. Lancez un dé si l'unité est touchée, en cas de symbole infanterie, l'unité ennemie est retirée et le résultat initial est appliqué. Sinon, le résultat initial est ignoré et pas de perte subie.



COMBATTANTS DE JUNGLE



Déplacement:
0-1 et combat **ou** 0-2.

Combat :

Ignorent les restrictions de mouvement et de combat dues à la jungle. *Prise de terrain* possible.



VOITURES DE COMMANDEMENT



Déplacement :
0-3 sans combattre

Lorsque l'unité est touchée, relancez les dits-dés. En cas de grenade, on retire la figurine. On ignore les autres résultats.

Si une carte section est jouée dans sa section, activez une unité supplémentaire.

Si activée par *Reconnaissance 1*, vous pouvez prendre une carte de la défausse au lieu de piocher.



CAMIONS DE TRANSPORT



Déplacement :
0-2 **ou** 0-4 sur route. Considérés comme de l'infanterie.

Ne peut combattre.

Renforcement :

Peut renforcer l'unité adjacente qui a subi des pertes. Retirez autant de véhicules que vous ajoutez de figurines sans en dépasser le nombre initial. L'unité renforcée et le camion de transport ne peuvent combattre ce tour-ci.



VOITURES TOUT-TERRAIN



Déplacement:
0-4 et combat. Considérés comme de l'infanterie

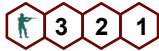
Combat :

Lorsque l'unité est touchée, relancez les dits-dés. En cas de grenade, on retire la figurine. On ignore les autres résultats. *Prise de terrain* possible mais pas de *Percée de blindés*. Doivent stopper sur Voie ferrée.

Renfort, Hôpital et Oasis interdit.



ARME ANTICHAR



Déplacement:
0-2 **ou** combat.

Combat :

Tire comme l'infanterie. Le symbole étoile inflige une perte si obtenu contre une unité de blindés. *Prise de terrain* impossible.



MITRAILLEUSE



Déplacement :
0-2 **ou** combat.

Combat :

Le symbole étoile inflige une perte si obtenu contre une unité d'infanterie. *Prise de terrain* impossible.



MORTIER



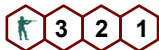
Déplacement:
0-2 **ou** combat.

Combat :

Ignore la ligne de mire et les protections de terrain de la cible mais tire comme l'infanterie. *Prise de terrain* impossible.



ARME ANTICHAR (1942>)



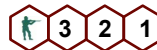
Déplacement:
0-1 et combat **ou** 0-2.

Combat :

Le symbole étoile inflige une perte si obtenu contre une unité de blindés ou des véhicules si aucun mouvement. *Prise de terrain* impossible.



MITRAILLEUSE (1942>)



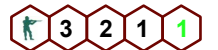
Déplacement :
0-1 et combat **ou** 0-2.

Combat :

Si l'unité équipée ne s'est pas déplacée, le symbole étoile inflige une perte si obtenu contre une unité d'infanterie. *Prise de terrain* impossible.



MORTIER (1942>)



Déplacement:
0-1 et combat **ou** 0-2.

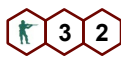
Combat :

Lorsque l'unité ne se déplace pas, sa portée augmente d'un hex (1dé) et il ignore la ligne de mire et les protections de terrain de la cible. *Prise de terrain* impossible.



MEMOIR '44

DRAGONS POLONAIS



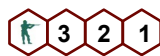
Déplacement :
0-3 et combat.

Combat :
Prise de terrain possible lors d'un combat rapproché et peut combattre à nouveau comme pour une Percée de blindés.

Peuvent ignorer un drapeau et battre en retraite jusqu'à 2 Hex par drapeau.



INFANTRIE FRANÇAISE



Déplacement :
0-1 et combat ou 0-2

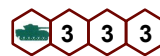
Combat : *Furia Francese (une fois par tour)*

Toute unité d'infanterie standard qui élimine une unité ennemie ou la force en batre en retraite peut soit : Réaliser une Prise de terrain ou rester sur place et attaquer en combat rapproché une autre unité. Lancez 1 dé pour cette attaque en ignorant les protections de terrains de la cible. Prise de terrain éventuelle.



AIDE DE JEU

BLINDÉS



Déplacement :
0-3 et combat

Combat :
Percée de blindés possible lors d'un combat rapproché et Prise de terrain possible.

BLINDÉS D'ÉLITE



BLINDÉS LANCE-FLAMMES

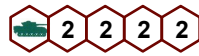


Déplacement :
0-3 et combat

Combat :
Percée de blindés possible lors d'un combat rapproché et Prise de terrain possible. Malus dû au terrain attaqué limité à 1dé en combat rapproché.



CHASSEURS DE CHARS



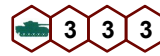
Déplacement : 0-2 et combat.

Combat : Le symbole étoile inflige une perte si obtenu contre une unité de blindés ou des véhicules. Requiert la ligne de mire mais ignore les protections de terrain de sa cible et d'eux même s'ils ne se déplacent pas. Excepté l'infanterie, toutes unités leur infligent une perte sur un symbole étoile. bat en retraite jusqu'à 2 hex par drapeau *Prise de terrain possible. Pas de Percée de blindés.*

ALLEMANDS - RUSSES :



FUNNIES DE HOBART



Déplacement et combat :
Idem *Blindés*

Placement :
Équiper un char par un accessoire choisi en début de partie et qui ne peut être remplacé en cours de partie. Ce char est toujours le dernier en jeu.

Accessoires :

Pont : Peut être placé sur une rivière au lieu de combattre.

Bobine : Ignorez les restrictions de terrains des plages, marais et barbelés.

Fascines : Ignorez les restrictions de terrain des gués et tranchées

Soc Démineur : L'unité entrant dans une champs de mines doit stopper mais peut déminer sans dommages et combattre.

Mortier pétard : Ajoutez un dé supplémentaire lors d'un combat rapproché contre un bunker. Le bunker est retiré si un symbole étoile est obtenu.

TIGRES



Déplacement :
0-3 et combat

Combat :
Si le tigre est touché, on relance les dits-dés. Si une grenade est obtenue, le tigre est détruit. On ignore les autres résultats. Sur une rivière gelée, le tigre coule sur une étoile au premier jet de dés. Inutile de relancer. *Percée de blindés possible lors d'un combat rapproché réussi et Prise de terrain possible.*

HALF-TRACKS

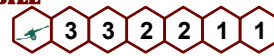


Déplacement :
0-2 et combat. Considérés comme Blindés.

Combat :
Peut renforcer l'unité adjacente qui a subi des pertes. L'unité renforcée et le Half-track ne peuvent combattre ce tour-ci. *Prise de terrain possible mais pas de Percée de blindés. Renfort, Hôpital et Oasis interdit.*



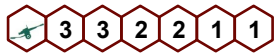
ARTILLERIE MOBILE



Déplacement :
0-1 et combat ou 0-2.

Combat :
Ignore la ligne de mire et les protections de terrain de la cible.

