



Réécriture complète des règles du jeu
par Guillaume Gaudé (DocGuillaume)

2GM



TWG



 **PROYECTO
ENIGMA**

 **WW2**
GLOBAL PROJECT

Recommandé par:
WW2 GLOBAL PROJECT
www.ww2globalproject.com

 **DRACO**
I D E A S

INTRODUCTION

■ QU'EST CE QUE 2GM TACTICS ?

2GM TACTICS est un jeu de cartes stratégique sur la Seconde Guerre mondiale pour 1 à 4 joueurs, dans lequel les joueurs déploient leurs cartes à tour de rôle sur le champ de bataille jusqu'à ce qu'un camp remporte la victoire. Les cartes représentent des unités et des actions de soutien (modificateurs d'unités, de tirs...). Les joueurs constituent leurs propres paquets de cartes (encore appelés « decks ») en fonction du type de partie jouée (Bataille rangée ou scénario) et de la stratégie à adopter durant la partie.

■ LES DÉS

Le jeu se joue avec deux dés à 10 faces (communément appelés D10), allant de 1 à 10. Ils sont utilisés pour tirer sur les cibles. Certains D10 sont numérotés de 0 à 10. Dans ce cas, pour tous les lancers de dés, le chiffre 0 correspond au résultat 10. De même pour les dés possédant un drapeau sur une face, cette face correspond au résultat 10.

■ LES MARQUEURS

Les joueurs auront à placer des jetons en carton ou des marqueurs sur les cartes qui représenteront les différents Equipements supplémentaires, les Points de dégâts, les Points d'Action et toutes les autres situations qui surviendront au cours de la partie.

LE JEU

Une partie se joue avec 3 decks de cartes : 2 decks Armées (un deck Armée propre à chaque camp) et 1 deck Terrains (commun aux deux camps).

Au début de la partie, les joueurs choisissent leur camp et constituent leur deck Armée en choisissant des cartes parmi toutes celles disponibles pour leur camp.

Il n'y a pas de limite (minimale ou maximale) au nombre de cartes pouvant être incluses dans un deck Armée. En revanche, il existe un système de Points d'Armée avec un nombre maximal fixé pour créer le deck Armée de chaque camp.

Une Bataille rangée se joue normalement avec des decks limités à **120 Points d'Armée**, mais les joueurs peuvent convenir d'une autre limite. Ils peuvent aussi se mettre d'accord sur un nombre d'unités, de terrains et de cartes à utiliser.

Ils peuvent encore fixer à l'avance la durée de la partie. Par exemple, une fois la durée de 90 ou 120 minutes atteinte, les joueurs pourront jouer un dernier tour chacun. Le camp dont le Quartier Général aura alors le plus de Points d'impact perdra la partie.

Il y a aussi des scénarios qui ont leurs propres mises en place, règles et objectifs.

■ CALCUL DU NOMBRE DE POINTS D'ARMÉE

Le nombre de Points d'Armée s'obtient en additionnant les coûts de toutes les cartes du deck Armée.

Le coût d'une carte correspond au nombre de Points d'Action (PA) que le joueur doit dépenser pour la déployer ou l'utiliser. Ce coût est indiqué dans le coin supérieur gauche par l'icône .

Exemple : une Infanterie lourde [Heavy Infantry] coûte 2 PA, un Char M4 Sherman coûte 4 PA, une carte Impact [Hit] coûte 4 PA, une carte Mine antichars [Anti-tank Mine] coûte 4 PA, etc.

La somme des coûts ne peut JAMAIS dépasser la limite fixée.

LES TYPES DE CARTES

Il existe plusieurs types de cartes que vous rencontrerez dans le jeu et qui composeront les decks Armées et le deck Terrains.

Chaque type est identifiable par son icône située dans le coin supérieur droit des cartes.

■ CARTES UNITÉS

Les **Cartes Unités** ont une icône d'Infanterie, d'Artillerie, de Blindé, de Transport ou d'Avion, sous laquelle peut être inscrite une année qui correspond à l'année de mise en service de l'unité.



Les **Unités d'Infanterie** se répartissent en :

- **Infanterie légère** [Light Infantry] équipée de fusils, de grenades ou de matériel médical.
- **Infanterie lourde** [Heavy Infantry] équipée de mitrailleuses lourdes, de mortiers ou de bazooka.
- **Forces spéciales** [Special Forces] équipées de mécanos, de lance-flammes, de sapeurs ou de tireurs d'élite.
- **Groupe de commandement** [Command Group]
- **Liaison de communication** [Radio Link] (extensions UK et Italy)



Les **Unités d'Artillerie** sont classées selon leur calibre et incluent l'Artillerie anti-aérienne, l'Artillerie antichars et l'Artillerie lourde (obus).



Les **Unités Blindées** sont classées en fonction de leur blindage, léger, moyen et lourd. Elles comprennent aussi des véhicules légers semi-blindés, des véhicules de reconnaissance, des canons automoteurs et des chars lance-roquettes.



Les **Unités de Transport** peuvent être des véhicules blindés, semi-chenillés, différents types de camions, de jeeps et de motos.



Les **Unités Aériennes** comprennent les Chasseurs et les Bombardiers.

■ CARTES SOUTIEN

Les **Cartes Soutien** sont de type Ravitaillement (icône Caisse), Promotion (icône Galon), Equipement (icône Sac à dos) ou Spécial (icône Astérisque).



Les **Cartes Ravitaillement** ont un effet immédiat. Elles sont défaussées après utilisation sauf mention contraire précisée sur la carte.



Les **Cartes Promotion** permettent d'améliorer une unité en Vétéran ou Elite. Elles sont défaussées après utilisation. Les marqueurs Promotion restent quant à eux sur l'unité promue jusqu'à ce que celle-ci soit détruite.



Les **Cartes Equipement** ont un effet de durée variable :

- **Permanent** (jusqu'à la fin de la partie) : la carte Equipement est glissée sous la Carte Unité ciblée.
- **Un tour de jeu** : la carte Equipement est posée sur la Carte Unité ciblée puis sera défaussée une fois son effet résolu.



Les **Cartes Spéciales** sont le plus souvent uniques et propres à chaque armée. Seule la Carte General [Général] est commune à toutes les armées.

■ CARTES TERRAIN

Les Cartes Terrain, identifiables par leur icône Bâtiment, ne font pas partie des decks Armées mais vont constituer le deck Terrains.



Les **Cartes Terrain** sont placées sur le champ de bataille et y restent jusqu'à ce qu'elles soient détruites.

■ CARTES GÉNÉRAL

Les Cartes Général sont identifiables par leur icône Casquette. Les joueurs choisiront un seul Général parmi ceux disponibles pour leur camp et placeront la Carte Général à côté du Quartier Général, en dehors du champ de bataille.



Le Quartier Général ne peut abriter qu'un seul Général à la fois qui offrira des avantages tant que celui-ci sera en jeu.

COÛT DE DÉPLOIEMENT (3)

NOM (M4 STUART)

TYPE DE CARTE (ANNÉE DE MISE EN SERVICE: 1942)

ARMÉE (US Army)

MOUVEMENT (2)

CARACTÉRISTIQUES DE DÉFENSE

CARACTÉRISTIQUES ARME PRIMAIRE

ÉQUIPEMENTS SUPPLÉMENTAIRES DÉFENSIFS

ÉQUIPEMENTS SUPPLÉMENTAIRES OFFENSIFS

COMPÉTENCES SPÉCIALES (SMOKE SHELL, ADVANCEMENT)

CARTE UNITÉ

TYPE DE CARTE

COÛT DE DÉPLOIEMENT (2)

EFFET DE CARTE (Grants the Parachute ability to one unit. It combines with the target Infantry Unit, and adds its cost to it.)

RESTRICTION D'UTILISATION (ONLY INFANTRY)

CARTE SOUTIEN

COÛT DE DÉPLOIEMENT (3)

NOM (HOUSE)

TYPE DE CARTE

TYPE DE COUVERTURE

CARACTÉRISTIQUES DE LA COUVERTURE (COMPLETE COVER, DIFFICULTY TO BE HIT: +2, ARMOR: 1)

COMPÉTENCES SPÉCIALES (BUILDING, ONLY INFANTRY AND ARTILLERY)

RESTRICTIONS D'ACCÈS

POINTS D'IMPACT (6 PI)

CARTE TERRAIN

ARMÉE (US Army)

NOM (GENERAL PATTON)

TYPE DE CARTE

EFFET DE CARTE (The HQ generates +1 Action Points if the supply lines consist of 4 more or more lines. Additional Equipment for a Tank with no cost. "Courage is fear holding on a minute longer" - George Patton)

CARTE GÉNÉRAL

ICÔNES DES CARTES



Déploiement : coût en Points d'Action (PA) pour mettre en jeu la carte ou pour utiliser son effet.



Mouvement : nombre maximum de case(s) dont peut se déplacer l'unité sur le champ de bataille.



Portée : distance maximale en nombre de case(s) que peut atteindre le tir d'une arme.



Impact : (à lire sur la carte de l'unité attaquante) un résultat supérieur ou égal au chiffre du haut sur un lancer de D10 permet de toucher la cible et lui infliger des dégâts.

Ce résultat peut être modifié (augmenté ou réduit) par des effets de cartes en jeu et par des dégâts déjà subis. Un résultat modifié supérieur ou égal au chiffre du bas inflige un Tir critique qui détruit directement la cible si celle-ci est sensible aux Tirs critiques.



Pénétration : capacité d'un impact à traverser le blindage de l'unité ciblée. La Pénétration de l'unité attaquante doit être supérieure ou égale au Blindage de l'unité ciblée pour infliger d'éventuels dégâts.



Blindage : capacité d'une unité à résister à la Pénétration d'un impact. C'est la défense de l'unité.



Dégâts : nombre de Points de dégâts infligés par un impact.



Points de vie d'une unité : nombre de Points de dégâts que l'unité peut subir avant d'être détruite. Une unité est détruite et retirée du champ de bataille lorsque le nombre de Points de dégâts reçu est égal à son nombre de Points de vie.



Points d'impact (PI) d'un Bâtiment ou d'une Structure : nombre de Points de dégâts que le Bâtiment peut subir avant d'être détruit. Un Bâtiment est détruit lorsque le nombre de Points de dégâts reçu est égal à son nombre de Points d'impact. La carte est alors retournée face Ruine visible.

Caractéristiques et Texte : figurent dans la partie inférieure de la carte les Equipements supplémentaires, les Compétences spéciales, les modificateurs et les effets des cartes.

MARQUEURS D'ÉQUIPEMENTS SUPPLÉMENTAIRES

Les unités peuvent être équipées d'Equipements supplémentaires au moment de leur déploiement sur le champ de bataille. Ceux-ci sont représentés par des marqueurs carrés verts à poser sur la Carte Unité qui en est dotée.

Il y a 3 types de marqueurs d'Equipements supplémentaires :



Marqueurs verts sans flèche : ces marqueurs correspondent à des Equipement supplémentaires utilisables à chaque tour du joueur.



Marqueurs verts avec une flèche (dont le verso est identique mais illustré en gris) : ces marqueurs correspondent à des Equipements supplémentaires utilisables tous les deux tours (du même joueur).

La flèche indique qu'ils doivent être inclinés mais aussi retournés (face désactivée) dès qu'ils ont été utilisés pour montrer qu'ils sont désactivés après un tir.

Ces marqueurs représentent des armes nécessitant de refroidir entre deux tirs ou prenant plus de temps à être rechargées. Au tour suivant, ces marqueurs seront retournés face activée à la Phase de Réactivation [Flip Over], après la Phase de Tir [Fire/Attack], ce qui fait que ces armes ne peuvent tirer qu'un tour sur deux.

Les Equipements supplémentaires et leurs marqueurs sont expliqués de manière plus détaillée dans la section « Compétences spéciales ».



Marqueurs verts avec une double flèche : les marqueurs d'Equipements supplémentaires affichant une double flèche correspondent à des armes pouvant être choisies comme Arme primaire. Elles sont alors échangées au moment du déploiement de l'unité (voir la section « Compétences spéciales »).

Ce marqueur est introduit dans les extensions mais n'est pas présent dans le jeu de base.

VICTOIRE ET DÉFAITE

Le but d'une Bataille rangée est de détruire le Quartier Général ennemi.

Dans les autres scénarios, les objectifs pour obtenir la victoire pourront être de détruire un certain nombre d'unités ennemies, détruire ou contrôler certains lieux ou Bâtiments stratégiques présents sur le champ de bataille, atteindre un endroit précis, résister un certain nombre de tours, etc.

Ces missions seront détaillées dans chaque scénario.

Un joueur sera déclaré vaincu s'il abandonne ou s'il ne peut plus remplir ses conditions de victoire.

Un joueur perd aussi immédiatement si son deck Armée est épuisé ET si sa dernière carte en main est jouée.

QUARTIER GÉNÉRAL (QG)

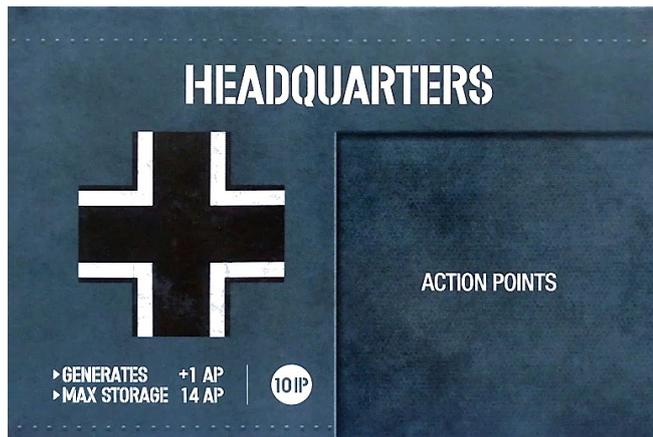
Les joueurs commencent la partie avec leur Quartier Général (QG) déployé en bordure du champ de bataille.

Les QG sont placés au milieu de chaque côté du champ de bataille dans le sens de la longueur mais à l'extérieur de celui-ci. Les QG ne peuvent pas être déplacés.

Chaque QG est à une case des deux cases centrales de la Ligne de déploiement de son camp. **On considère qu'il ne représente qu'une seule et même case** même s'il est constitué de 2 cases adjacentes indivisibles.

Chaque QG commence la partie avec un certain nombre de Points d'impact (PI), 10 PI le plus souvent.

Le but d'une Bataille rangée est de réduire à zéro le nombre de PI du QG ennemi.



Exemple : Quartier Général allemand affichant son sigle militaire, sa capacité maximale de stockage de PA (14) et son total initial de PI (10).

Pour endommager le QG ennemi, il suffit de le toucher avec n'importe quelle arme. Les QG ne peuvent pas subir de Tirs critiques.

Les joueurs doivent dépenser des Points d'Action (PA) pour réaliser les différentes actions du jeu.

Jeton bleu de 2 PA **2**

Le QG fournit un certain nombre de PA à chaque tour. Chaque QG peut stocker des PA inutilisés d'un tour à l'autre mais sans jamais dépasser le maximum autorisé, sauf mention contraire sur une carte ou dans les règles spécifiques d'un scénario.

Le QG peut abriter un Général. Pour ceci, les joueurs choisiront une Carte Général parmi celles disponibles pour leur camp et la placeront à côté de leur QG. Ils pourront alors bénéficier des avantages conférés par leur Carte Général.

Dans certains scénarios historiques, les Généraux pourront être déployés dès le début de la partie.

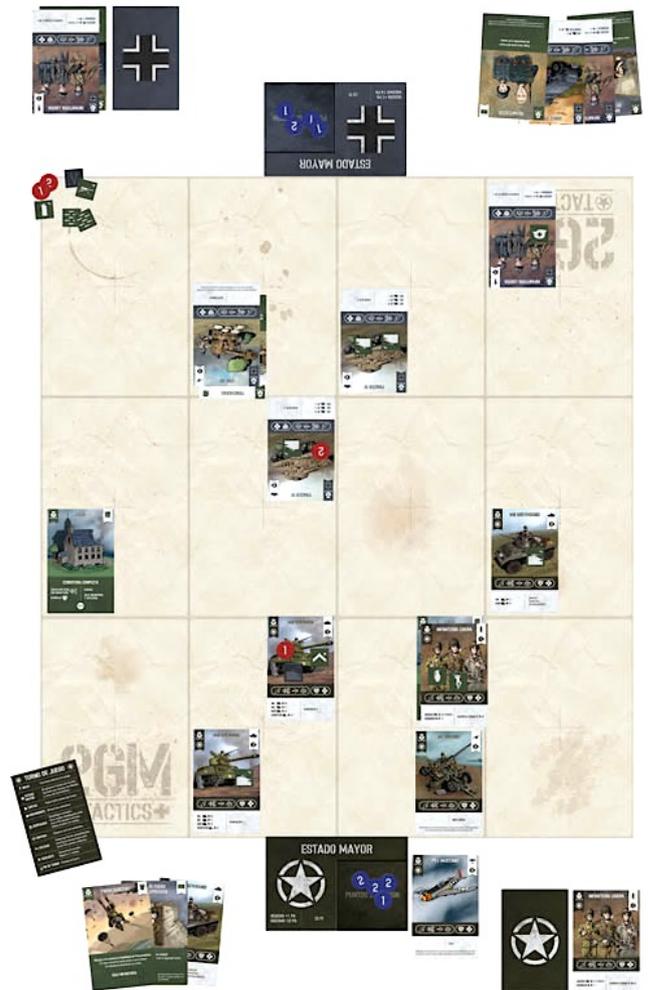
Il est toujours possible de tirer sur un QG ennemi dans les scénarios même si les conditions de victoire ne requièrent pas de le détruire. Une fois détruit, le QG ne fournit plus de PA. Durant la Phase de Fin de tour [End of Turn], le joueur devra défausser tous les PA qui s'étaient accumulés dans le QG puisqu'il perd la possibilité de les stocker, ainsi que sa Carte Général. Il ne pourra plus déployer de Carte Général.