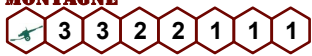
ARTILLERIE



Déplacement :
0-1 ou combat. Placé dans un bunker, ne peut se déplacer.

Combat :
Ignore la ligne de mire et les protections de terrain de la cible.

ARTILLERIE EN MONTAGNE

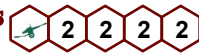


Déplacement :
0-1 ou combat. Placé dans un bunker, ne peut se déplacer.

Combat : 3 marqueurs.
Placez un marqueur sur une cible touchée. Jusqu'à destruction ou mouvement, une cible marquée subira un dé supplémentaire lors de tirs. Les marqueurs ne sont pas cumulables et sont retirés en cas de mouvement de l'artillerie lourde.



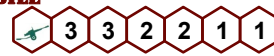
CANONS ANTICHARS LOURDS (FLAK 88MM)



Déplacement :
0-1 ou combat. Considérés comme de l'artillerie.

Combat :
Le symbole étoile inflige une perte si obtenu contre une unité de blindés ou des véhicules. Requiert la ligne de mire mais ignore les protections de terrain de sa cible.

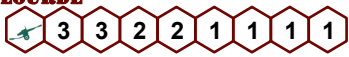
ARTILLERIE MOBILE



Déplacement :
0-1 et combat ou 0-2.

Combat :
Ignore la ligne de mire et les protections de terrain de la cible.

ARTILLERIE LOURDE

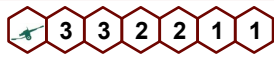


Déplacement :
0-1 ou combat. Placé dans un bunker, ne peut se déplacer.

Combat : 3 marqueurs.
Placez un marqueur sur une cible touchée. Jusqu'à destruction ou mouvement, une cible marquée subira un dé supplémentaire lors de tirs. Les marqueurs ne sont pas cumulables et sont retirés en cas de mouvement de l'artillerie lourde.



NEBELWERFER



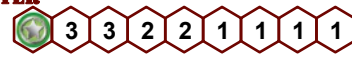
Déplacement :
0-1 ou combat. Ignore la ligne de mire et les protections de terrain de la cible.

Ne bénéficie pas des protections de terrain lorsqu'elle est prise pour cible. Avant de tirer, son contrôleur annonce le type d'Obus. **Obus incendiaire :** Cible ne peut ignorer un drapeau **Ou Obus fumigènes :** Pas de dégâts directs mais écran de fumée sur bloc de 3 hex adjacents et à portée de l'unité de Nebelwerfer.

Les répercussions sont les suivantes :
Déplacement : L'unité entrant sur un hex de fumée doit stopper et ne peut plus bouger ce tour-là.
Combat : L'unité combattant vers/depuis un hex de fumée combat à -1 dé.
Ligne de mire : bloquée si celle-ci traverse les hex de fumée. Et ce même pour l'artillerie. L'unité présente dans ces hex sont visibles et peuvent voir.



DESTROYER



Déplacement :
0-2 en mer et combat. Peut ignorer un drapeau. Ne peut être adjacent à la plage. En cas de retraite impossible, subit une perte.

Combat : 3 marqueurs.
Touché uniquement sur grenade, coulé à 3e coup au but. Ignore la ligne de mire et les protections de terrain de la cible. Placez un marqueur sur une cible touchée. Une cible marquée subira un dé supplémentaire lors de tirs jusqu'à mouvement ou destruction. Les marqueurs ne sont pas cumulables. Lorsque l'unité marquée se déplace/détruite ou que le destroyer se déplace, le marqueur est Retiré. Impossible d'utiliser la carte *Médecins & Mécaniciens*.

UNITÉS INCOMPLÈTES



Une unité incomplète ne peut jamais regagner plus de figurines qu'au départ du scénario.



Déplacement :
Idem que les unités normales.



Combat :
Idem que les unités normales. Ne rapporte pas de médailles si éliminées ou si elles quittent le champ de bataille.





BARGES (LC)



Déplacement :
Placées en bordure de plateau avec une unité à bord 1-2 et jamais sur des obstacles antichars. Sont enlevées après débarquement ou dès que l'unité à bord est éliminée.

Combat :
L'unité sur la barge peut battre en retraite, même en mer mais ne peut se déplacer ou attaquer qu'après le débarquement. L'unité à bord est attaquée normalement. Ne rapporte pas de médailles supplémentaires



PORTE-AVIONS



Déplacement :
0-2 en mer. Ne peut être adjacent à la plage. Lorsqu'on applique les règles aériennes, des avions peuvent y atterrir/en décoller. Impossible de déplacer à la fois l'avion et le porte-avions dans le même tour.



Combat :
Touché uniquement sur grenade, coulé au 3° coup au but. Peut ignorer un drapeau. En cas de retraite impossible, subit une perte. Impossible d'utiliser la carte *Médecins & Mécaniciens*.

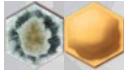


COLLINES



Déplacement :
Aucune restriction.

Combat :
Aucune restriction. Malus uniquement pour les unités combattant depuis le bas.



Même groupe de collines



VILLES

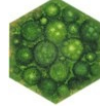


Déplacement :
Les unités entrant en ville doivent stopper et ne peuvent plus bouger ce tour-ci.

Combat :
Interdit aux unités entrantes.

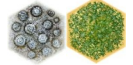


FORÊT - PALMERAIE



Déplacement :
Les unités entrant en forêt doivent stopper et ne peuvent plus bouger ce tour-ci.

Combat :
Interdit aux unités entrantes.



BOCAGE NORMAND



Déplacement :
Entrer ou prise de terrain possible seulement depuis un hex adjacent. En y entrant, une unité doit stopper et ne peut ni bouger, ni combattre ce tour-ci.

Combat :
En sortant, l'unité doit stopper sur un hex adjacent. La *Prise de terrain* reste possible.



COLLINES ESCARPÉES



Déplacement :
Y monter coûte 2 hex de mouvement. S'y déplacer/en descendre coûte 1 hex.

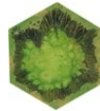
Combat :
Malus uniquement pour les unités combattant depuis le bas.



Même groupe de collines



FALAISES/ESCARPEMENTS



Déplacement :
Depuis ou vers la plage : 2 hex de mouvement pour l'infanterie uniquement. Sinon traité comme une colline.

Combat :
Malus uniquement pour les unités combattant depuis le bas. Retraite possible. *Prise de terrain* impossible depuis la plage.



Même groupe de collines



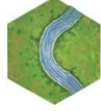
MER



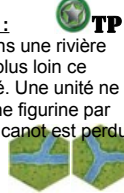
Déplacement :
0-1 et sans combattre. Retraite interdite. Excepté si l'unité est située dans une barge.



RIVIÈRES



Déplacement :
Infranchissable, sauf sur les ponts. 0-1 si canots. **Canots démontables & Bateaux :** Une unité en canot peut entrer dans une rivière mais doit stopper et ne peut aller plus loin ce tour-là. Une unité y combat à -1 dé. Une unité ne bat pas en retraite et perd donc une figurine par drapeau. Après débarquement, le canot est perdu. (pas de médaille supplémentaire)



PONTS – PONT DÉTRUIT



Déplacement – Combat :
Aucune restriction sauf si le pont est détruit. **Faire sauter un pont :** **Option 1** - Défaussez une carte Section correspondant à celle du pont. Le pont est retiré, la carte n'est pas remplacée. **Option 2** - Jouez une carte Section correspondant à celle du pont. Lancez 2 dés une étoile détruit le pont, retirez-le. Piochez normalement une nouvelle carte, quel que soit le résultat



BUNKERS



Déplacement :
Infanterie uniquement. L'artillerie ne peut battre en retraite et subit donc une perte.

Combat :
L'infanterie peut y entrer et combattre Angle de tir : 360° Protège uniquement le possesseur initial qui peut aussi ignorer un drapeau.



PLAGES



Déplacement :
Mouvement limité à 2 cases. **Combat :**
Prise de terrain et *Percée de blindés* possible lors d'un combat rapproché.



DIGUE



Déplacement :
Aucune restriction. Si l'occupant les quitte, n'enlevez pas les sacs de sable **Combat :**
Permet d'ignorer un drapeau.



OBSTACLES ANTICHAR



Déplacement :
Infanterie uniquement. Aucune restriction. Empêche l'accostage d'une barge.

Combat :
Aucune restriction. Permet d'ignorer un drapeau..



BARBELÉS



Déplacement :
Toute unité doit stopper en y entrant et ne peut plus bouger ce tour-ci.

Combat :
Peut être enlevé par l'infanterie au lieu de combattre. Retiré sur mouvement offensif de blindés, il empêche toutefois les *Prises de terrain* et *Percée de blindés*.



SACS DE SABLE



Déplacement :
Après mouvement de l'occupant, ils sont retirés

Combat :
Permet d'ignorer un drapeau. Malus uniquement si posé sur un hex de campagne ou de plage.





VOIES FERRÉES

Déplacement :
Aucune restriction pour l'infanterie. Les unités de blindés et d'artillerie doivent y stopper en entrant. Une route croisant une voie ferrée est considérée comme une route.

Combat :
Prises de terrain et Percée de blindés possible

1

ROUTES

Déplacement :
Une unité débutant son mouvement sur une route et y restant peut se déplacer d'un hex supplémentaire.

Combat :
Sur colline, elles offrent la même protection que celle-ci.

0

Si traversent une colline

AÉRODROME

Déplacement – Combat :
Aucune restriction. Lorsqu'on applique les règles aériennes, des avions peuvent y atterrir, en décoller.

Renforts :
Un joueur peut faire atterrir des renforts sur un aérodrome si celui-ci n'est pas occupé par des unités ennemies. Pour ce faire, il doit jouer une carte **Ordre du QG**, et placer une unité d'infanterie par hexagone d'aérodrome - et par ordre d'activation - qui ne peuvent ni combattre, ni se déplacer.

0

LOCOMOTIVE & WAGON

Déplacement :
Se déplacent de 1-3 hex, en avant/arrière, si la voie ferrée est libre. Bloquent en retraite dans le sens opposé au sens de marche de la locomotive. Peuvent ignorer un drapeau. Ne sont touchés que par un symbole grenade. Le wagon est détruit au 3e coup au but. La locomotive au 4e coup au but.

1

GARE

Déplacement :
Toute unité y entrant doit stopper et ne peut plus bouger ce tour-ci. Excepté le train.

Combat :
Interdit aux unités entrantes.

2

-1
 -2
 -2

PONT FERROVIAIRE

Déplacement :
Les unités de blindés et d'artillerie doivent y stopper en entrant. Aucune restriction pour l'infanterie.

Combat :
Prises de terrain et Percée de blindés possible

1

Si stipulé en Règle Spéciale

BARAQUEMENTS

Déplacement :
Les unités y entrant doivent stopper et ne peuvent plus bouger ce tour-ci.

Combat :
Interdit aux unités entrantes.

2

-1
 -2
 -2

TRAIN DE RAVITAILLEMENT

Déplacement :
0-3. La locomotive et son wagon compte pour une seule unité. Elle peut transporter des unités d'infanterie ou de blindés en renfort mais celles-ci ne peuvent combattre à bord du train. En gare, les unités sont déployées sur les cases adjacentes au Train de ravitaillement. Il empêche toute retraite, même si l'unité qui bas en retraite venait de descendre du train. Si le train est détruit, les unités en renfort ne rapportent pas de médaille supplémentaire.

1

TRAIN BLINDÉ

Déplacement :
0-3. Un train blindé transporte 1 seule figurine de canon sur son wagon. Le train peut se déplacer et l'artillerie peut tirer. L'artillerie sur wagon tire comme une artillerie normale. L'artillerie sur wagon est détruite quand le wagon est détruit mais ne rapporte pas de médaille supplémentaire. (3e coup au but)

1

BARRAGES

Déplacement – Combat :
Infanterie uniquement. Aucune restriction. Permet d'ignorer un drapeau.

Sabotage d'un barrage :
Quand une unité l'occupe et après avoir marqué sa carte de commandement mais avant l'activation, lancez 2 dés et placez-y une étoile de bataille à chaque fois qu'une étoile est obtenue par lancer. Après 4 étoiles de batailles le barrage est saboté. Dès qu'une unité adverse occupe le barrage, retirez les étoiles de bataille et repartez de zéro.
4 étoiles de batailles = 4 médailles

1

CIMETIÈRE

Déplacement – Combat :
Aucune restriction. Permet d'ignorer un drapeau.

0

ÉGLISE

Déplacement :
Les unités y entrant doivent stopper et ne peuvent plus bouger ce tour-ci.

Combat :
Interdit aux unités entrantes. Permet d'ignorer un drapeau.

Appel de support aérien :
Tant qu'une unité occupe un hex de terrain spécifique, utilisable comme poste d'observation, la **Reconnaissance** peut être utilisée comme **Attaque aérienne** ou **Sortie aérienne**.

2

-1
 -2
 -2

PHARE

Déplacement :
Les unités y entrant doivent stopper et ne peuvent plus bouger ce tour-ci.

Combat :
Interdit aux unités entrantes.

Appel de support aérien :
Tant qu'une unité occupe un hex de terrain spécifique, utilisable comme poste d'observation, la **Reconnaissance** peut être utilisée comme **Attaque aérienne** ou **Sortie aérienne**.

2

-1
 -2
 -2

COMPLEXE INDUSTRIEL

Déplacement :
Les unités y entrant doivent stopper et ne peuvent plus bouger ce tour-ci.

Combat :
Interdit aux unités entrantes.

Sabotage :
L'unité doit être présente dans la centrale. Lancez un nombre de dés identique à un combat rapproché, détruit sur une étoile. L'objectif est retiré du plateau et rapporte une médaille.

2

-1
 -2
 -2

FORTERESSE

Déplacement :
Infanterie uniquement.

Combat :
Aucune restriction. Permet d'ignorer tous les drapeaux.