La Ligne de ravitaillement n'est pas affectée par la perte du QG et continuera de générer des PA.

LE CHAMP DE BATAILLE

Une partie de 2GM TACTICS se joue sur un plateau composé de 12 tuiles Terrain, disposées en 3 rangées de 4 tuiles (3x4), comme sur l'illustration ci-dessous. Chaque tuile Terrain possède 4 cases Terrain naturel, ce qui fait un total de 48 cases.

A chaque tour, les joueurs pourront déployer des unités sur leur Ligne de déploiement.



Les unités déployées pourront ensuite progresser vers les lignes ennemies dans le but de remplir l'objectif du scénario.

■ QUI COMMENCE LA PARTIE ?

■ Bataille rangée

Avant de commencer la partie, retirez les tuiles Mer et Rivière, mélangez les tuiles Terrain restantes et placez-les aléatoirement sur la table, de gauche à droite et de haut en bas dans l'ordre où elles sont piochées, pour créer le champ de bataille.

Les joueurs commencent la partie avec 5 PA chacun.

Ensuite, ils misent secrètement de 0 à 5 PA dans leur poing fermé puis lancent chacun un D10. Ils révèlent alors leur mise et y ajoutent leur résultat de dé. Le joueur ayant le total le plus élevé sera le premier joueur.

En cas d'égalité, ils relancent les dés.

En commençant par le premier joueur, chaque joueur peut utiliser ses PA misés pour placer une ou plusieurs Cartes Terrain sur le champ de bataille, sur ses 2^e et 3^e rangées uniquement.

Une fois la partie commencée, plus aucune Carte Terrain ne pourra être placée sur le champ de bataille.

Exemple : un joueur choisit de miser 3 PA sur ses 5 PA de départ. Il les ajoutera au résultat de son D10 et pourra les dépenser pour placer une ou plusieurs Cartes Terrain jusqu'à un coût total de 3. Il peut par exemple choisir une Maison [House] (coût = 3 PA) ou des Barrière [Barriers] (coût = 1 PA) et des Tranchées [Trenches] (coût = 2 PA).

Règle optionnelle : les joueurs se mettent d'accord et autorisent le placement des Cartes Terrain durant la partie, à une distance maximale d'une case de leurs propres unités déployées.

Les joueurs commencent le premier tour avec leurs PA restants.

Règle recommandée : les développeurs du jeu ont finalement préféré ne pas intégrer la destruction du Terrain naturel.

■ Scénario

Suivez les instructions de mise en place du scénario et créez le champ de bataille comme indiqué.

Après le début de la partie, de nouvelles Cartes Terrain pourront être placées si les règles du scénario l'autorisent.

Certains scénarios historiques imposent une année limite pour la sélection des cartes dans le deck Armée.

Les joueurs ne pourront pas inclure dans leur deck des unités dont l'année de mise en service est postérieure à cette date.

Exemple : un scénario n'autorise que les unités apparues avant 1943. Les joueurs pourront choisir des cartes qui n'ont pas de date particulière ou celles dont la date de mise en service est comprise entre 1939 et 1943 ; les unités datant de 1944 ou 1945 ne seront pas autorisées.

DÉBUT DE PARTIE

Les joueurs mélangent leur deck Armée et piochent les 5 premières cartes pour se constituer leur main de départ.

Si un joueur n'est pas satisfait de sa main de départ, il peut la mélanger dans son deck Armée pour tirer 5 nouvelles cartes.

C'est ce qu'on appelle communément le Mulligan. Ceci ne peut être fait qu'une seule fois.

Il est également possible de faire un Mulligan dans un scénario, mais seulement avec les cartes spécifiées par les règles du scénario.

A la fin de son tour, un joueur ne peut pas avoir plus de 7 cartes en main.

En commençant par le premier joueur, chaque joueur joue chaque phase de son tour, puis c'est au tour du joueur adverse.

CONCEPTS IMPORTANTS

■ LIGNE DE DÉPLOIEMENT

La Ligne de déploiement d'un joueur est la rangée (ligne horizontale) la plus proche de son QG. Le QG est placé en bordure centrale du milieu de cette ligne. Les unités d'un joueur peuvent être déployées sur n'importe quelle case de sa Ligne de déploiement.

■ LIGNE DE FRONT

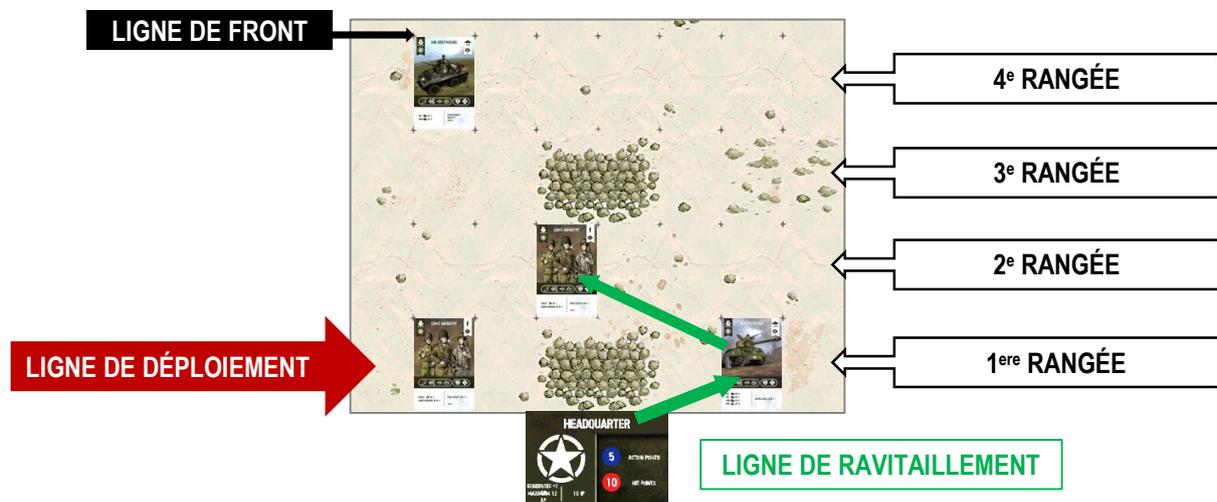
La Ligne de front est la ligne imaginaire passant par le bord supérieur de la Carte Unité la plus éloignée de la Ligne de déploiement et contrôlée par le joueur.

■ LIGNE DE RAVITAILLEMENT

La Ligne de ravitaillement d'un joueur part de son QG et s'étend vers sa Ligne de front. Si une rangée ne contient aucune Carte Unité du joueur, la Ligne de ravitaillement est interrompue.

Pour calculer la longueur de la Ligne de ravitaillement, le joueur compte le nombre de rangées adjacentes contenant au moins une de ses Cartes Unités, en partant de sa Ligne de déploiement et en avançant vers sa Ligne de front. Chaque rangée de la Ligne de ravitaillement génère 1 PA supplémentaire au cours de la Phase Quartier Général [Headquarters].

Les joueurs jouent chacun de leurs tours en suivant la séquence des 9 phases d'un tour de jeu. Ces phases sont détaillées ci-après.



Exemple : Ce joueur a des unités dans la 1^{ère} et la 2^e rangée, mais la 3^e rangée étant vide, le véhicule blindé dans la 4^e rangée est trop avancé sur le champ de bataille et se retrouve coupé de la Ligne de ravitaillement. Le joueur aura donc 2 PA en plus de ceux fournis par son QG.

TOUR DE JEU

★ PHASES DU TOUR ★	
DÉBUT	Fin des Effets de cartes et de marqueurs en cours.
QUARTIER GÉNÉRAL	Gagner les Points d'Action générés par : <ul style="list-style-type: none"> • le QG et le Général • la Ligne de Ravitaillement • les Unités (COMMAND GROUP, RADIO LINK)
CARTES	Piocher les 2 premières cartes du Deck Armée.
MOUVEMENT	Déplacer tout ou partie des unités déjà déployées. Les Unités d'Infanterie équipées de HMG* ou de MORTARS* montés ne peuvent pas se déplacer.
DÉPLOIEMENT	Déployer des unités et jouer des Cartes Soutien. Une unité ne peut pas être déployée sur une case déjà occupée par une autre unité SAUF si les deux unités sont déployées dans la même tour ET sur la même case ET à couvert / par Transport / par Remorquage.
TIR	Faire tirer les unités avec toute ou partie de leurs armes actives. Chaque arme tire une seule fois, sur une même cible ou sur des cibles différentes. Les Valeurs d'Impact se lisent toujours sur la carte de l'arme qui tire. Tir de suppression = 2 tirs de deux unités différentes sur une même cible.
RÉACTIVATION	Retourner face active visible les marqueurs désactivés non inclinés. Un marqueur fiché ne peut pas être désactivé et réactivé durant le même tour. Démontez les HMG* et MORTARS*.
DÉFAUSSE	Ramener sa main à 7 cartes maximum en défaussant uniquement les cartes en trop.
FIN	Défausser les Cartes Soutien qui expirent en fin de tour. Redresser les marqueurs inclinés durant ce tour.



Exemple : Le joueur américain a 7 PA stockés dans son QG en début de Phase de Quartier Général. Durant cette phase, son armée génère 7 PA : 1 PA avec son QG, 3 PA avec sa Ligne de ravitaillement et 3 PA avec ses deux Groupes de commandement. Il dispose donc de 14 PA mais son QG ne pouvant stocker que 12 PA, il doit défausser 2 PA. Le joueur américain disposera finalement de 12 PA à ce tour pour déployer ses unités et jouer des Cartes Soutien.

1) DÉBUT DE TOUR [START]

Durant cette phase, tous les effets de cartes, de marqueurs et de Compétences spéciales qui étaient en cours pendant les tours précédents prennent fin, sauf mention contraire, comme ceux qui durent jusqu'à la fin de la partie.

2) QUARTIER GÉNÉRAL [HEADQUARTERS]

Durant cette phase, l'armée du joueur va générer un certain nombre de PA qui vont s'ajouter à ceux déjà stockés dans son QG, jusqu'au maximum indiqué sur la Carte du QG. Ce maximum ne peut jamais être dépassé (les PA excédentaires sont perdus).

Ces PA stockés pourront être dépensés, en partie ou en totalité, lors de la Phase de Déploiement [Deployment] qui suit.

Les 3 sources qui génèrent des PA durant cette phase sont les suivantes :

■ **Quartier Général** : + 1 PA (indiqué sur la Carte du QG), auquel s'ajoutent les PA stockés. Certains généraux permettent d'augmenter les PA générés par le QG (ex : Général Patton, Général Von Rundstedt).

■ **Ligne de ravitaillement** : + 1 PA par rangée qui la constitue (le maximum est de 6).

■ **Groupe(s) de commandement** : chacune de ces Unités d'Infanterie génère + 1 PA, + 2 PA ou + 3 PA selon qu'elle se trouve respectivement sur la 1^{re} rangée (Ligne de déploiement), 2^e rangée ou 3^e rangée et plus. Un Groupe de commandement génère donc au maximum 3 PA.

Les cartes **Liaisons de communication [Radio Link]**, introduites dans les extensions UK et Italy, génèrent elles aussi des PA grâce à leur Compétence spéciale Synergy [Synergie] (voir la section « Compétences spéciales »).

3) CARTES [CARDS]

Le joueur DOIT piocher les 2 premières cartes de son deck Armée et les ajouter à sa main. Il peut à ce moment-là avoir plus de 7 cartes en main. Si son deck Armée est épuisé, il saute cette phase.

4) MOUVEMENT [MOVEMENT]

Durant cette phase, le joueur peut décider de déplacer toutes ses unités ou seulement quelques-unes, voire aucune, s'il le désire.

Les déplacements se font orthogonalement, en avant, en arrière ou latéralement, mais JAMAIS en diagonale. Une unité peut se déplacer d'une case pour chaque Point de Mouvement dont elle dispose, mais n'est pas obligée de tous les dépenser.

Les unités peuvent traverser des cases occupées par des unités alliées mais ne peuvent pas y terminer leur mouvement, sauf les Unités d'Infanterie à couvert ou à transporter (elles grimpent dans le véhicule : placer les Marqueurs) et les Unités d'artillerie à remorquer (elles s'y accrochent : placer les Marqueurs).

Exemple : Une Unité de Transport transportant une Unité d'Infanterie ou remorquant une Unité d'Artillerie peut passer par une case occupée par une Unité d'Infanterie ou d'Artillerie alliée, mais ne peut pas y terminer son déplacement. En revanche, si l'Unité de Transport ne transporte ni ne remorque aucune unité, elle peut très bien terminer son déplacement sur la même case qu'une Unité d'Infanterie ou qu'une Unité d'Artillerie. Voir la section « Compétences spéciales », Tow [Remorquage] et Transport pour plus de détails sur les particularités des déplacements.

Deux unités alliées adjacentes ayant chacune 1 Point de Mouvement peuvent échanger leurs positions.

Une unité ne peut JAMAIS traverser une case occupée par une unité ennemie.

■ ASSAULT

[ASSAULT]

Une Unité d'Infanterie peut lancer un assaut sur n'importe quelle unité ennemie adjacente (Infanterie, Artillerie, Blindée, Transport sauf Avion) ou sur un Terrain (Bâtiment ou Structure) adjacent occupé par une unité ennemie. L'assaut correspond à son mouvement durant cette phase : l'unité attaquante va tenter d'occuper la case de l'unité ennemie.

Un assaut commence lors de la Phase de Mouvement et se résout durant la Phase de Tir.

■ **Lors de la Phase de Mouvement** : le joueur actif annonce qu'il lance un assaut et place son(ses) unité(s) attaquante(s) de manière à recouvrir partiellement l'unité ennemie attaquée. Plusieurs Unités d'Infanterie peuvent lancer chacune un assaut sur une même unité ennemie. Une Unité d'Infanterie ne peut jamais lancer un assaut en utilisant une HMG* ou un MORTAR* pour tirer.

■ **Durant la Phase de Tir** : le joueur actif choisit l'ordre dans lequel il résout ses tirs et ses assauts. Juste avant qu'un assaut soit résolu, le défenseur peut réaliser un **Tir de réaction** avec une seule des armes actives, de son choix, de son unité attaquée. Ce tir est un tir supplémentaire hors tour de l'unité attaquée, pour chaque assaut. Une HMG* montée ou un MORTAR* monté peuvent être utilisés pour un Tir de réaction. Une Unité d'Infanterie à couvert qui lance un assaut bénéficie de cette couverture contre le Tir de réaction mais la perd si elle détruit l'unité ciblée et prend sa place.

Si l'unité assaillante n'est pas détruite par ce Tir de réaction (elle peut avoir subi des dégâts qui pénalisent ses caractéristiques), elle peut ensuite tirer avec une de ses armes actives **sans tenir compte des valeurs de Pénétration et de Blindage des deux unités**. Seules les valeurs d'Impact important ici. En aucun cas l'unité assaillante ne pourra tirer avec une arme désactivée.

Si l'unité attaquée est détruite, l'unité assaillante prend sa place sur sa case et peut immédiatement tirer sur d'autres unités avec ses autres armes actives. Sinon, l'unité assaillante retourne sur sa position initiale.



Exemple : Au début de sa Phase de Mouvement, l'Unité d'Infanterie légère américaine est adjacente à l'Unité d'Artillerie allemande PAK 40. Le joueur US tente un assaut sur l'artillerie allemande avec son infanterie légère et avance légèrement la carte de celle-ci sur l'unité allemande. A la Phase de Tir, l'assaut est résolu en commençant par le Tir de réaction de la PAK 40 avec son Arme primaire. Si elle ne fait pas un Tir critique, l'infanterie américaine pourra ensuite tirer soit avec son Arme primaire, soit avec une Grenade.

En dehors d'un assaut, l'infanterie ne pourrait pas tirer sur la PAK 40 avec son Arme primaire car celle-ci a une Pénétration de 2 alors que le Blindage de l'artillerie est de 4.

■ MOUVEMENT À COUVERT [COVERED MOVEMENT]

Une Unité d'Infanterie peut se déplacer à côté d'un véhicule blindé (Unité Blindée ou Unité de Transport) et sera alors partiellement protégée, on dit alors qu'elle est à couvert. Une Unité d'Artillerie ne peut pas être à couvert sur la même case qu'un véhicule de transport, elle y est nécessairement remorquée.

Un véhicule blindé ne peut protéger ainsi qu'une seule Unité d'Infanterie sur sa case.



Exemple : Dans cet exemple, l'Unité d'Infanterie légère est à couvert grâce au Char M4 Sherman mais est aussi équipée de l'Équipement supplémentaire Take Cover (qui a été renommé Hit the Dirt! [A plat ventre] sur les cartes du jeu). Il ne faut pas les confondre !