Évasion de prisonnier :
Placez une étoile de bataille sur le camp, qui se déplacera dès qu'une unité d'infanterie se rend dans le camp. Le prisonnier sera tué si l'unité est détruite.

2

-1
 -2

CENTRALE ÉLECTRIQUE

Déplacement :
Les unités y entrant doivent stopper et ne peuvent plus bouger ce tour-ci.

Combat :
Interdit aux unités entrantes.

Sabotage :
L'unité doit être présente dans la centrale. Lancez un nombre de dés identique à un combat rapproché, détruit sur une étoile. L'objectif est retiré du plateau et rapporte une médaille.

2

-1
 -2
 -2

MONTAGNES

Déplacement :
Infanterie uniquement et depuis collines/montagnes adjacentes.

Combat :
Aucune restriction. La retraite n'est possible que depuis collines/montagnes adjacentes. Malus uniquement pour les unités combattant depuis le bas ou un autre massif.

2

Même groupe de collines

-2
 -2

DÉPÔT DE RAVITAILLEMENT

Déplacement – Combat :
Aucune restriction.

Destruction de dépôt :
La destruction d'un dépôt réduit le mouvement de toutes les unités blindées ennemis de 1 hex.






CAMP DE PRISONNIERS

Déplacement :
Les unités y entrant doivent stopper et ne peuvent plus bouger ce tour-ci.

Combat :
Interdit aux unités entrantes. Permet d'ignorer un drapeau.

Évasion de prisonnier :
Placez une étoile de bataille sur le camp, qui se déplacera dès qu'une unité d'infanterie se rend dans le camp. Le prisonnier sera tué si l'unité est détruite.






STATION RADAR

Déplacement :
Les unités y entrant doivent stopper et ne peuvent plus bouger ce tour-ci.

Combat :
Permet d'ignorer un drapeau.



Interception de message :
Si une étoile de bataille est présente sur la station, le camp occupant la station bénéficie de l'avantage suivant : L'adversaire désirant jouer l'*Attaque aérienne/Sortie aérienne* doit prévenir son intention un tour à l'avance.

CASEMATE

Déplacement :
Infanterie uniquement. L'artillerie et les blindés ne peuvent battre en retraite et subissent donc une perte.

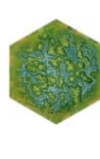

Combat :
L'infanterie peut y entrer et combattre Angle de tir : 360°
Protège tout occupant qui peut ignorer un drapeau.

MARÉCAGES

Déplacement :
Infranchissable par l'artillerie. Les unités y entrant doivent stopper et ne peuvent plus bouger ce tour-ci. Les unités doivent stopper en sortant sur un hex adjacent.



Combat :
Aucune restriction pour l'infanterie. Les blindés ne peuvent attaquer lors d'un déplacement vers/ depuis un marécage. La *Prise de terrain* reste possible pour y entrer.

DIGUES & HAUTEURS

Déplacement – Combat :
Aucune restriction.

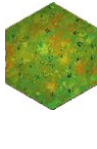

Dans un scénario avec champs inondés, collines, routes, voies ferrées, villes & villages sont tous considérés comme des hauteurs mais conservent leurs effets propres.

CHAMPS INONDÉS

Déplacement :
Y entrer depuis/Sortir sur un hexagone adjacent, une unité ne peut de plus ni bouger, ni combattre ce tour-ci.

Combat :
Aucune restriction pour l'infanterie ou l'artillerie. Les blindés ne peuvent pas combattre en y entrant ou en sortant des champs inondés. Les unités peuvent y faire une *Prise de terrain*.






OBSTACLE ROUTIER

Déplacement :
Infanterie uniquement. Elle doit stopper en entrant et ne peut plus bouger ce tour-ci.


Combat :
Aucune restriction. Permet d'ignorer un drapeau.

Retirer l'obstacle routier :
Seul une unité du génie peut le faire si indiqué dans le scénario.

GUÉS & RIVIÈRES GUÉABLES

Déplacement :
Une unité peut y traverser une rivière mais doit stopper en entrant et ne peut plus bouger ce tour-ci.

PONT FLOTTANT

Déplacement – Combat :
Aucune restriction


Construction :
Si indiqué dans les règles spéciales. Jouer une carte *Attaque* sans activer d'unités et placez le pont sur une case de rivière dans la section jouée.




CHAMP DE MINES

Déplacement :
Les unités y entrant doivent stopper et ne peuvent plus bouger ce tour-ci. Une fois révélé pour l'unité ennemie, lancez autant de dés que le pion mine l'indique, une unité subit une perte par symbole de l'unité et/ou grenade.

Combat :
Si l'unité survit à l'explosion, elle peut attaquer. *Prise de terrain* et *Percée de blindés* impossible. Une unité du génie doit consacrer son attaque au déminage. Elle ne pourra donc pas attaquer ce tour-ci. Y battre en retraite ne les déclenche pas.






OASIS

Déplacement :
Les unités y entrant doivent stopper et ne peuvent plus bouger ce tour-ci.

Combat :
Aucune restriction. *Prise de terrain* et *Percée de blindés* impossible. Une unité peut ignorer un drapeau



Médecins & Mécaniciens :
Une unité d'infanterie activée peut y soigner ses blessés si indiqué dans le scénario et sans ennemi adjacent.

LAC


Déplacement :
Infranchissable

Si traverse au moins 2 lacs d'affilée.


COMMANDANT HÉROÏQUE

Une *étoile de bataille* peut être utilisée pour représenter un commandant héroïque. Il est associé à une unité d'infanterie et lui permet d'ignorer un drapeau et de combattre avec un dé supplémentaire. Si l'unité est détruite, lancez deux dés pour savoir si le commandant a survécu. Si une étoile est obtenue, le commandant a péri et l'*étoile de bataille* rapporte une médaille supplémentaire à l'adversaire. Dans les autres cas, déplacez l'*étoile de bataille* sur l'unité d'infanterie amie la plus proche.




RÈGLES DU DÉSERT NORD-AFRICAÏN

Dans les scénarios désertiques du Nord de l'Afrique, la règle de *Percée de blindés* est changée de la façon suivante : Lors d'une attaque en combat rapproché réalisé avec succès, l'unité de blindés peut se déplacer jusqu'à l'hex libéré (comme habituellement), puis avancer d'un hex supplémentaire. Elle peut ensuite combattre de nouveau (*Percée de blindés* normale). Toutes les autres règles relatives aux *Prise de terrain* et *Percée de blindés* s'appliquent normalement.





OUED & DÉFILÉS

Déplacement :
Les berges sont infranchissables pour entrer/sortir. Aucune restriction de mouvement par les extrémités.


Combat :
Infanterie/blindés combattant depuis/vers un oued ou défilé doivent être adjacents à la cible.

Si une unité occupe le Oued.