La couverture qu'offre un véhicule résulte d'une position sur le champ de bataille alors que Hit the Dirt! est un Équipement supplémentaire toujours actif, que l'unité se déplace ou non.

Pour qu'une Unité d'Infanterie soit à couvert à la fin de son mouvement, il faut que le joueur annonce qu'il fait un mouvement à couvert durant sa Phase de Mouvement ET que les deux unités concernées se déplacent ensemble (cartes Unités superposées) d'au moins une case et terminent leur Phase de Mouvement sur la même case.

Placez un marqueur A couvert  sur l'Unité d'Infanterie.

L'Unité d'Infanterie restera à couvert tant que les deux unités se déplaceront ainsi à la vitesse de l'unité la plus lente.

Une Unité d'Infanterie se déplaçant à couvert **augmente de +1/+1 la valeur d'Impact de tout tir la visant**, aussi longtemps qu'elle reste protégée par le véhicule blindé.

Le mouvement à couvert prend fin lorsque le joueur décide de séparer les unités lors d'une Phase de Mouvement ultérieure ou si l'une des unités est détruite.

Deux unités peuvent être déployées sur la même case si elles entrent à couvert en même temps (dans le même tour) sur le champ de bataille. Il n'est pas possible de déployer une Unité Blindée à un tour, puis déployer une Unité d'Infanterie sur la case où se trouve l'Unité Blindée à un tour ultérieur en annonçant un mouvement à couvert (ou un transport ou un remorquage).

L'ennemi choisit s'il tire sur le véhicule blindé ou sur l'Unité d'Infanterie à couvert.



5) DÉPLOIEMENT [DEPLOYMENT]

Les unités sont déployées sur le champ de bataille depuis la main du joueur actif vers une case libre de sa Ligne de déploiement.

Une unité ne peut pas être déployée sur une case déjà occupée par une autre unité SAUF si les deux unités sont déployées dans le même tour ET sur la même case ET à couvert / par Transport / par Remorquage.

C'est durant cette phase que le joueur va pouvoir jouer les cartes qu'il a dans sa main, sauf mention contraire précisée sur la carte. Pour jouer une carte, le joueur actif doit payer son coût en Points d'Action (PA), qui dépend de l'unité déployée ou de la Carte Soutien jouée.

C'est la seule phase durant laquelle les Cartes Terrain peuvent aussi être placées sur le champ de bataille, si les règles du scénario ou les joueurs l'autorisent (voir plus loin les règles concernant les Terrains).

Les unités dotées d'une Arme primaire (des fusils) ont les caractéristiques de celle-ci indiquées dans le bandeau de Caractéristiques de leur Carte Unité et l'ont automatiquement avec elles lorsqu'elles sont déployées.

En outre, il existe un grand nombre d'unités qui peuvent être déployées avec des Equipements supplémentaires. L'ajout d'Equipements supplémentaires ne peut se faire qu'au moment du déploiement de l'unité et chacun de leurs coûts viendra s'ajouter au coût de l'unité déployée.



Exemple : Pour un coût total de 3 PA, une Unité d'Infanterie lourde [Heavy Infantry] peut être déployée équipée d'une Mitrailleuse lourde [HMG Heavy Machine Gun] : 2 PA + 1 PA.

Exemple : Un Char M4 Sherman peut être déployé et équipé gratuitement d'une Mitrailleuse [MG] pour un coût de 4 PA, ou bien être équipé en plus d'un Lance-roquettes Multiple [MRL] (+3 PA) pour un coût total de 7 PA.

On distingue les Equipements supplémentaires offensifs et les Equipements supplémentaires défensifs. Ces équipements sont respectivement listés dans la partie inférieure gauche et droite des Cartes Unités.

Les Unités d'Infanterie ne peuvent être équipées au maximum que d'un seul Equipement supplémentaire offensif ET d'un seul Equipement supplémentaire défensif.

Les autres unités que sont les Unités d'Artillerie, les Unités Blindées, les Unités de Transport et les Unités Aériennes n'ont pas ces restrictions.

Une unité ne peut être équipée que d'un seul exemplaire de chaque ligne d'Equipement supplémentaire. Par contre, un même Equipement supplémentaire peut être présent sur plusieurs lignes (par ex : 3 lignes de MG sur le Panzer IV allemand, 2 lignes de HMG sur le Bombardier B-25 Mitchell...).



Exemple : Une Unité d'Infanterie lourde est déployée équipée d'un Mortier [Mortar] et de A plat ventre [Take Cover], pour un coût total de 4 PA (Unité 2 PA + Mortier 1 PA + A plat ventre 1 PA). Son équipement de Mortier ne lui permettra pas de s'équiper d'une Mitrailleuse lourde (HMG), ni d'un Bazooka, ni de Grenades (même gratuitement).

Exemple : Le Char M4 Sherman peut être déployé avec 2 Mitrailleuses [MG], 1 Mitrailleuse lourde [HMG], 1 Lance-roquettes multiple [MRL] et un Fumigène [Smoke Shell]. Le coût total d'un Char M4 Sherman complètement équipé sera donc de 11 PA : Char 4 PA + 1^{ère} Mitrailleuse 0 PA + 2^e Mitrailleuse 1 PA + Mitrailleuse lourde 2PA + Lance-roquettes 3 PA + Fumigène 1 PA.

Une unité qui vient d'être déployée ne peut pas se déplacer durant le même tour, sauf mention contraire indiquée sur sa carte (par exemple grâce à la Compétence spéciale Mobilité [Mobility]).

Une même unité ne peut jamais être affectée par 2 cartes identiques en même temps.

Exemple : Un char ne peut pas être équipé de 2 Cartes Rhino Tank dans le même tour dans le but de cumuler les effets.



6) TIR [FIRE/ATTACK]

Chaque unité a une seule séquence de tir par tour, durant laquelle elle peut tirer avec toutes ou partie de ses armes actives. Les joueurs peuvent incliner légèrement les Cartes Unités qui ont déjà tiré, pour s'en rappeler, et les redresseront en fin de tour.

Les unités équipées de plusieurs armes actives peuvent tirer une fois avec chaque arme, sur une même cible ou sur des cibles différentes.

Exemple : Une Unité d'Infanterie lourde avec un Mortier peut tirer une fois avec son Mortier et une fois avec son Arme primaire (ses fusils), sur une même cible ou sur deux cibles différentes.

Une unité peut tirer dans n'importe quelle direction.

Une unité ne peut tirer que sur une cible à portée, au-delà le tir n'aura aucun effet.

La portée est indiquée sur le bandeau de Caractéristiques de la Carte Unité pour l'Arme primaire et sur la carte des Equipements supplémentaires pour les armes supplémentaires.

Une cible est à portée d'une arme de l'unité attaquante si le nombre de cases les séparant est inférieur ou égal à la portée de l'arme choisie (comme s'il s'agissait d'un déplacement). Les tirs ne se font JAMAIS en diagonale.



Exemple : Une unité avec des Grenades et ses fusils (Arme primaire) peut tirer au fusil jusqu'à 2 cases et lancer ses grenades à une distance d'une case. Par contre, elle ne peut pas tirer à 3 cases.

Chaque Carte Unité possède un bandeau de Caractéristiques indiquant les valeurs d'Impact de son Arme primaire pour toucher sa cible :



La carte des Equipements supplémentaires indique les valeurs d'Impact de tous les Equipements supplémentaires :



Les valeurs d'Impact se lisent toujours sur la carte de l'arme qui tire (Carte Unité ou carte des Equipements supplémentaires) :

■ **Valeur du haut :** obtenir un résultat supérieur ou égal à cette valeur avec le D10 pour toucher la cible et lui infliger des dégâts.

■ **Valeur du bas :** obtenir un résultat supérieur ou égal à cette valeur avec le D10 pour réaliser un **Tir critique** qui détruit immédiatement la cible, si celle-ci est sensible aux Tirs critiques.

Exemple : Une Unité d'Infanterie légère a sur sa Carte Unité les valeurs d'Impact 5+/10+ signifiant que, lorsqu'elle tire avec son Arme primaire (fusils), elle touche sa cible sur un résultat de 5 ou plus au dé.

Un résultat de 10 au dé correspond toujours à un Tir critique qui détruit immédiatement l'unité ciblée, sous réserve que la valeur de Pénétration de l'arme soit supérieure ou égale au Blindage de l'unité ciblée.

Ce lancer de dé peut être modifié (augmenté ou diminué) par des effets de cartes, des Compétences spéciales, des marqueurs ou des jetons.

Exemple : Supposons qu'une unité ennemie soit sur une Carte Terrain qui procure une couverture, comme un Mur [Wall]. Celle-ci augmente alors de +1/+1 la valeur d'Impact de tout tir la visant. Par conséquent, si une Unité d'Infanterie légère tire avec son Arme primaire sur cette unité ennemie, elle devra faire 6 ou plus pour toucher (au lieu de 5+) et 10 pour un Tir critique. Si la cible ennemie est en plus à plat ventre [Hit the Dirt!] (+1/+0), la valeur d'Impact augmente encore à 7+/10.

Pour infliger des dégâts, la Pénétration de l'arme doit être supérieure ou égale au Blindage de la cible. Si ce n'est pas le cas, le tir peut toucher sa cible mais n'infligera aucun dégât.

Exemple : Un fusil avec une Pénétration de 2 ne fera pas de dégât contre un Blindage de 6, sauf lors d'un Assaut.

Le nombre de Points de dégâts infligés par un Impact est égal à la valeur de Dégâts de l'arme utilisée.

Si le nombre de Points de dégâts subis par une cible est égal ou supérieur à son nombre de Points de vie (indiqué sur sa carte), celle-ci est immédiatement détruite.

Exemple : Une unité qui tire avec une arme ayant une valeur de Dégâts de 1 infligera 1 Point de dégâts à sa cible si elle la touche.

Les marqueurs d'Equipements supplémentaires possédant une Flèche doivent être retournés dès qu'ils ont été utilisés pour indiquer qu'ils sont maintenant désactivés.

Il est recommandé d'incliner aussi le marqueur d'un Equipement supplémentaire qui vient d'être utilisé pour s'en rappeler.

Exemple : Un Char M4 Sherman équipé d'une mitrailleuse [MG] peut tirer deux fois : une fois avec son Arme primaire et une fois avec sa mitrailleuse. Après avoir utilisé sa mitrailleuse, le marqueur Mitrailleuse est retourné (face grisée) puisqu'il est maintenant désactivé et est légèrement incliné car il vient d'être utilisé.

Certains marqueurs d'Equipements supplémentaires n'ont pas besoin d'être retournés après utilisation. Cela signifie qu'ils peuvent être utilisés à chaque tour et qu'ils ne sont pas désactivés après utilisation. Dans ce cas, il suffit simplement de les incliner légèrement après utilisation pour se rappeler qu'ils ont été utilisés pendant le tour en cours.

Exemple : Un marqueur Grenades équipant une Unité d'Infanterie légère ne sera pas retourné après utilisation car il ne possède pas de Flèche. Il sera uniquement incliné pour indiquer qu'il a été utilisé.

■ TIR DE SUPPRESSION [UNDER SUPPRESSIVE FIRE]

Lorsqu'une unité reçoit des tirs de deux unités ennemies différentes ou plus, elle subit un Tir de suppression (encore appelé Tir de couverture).

Pour créer un Tir de suppression sur une unité, chacun des tirs la visant doit être en mesure de lui infliger des dégâts, c'est-à-dire que la Pénétration des armes doit être supérieure ou égale au Blindage de l'unité ciblée. En revanche, ces tirs peuvent ne pas toucher leur cible et ne lui faire aucun dégât.

Dans la réalité, ces tirs soutenus ont pour but de limiter les capacités de mouvement et de tir de l'unité ciblée en la forçant à se protéger.

Le joueur actif attaquant pose un marqueur Tir de suppression sur l'unité ciblée dès qu'un 2^e tir la vise.

Marqueur Tir de suppression



A partir de ce moment, et jusqu'au début du prochain tour du joueur actif (celui qui a réalisé le Tir de suppression), l'unité subissant le Tir de suppression aura une valeur de Mouvement réduite de 1 et une valeur d'Impact augmentée de +1/+1 lorsqu'elle tirera, quelle que soit l'arme utilisée (Arme primaire et Equipements supplémentaires).

■ DÉGÂTS, UNITÉS DÉTRUITES [WOUNDS]

Les dégâts subis par les unités et les Bâtiments sont représentés par des Jetons de dégâts rouges placés sur leur Carte.

Jeton rouge de dégâts 2

Chaque Point de dégâts augmente la valeur d'Impact de +1/+1, jusqu'à un maximum de +3/+3, quelle que soit l'arme utilisée. Même en ayant subi des dégâts, une unité qui fait un résultat de 10 au dé réalise toujours un Tir critique détruisant immédiatement l'unité ciblée.



Exemple : Une Unité d'Infanterie légère, tirant avec son Arme primaire (ses fusils) et ayant subi 2 Points de dégâts aura une valeur d'Impact augmentée de +2+2. Cela signifie que le joueur devra faire 7+/10+ (au lieu de 5+/10+) pour toucher une cible ennemie. De plus, puisqu'elle possède 3 Points de vie, si cette unité subit un 3e Point de dégâts elle sera immédiatement détruite et placée sur la pile de défausse du joueur.

🔄 7) RÉACTIVATION [FLIP OVER ou TURN OVER]

Durant cette phase, le joueur actif retourne face active visible (colorée) tous les marqueurs possédant une Flèche ET qui ne sont pas inclinés.



Marqueur HMG activé

Marqueur HMG désactivé

Un marqueur qui a été retourné face grisée visible (désactivé) ne peut pas être réactivé durant le même tour.

Ces marqueurs sont identifiables car ils ont leur face grisée visible et sont légèrement inclinés pour indiquer qu'ils ont été utilisés durant ce tour.

Les Unités d'Infanterie équipées de Mitrailleuses lourdes [HMG] ou de Mortiers [Mortars] ne seront pas en mesure de se déplacer tant que ces armes seront actives (face colorée visible) car elles sont montées. Ceci est expliqué en détails dans la rubrique Deployment/Un-Deployment [Montage/Démontage] d'armes lourdes d'Infanterie des « Compétences spéciales ».

C'est aussi durant cette Phase de Réactivation qu'une arme lourde d'infanterie (Mitrailleuse lourde [HMG] ou Mortier [Mortar]) peut être démontée pour permettre à l'Unité d'Infanterie de se déplacer à son prochain tour.

✖ 8) DÉFAUSSE [DISCARD]

Durant cette phase, le joueur actif doit ramener sa main à 7 cartes maximum en défaussant uniquement les cartes en trop.

👤 9) FIN DE TOUR [END OF TURN]

Les joueurs défaussent toutes les Cartes Soutien dont l'effet expire à la fin de cette phase.

Redressez les marqueurs Equipements supplémentaires inclinés et les Cartes Unités inclinées durant la Phase de Tir.

Le tour du joueur actif est ensuite terminé et c'est au tour du joueur adverse.

LE TERRAIN

Les Cartes Terrain constituent un deck à part : le deck Terrains. Les unités peuvent se déplacer sur des cases où se trouve une Carte Terrain et sont alors placées au-dessus de celle-ci.

■ PLACEMENT D'UNE CARTE TERRAIN

Les Cartes Terrain sont placées sur le champ de bataille selon les règles suivantes :

■ Bataille rangée

Chaque joueur peut utiliser ses PA misés lors de l'enchère de début de partie pour placer une ou plusieurs Cartes Terrain sur le champ de bataille, sur ses 2^e et 3^e rangées uniquement.

Une fois la partie commencée, plus aucune Carte Terrain ne pourra être placée sur le champ de bataille.

Règle optionnelle : les joueurs peuvent se mettre d'accord et autoriser le placement des Cartes Terrain durant la partie, à une distance maximale d'une case de leurs propres unités déployées.

■ Scénario

Suivez les instructions de mise en place du scénario et créez le champ de bataille comme indiqué.

Après le début de la partie, de nouvelles Cartes Terrain pourront être placées si les règles du scénario l'autorisent.

Les Cartes Terrain détruites qui ne sont pas des Bâtiments retournent dans la boîte de jeu, et non dans le deck Terrains. Par contre, les Cartes Terrain Bâtiments [Building] détruites ne sont pas retirées du champ de bataille mais y restent sous forme de Ruines [Rubble], comme cela est expliqué plus loin.

■ TYPES DE TERRAIN

Il y a trois types de Terrain : normal, difficile et infranchissable. Comme pour les unités, les cases Terrain ne bloquent pas la ligne de vue des unités lorsqu'elles tirent.

■ Terrain normal : Plaine et Arbustes

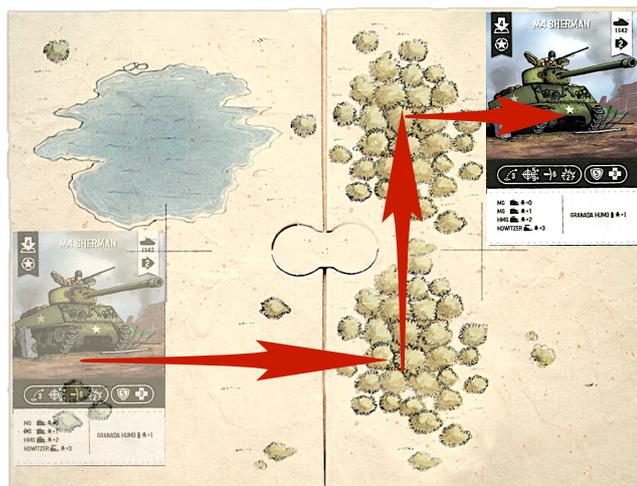
Les unités se déplacent normalement, selon leur valeur de Mouvement.

■ Terrain difficile : Forêt, Montagne, Ruines

Lorsqu'une unité arrive sur une case Terrain difficile, elle DOIT arrêter son déplacement, quel que soit son nombre de Points de Mouvement restant. De même lorsqu'elle quitte une case Terrain difficile.

■ Terrain infranchissable : Mer, Lac, Rivière

Les unités ne peuvent JAMAIS se déplacer sur une case Terrain infranchissable.



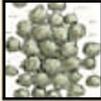
Exemple : Un Char M4 Sherman possédant 2 Points de Mouvement peut entrer dans la Forêt en un tour. Puis, au tour suivant, il ne peut se déplacer que d'une case en restant dans la Forêt (Terrain difficile). Pour sortir de la Forêt, il doit là encore dépenser tous ses Points de Mouvement et s'arrêter sur la case adjacente à la Forêt. Cet exemple illustre trois déplacements sur trois tours (chaque flèche rouge correspond à un déplacement), où les cases de départ et d'arrivée sont du Terrain normal.

Les Cartes Terrain détruites sont retirées du champ de bataille, sauf les Bâtiments qui y restent sous forme de Ruines, comme cela est expliqué plus loin.

■ TUILES ET TERRAIN

Certaines cases des tuiles Terrain sont presque totalement recouvertes de motifs définissant différentes natures de Terrains naturels.

Les différentes natures de Terrains ainsi que leurs effets sur les unités sont les suivants :

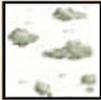
 **FORÊT**
Terrain difficile
Destructible, 8 Points d'Impact (8PI)
+1/+1 aux valeurs d'Impact des armes ennemies

Les Forêts sont du Terrain difficile.

Elles fournissent une couverture accrue aux unités qui s'y trouvent en augmentant de +1/+1 les valeurs d'Impact des armes qui leur tirent dessus.

Tous les types d'unités terrestres peuvent traverser les Forêts.

Une Forêt peut encaisser 8 PI. Une fois détruite, elle ne donne plus aucun avantage et devient un Terrain normal (poser une Carte Terrain naturel vide sur la case Terrain Forêt).

 **ARBUSTES/FOURRÉS**
Terrain normal
Destructible, 4 Points d'Impact (4PI)
+1/+1 aux valeurs d'Impact des armes ennemies

Les Arbustes/Forrés sont du Terrain normal.

Ils offrent aussi une couverture accrue aux unités qui s'y trouvent. Comme les Forêts, ils augmentent de +1/+1 la valeur d'Impact des armes qui leur tirent dessus.

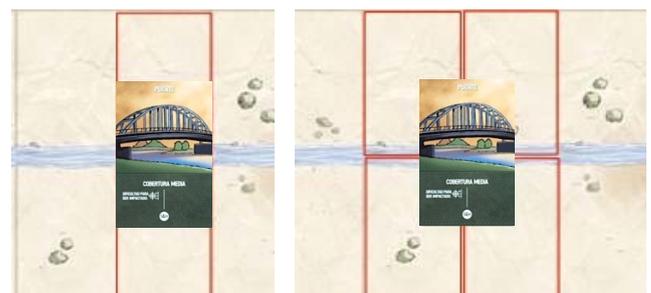
Tous les types d'unités terrestres peuvent traverser les Arbustes/Forrés.

Les Arbustes/Forrés peuvent encaisser 4 PI. Une fois détruits, ils ne donnent plus aucun avantage et deviennent du Terrain normal (poser une Carte Terrain naturel vide sur la case Terrain Forêt).

 **RIVIÈRE**
Terrain infranchissable
Franchissable avec une Embarcation, un Pont ou des Sapeurs

Les Rivières traversant le champ de bataille sont du Terrain infranchissable. Dans certains scénarios seulement, des Unités d'Infanterie peuvent les traverser en utilisant des Embarcations. Cette règle spéciale sera expliquée dans les règles des scénarios concernés.

Les Rivières peuvent aussi être traversées grâce à un Pont surplombant la Rivière et à cheval sur 2 cases (a) ou 4 cases (b), selon ce qu'indique le scénario, ou encore grâce à des Sapeurs.



(a) 2 cases Pont

(b) 4 cases Pont

Les unités se trouvant sur les cases encadrées en rouge sont considérées comme étant sur le Pont et bénéficient de ses avantages.



MER
Terrain infranchissable
Franchissable avec un Transport ou une Barge de débarquement

La Mer est du Terrain infranchissable et ne peut être traversée qu'en utilisant des Unité de Transport et des Barges de débarquement.



MONTAGNES
Terrain difficile

Les Montagnes sont du Terrain difficile et n'offrent aucune couverture.



LACS
Terrain infranchissable

Les Lacs sont du Terrain infranchissable.



PLAINE
Terrain normal

La Plaine est du Terrain normal et n'affecte d'aucun modificateur.



RUINES
Terrain difficile

Les Ruines sont ce qui reste des Bâtiments détruits. Elles n'offrent aucun avantage et sont du Terrain difficile (voir ci-dessous).

■ BÂTIMENTS [BUILDINGS]

Une Carte Terrain possédant une icône Bâtiment et ayant la Compétence spéciale Bâtiment [Building] est un Bâtiment et obéit aux règles spécifiques détaillées ci-dessous.

Les Bâtiments peuvent être déployés comme les autres Cartes Terrain selon les règles de déploiement précédemment décrites.

Pour faire entrer une unité dans un Bâtiment, il suffit simplement de la faire se déplacer sur la case du Bâtiment en la plaçant au-dessus de la carte de celui-ci.

L'unité se trouvant dans un Bâtiment bénéficie du Bonus de celui-ci, indiqué sur la carte du Bâtiment, tant qu'elle y reste. Le Bâtiment augmente sa valeur de Blindage et la valeur d'Impact des armes qui lui tirent dessus.

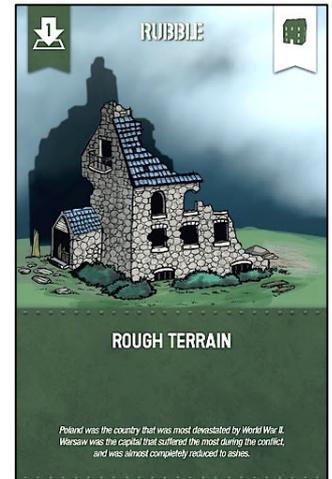
Les Bâtiments possèdent un nombre de Points d'Impact (PI), indiqué sur leur carte, correspondant au nombre de Points de dégâts qu'ils peuvent subir avant d'être détruits.

Lorsqu'une unité se trouvant à l'intérieur d'un Bâtiment est ciblée et subit des Points de dégâts, le Bâtiment l'abritant en subit autant.

Les Bâtiments sont insensibles aux Tirs critiques mais l'unité à l'intérieur ne l'est pas. Si un Bâtiment est détruit, l'unité se trouvant à l'intérieur est également détruite.

Les Bâtiments détruits ne sont pas retirés du champ de bataille. Au lieu de cela, leur carte Bâtiment est retournée face Ruine visible et

restera sur le champ de bataille jusqu'à la fin de la partie. Une Ruine est du Terrain difficile.



Exemple : Déployer une Maison [House] coûte 3 PA. C'est un Bâtiment [Building] ayant 6 PI qui ne peut être occupé que par une Unité d'Infanterie ou d'Artillerie. Il augmente de +1 la valeur de Blindage de l'unité qui s'y trouve et de +2/+2 la valeur d'Impact des armes qui lui tirent dessus.

Les joueurs peuvent prendre pour cible une case Terrain naturel destructible inoccupée (Forêts, Arbustes), une Carte Terrain destructible inoccupée (Tranchées, Murs) ou un Bâtiment inoccupé (Maison, Bunker, Pont, Tour de communication). Dans ce cas, pour l'endommager, le joueur doit la toucher en lançant le D10.

Par contre, les tirs contre une case Terrain naturel destructible occupée par une ou plusieurs unités (ennemies ou alliées), contre une Carte Terrain destructible occupée ou un Bâtiment occupé cibleront toujours l'unité (ou les unités) qui s'y trouve. En cas d'Impact, les unités ciblées et les éléments destructibles subissent le même nombre de Points de dégâts.

Les joueurs ne peuvent JAMAIS déployer une Carte Terrain (possédant une icône Bâtiment) sur une case Terrain naturel accidenté : Forêts, Arbustes/Fourrés, Montagnes, Rivière (sauf le Pont), ni sur la Mer, un Lac, un Bâtiment ou une Ruine.

COMBATS AÉRIENS

Les Unités Aériennes apportent un soutien aérien aux unités au sol grâce à leur puissante force de frappe n'importe où sur le champ de bataille.

Elles sont déployées en payant leur Coût de Déploiement en Points d'Action indiqué sur la carte.

Les avions ne se déplacent pas sur le champ de bataille comme les autres unités, c'est pour cela que leur Mouvement est de 0.

Il y a deux principaux types d'avions : les FIGHTERS [Chasseurs] et les BOMBERS [Bombardiers], qui ont respectivement les Compétences spéciales FIGHTER et BOMBER. Certaines Unités aériennes peuvent avoir les deux, mais le joueur doit n'en choisir qu'une lors de leur déploiement et de manière définitive.

Les Cartes Soutien peuvent s'appliquer à tous les types d'Unités aériennes, comme pour les autres unités (voir texte des cartes).

Exemple : Durant sa Phase de Déploiement, le joueur américain déploie la Carte Soutien Sustained Fire [Tir Soutenu] sur son Bombardier B-25 Mitchell pour 7 PA, ce qui lui confèrera un bonus contre chaque unité bombardée durant son tour.

Exemple : Durant sa Phase de Déploiement, le joueur américain déploie la Carte Soutien Ammo [Munitions] sur son Chasseur P-51 Mustang. Lorsqu'il utilisera ce Chasseur durant une Phase de Tir, celui-ci pourra réaliser 2 tirs successifs sur la même cible.

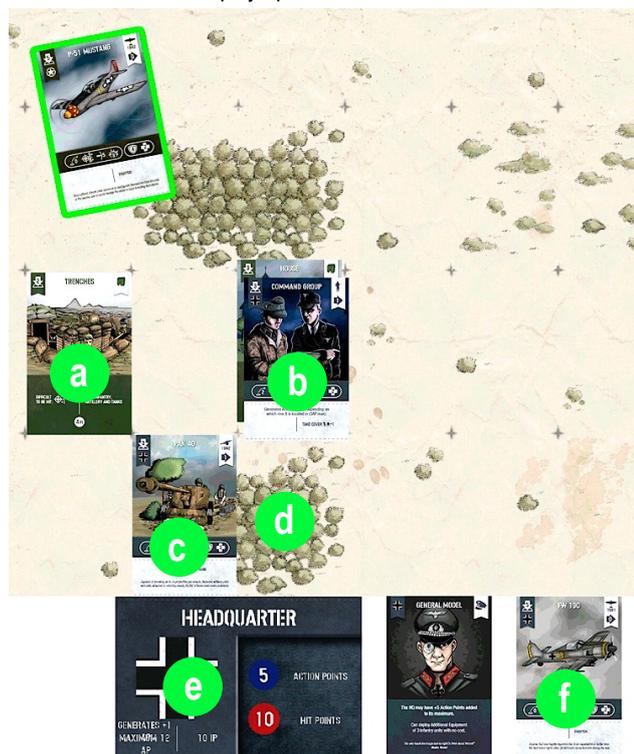
■ LES CIBLES [TARGET SELECTION]

Tous les types d'avions peuvent attaquer n'importe quelle cible de la zone de jeu : une unité ennemie (sur une case Terrain naturel ou sur une Carte Terrain), une Carte Terrain inoccupée (Bâtiment, Structure), une case Terrain naturel (si les joueurs ont intégré la règle optionnelle de destruction du Terrain naturel), le Quartier Général ennemi ou un Chasseur ennemi déployé près de son QG.

Lorsqu'un avion attaque une cible ou bombarde une case, on considère toujours qu'il est sur la même case que sa cible ou que la case bombardée, mais en altitude. Ceci permet de vérifier la portée des Armes Anti-aériennes en défense.

On considère un Chasseur déployé à côté de son QG comme étant virtuellement sur la même case que le QG.

Il n'est pas possible de prendre pour cible une Carte Général. Seuls les avions (Chasseurs et Bombardiers) peuvent prendre pour cible un Chasseur au sol déployé près de son QG.



Exemple : Durant sa Phase de Tir, le joueur américain active son Chasseur P-51 Mustang et peut attaquer une seule des cibles suivantes de son choix : a) les Tranchées, b) le Groupe de commandement dans la Maison, c) l'artillerie PAK 40 dans la Forêt, d) une case Forêt (si les joueurs ont intégré la règle optionnelle de destruction du Terrain naturel), e) le QG ennemi ou enfin f) un Chasseur ennemi déployé à côté du QG. Le Général Model est à l'abri dans son QG et ne peut être pris pour cible, individuellement, par un avion.

■ LES CHASSEURS [FIGHTERS]

Les Chasseurs sont déployés en dehors du champ de bataille, à côté du Quartier général et y resteront jusqu'à ce que le joueur décide de les utiliser.



Les Chasseurs peuvent être utilisés de trois façons : **attaquer** une cible, **intercepter** un avion ennemi ou **escorter** un avion allié.

■ Attaquer

Durant la Phase de Tir, un Chasseur peut être activé par son propriétaire pour attaquer n'importe quelle cible de la zone de jeu (voir « Les cibles » ci-dessus). Après avoir attaqué, la Carte Chasseur est défaussée.

Le joueur attaqué peut choisir d'activer chacune de ses Armes Anti-aériennes à portée et tirer sur le Chasseur juste avant qu'il n'attaque (voir « Unités Anti-aériennes » ci-dessus).

■ Interceptor

Un ou plusieurs Chasseurs précédemment déployés peuvent être activés par leur propriétaire, en dehors de son tour, pour intercepter un Chasseur ou un Bombardier ennemis et lui tirer dessus avant qu'il n'attaque.

Durant sa Phase de Déploiement (pour un Bombardier) ou sa Phase de Tir (pour un Chasseur), le joueur actif attaquant annonce en premier la cible de son avion, puis le joueur défenseur annonce s'il tente, ou non, une interception avec se(s) Chasseur(s) déjà déployé(s) près de son QG (le joueur en défense n'est pas obligé d'intercepter).

Le(s) Chasseur(s) activé(s) pour l'interception sera (seront) défaussé(s) après l'attaque.

Si l'avion attaquant est endommagé mais pas détruit lors de l'interception ou bien si l'avion intercepteur en défense est détruit par une Arme Anti-aérienne de l'attaquant par exemple, il pourra poursuivre son attaque.

Si un Bombardier en attaque est équipé d'une ou plusieurs HMG [Mitrailleuses lourdes], il pourra tirer avec chacune d'elles sur le Chasseur intercepteur en défense avant que ce dernier ne l'attaque.

Séquence de résolution des tirs lors d'une interception selon différentes situations, sans Arme anti-aérienne

- a) Avion (non Bombardier) en attaque contre 1 Chasseur intercepteur en défense :** le Chasseur intercepteur tire en premier sur l'avion en attaque, puis l'avion en attaque tire sur sa cible.
- b) Bombardier (sans HMG) en attaque contre 1 Chasseur intercepteur en défense :** le Chasseur intercepteur tire en premier sur le Bombardier, puis le Bombardier bombarde sa cible.
- c) Bombardier avec HMG(s) en attaque contre 1 Chasseur intercepteur en défense :** le Bombardier tire en premier avec chacune de ses HMGs sur le Chasseur intercepteur, puis le Chasseur intercepteur tire sur le Bombardier, puis le Bombardier bombarde sa cible.
- d) Bombardier avec HMG(s) en attaque contre N Chasseurs intercepteurs en défense :** le Bombardier tire en premier en choisissant un Chasseur intercepteur cible pour chacune de ses HMG(s) (les HMG(s) peuvent cibler le même Chasseur), puis les N Chasseurs intercepteurs tirent sur le Bombardier, puis le Bombardier bombarde sa cible.

Le Bombardier tire en premier avec sa HMG sur le Chasseur intercepteur en défense. La HMG a une Pénétration de 4 et une valeur d'Impact de 4+/9+. Si elle touche le Chasseur, dont le Blindage est de 4, elle lui fera 3 Points de dégâts et le détruira immédiatement. Heureusement pour le Chasseur intercepteur, le joueur américain obtient un 3 à son lancer de D10. C'est donc au Chasseur de tirer avec une valeur d'Impact de 4+/8+. Le joueur allemand obtient un 6 à son lancer de D10 et inflige 3 Points de dégâts au Bombardier qui explose en vol, immédiatement détruit, avant d'avoir pu frapper sa cible. Les cartes du Bombardier B-25 Mitchell et du Chasseur FW 190 sont défaussées après utilisation.

Les Chasseurs précédemment déployés près du QG ne peuvent pas tirer sur les unités qui sont parachutées grâce aux Cartes Soutien Paratrooper [Parachutiste] et C-47 Skytrain.