CAPTURE D'ÉQUIPEMENT

Une Étoile de bataille peut être utilisée pour identifier un nouvel équipement radar ou de transmission, ou tout autre objet de valeur qu'il faudra capturer. Placez une Étoile de bataille pour indiquer le précieux chargement. Une unité d'infanterie amie ou ennemie devra se rendre sur l'hexagone de l'équipement pour le ramasser. L'objet se déplacera alors avec l'unité. Si l'unité est détruite, la pièce d'équipement reste sur le sol dans l'attente d'être ramassée par une nouvelle unité.





BUNKERS ENNEIGÉS

Déplacement :
Infanterie uniquement.
L'artillerie et les blindés qui y sont placés au départ ne peuvent battre en retraite.

Combat :
Angle de tir : 360°
Protège tout occupant qui peut ignorer un drapeau.



DENTS DE DRAGON

Déplacement :
Infanterie uniquement, doit stopper en entrant, ne peut plus bouger ce tour-ci.

Combat :
Aucune restriction.



RUINES URBAINES

Déplacement :
Infanterie uniquement.
L'artillerie et les blindés qui y sont placés au départ ne peuvent battre en retraite.

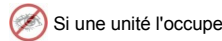
Combat :
Interdit aux unités entrantes
Permet d'ignorer un drapeau.



RAVINS

Déplacement :
Infanterie uniquement.
Aucune restriction.

Combat :
Aucune restriction
Permet d'ignorer un drapeau.



RIVIÈRE GELÉE

Déplacement :
Une rivière gelée peut être traversée mais de manière risquée. Y entrer/battre en retraite, lancez 2 dés, et retirez 1 figurine par étoile obtenue.

Combat :
Aucune restriction de combat.



Une étoile obtenue contre un tigre sur une rivière gelée est suffisante pour le couler à pic.



COMPLEXE INDUSTRIEL

Déplacement :
Les unités entrants doivent stopper et ne peuvent plus bouger ce tour-ci.

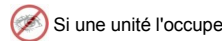
Combat :
Interdit aux unités entrantes.



TRANCHÉES

Déplacement :
Infranchissable pour l'artillerie. Les unités entrant dans les tranchées doivent stopper et ne peuvent plus bouger ce tour-ci.

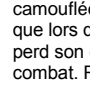
Combat :
Interdit aux blindés.
L'infanterie peut ignorer un drapeau.



CAMOUFLAGE

Quand indiqué dans le scénario, les Étoiles de bataille peuvent être utilisées pour désigner les unités camouflées, une unité camouflée ne peut être attaquée que lors d'un combat rapproché. Une unité camouflée perd son camouflage dès qu'elle se déplace ou qu'elle combat. Retirez alors l'étoile de bataille.

L'utilisation des Étoiles de bataille est décrite dans les règles spéciales des Scénarios.



RÈGLES DE COMMANDEMENT Russe

Après distribution des cartes de commandement, le joueur russe doit choisir une carte et la placer face cachée sous le jeton du commissaire politique. Cette carte sera celle jouée au tour suivant et remplacée par une carte de sa main. A la fin du tour, le joueur russe pioche une nouvelle carte et la met dans sa main, comme à l'accoutumée.

A son tour de jeu, le joueur russe peut quand même choisir de jouer une carte de sa main au lieu de celle préparée au tour précédent, à condition que la carte soit **Reconnaissance** ou **Contre-Attaque**. La carte sous le jeton de commissaire politique est conservée pour le tour suivant.

Enfin, le joueur russe peut évidemment jouer la carte **Embuscade** de façon normale.



RAIDS AÉRIENS ET BLITZ

Déplacement :
Blitz uniquement : Les unités de blindés alliées sont limitées à un déplacement de 2 hex.

Combat :
Le jouer de l'Axe peut jouer toute carte **Reconnaissance** comme une **Attaque aérienne/Sortie aérienne** dans la section de la carte à condition qu'une cible soit présente dans la section. Un groupe de 1 à 4 unités ennemies adjacentes subit une attaque à raison d'un dé par hex.

Théâtre Méditerranéen



ERGS & DUNES

Déplacement :
Les unités entrant en Ergs & Dunes doivent stopper et ne peuvent plus bouger ce tour-ci.

Combat :
Malus pour les unités attaquant depuis le bas.



LITTORAL

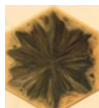
Déplacement :
Le déplacement des unités sont limités à une case. Sauf si l'unité est à bord d'une Barge. Interdit la retraite.

Combat :
Interdit aux unités présentes sur une case Littoral.



ESCARPEMENTS ROCHEUX

Déplacement :
Infranchissable pour toutes unités au sol.



FORCES BRITANNIQUES DU COMMONWEALTH (BCF)

Si une unité au sol du BCF, réduite à une figurine, est attaquée en combat rapproché et si elle n'a pas battu en retraite, elle peut immédiatement riposter avec un dé. Même si l'unité ne possédait qu'une figurine avant le combat, elle peut riposter si elle est encore en vie. Lors d'une riposte, les protections du terrain sont ignorées. Il est possible de riposter même si l'attaque en combat rapproché est réalisée dans le cadre d'une **Percée de Blindés**. Il n'est pas possible de riposter contre une **Embuscade**.



DIVISION D'ÉLITE ITALIENNE

Divisions motorisées
Pour chaque drapeau de retraite joué contre elle, toute unité au sol italienne peut reculer de 1, 2 ou 3 cases.

La Bravoure des artilleurs
Toute unité d'artillerie italienne peut ignorer le premier drapeau joué contre elle.



JUNGLE

Déplacement : Les unités y entrant doivent stopper.



Combat : Une unité y entrant ne peut combattre que si elle démarre d'un hex adjacent. Prise de terrain et Percée de blindés possible.



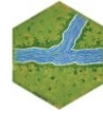
Note : Une unité activée par Infiltration ne peut y combattre que si elle partie d'un hex adjacent.



RUISSEAUX & RIVIÈRES

FRANCHISSABLES

Déplacement : Les unités y entrant doivent stopper.



Combat : Aucune restriction. Prise de terrain et Percée de blindés possible.



RIZIÈRES

Déplacement : Infranchissable par l'artillerie. Les unités y entrant doivent stopper et ne plus bouger ce tour-ci et doivent stopper sur un hex adjacent en sortant.

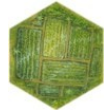


Combat : Aucune restriction pour l'infanterie. Les blindés ne peuvent pas combattre lors d'un déplacement vers/depuis les rizières. La Prise de terrain reste possible pour y entrer.



TROUS D'EAU

Déplacement : Infranchissable par l'artillerie. Les unités y entrant doivent stopper et ne plus bouger ce tour-ci et doivent s'arrêter en sortant sur un hex adjacent.



Combat : L'infanterie ne peut combattre qu'en sortant. Les blindés ne peuvent pas combattre lors d'un déplacement vers/depuis les trous d'eau. La Prise de terrain reste possible pour y entrer.



QUAI

Déplacement : Une unité ne peut y arriver que depuis un hex de terre ferme ou de plage. Infranchissable depuis la mer.



Combat : Aucune restriction.



CAVERNE DE COLLINES

Déplacement : Infanterie uniquement.