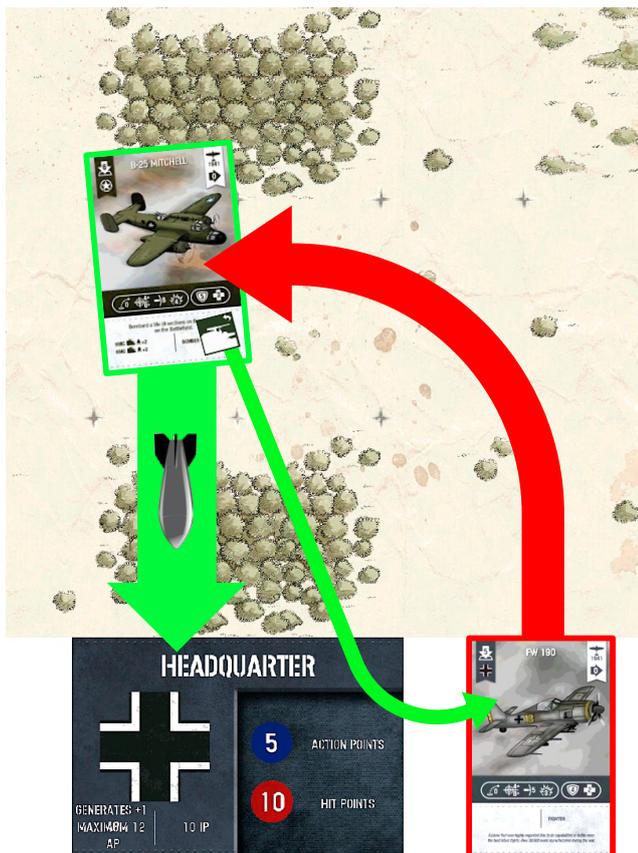
Ne pas oublier de prendre en compte la portée des Armes anti-aériennes dans ce cas, par rapport à la distance les séparant de la case visée par l'avion attaquant. On considère en effet que l'avion attaquant se trouve « sur la même » case que sa cible.

■ Escorter

Un Chasseur ou plusieurs peuvent escorter un Bombardier allié lorsque celui-ci vole vers sa cible. Un Chasseur ne peut pas escorter un autre Chasseur. Pour cela, le joueur (ou les joueurs alliés) doit avoir déjà déployé au moins un Chasseur près de son QG ou doit déployer dans le même tour les cartes Chasseur et Bombardier (voir ci-dessous).

Durant sa Phase de Déploiement, le joueur actif attaquant annonce en premier la cible de son Bombardier, puis le joueur en défense annonce s'il tente, ou non, une interception avec un Chasseur déjà déployé près de son QG, puis le joueur attaquant annonce s'il fait une escorte avec un Chasseur déjà déployé près de son QG ou un Chasseur qu'il déploie à cette fin.

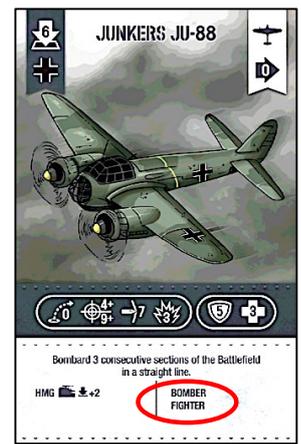
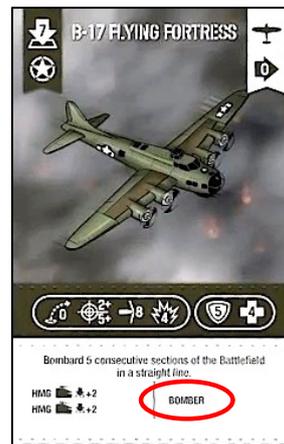
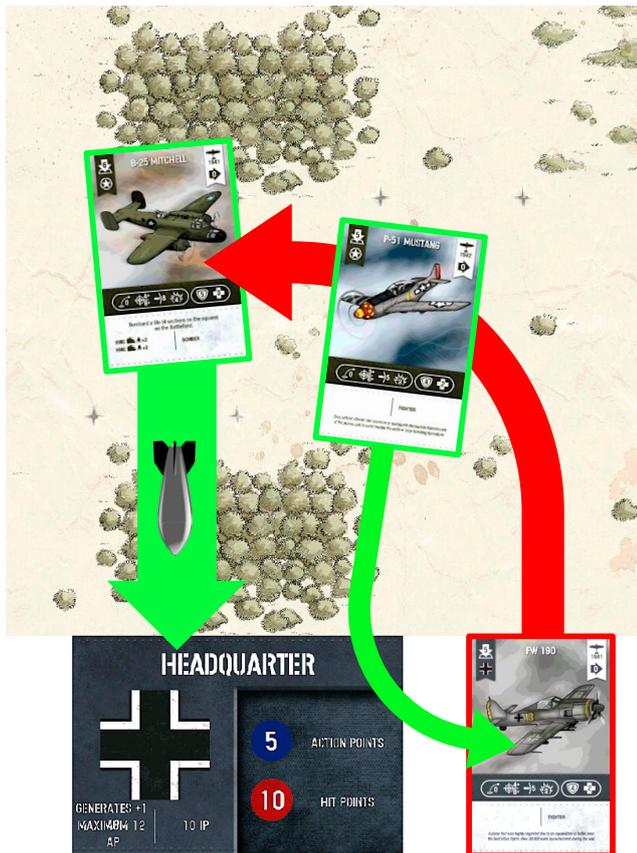
Il est tout à fait possible de déployer un Chasseur en escorte même si le joueur en défense ne tente pas d'interception (notamment pour obliger une arme anti-aérienne ennemie à tirer sur le Chasseur plutôt que sur le Bombardier).



Exemple : Durant sa Phase de Déploiement, le joueur américain déploie un Bombardier B-25 Mitchell équipé d'une HMG et annonce son intention de bombarder le QG allemand ennemi. Le joueur allemand annonce alors qu'il tente une interception avec son Chasseur FW 190 précédemment déployé.

Séquence de résolution des tirs lors d'une escorte selon différentes situations, sans Arme anti-aérienne

- a) Bombardier (sans HMG) et Chasseur en escorte en attaque contre 1 Chasseur intercepteur en défense :** le Chasseur en escorte tire en premier sur le Chasseur intercepteur, puis le Chasseur intercepteur tire sur le Bombardier, puis le Bombardier bombarde sa cible.
- b) Bombardier avec HMG(s) et Chasseur en escorte en attaque contre 1 Chasseur intercepteur en défense :** le Chasseur en escorte tire en premier sur le Chasseur intercepteur, puis le Bombardier tire avec chacune de ses HMGs sur le Chasseur intercepteur, puis le Chasseur intercepteur tire sur le Bombardier, puis le Bombardier bombarde sa cible.
- c) Bombardier avec HMG(s) et Chasseur en escorte en attaque contre N Chasseurs intercepteurs en défense :** le Chasseur en escorte tire en premier sur l'un des Chasseurs intercepteurs, puis le Bombardier tire en choisissant un Chasseur intercepteur cible pour chacune de ses HMGs (les HMG(s) peuvent cibler le même Chasseur), puis les N Chasseurs intercepteurs tirent sur le Bombardier, puis le Bombardier bombarde sa cible.



Lorsqu'il déploie un Bombardier, le joueur doit choisir l'un des objectifs suivants :

- **Attaquer le QG ennemi** : il effectue un tir unique sur le QG ennemi. Aucune autre case ne sera bombardée, ni un éventuel avion déployé à ses côtés.
- **Attaquer un avion déployé à côté du QG ennemi** : il effectue un tir unique sur l'avion ennemi ciblé. Aucune autre case ni avion ennemi ne seront bombardés.

- **Bombarder une zone de cases contiguës du champ de bataille** (en carré ou en ligne droite selon le Bombardier) : le joueur attaquant doit lancer le D10 pour l'Impact sur chacune des unités se trouvant sur les cases bombardées, où peuvent se trouver des unités ennemies ou alliées, des Cartes Terrain destructible (occupées ou non) ou des cases de Terrain naturel destructible (Forêt, Arbustes). En cas d'Impact, les éléments destructibles et les unités subissent le même nombre de Points de dégâts. Les cases bombardées en ligne droite le sont horizontalement ou verticalement, et toujours consécutivement. L'ordre des cases bombardées en carré (une tuile de 4 cases) est laissé au choix du joueur. Ni le QG ni les Chasseurs ne seront bombardés lors d'une telle attaque (même si la zone est à cheval sur le bord du champ).

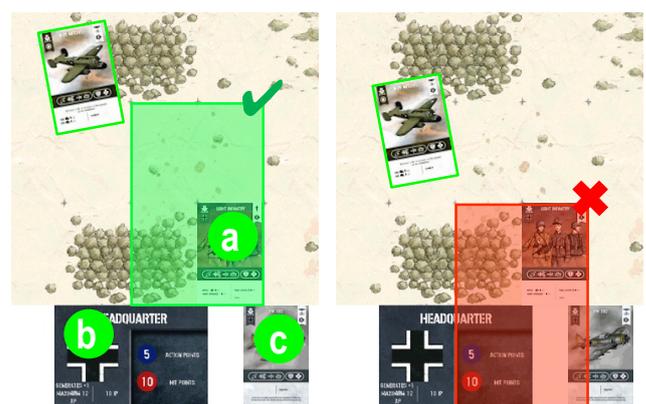
Exemple : Durant sa Phase de Déploiement, le joueur américain déploie un Bombardier B-25 Mitchell et annonce son intention de bombarder le QG allemand ennemi. Le joueur allemand annonce alors qu'il tente une interception avec son Chasseur FW 190 précédemment déployé. Le joueur américain décide en réponse d'escorter son Bombardier avec son Chasseur P-51 Mustang précédemment déployé. Le P-51 Mustang tire en premier sur le FW 190. Sa Pénétration de 5 est supérieure au Blindage de 4 du Chasseur intercepteur allemand, et sa valeur d'Impact est 3+/8+ pour faire 3 Points de dégâts. Le joueur américain obtient 7 à son lancer de D10 et détruit le Chasseur allemand qui est défaussé. Le Chasseur américain est lui-aussi immédiatement défaussé après son attaque. Le Bombardier américain a maintenant le champ libre pour bombarder le QG allemand.

Ne pas oublier de prendre en compte la présence d'Armes anti-aériennes à portée de tir de la zone visée (plusieurs cases) par le(s) Bombardier(s). Dans ce cas, les Armes anti-aériennes peuvent tirer sur un des Chasseurs en escorte ou un des Bombardiers avant que ces derniers ne frappent (ce point de règle est expliqué ci-dessous dans les Armes anti-aériennes).

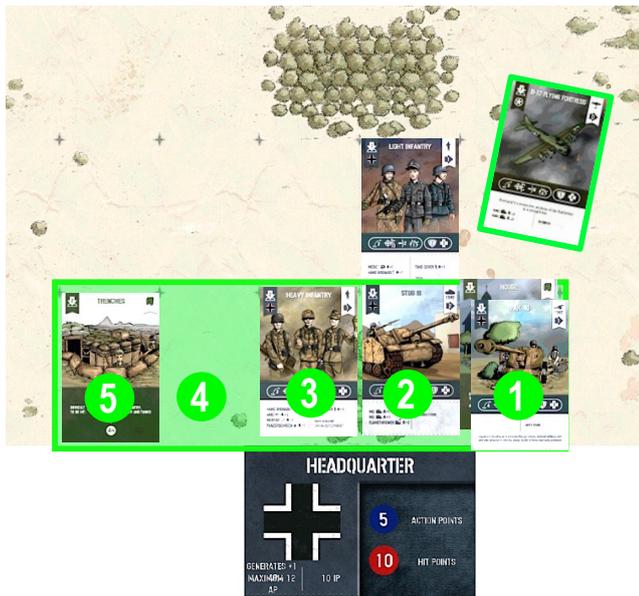
■ LES BOMBARDIERS [BOMBERS]

Les Bombardiers sont déployés comme n'importe quelle Carte Soutien, durant la Phase de Déploiement et leur effet est résolu immédiatement dans cette phase, puis leur carte est défaussée.

Les frappes des Bombardiers ont une zone de dégâts plus large que celle des Chasseurs et peuvent attaquer n'importe quelle cible de la zone de jeu, y compris le QG ennemi ou un Chasseur déployé à ses côtés (voir « Les cibles » ci-dessus).



Exemple : Durant sa Phase de Déploiement, le joueur américain envoie un Bombardier B-25 Mitchell. S'il choisit de bombarder des unités sur le champ de bataille (a), elles devront se trouver dans un carré de 4 cases (rectangle vert), au choix. A la place, il peut bombarder le QG ennemi (b) ou bien le Chasseur ennemi (c). La zone bombardée ne peut pas être à cheval sur le bord du champ de bataille pour atteindre en plus le QG ou un Chasseur ennemi précédemment déployé.



Exemple : Durant sa Phase de Déploiement, le joueur américain envoie un Bombardier B-17 Flying Fortress, choisit 5 cases en ligne à bombarder ainsi que le sens dans lequel il va frapper. Le Bombardier a une Pénétration de 8 et peut donc toucher toutes les unités situées sur les cases bombardées. Sa valeur d'Impact est égale à 2+/5+.

En premier, il frappe l'artillerie PAK 40 située dans une Maison. L'Armure de l'artillerie augmente à 5 ce qui ne suffit pas à annuler la Pénétration du Bombardier. La Maison augmente la valeur d'Impact du Bombardier contre cette artillerie à 4+/7+. Le D10 est lancé pour cette attaque.

La deuxième frappe vise le Char STUG III dans la Forêt, laquelle augmente la valeur d'Impact du Bombardier à 3+/6+. Le D10 est à nouveau lancé pour cette attaque.

La troisième frappe vise cette fois une infanterie lourde elle aussi dans la Forêt augmentant la valeur d'Impact du Bombardier à 3+/6+. Le D10 est à nouveau lancé pour cette attaque.

Il est inutile de lancer le D10 pour la 4^e case bombardée puisqu'elle est vide.

Par contre la 5^e et dernière case bombardée possède une Carte Terrain Trenches [Tranchées]. Il faut donc lancer le D10 une 4^e fois.

Les Bombardiers peuvent être interceptés par des Chasseurs ennemis et être la cible de tirs d'Armes anti-aériennes, avant d'attaquer.

Si un Bombardier, escorté par un Chasseur, choisit de bombarder une zone de cases contiguës du champ de bataille, la séquence de résolution des tirs doit tenir compte, pour chaque case bombardée, des Armes anti-aériennes à portée n'ayant pas encore tiré ET des Chasseurs intercepteurs.

Les Bombardiers peuvent également être équipés de Mitrailleuses lourdes [HMG] pour se défendre contre les Chasseurs intercepteurs ennemis. Si un Chasseur ennemi tente d'intercepter un Bombardier équipé d'une ou plusieurs Mitrailleuses, le Bombardier peut tirer une fois avec chacune d'elles sur le Chasseur, avant d'attaquer. Ces mitrailleuses ne peuvent servir que contre des Chasseurs ennemis tentant d'intercepter le Bombardier et pas contre des cibles au sol (comme les Armes Anti-aériennes par exemple) car le Bombardier attaque à haute altitude.

■ LES UNITÉS ANTI-AÉRIENNES [ANTI-AIRCRAFT]

Les Unités Anti-aériennes sont des unités dotées de la Compétence spéciale Anti-Aircraft [Anti-aérien]. Ce sont des unités de défense contre les Unités Aériennes ennemies que sont les avions et les Unités d'Infanterie parachutées (par les Cartes Soutien Paratrooper et C-47 Skytrain).



■ **Durant le tour du joueur qui les contrôle :** elles peuvent être utilisées normalement, comme n'importe quelle unité d'artillerie, contre des unités au sol.

■ **En dehors du tour du joueur qui les contrôle :** elles peuvent tirer chacune une seule fois (quel que soit leur nombre d'armes) contre une Unité Aérienne à portée de son choix (avion ou parachutiste). En cas d'Impact, les tirs sont résolus normalement (Pénétration de l'Arme Anti-aérienne, Blindage de l'avion, dégâts infligés).

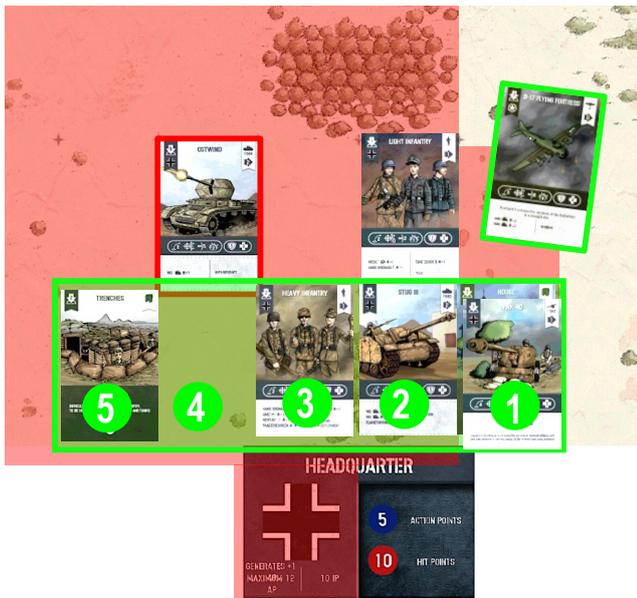
Une Unité d'Infanterie déployée par parachutage ne peut jamais tirer sur une unité au sol durant son déploiement car elle est en altitude et que ce n'est pas sa Phase de Tir (voir ci-dessous).

Durant le même tour de l'adversaire, chaque Unité Anti-aérienne en défense peut réaliser un tir hors tour contre une Unité Aérienne (avion ou parachutiste) ET un Tir de réaction pour chaque Assaut.

Les Unités Anti-aériennes en défense tirent toujours en premier.

Durant une Phase de Déploiement, des Parachutistes, des Bombardiers et des Chasseurs en escorte peuvent être déployés par le joueur attaquant. Dans une telle situation, les Unités Anti-aériennes en défense doivent obligatoirement tirer sur le Chasseur en escorte attaquant s'il y en a un et s'il est à leur portée. S'il n'y a pas de Chasseur en escorte, elles choisissent leur cible.

Durant une Phase de Tir du joueur attaquant, les Unités Anti-aériennes en défense ne peuvent avoir pour cible que des Chasseurs ennemis et choisissent sur lesquels elles tirent.



Exemple : Durant sa Phase de Déploiement, le joueur américain envoie un Bombardier B-17 Flying Fortress, choisit 5 cases en ligne à bombarder ainsi que le sens dans lequel il va frapper.

Le joueur allemand a un Char Ostwind déjà déployé sur le terrain, qui a la Compétence spéciale Anti-Aircraft. Sa Portée de 3 ne lui permet pas de couvrir la 1^{ère} case bombardée ni la case de droite du QG allemand (zone en rouge).

Le Bombardier commence son attaque sur l'artillerie PAK 40 qui est dans une Maison, hors de portée de l'Unité Anti-aérienne allemande. Le joueur américain fait un Tir critique qui détruit immédiatement la PAK 40 et fait 4 Points de dégâts à la Maison (qui n'a plus que 2 Points d'impact).

Le joueur allemand fait tirer hors-tour son Char Ostwind anti-aérien sur le Bombardier dès que celui-ci survole la 2^e case afin de tenter de le détruire par un Tir critique ou lui faire 2 Points de dégâts le plus tôt possible. Il obtient 6 au D10 causant 2 Points de dégâts au Bombardier, qui poursuit son bombardement des cases n°2, 3 et 5 mais qui rate malheureusement tous ses tirs.

Remarque : La case de gauche du QG étant à portée de tir du Char Ostwind anti-aérien, cela suffit pour considérer que le QG tout entier est à portée du Char anti-aérien allemand. Un Bombardier ou un Chasseur qui prendrait pour cible le QG allemand serait donc menacé par le Char Ostwind.

De la même manière, si un Chasseur allemand était déployé à côté de son QG il serait à portée du Char Ostwind anti-aérien qui offrirait alors une défense anti-aérienne en cas d'attaque directe du Chasseur allemand.



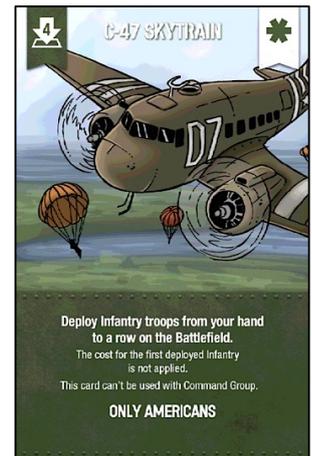
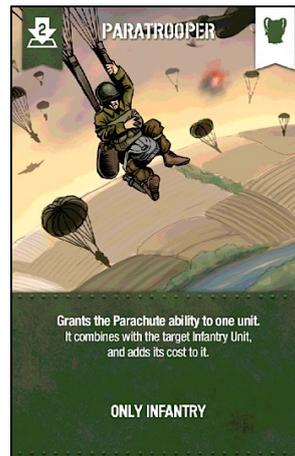
Exemple : Durant sa Phase de Déploiement, le joueur américain déploie la Carte Soutien C-47 Skytrain pour larguer simultanément trois Unités d'Infanterie sur une même ligne. L'infanterie lourde équipée d'une HMG est hors de portée du Char Ostwind et ne peut pas être attaquée par lui. Les deux autres Unités d'Infanterie sont à portée des 3 cases du Char anti-aérien. Le joueur allemand ne pouvant faire qu'un seul tir hors-tour, il décide de tirer sur la seconde Unité d'Infanterie lourde qui lui est orthogonalement adjacente. Ainsi, quelle que soit le résultat de cette attaque, l'Unité d'Infanterie légère et l'Unité d'Infanterie lourde équipée d'une HMG seront déployées comme prévu sur le champ de bataille.

■ LES PARACHUTISTES [PARATROOPER]

Les Parachutistes sont des Unités d'Infanterie déployées en l'air depuis un avion. Seules les Unités d'Infanterie peuvent être déployées par parachutage.

Une unité parachutée ne peut rien faire tant qu'elle est en l'air. Une fois au sol, les unités parachutées peuvent attaquer et tirer normalement dès la Phase de Tir qui suit.

Lors de la Phase de Déploiement, une Unité d'Infanterie peut être parachutée sur n'importe quelle case du champ de bataille en jouant simultanément la carte Unité d'Infanterie et la Carte Soutien Parachutiste [Paratrooper], et en additionnant le coût des deux cartes, mais aussi en jouant la Carte Soutien C-47 Skytrain (voir effet de carte).



Les unités parachutées doivent être déployées équipées de leurs Equipements supplémentaires éventuels, avant les tirs des Unités Anti-aériennes ennemies. L'Equipement supplémentaire défensif Hit the Dirt! (Take cover) est évidemment sans effet sur les tirs anti-aériens visant les parachutistes.

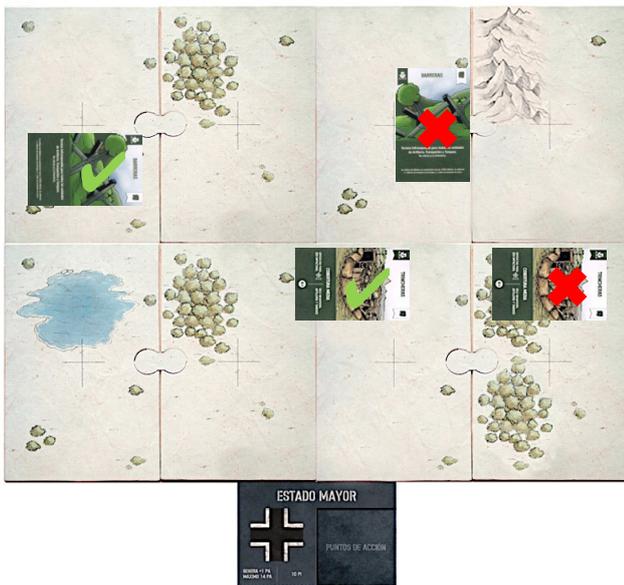
L'Unité d'Infanterie ne peut pas être parachutée sur une case occupée par une unité (ennemie ou alliée), ni sur une case Terrain infranchissable (Mer, Lac, Rivière...), ni sur le QG adverse.

L'unité parachutée subit **1 Point de dégâts** lorsqu'elle atterrit sur une case Terrain naturel accidenté inoccupée (Montagnes, Forêt, Arbustes...) ou une Carte Terrain inoccupée (Maison, Bunker, Mur, Tranchées, Barrières, Ruine...). Dans ce cas, elle occupe automatiquement et immédiatement la structure du terrain.

Elle ne subit aucun dégât en atterrissant sur une case Plaine.

Les unités parachutées ne font pas de dégâts aux terrains naturels destructibles ni aux structures destructibles présents sur la case d'atterrissage.

Déployer une Carte Terrain étendue coûte 1 PA de plus que le coût normal de la Carte Terrain.



Exemple : La Carte Tranchées de la 2^e rangée recouvre 3 cases (sa case principale au centre et une case de chaque côté). La Carte Barrières de la 3^e rangée recouvre seulement 2 cases (sa case et une case sur la droite).

■ Déploiement des Cartes Terrain

Les joueurs se mettent d'accord sur la possibilité de pouvoir, ou non, déployer une Carte Terrain (possédant une icône Bâtiment) sur une case Terrain naturel accidenté : Forêts, Arbustes/Fourrés, Montagnes, Rivière (pour le Pont uniquement), mais jamais sur la Mer, un Lac, un Bâtiment ou une Ruine.

NOMBRE DE JOUEURS

2GM TACTICS se joue normalement à 2 joueurs, mais peut tout aussi bien se jouer en solitaire, ou encore à 3 ou 4 joueurs.

Les règles en solitaire sont décrites dans le manuel des règles Solo.

■ TROIS JOUEURS

Un des joueurs joue un camp et les deux autres joueurs jouent le camp adverse.

Le joueur seul joue avec un deck Armée normal.

Les deux autres joueurs construiront leurs decks Armée en suivant les règles suivantes :

— Les deux joueurs disposent chacun de la moitié du nombre de Points d'Armée du joueur seul pour créer leur propre deck.

— L'un de ces joueurs sera le Maréchal et l'autre le Général. En cas de désaccord, lancez un D10 : le joueur dont le résultat est le plus grand devient Maréchal.

Une autre manière de faire pour ces deux joueurs est de créer un deck Armée ensemble puis de se répartir les cartes comme ils veulent.

Pendant la Seconde Guerre mondiale, les armées étaient commandées par plusieurs généraux, chacun à la tête d'un corps d'armée différent. Par exemple, un Général peut être en charge des divisions d'Infanterie, tandis qu'un autre commande les divisions de Blindés.

Pour les besoins du jeu avec deux joueurs dans le même camp, l'un peut commander les Unités d'Infanterie et s'occuper de la logistique et l'autre des Unités Blindées et des Cartes Soutien, par exemple.

Dans une Bataille rangée, le Maréchal décidera combien de Points d'Action seront dépensés et placera les Cartes Terrain sur le champ de bataille en début de partie. Ce sera aussi au Maréchal de mettre en place un scénario.

Les deux joueurs se partageront équitablement les PA restants après l'enchère initiale, ainsi que les PA qu'ils obtiendront à chaque tour tout au long de la partie. En cas de nombre impair de PA à répartir, le Maréchal récupérera le PA excédentaire.

A chaque tour, le Maréchal peut donner 1 PA au Général.

■ Durant un Tour de jeu

Lors de la Phase de QG, les deux joueurs se partagent tous les PA obtenus ce tour.

Ils joueront en même temps le reste du tour : ils piocheront chacun 1 carte du deck Armée, déplaceront, déploieront et tireront simultanément.

■ QUATRE JOUEURS

Les joueurs peuvent aussi jouer à 2 contre 2 :

■ **soit avec une seule boîte du jeu de base** : les règles sont les mêmes que pour un camp contrôlé par deux joueurs (voir ci-dessus).

Les objectifs restent les mêmes.

■ **soit avec deux boîtes du jeu de base** : les deux champs de bataille seront placés côte à côte. Les QG alliés seront positionnés normalement, du même côté, au milieu et en bordure de chaque champ de bataille.

Les règles de création des decks Armées sont les mêmes qu'à deux joueurs (voir ci-dessus).

Dans une Bataille rangée, il faut détruire l'un des QG ennemis pour gagner.

Dans un scénario, les objectifs et les champs de bataille seront doublés, mais le nombre de tours requis pour remporter la victoire reste le même.

Les joueurs alliés peuvent déployer leurs unités tout le long de leur Ligne de Déploiement commune (qui est désormais deux fois plus longue).

■ JOUEURS DÉBUTANTS

Les joueurs peuvent décider de donner un avantage aux joueurs débutants, comme par exemple leur accorder 1 PA supplémentaire à chaque tour.

ÉQUIPEMENTS SUPPLÉMENTAIRES



BAZOOKA ou PANZERSCHRECK [BAZOOKA]

L'Unité d'Infanterie est équipée d'un Bazooka.

Prendre le Marqueur Bazooka correspondant à son camp.



FLAMETHROWER (Infantry) [LANCE-FLAMMES (Infanterie)]

Lorsqu'une unité tire au Lance-flammes sur un Bâtiment, occupé ou non, le tir inflige automatiquement des dégâts au Bâtiment et à l'unité.

Ignorer la valeur de Blindage de l'unité et les bonus procurés par le Bâtiment.

Lancez quand même un D10 pour vérifier si le tir est critique contre l'unité à l'intérieur du Bâtiment.



FLAMETHROWER (Tank) [LANCE-FLAMMES (Char)]

Certaines Unités Blindées peuvent être équipées d'un Lance-flammes comme Equipement supplémentaire.

Utilisez le Marqueur correspondant et utilisez les caractéristiques du Lance-flammes.



HAND GRENADE [GRENADE]

L'Unité d'Infanterie est équipée de Grenades.

Prendre le Marqueur Grenade correspondant à son camp.



HIT THE DIRT! ou TAKE COVER [À PLAT VENTRE]

Equipement supplémentaire défensif propre aux Unités d'Infanterie qui peuvent ainsi trouver une couverture même en terrain dégagé.

Les tirs visant une unité dotée de cet équipement ont leur valeur d'Impact augmentée de +1/+0.

Cet équipement est toujours actif, que l'unité se déplace ou non. Le Marqueur n'est jamais retourné ni incliné.



HMG (Infantry) [MITRAILLEUSE LOURDE (Infanterie)]



Ces armes lourdes sont déployées démontées (face croix blanche visible) et doivent être montées pour être utilisées.

Voir la Compétence spéciale **DEPLOYMENT/UN-DEPLOYMENT** pour les détails d'utilisation.

Toutes les Mitrailleuses lourdes ont une portée de 3 cases.



HMG (Tank) [MITRAILLEUSE LOURDE (Char)]



Le Char est équipé d'une Mitrailleuse lourde.

Prenez le Marqueur correspondant à l'arme.

Retournez et inclinez le Marqueur une fois utilisé.



MECHANIC [MÉCANO]

Une Unité d'Infanterie dotée de l'Equipement supplémentaire **MECHANIC** acquière la Compétence spéciale **REPAIR**.

Voir les détails d'utilisation dans la section « Compétences spéciales ».



MEDIC [MÉDECIN]

Une Unité d'Infanterie dotée de l'Equipement supplémentaire **MEDIC** acquière la Compétence spéciale **HEAL**.

Voir les détails d'utilisation dans la section « Compétences spéciales ».



MG (Tank) [MITRAILLEUSE LÉGÈRE (Char)]

Le Char est équipé d'une Mitrailleuse légère.

Prenez le Marqueur correspondant à l'arme.

Retournez et inclinez le Marqueur une fois utilisé.



MORTAR (Infantry) [MORTIER (Infanterie)]

Ces armes lourdes sont déployées démontées (face croix blanche visible) et doivent être montées pour être utilisées.

Voir la Compétence spéciale **DEPLOYMENT/UN-DEPLOYMENT** pour les détails d'utilisation.

Tous les Mortiers ont une portée de 4 cases.



MRL (Tank) [LANCE-ROQUETTES MULTIPLE (Char)]

L'unité est équipée d'un Lance-roquettes multiple.

Prenez le Marqueur correspondant à l'arme.

Retournez et inclinez le Marqueur une fois utilisé.

PANZERSCHRECK ou BAZOOKA [BAZOOKA]

Voir l'Equipement supplémentaire **BAZOOKA**.



SAPPERS [SAPEURS]

Une unité dotée de l'Equipement supplémentaire **SAPPERS** acquière la Compétence spéciale **SAPPERS**. Voir les détails d'utilisation dans la section « Compétences spéciales ».



SMOKE [FUMÉE]

Placez un Marqueur Fumée sur la ou les unités cibles après avoir utilisé un Fumigène [Smoke Shell] ou un Ecran de fumée [Smoke Screen].



SMOKE SHELL ou SMOKE GRENADE [FUMIGÈNE]

Le Fumigène crée un nuage de fumée qui entoure l'unité, augmentant de +1/+1 la valeur d'Impact des tirs la visant.

Le Fumigène peut être utilisé à tout moment, pendant son tour ou pendant le tour de l'adversaire. S'il est utilisé durant le tour de l'adversaire, il doit l'être avant le début de sa Phase de Tir.

Placez 1 Marqueur **SMOKE** sur chacune des unités présentes sur la case de l'unité qui l'a utilisé, puis retournez et inclinez le Marqueur Fumigène.

L'effet dure jusqu'au début du tour du prochain joueur.

L'effet n'est pas cumulable avec d'autres Fumigènes ou des Ecrans de fumée.



SMOKE SCREEN [ÉCRAN DE FUMÉE]

L'unité peut créer un Ecran de fumée sur une case située à portée de son Arme primaire, ainsi que sur chaque case latéralement adjacente (soit 3 cases en ligne maxi). Cette action ne compte pas comme une attaque et il n'y a pas de jet de dé d'Impact (l'Ecran de fumée est systématiquement créé).

Placez 1 Marqueur SMOKE  sur chacune des unités présentes sur la case ciblée, et aussi, si le joueur le souhaite, sur la case adjacente de gauche et/ou de droite. Cette extension en ligne sur 3 cases représente la fumée dégagée.

Les tirs visant les unités se trouvant dans l'Ecran de fumée ont leur valeur d'Impact augmentée de +2/+2.

Retournez et inclinez le Marqueur Ecran de fumée après qu'un véhicule ou une Unité d'Artillerie l'a utilisé.