Combat : -2 vs japonais en caverne. Pour la totalité de son mouvement pendant le tour, une infanterie japonaise peut se déplacer d'une caverne vers une caverne libre et combattre. Elle doit ignorer tous les drapeaux.

Une infanterie alliée entrant dans une caverne peut la combler en obtenant une étoile en combat rapproché, au lieu de combattre, si les cases adjacentes sont vides d'ennemis.



CAVERNE DE MONTAGNES

Déplacement : Infanterie uniquement et depuis collines/montagnes adjacentes.



Combat : Malus uniquement pour les unités combattant depuis le bas ou un autre massif. Pour la totalité de son mouvement pendant le tour, une infanterie japonaise peut se déplacer d'une caverne vers une caverne libre et combattre. Elle doit ignorer tous les drapeaux.

Une infanterie alliée entrant dans une caverne peut la combler en obtenant une étoile en combat rapproché, au lieu de combattre, si les cases adjacentes sont vides d'ennemis.



PONT DE CORDE

Déplacement : Infanterie uniquement. Aucune restriction.



Combat : Aucune restriction



CAMP DE TRAVAIL

Déplacement : Les unités entrant dans le camp de travail doivent stopper et ne peuvent plus bouger ce tour-ci.



Combat : Interdit aux unités entrantes.



HÔPITAL

Déplacement - Combat : Aucune restriction.



Soins Hospitaliers : Une unité d'infanterie activée peut y soigner ses blessés tant qu'il n'y a aucune unité ennemie sur un hex adjacent, en appliquant exactement la même procédure que la carte Médecins & Mécaniciens. 6 dés seront lancés dans ce cas-ci. Elle ne pourra ni se déplacer, ni combattre.



QG DE CAMPAGNE

Déplacement - Combat : Aucune restriction.



Capture du QG de Campagne : Si l'ennemi le capture, votre adversaire défaisse au hasard une de vos cartes de commandement. Tant qu'il n'est pas reconquis, vous jouez avec une carte de moins. Une fois réoccupé par une de vos unités, piochez directement une carte de commandement supplémentaire.



CORPS DES US MARINES

Les US Marines sont «Gung-Ho» et bénéficient donc des avantages suivants :

- Quand il joue une carte de Section, le joueur des US Marines peut activer une unité supplémentaire au nombre indiqué sur la carte. Si la carte montre plusieurs sections, le joueur choisit alors dans quelle section il active son unité supplémentaire.
- Toutes les cartes Tactiques activant 4 unités en activent désormais 5.
- Les autres cartes Tactiques comme Attaque aérienne, Tir d'artillerie, Barrage, Combat rapproché, Assaut d'infanterie et Action héroïque restent inchangées.
- Quand les US Marines font une contre-attaque en contrant l'une de ces cartes modifiées, ils activent une unité supplémentaire. Par contre, quand les Japonais contre-attaquent, ils activent le nombre normal d'unités, comme indiqué sur la carte contrée.



ARMÉE IMPÉRIALE JAPONAISE

Le concept de Yamato Damashi

Les unités d'infanterie japonaise doivent toujours ignorer le premier drapeau joué contre elles. Si elles occupent un terrain ou un obstacle qui leur permet d'ignorer le premier drapeau, alors elles doivent ignorer le deuxième drapeau joué contre elles. Enfin, elles doivent ignorer tous les drapeaux si elles sont en position dans une Caverne.

La doctrine de Seishin Kyoiku

Toute unité d'infanterie japonaise ayant toutes ses figurines combat avec un dé supplémentaire en combat rapproché. Ce bonus ne s'applique qu'en combat rapproché et tant que l'unité est intacte.

Le cri de guerre « Banzai ! »

Une unité d'infanterie japonaise peut combattre lors d'un déplacement de deux hexagones à condition d'arriver au contact d'une unité ennemie pour engager un combat rapproché. Les restrictions de déplacement et de combat liées aux terrains continuent de s'appliquer. Une unité d'infanterie japonaise activée par la carte Assaut d'infanterie peut se déplacer de trois hexagones, mais elle ne pourra pas combattre, même si elle arrive au contact d'une unité ennemie.



ATTAQUES NOCTURNES

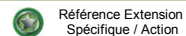
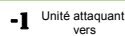
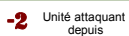
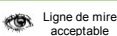
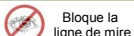
Posez la carte de Visibilité avec une Étoile de bataille en tant que curseur sur la case de départ marquée 1. La visibilité sur le plateau est limitée à 1 hexagone. Seuls les combats rapprochés entre unités peuvent avoir lieu.



Au début de son tour, le joueur US lance 4 dés. Pour chaque étoile obtenue, il monte le curseur d'une case. La visibilité et la portée de tir sont donc augmentées et correspondent désormais au nombre indiqué par le curseur. Toutes les unités, y compris l'artillerie, subissent cette limitation de leur portée de tir. Quand le curseur atteint le niveau de jour complet (la portée de tir est illimitée), rangez la carte de visibilité et l'Étoile de bataille. Les conditions de portée de tir et de combat deviennent normales.

Tant que le jour n'est pas complètement levé, les cartes Attaque aérienne et Tir de barrage ne peuvent pas être jouées en tant que telles. Le joueur jouant l'une de ces cartes pourra activer une unité de son choix à la place. La carte Sortie aérienne ne peut être jouée tant que le curseur n'a pas atteint le niveau de jour complet.

LEGENDE :





JETONS DE RÉSERVE

Dépôt de Réserve Stratégique d'où peuvent être appelées les **Unités de réserve** au cours de la campagne.

Engagement des réserves :

Après avoir reçu les cartes de commandement, lancez 2 dés pour connaître les **unités de réserve** dont vous disposerez pour la bataille à venir. Pour chaque symbole d'unité obtenu, vous pouvez échanger un Jeton de réserve de votre dépôt contre une unité du type obtenu. Une grenade permet de choisir une unité au choix. Si une étoile survient lors du jet de dés, votre unité sera élevé au rang Élite. Un drapeau permettra de consolider la position d'une de vos unités avec des sacs de sable. Voir la note de campagne pour les autres jets.



ÉCRAN DE FUMÉE

Lors-qu'indiqué dans un scénario, appliquez les règles suivantes :

- Placez 3 marqueurs dans 3 hex adjacents, coté fumée. L'effet dure deux tours complets.
- Après un tour complet, retournez les marqueurs coté soleil.
- Enlevez les après un nouveau tour complet, l'effet est dissipé.

Déplacement – Combat :

Aucune restriction.

la ligne de mire est bloquée si traversée par un marqueur écran de fumée.

ABATTIS **-1**

Déplacement :
Infanterie uniquement. Elle doit stopper en y entrant et ne peut plus bouger ce tour-ci.

Combat :
L'infanterie peut enlever les abattis au lieu de combattre

PARACHUTAGE

Pour parachuter une unité, prenez les figurines et laissez-les tomber d'environ 30cm au-dessus du plateau. Si la figurine atterrit :

- sur un hex infranchissable, occupée ou en dehors du plateau, l'unité parachutée est perdue, sans rapporter de médaille à l'adversaire.
- sinon, renforcez-la de 3 figurines pour former une unité complète. Elle ne peut ni se déplacer, ni combattre ce tour-ci.



SOUTIEN BLINDÉ

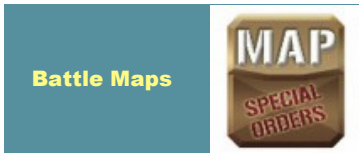
Permet d'amener des renforts blindés sur le champ de bataille.

Appliquez les règles suivantes :

Une seule fois durant la partie, elles seront activées et déployées sur la ligne de départ ennemie, sauf mention contraire dans les règles spéciales du scénario.

Déplacement – Combat :

Aucune restriction La **Percée de blindés** est toutefois impossible.



BALKAS **-1 -1**
 -1 -1
 -1 -1

Déplacement :
Toute unité doit stopper en y entrant et en sortant ne peut plus bouger ce tour-ci. Une unité peut passer d'un Balka à un pont et inversement, mais doit alors s'arrêter.

1 Si une unité l'occupe

CHATEAU **-1**
 -2
 -2

Déplacement :
Toute unité doit stopper en y entrant et ne peut plus bouger ce tour-ci.

Combat :
Une unité y entrant ne peut pas combattre.

2



CHUTES DE NEIGE

Les blindés et véhicules ne peuvent se déplacer que de 2 hex au maximum, sauf si l'intégralité de leur mouvement se fait sur route, auquel cas ils peuvent se déplacer d'une hex supplémentaire, pour un maximum de 3 hex.

Prise de terrain ou Percée de blindés possible.
Les Alliés, comme l'Axe, ne lancent plus qu'un dé par hex en cas d'**Attaque aérienne**.

VISIBILITÉ RÉDUITE

Les symboles du dé correspondant à l'unité ciblée ne sont pris en compte qu'en combat rapproché. La grenade est prise en compte dans tous les cas. Tout drapeau provoque normalement une retraite. Lorsque l'étoile provoque une perte (unités spéciales, cartes de Combat ou de Commandement) elle est aussi prise en compte. La carte **Tir de barrage** n'est pas affectée par cette règle.

MÉDAILLE-OBJECTIF TEMPORAIRE

La médaille de victoire de l'hex est capturée et temporairement conservée tant qu'une unité du camp approprié tient l'hex. Si l'unité quitte l'hex pour une raison quelconque (mouvement, retraite ou élimination), la médaille est immédiatement perdue et remplacée en jeu dans son hex d'origine.

MÉDAILLE-OBJECTIF MAJORITAIRE

La médaille de victoire du groupe d'hex est capturée et temporairement conservée par le camp qui occupe le plus d'hex dans ce groupe. Dès que cette condition cesse d'être remplie, la médaille revient en jeu.

MÉDAILLE-OBJECTIF DÉFINITIVE

La médaille de victoire de l'hex est capturée et définitivement conservée dès l'instant où une unité du camp approprié pénètre dans l'hex. Cette médaille n'est jamais rendue ni remise en jeu, même si l'unité devait ensuite quitter l'hex.

MÉDAILLE-OBJECTIF PERSISTANTE

La médaille de victoire de l'hex est capturée dès l'instant où une unité pénètre dans l'hex. L'unité conserve ensuite la médaille (même si elle quitte l'hex) jusqu'à ce qu'une unité du camp adverse pénètre dans l'hex. Dans ce cas, l'adversaire récupère la médaille.

MÉDAILLE-OBJECTIF EXCLUSIVE

La médaille de victoire du groupe d'hex est capturée et temporairement conservée par le camp approprié si au moins une de ses unités occupe le groupe d'hex de manière exclusive (donc en l'absence d'unité ennemie). Dès que cette condition cesse d'être remplie, la médaille revient en jeu.

MORT SUBITE

Dès qu'un camp remplit les conditions de mort subite précisées dans le scénario, il remporte immédiatement la partie.



CONTRÔLE D'OBJECTIF

Cette règle permet à un camp de s'emparer d'un objectif même après la fin de la bataille. Elles s'appliquent dans tous les scénarios de ces Carnets de Campagne. Si un joueur élimine en combat rapproché une unité qui défendait une médaille-objectif et qu'il gagne sa dernière médaille grâce à l'élimination de cette unité, il peut choisir de faire une Prise de Terrain pour s'emparer de l'objectif. La médaille-objectif remplace alors celle de l'élimination de l'unité. Il reste impossible de marquer plus de médailles que le nombre requis par les conditions de victoire. Utile lorsque les médailles-objectifs peuvent rapporter des points supplémentaires grâce au compteur d'objectifs.

ÉTOILE DE VÉTÉRAN

Les Étoiles de Vétéran représentent l'expérience de combat de vos unités. Si vous obtenez une **Étoile de Vétéran** lors d'une campagne, vous pouvez l'assigner à n'importe quelle unité au début d'une bataille, après le Jet de réserve. Une unité de vétérans lance un dé supplémentaire en combat rapproché. Pas de médaille supplémentaire lorsqu'elle est éliminée. Il ne peut y avoir qu'une seule unité de vétérans par camp pour un même scénario.



Déplacement :

1-4 et doivent stopper sur un terrain non occupé. Si non activé, il retourne sur le bord du plateau sans effectuer de test aérien. Une action par tour.

CURTISS P-40 WARHAWK



**A PARTIR D'AOÛT 1941
THÉÂTRE DE MÉDITERRANÉE**
**GUERRE ENTIERE
TOUT THÉÂTRE**
**A PARTIR DE JANVIER 1942
FRONT EST**

Combat : Interdiction au sol - Mitraillage

SUPERMARINE SPITFIRE



**GUERRE ENTIERE
TOUT THÉÂTRE**

Combat : Interdiction au sol - Mitraillage

VOUGHT F4U CORSAIR



**EMBARQUÉ, À PARTIR DE JUIN 1943
THÉÂTRE DU PACIFIQUE.**
**- ESCADRILLES À TERRE
À PARTIR DE JANVIER 1943**
**- EMBARQUÉES
À PARTIR DE SEPTEMBRE 1943
THÉÂTRE DU PACIFIQUE.**

Combat : Appui aérien – Mitraillage
Si Embarqué : Action libre

YAKOVLEV YAK-1/7/9



**GUERRE ENTIERE
FRONT EST - YAK 1-7**
**A PARTIR D'OCTOBRE 1942
FRONT EST - YAK 9**

Combat : Yak 1-9 : Appui aérien – Mitraillage
Yak 7 : Interdiction au sol - Mitraillage

LOCKHEED P-38 LIGHTNING



**GUERRE ENTIERE
TOUT THÉÂTRE**

Combat : Appui aérien - Mitraillage

MITSUBISHI A6M ZERO



**GUERRE ENTIERE
THÉÂTRE DU PACIFIQUE.**

Combat : Kamikaze – Mitraillage
Si Embarqué : Action libre

FIESELER FI-156 STORCH



**GUERRE ENTIERE
TOUT THÉÂTRE**

Combat : Reconnaissance - Sauvetage

MESSERSCHMITT BF-109



**GUERRE ENTIERE
TOUT THÉÂTRE**

Combat : Interdiction au sol - Mitraillage



MITRAILLAGE

- ☛ Lancez 1 dé contre 3 unités ennemies maximum occupant des cases adjacentes, le long du trajet de l'avion, en ignorant les protections du terrain.
- ☛ Un symbole d'unité, grenade ou étoile est un coup au but.
- ☛ Un drapeau ne peut pas être ignoré.
- ☛ Si l'avion est activé par Action héroïque, il bénéficie d'un dé de combat supplémentaire.