Utilisable uniquement durant son tour.

L'effet dure jusqu'au début du prochain tour du même joueur (celui qui a lancé le Fumigène).

L'effet n'est pas cumulable avec d'autres Ecrans de fumée ni avec les Fumigènes.

Remarque : il est possible de bénéficier d'un Ecran de fumée lancé par l'ennemi contre un Tir de réaction lors d'un assaut par exemple.



SNIPER [SNIPER]

L'Unité d'Infanterie comprend un Tireur d'élite.

Prendre le Marqueur correspondant à cette arme.

Tous les Snipers ont une portée de 4 cases.



TAKE COVER ou HIT THE DIRT! [À PLAT VENTRE]

Cet équipement a été renommé HIT THE DIRT! sur les cartes physique du jeu mais TAKE COVER persiste sur les cartes de l'application iOS et Android.

Voir l'Équipement supplémentaire HIT THE DIRT!.

COMPÉTENCES SPÉCIALES



ADVANCE ou MARCH [PROGRESSION]

Dépenser 1 PA de plus pour donner 1 Point de Mouvement supplémentaire à une unité dotée de cette Compétence spéciale. Cet effet n'est pas cumulable et ne peut être utilisé qu'une seule fois par tour durant la Phase de Mouvement.

ADVANCED DEPLOYMENT [DÉPLOIEMENT AVANCÉ]

Les Cartes Terrain dotées de cette Compétence spéciale peuvent être placées sur les 2^e, 3^e et 4^e rangées lors d'une Bataille rangée. En d'autres termes, cela ajoute une rangée supplémentaire pour poser des Cartes Terrain. Les Cartes Terrain posées de cette façon ne peuvent pas occuper des cases Terrain naturel accidenté (Montagnes, Forêt, Arbustes, Ruine,...).



ANTI-AIRCRAFT [ANTI-AÉRIEN]

Voir règles des Armes anti-aériennes dans la section « Combat aérien ».



ANTI-TANK [ANTI-CHAR]

+1 Point de dégâts si la cible est un Char [Tank] .



ASSAULT GUN [CANON D'ASSAUT]

Les unités dotées de cette Compétence spéciale diminuent de -1/-1 la valeur d'Impact de leurs armes lorsqu'elles tirent sur des Unités d'Infanterie.



AT COVER [A COUVERT]

Pour qu'une Unité d'Infanterie soit à couvert à la fin de son mouvement, il faut que les deux unités concernées se déplacent ensemble d'au moins une case et terminent leur Mouvement sur la même case. Cette couverture augmente de +1/+1 la valeur d'Impact de tout tir la visant.



L'infanterie ne sera pas à couvert.



L'infanterie sera à couvert.

Prenez le Marqueur correspondant et posez-le sur l'Unité d'Infanterie. Retirer le marqueur de l'unité dès que celle-ci perd sa couverture (déplacement ou destruction du véhicule).



BLASTING CHARGE [CHARGE EXPLOSIVE]

Les unités dotées de cette Compétence spéciale diminuent de -1/-1 la valeur d'Impact de leurs armes lorsqu'elles lancent un assaut.



BUILDING [BÂTIMENT]

Voir la rubrique Bâtiments de la section « Terrain ».



COST(X) [COÛT EN POINTS D'ACTION (X)]

Pour déployer une carte dont le Coût en Points d'Action affiché vaut X, lisez et suivez les instructions figurant sur le texte de la carte et payez le montant requis.

Lorsque vous créez votre deck Armée, ces cartes comptent pour 5 Points d'Armée.



DEPLOYMENT / UN-DEPLOYMENT [MONTAGE / DÉMONTAGE]

Certaines Unités d'Infanterie peuvent être équipées de Mortiers [Mortars] ou de Mitrailleuse lourde [HMG].

Ces armes lourdes sont déployées/démontées (face croix blanche visible) sur le champ de bataille et doivent être montées pour être utilisées.

Pour monter ces armes, il faut retourner le Marqueur côté actif (face Arme visible sans croix) durant la Phase de Tir.

Le Marqueur reste activé pour les tours suivants, indiquant que l'arme peut tirer à chaque tour puisqu'il ne possède pas de Flèche. Le Marqueur devra être incliné après utilisation de l'arme durant un tour.

Ces Marqueurs possèdent une astérisque «*» indiquant que l'unité ne peut pas se déplacer une fois son arme lourde montée.

Pour démonter une arme lourde d'infanterie, il faut retourner le Marqueur face croix blanche visible durant la Phase de Réactivation, mais cela ne peut pas être fait durant le même tour que son

montage. L'unité pourra alors se déplacer normalement au tour suivant.

Il est donc possible dans le même tour de monter et tirer OU tirer et démonter MAIS PAS de monter, tirer et démonter.



DIVE BOMBER [ATTAQUE EN PIQUÉ]

Les Unités Anti-aériennes augmentent de +1/+1 la valeur d'Impact de leur arme lorsqu'elles tirent sur des unités dotées de cette Compétence spéciale.



EMBARKMENT / DISEMBARKMENT [EMBARQUER / DÉBARQUER]

Compétence spéciale propre aux Barges de débarquement et aux Embarcations de Transport permettant de déployer des unités depuis la Mer. Ces unités sont utilisées dans les scénarios.

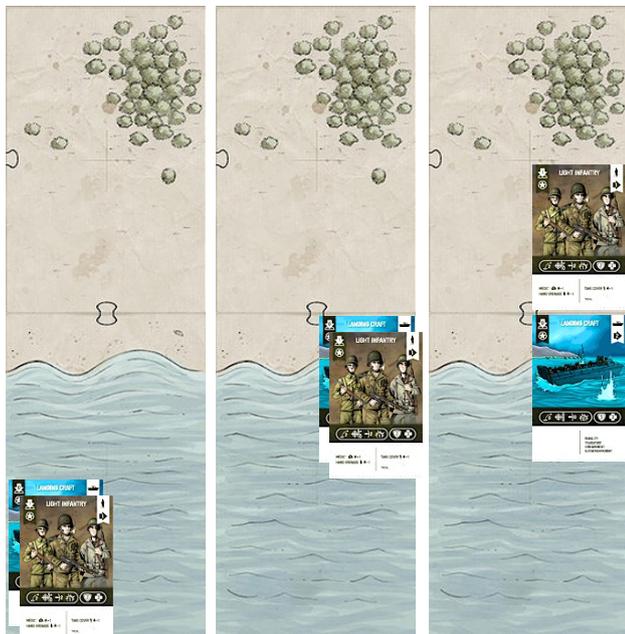
Durant la Phase de Déploiement, une unité peut être déployée sur la Ligne de déploiement (en pleine mer) ET sur la même case que la Barge de débarquement (dont le coût est nul). Seul le coût de l'unité embarquée est à payer.

Les Barges de débarquement ayant la Compétence spéciale MOBILITY, elles peuvent se déplacer immédiatement après leur déploiement pour rejoindre la plage et débarquer l'unité transportée sur la case Terrain juste devant la Barge. Si l'unité transportée a la Compétence spéciale MECHANIZED, celle-ci pourra se déplacer immédiatement après avoir été redéployée.

Les unités peuvent aussi embarquer sur les Barge depuis le champ de bataille. Pour cela, il suffit de déplacer la Barge vers l'unité à embarquer qui attend sur la plage et de la faire monter à bord. L'embarquement et le débarquement ne se font que par l'avant de la Barge ou de l'Embarcation.

Embarquer ou Débarquer est une action qui consomme tous les Points de Mouvement de l'unité montant à bord ou descendant.

Il n'est pas possible de déplacer une Barge, d'embarquer dessus une unité puis déplacer à nouveau cette Barge durant le même tour.



(a)

(b)

(c)

Exemple : (a) Phase de Déploiement : la Barge et l'Unité d'Infanterie légère sont déployées sur la même case dans le même tour en pleine mer, pour 1 PA. (b) La Barge se rapproche de la berge pour 2 Points de Mouvement (grâce à sa Mobilité). (c) Arrivée sur la berge, la Barge débarque l'Unité d'Infanterie.



EXCHANGE [ÉCHANGE]

Tout Equipement supplémentaire avec une icône Double flèche peut être choisi comme Arme primaire lors du Déploiement d'une unité (en additionnant son coût à celui du déploiement de l'unité).

Si le Lance-flammes remplace le canon principal, utilisez alors les caractéristiques du Lance-flammes pendant toute la partie.

EXTRA-HEAVY [EXTRA-LOURD]

Les unités dotées de cette Compétence spéciale ne peuvent pas entrer ni traverser une case Terrain difficile.

Si pour une raison quelconque cette unité venait à finir son mouvement sur une case Terrain difficile, l'unité ne pourrait définitivement plus se déplacer.

De plus, ces unités ne peuvent pas traverser les Ponts.

FIGHTER-BOMBERS [CHASSEURS-BOMBARDIERS]

Les unités dotées de cette Compétence spéciale diminuent de -1/-1 la valeur d'Impact de leurs armes lorsqu'elles tirent sur un Bombardier.



GROUND ATTACK [ATTAQUE AU SOL]

Les unités dotées de cette Compétence spéciale diminuent de -1/-1 la valeur d'Impact de leurs armes lorsqu'elles tirent sur des unités au sol.

Ne s'applique pas contre le QG ennemi.



HEAL [SOIGNER]

Placer le Marqueur correspondant. Cette compétence permet de retirer 1 Point de dégâts à une Unité d'Infanterie  ou une Unité d'Artillerie  située à une distance d'une case.

L'unité peut se soigner elle-même.

Une unité peut être soignée durant son déplacement si elle passe sur une case adjacente à une Unité d'Infanterie ayant la compétence HEAL.

Cette compétence ne peut s'utiliser qu'une seule fois par marqueur et par tour, pendant le tour du joueur actif. Inclinez le Marqueur une fois utilisé.



HEAT ou SHAPED CHARGE [CHARGE CREUSE]

Cette Compétence spéciale augmente de +1 la valeur de Pénétration contre les Chars .

Les effets ne sont pas cumulables.

IMPENETRABLE [IMPÉNÉTRABLE]

Les Tirs critiques sur les unités dotées de cette Compétence spéciale ne détruisent pas l'unité visée mais font des dégâts normaux.

INDESTRUCTIBLE [INDESTRUCTIBLE]

Une Carte Terrain dotée de cette capacité est insensible aux dégâts.



MECHANIZED [MÉCANISÉE]

Une unité mécanisée peut se déplacer immédiatement après avoir été redéployée depuis une Unité de Transport, même si elle s'est déjà déplacée ce tour-ci.

MOBILITY [MOBILITÉ]

Permet à une unité de se déplacer immédiatement après avoir été déployée, au cours de la même Phase de Déploiement.

MOTORIZED [MOTORISÉE]

Les unités dotées de cette Compétence spéciale correspondent aux Unités d'Infanterie conduisant des véhicules non blindés (camions, motos, etc.).

Cette compétence permet un déplacement d'une case en diagonale.

MOUNTED [MONTÉE]

Cette Compétence spéciale fait référence aux Unités d'Infanterie à moto ou à cheval.

Une unité qui utilise cette compétence peut se déplacer d'une case supplémentaire mais ne pourra pas tirer durant la Phase de Tir ce tour-ci (poser alors le Marqueur correspondant sur l'unité pour s'en souvenir et retirez-le à la fin du tour).

MULTIPLE (X) [MULTIPLE (X)]

Les unités dotées de cette Compétence spéciale bénéficient de X Tirs additionnels avec leur Arme primaire (ou leur Arme secondaire si indiquée), mais pas avec un Equipement supplémentaire.

Certaines unités ont en effet une autre arme indiquée sur leur carte, comme Arme secondaire ou Arme primaire, avec différentes valeurs de Pénétration et de Dégâts.

Chaque arme (primaire ou secondaire) peut tirer 1 fois et le joueur choisit l'arme qu'il utilise pour chaque Tir additionnel.

Le X-ème Tir additionnel reçoit un malus de +X/+X pour la valeur d'Impact.

Exemple : avec une Arme primaire et MULTIPLE (2), l'unité peut tirer 3 fois avec son Arme primaire. Si la valeur d'Impact de l'Arme primaire est 4+/7+, le 1^{er} tir additionnel aura 5+/8+ et le second tir additionnel aura 6+/9+.

ORDNANCE ou **HOWITZER** ou **HIGH EXPLOSIVE** [OBUS]

Les Obus permettent de faire des dégâts plus importants seulement contre les Bâtiments (dégâts « normaux » sinon) :

- contre un Bâtiment occupé : +2 Pénétration et +2 Dégâts
- contre un Bâtiment inoccupé : +2 Dégâts

Cette Compétence spéciale ne s'applique pas contre un QG.

PERMANENT [PERMANENT]

Une Carte Soutien ayant cette Compétence spéciale n'est pas défaussée après utilisation. Elle reste en jeu jusqu'à ce qu'elle soit détruite.

Une Carte Soutien avec cet effet permanent sera défaussée dès que l'unité qui en bénéficie sera détruite.

PLAYING COST [COÛT DE MISE EN JEU]

Les cartes dont le texte indique un Coût de mise en jeu seront déployées sur le champ de bataille à ce coût et non à leur Coût de Déploiement normal.

Exemple : La Carte Promotion a un Coût de Déploiement normal de 2 PA, mais sera gratuite à jouer durant la partie.

REPAIR [RÉPARER]

Placer le Marqueur correspondant. Cette Compétence spéciale permet de retirer 1 Point de dégâts à une Unité Blindée  , une Unité de Transport  ou une Unité d'Artillerie  située à une distance d'une case. Elle permet aussi de retirer la Carte Soutien DAMAGED d'une Unité ciblée.

L'unité peut se réparer elle-même.

Une unité peut être réparée durant son déplacement si elle passe sur une case adjacente à une Unité d'Infanterie ayant la compétence REPAIR.

Cette compétence ne peut s'utiliser qu'une seule fois par marqueur et par tour, pendant le tour du joueur actif. Inclinez le Marqueur une fois utilisé.

SAPPERS [SAPEURS]

Une Unité d'Infanterie dotée de la Compétence spéciale SAPPERS peut retirer du champ de bataille une Carte Terrain Barbelés, Barrières ou Mines, située à une distance d'une case d'elle.

Retournez et inclinez le Marqueur une fois utilisé.

Si une Unité d'Infanterie équipée de SAPPERS est sur une case Terrain difficile, toutes les unités alliées peuvent traverser sa case comme si il s'agissait d'une case Terrain normal.

Une Unité d'Infanterie équipée de Sapeurs peut librement traverser une rivière. Dans ce cas, c'est une compétence permanente et le Marqueur n'est pas retourné.

Deux Unités d'Infanterie équipées de SAPPERS, situées de part et d'autre d'une rivière sur 2 cases adjacentes verticalement, peuvent construire un Pont temporaire que les autres unités alliées pourront traverser librement. Dans ce cas, c'est une compétence permanente et le Marqueur n'est pas retourné.



SCOUT [RECONNAISSANCE]

L'unité ne subit pas de malus en Terrain difficile.

Elle s'y déplace comme si elle était en Terrain normal.

SETUP [MISE EN PLACE]

Avant le début de la partie, pour chaque carte présente dans son deck Armée possédant le Mot-clé SETUP (cartes Soutien ALLIES), chaque joueur choisit une carte d'une Armée alliée qu'il place, face cachée, à côté du Champ de bataille. Il ne peut pas choisir de cartes de son armée.

Durant la partie, les joueurs pourront utiliser une carte possédant le Mot-clé SETUP et appliquer immédiatement ses effets.

Les joueurs ne peuvent pas choisir de cartes avec le Mot-clé ONLY (comme « Only Americans »).

SYNERGY [SYNERGIE]

Cette Compétence spéciale s'active dès que vous avez au moins 2 unités déployées ayant SYNERGY sur le champ de bataille. Durant la Phase du QG, recevez (2N - 1) PA si vous avez N cartes possédant la Compétence spéciale Synergie. Chaque carte Radio Link [Liaison de communication] génère 1 PA et deux cartes Radio Link créent un lien qui génère 1 PA supplémentaire.

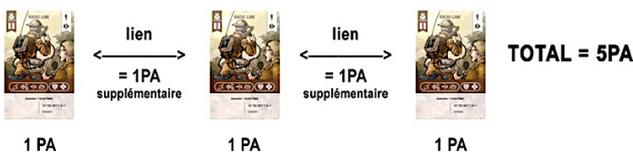
1 Carte RADIO LINK :



2 Cartes RADIO LINK :



3 Cartes RADIO LINK :



Exemple : Une seule carte Radio Link [Liaison de communication] avec Synergy ne génère qu'un PA (effet de carte). Deux cartes Radio Link s'activent mutuellement. Chaque carte génère 1 PA (effet de carte) et Synergy génère 1 PA supplémentaire (2 unités créent 1 lien), pour un total de 3 PA. Trois cartes Radio Link génèrent 3 PA et leur synergie génère 2 PA supplémentaires, pour un total de 5 PA.

TOW [REMORQUAGE]

L'Unité de Transport dotée de cette Compétence spéciale peut remorquer une seule Unité d'Artillerie à la fois, de sorte que les deux unités se déplacent ensemble en utilisant la valeur de Mouvement de l'Unité de Transport.