INTERDICTION AU SOL

- ☛ Toute unité ennemie activée qui débute son tour adjacente à un avion ne peut bouger, mais peut combattre ; ne compte pas pour le Test aérien.
- ☛ Toute unité ennemie activée qui entre dans une case adjacente à un avion doit stopper et ne peut combattre ce tour-là. Sauf en cas de retraite.
- ☛ En cas de retraite d'une unité déjà soumise à l'interdiction au sol, elle ne pourra se déplacer au tour suivant mais pourra combattre.



APPUI AÉRIEN

- ☛ L'avion annule toutes les protections du terrain pour toutes les unités ennemies adjacentes attaquées en combat rapproché par des troupes au sol.



SAUVETAGE

- ☛ L'avion sert à retirer du plateau une seule unité d'infanterie amie adjacente, ayant 1 seule figurine, sans donner de médaille à l'adversaire. L'avion est considéré comme ayant terminé sa sortie aérienne et est retiré du plateau sans donner de médaille à l'adversaire. Si l'infanterie avait bougé avant l'avion, elle peut quand même être embarquée et sauvée !



RECONNAISSANCE

- ☛ Si votre avion est adjacent à au moins 1 unité ennemie au sol lorsque vous piochez votre carte de commandement, vous pouvez piocher 2 cartes au lieu d'une, en choisir 1 et défausser l'autre.
- ☛ Si l'avion est activé par **Sortie aérienne** seule, aucune carte ne peut dès lors être piochée à la fin du tour.
- ☛ Effet non cumulable avec une carte **Reconnaissance**.



ATTAQUE KAMIKAZE

- ☛ Lancez 2 dés contre un navire ou une unité ennemie adjacente au sol, ignorez les protections du terrain.
- ☛ Tout coup au but élimine l'unité entière.
- ☛ L'avion est perdu et retiré ; l'adversaire gagne 1 médaille si au moins une étoile a été obtenue.
- ☛ Drapeaux et étoiles obtenus sont ignorés



TAPIS DE BOMBE

- ☛ Après le déplacement de l'avion, lancez 2 dés contre chaque unité adjacente à celui-ci, amie ou ennemie, en ignorant les protections de terrain des cibles. Tout symbole d'unité, grenade ou étoile infligent un coup au but. Tout drapeau ne peut être ignoré.



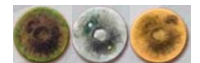
SORTIE AÉRIENNE

- ☛ Déclenchée par **Sortie aérienne** ou équivalent
- ☛ Lorsque jouée pour un avion déjà en jeu, supprime le Test aérien
- ☛ Un avion en vol est activé par un ordre d'une carte **Section** correspondante, **Ordre du QG**, une étoile obtenue sur **Action héroïque** ou par **Attaque aérienne**.
- ☛ Un avion en vol doit réussir un Test aérien dès qu'il est activé



CRATÈRES DE BOMBE

- ☛ Quand l'avion termine son déplacement, placez un pion Cratère de bombe à côté de chaque unité ennemie qui lui est adjacente.



AVION AU SOL/PORTE-AVIONS

- ☛ Décolle en utilisant **Sortie aérienne** ou 1 activation ; si par activation, faites un Test aérien
- ☛ Attaqué comme les autres unités, est éliminé par une grenade.
- ☛ Ne peut être pris pour cible sur le porte-avions, est perdu si le navire coule.
- ☛ Ne peut utiliser / être pris pour cible par **Embuscade**
- ☛ Bloque la ligne de mire et empêche un ennemi adjacent de tirer sur une unité distante.



TEST AÉRIEN

- ☛ Lancez autant de dés qu'indiqué par la valeur de Test aérien du terrain survolé, +1 dé par unité ennemie adjacente au sol / +2 dés par avion ennemi adjacent ;
- ☛ Si au moins une de ses unités est adjacente à l'avion, l'adversaire lance les dés.
- ☛ Si min 1 grenade est obtenue, l'avion est perdu et retiré du plateau. Rapporte une médaille si unité ennemie est adjacente à l'avion au moment du Test aérien.



AVION EN VOL

- ☛ Un avion en vol maximum par camp, à tout moment.
- ☛ Déplacement et Action. Voir ci-dessus.
- ☛ Peut survoler tout hex mais doit finir le mouvement dans un hex libre d'unité.
- ☛ Une unité au sol ne peut entrer/traverser un hex occupé par un avion.
- ☛ Ne bloque pas la ligne de mire et n'empêche pas un ennemi adjacent au sol de tirer sur une unité distante.



Si vous jouez avec les règles aériennes :

- Le jeton doit être considéré comme une carte **Sortie aérienne**.
- Il ne compte pas dans le total des cartes de commandement reçues en début de partie,
- Il n'est pas remplacé par une nouvelle carte lorsqu'il est joué,
- Il peut être joué en combinaison avec une carte section.



JETON ATTAQUE AÉRIENNE / SORTIE AÉRIENNE

Un joueur qui commence un scénario avec un ou des jetons Attaque/Sortie aérienne ne peut pas décider de les garder pour un autre scénario à venir. S'ils ne sont pas joués avant la fin de la bataille, ils sont perdus.



Si vous jouez sans les règles aériennes :

- Le jeton doit être joué comme une carte **Attaque aérienne**.
- Au lieu de jouer une carte de sa main, le joueur peut choisir d'utiliser son jeton.
- Il ne pioche pas de carte à la fin de son tour.



PION EXIT

Quand il est placé avec la flèche pointant vers le bord du plateau, un pion Exit indique un hex spécifique par laquelle une unité quittant le plateau peut être sauvée et rapporter une médaille de victoire. Lorsqu'ils pointent l'un vers l'autre, une paire de pions **Exit** indique l'intervalle d'hex de bord de plateau, intervalle incluant les deux hex sur lesquelles sont placés les pions **Exit**. Lorsqu'un unité quitte le plateau entre les pions Exit, elle est retirée du plateau de jeu et remporte une médaille de victoire. (ou en passant par un case où se trouve un pion Exit)



Created by Chris Harlem - Inspired by The Jesse « rasmussen81 » Rasmussen's Memoir'44 Player Aid

Graphics and icons Copyright © Days of Wonder 2004-2013. Used with permission from Days of Wonder, Inc.

LÉGENDE :