Le redéploiement d'une Unité d'Artillerie remorquée est une action qui consomme tous les Points de Mouvement de l'artillerie remorquée. **Une Unité d'Artillerie peut toujours être redéployée après avoir été remorquée, qu'elle ait déjà effectué son propre déplacement à ce tour ou non.**

Une Unité d'Artillerie remorquée peut être redéployée sur l'une des 2 cases latéralement adjacentes à l'Unité de Transport, sur la même rangée. Cette case ne doit pas être occupée par une autre unité, sinon l'Unité d'Artillerie ne peut pas y être redéployée. Cette case de redéploiement peut être une case Terrain naturel accidenté non infranchissable ou même une Carte Terrain accessible et dans ce cas, l'Unité d'Artillerie l'occupe immédiatement.

Le redéploiement d'une Unité d'Artillerie remorquée ne lui occasionne jamais de blessure, quelle que soit la case de redéploiement.

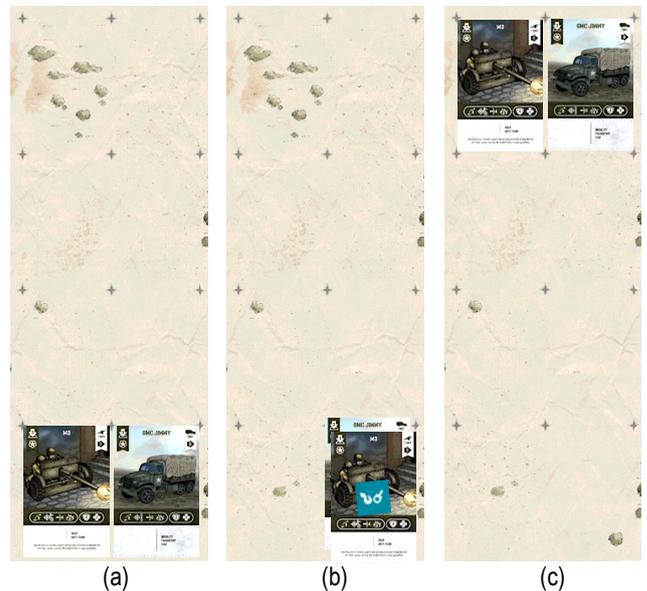
Lorsqu'une Unité de Transport arrive sur une Unité d'Artillerie pour s'y atteler, le véhicule de transport doit mettre fin à son déplacement, quel que soit son nombre de Points de Mouvement restant.

■ Durant la Phase de Mouvement, les Unités de Transport et d'Artillerie étant déjà déployées sur le Champ de bataille

— L'Unité d'Artillerie se déplace sur la case de l'Unité de Transport : elle doit s'y atteler, puis l'Unité de Transport peut effectuer son déplacement propre et choisir de redéployer (ou non) l'Artillerie sur une case latéralement adjacente.

— L'Unité de Transport se déplace sur la case de l'Unité d'Artillerie : elle doit s'y atteler et mettre immédiatement fin à son déplacement, quel que soit son nombre de Points de Mouvement restant. Dans ce cas, elle ne peut pas non plus redéployer l'Unité d'Artillerie à ce tour. Une Unité de Transport ne peut pas se déplacer sur une Unité d'Artillerie, s'y atteler et poursuivre son déplacement en la remorquant.

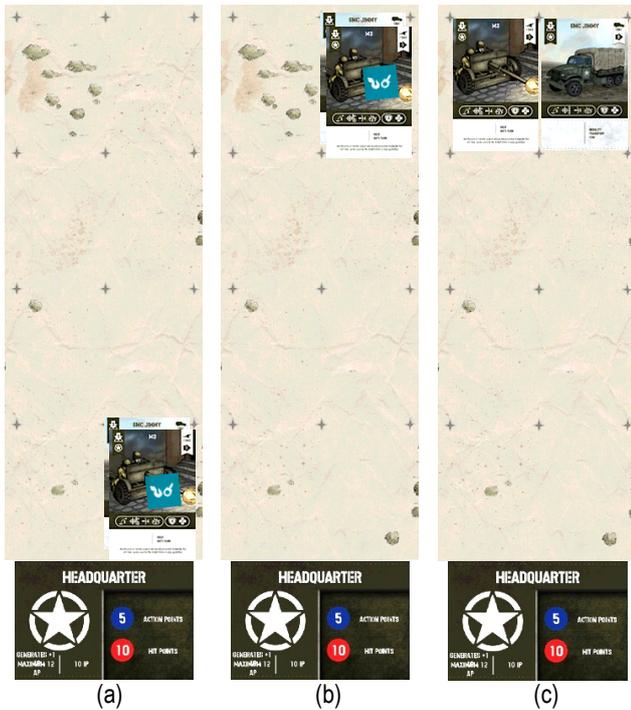
— L'Unité de Transport et l'Unité d'Artillerie attelée sont déjà sur la même case avant leur déplacement : l'Unité de Transport peut effectuer son déplacement et choisir de redéployer (ou non) l'Artillerie sur une case latéralement adjacente. Dans ce cas, l'Artillerie ne pourra pas se déplacer ensuite car son redéploiement consomme tous ses Points de Mouvement.



Exemple : (a) Phase de Mouvement : les Unités d'Artillerie (M3) et de Transport (GMC Jimmy) ne se trouvent pas sur la même case avant leurs déplacements. (b) La M3 se déplace sur la case du GMC Jimmy qui n'a pas encore effectué son déplacement ce tour-ci. (c) Le GMC Jimmy décide ensuite de se déplacer de 3 cases et redéployer la M3 sur sa case latérale gauche. Remarque : si le GMC Jimmy s'était déplacé sur la case de la M3 en (a), celle-ci aurait dû s'atteler au véhicule de transport mais le remorquage n'aurait pu se faire qu'au tour suivant car le véhicule de transport mettrait ainsi fin à son déplacement.

■ Durant la Phase de Déploiement

— L'Unité de Transport et l'Unité d'Artillerie sont déployées dans le même tour et sur la même case. Si l'Unité de Transport possède la Compétence spéciale MOBILITY [MOBILITÉ], celle-ci peut se déplacer immédiatement après son déploiement puis redéployer l'Unité d'Artillerie.



Exemple : (a) Phase de Déploiement : l'Unité de Transport (GMC Jimmy) et l'Unité d'Artillerie (M3) sont déployées en même temps sur la même case de la Ligne de Déploiement. (b) Puis l'Unité de Transport choisit d'effectuer immédiatement un déplacement de 3 cases grâce à sa Compétence spéciale Mobility (c) et choisit de redéployer l'Artillerie M3 sur sa case latérale gauche.

Les Points de dégâts subis par une Unité de Transport remorquant une Unité d'Artillerie s'appliquent également à l'Unité d'Artillerie remorquée. Seules les caractéristiques de l'Unité de Transport sont prises en compte en cas de tir.

Si une Unité de Transport est détruite alors qu'elle remorquait une Unité d'Artillerie, les deux unités sont détruites.

Une Unité d'Artillerie remorquée ne peut pas tirer.

Les Cartes Soutien s'appliquent à l'Unité de Transport et non à l'unité remorquée.

TRANSPORT [TRANSPORT]

L'Unité de Transport dotée de cette Compétence spéciale peut transporter une seule Unité d'Infanterie à la fois, de sorte que les deux unités se déplacent ensemble en utilisant la valeur de Mouvement de l'Unité de Transport.

Le redéploiement d'une Unité d'Infanterie transportée est une action qui consomme tous les Points de Mouvement de l'infanterie transportée. **Une Unité d'Infanterie peut toujours être redéployée après avoir été transportée, qu'elle ait déjà effectué son propre déplacement à ce tour ou non.**

Une Unité d'Infanterie transportée peut être redéployée sur l'une des 2 cases latéralement adjacentes à l'Unité de Transport, sur la même rangée. Cette case latérale ne doit pas être occupée par une autre unité, sinon l'Unité d'Infanterie ne peut pas y être redéployée. Cette case de redéploiement peut être une case Terrain naturel accidenté non infranchissable ou même une Carte Terrain accessible et dans ce cas, l'Unité d'Infanterie l'occupe immédiatement.

Le redéploiement d'une Unité d'Infanterie transportée ne lui occasionne jamais de blessure, quelle que soit la case de redéploiement.

Lorsqu'une Unité de Transport arrive sur une Unité d'Infanterie pour la faire monter à bord, le véhicule de transport doit mettre fin à son déplacement, quel que soit son nombre de Points de Mouvement restant.

■ Durant la Phase de Mouvement, les Unités de Transport et d'Infanterie étant déjà déployées sur le Champ de bataille

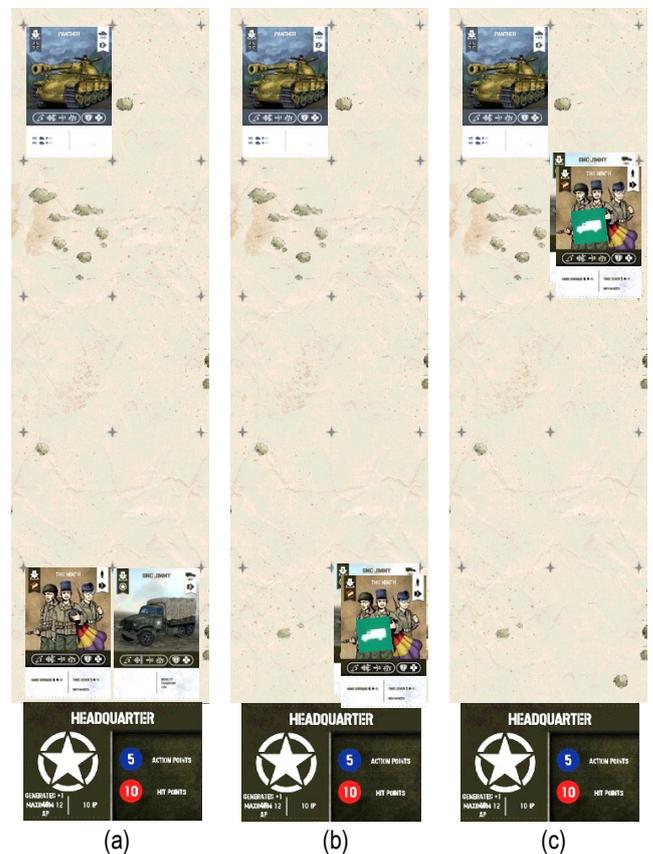
— L'Unité d'Infanterie se déplace sur la case de l'Unité de Transport : elle doit monter à son bord, puis l'Unité de Transport peut effectuer son déplacement propre et choisir de redéployer (ou non) l'Infanterie sur une case latéralement adjacente.

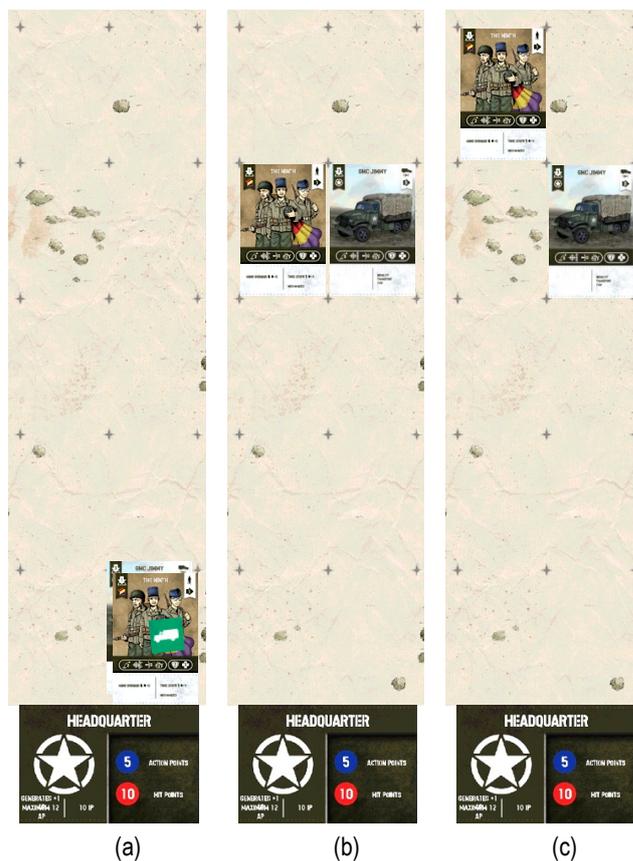
Si l'Unité d'Infanterie possède la Compétence spéciale MECHANIZED [MÉCANISÉE], celle-ci peut immédiatement se déplacer après avoir été redéployée, même si elle a déjà effectué son propre déplacement à ce tour.

— L'Unité de Transport se déplace sur la case de l'Unité d'Infanterie : elle doit la faire monter à son bord et mettre immédiatement fin à son déplacement, quel que soit son nombre de Points de Mouvement restant. Dans ce cas, elle ne peut pas non plus redéployer l'Unité d'Infanterie à ce tour.

Une Unité de Transport ne peut pas se déplacer sur une Unité d'Infanterie, la faire monter à son bord et poursuivre son déplacement en la transportant.

— L'Unité de Transport et l'Unité d'Infanterie transportée sont déjà sur la même case avant leur déplacement : l'Unité de Transport peut effectuer son déplacement et choisir de redéployer (ou non) l'Infanterie sur une case latéralement adjacente. Dans ce cas, l'Infanterie ne pourra pas se déplacer ensuite car son redéploiement consomme tous ses Points de Mouvement sauf si celle-ci possède la Compétence spéciale MECHANIZED [MÉCANISÉE], lui permettant alors de se déplacer immédiatement après avoir été redéployée.





Exemple : (a) Phase de Mouvement : les Unités d'Infanterie (The Ninth) et de Transport (GMC Jimmy) ne se trouvent pas sur la même case avant leurs déplacements. (b) L'infanterie The Ninth se déplace sur la case du GMC Jimmy qui n'a pas encore effectué son déplacement ce tour-ci, et monte à son bord. (c) Le Transport GMC Jimmy décide de se déplacer de 3 cases et de redéployer l'infanterie sur la case latérale gauche (d). (e) L'infanterie possédant la Compétence spéciale Mechanized [Mécanisée] peut avancer immédiatement après avoir été redéployée depuis le véhicule de transport, dans le but de réaliser un assaut sur le Char allemand Panther. Rappelons qu'un assaut ne peut s'initier que lors de la Phase de Mouvement.

Exemple : (a) Phase de Déploiement : l'Unité de Transport (GMC Jimmy) et l'Unité d'Infanterie (The Ninth) sont déployées en même temps sur la même case de la Ligne de Déploiement. (b) Puis l'Unité de Transport choisit d'effectuer immédiatement un déplacement de 3 cases grâce à sa Compétence spéciale Mobility [Mobilité] et de redéployer l'Unité d'Infanterie sur la case latérale gauche. (c) L'Unité d'Infanterie étant dotée de la Compétence spéciale Mechanized [Mécanisée], celle-ci peut se déplacer immédiatement après avoir été redéployée.

■ Durant la Phase de Déploiement

— L'Unité de Transport et l'Unité d'Infanterie sont déployées dans le même tour et sur la même case. Si l'Unité de Transport possède la Compétence spéciale MOBILITY [MOBILITÉ], celle-ci peut se déplacer immédiatement après son déploiement puis redéployer l'Unité d'Infanterie.

Si l'Unité d'Infanterie possède la Compétence spéciale MECHANIZED [MÉCANISÉE], celle-ci pourra se déplacer immédiatement après avoir été redéployée.

Les Points de dégâts subis par une Unité de Transport transportant une Unité d'Infanterie s'appliquent également à l'Unité d'Infanterie transportée. Seules les caractéristiques de l'Unité de Transport sont prises en compte en cas de tir.

Si une Unité de Transport est détruite alors qu'elle transportait une Unité d'Infanterie, les deux unités sont détruites.

Une Unité d'Infanterie transportée ne peut pas tirer.

Les Cartes Soutien s'appliquent à l'Unité de Transport et non à l'unité transportée.

Réécriture des règles + FAQs intégrées

Version 4 - 18/03/2018.

Guillaume Gaudé (DocGuillaume)

Made with ♥ in France.

Merci à Luis, Enrique, Alberto et l'équipe Proyecto Enigma en Espagne.

ARMES AUX MARQUEURS FLÉCHÉS : UTILISATION, RÉACTIVATION, DURÉE D'EFFET

[1] Phase de DÉBUT DE TOUR

Durant le tour du joueur



[6] Phase de TIR



MG et SMOKE SCREEN ont été utilisés durant ce tour : leurs marqueurs sont maintenant retournés et inclinés (aspect de losange).

[9] Phase de FIN DE TOUR



Les marqueurs inclinés sont remis droits mais restent retournés (= toujours désactivés).

[1] Phase de DÉBUT DE TOUR

Durant le tour du joueur adverse



L'effet de SMOKE SCREEN dure pendant tout le tour du joueur adverse.

[1] Phase de DÉBUT DE TOUR

Durant le tour du joueur



L'effet de SMOKE SCREEN prend fin dès le début du tour.

[7] Phase de RÉACTIVATION



Les marqueurs remis droits mais qui étaient désactivés sont maintenant retournés face active. Ils pourront être utilisés au prochain tour du joueur.

Durant le tour du joueur adverse



[1] Phase de DÉBUT DE TOUR

Durant le tour du joueur



Les deux Equipements supplémentaires sont maintenant pleinement opérationnels pour ce tour.