

CAMPAIGN ORDER OF OPERATIONS

MEMOIR 44 CAMPAIGN BOOK SUPPLEMENT

PREMIER SCENARIO

1 » Prendre les jetons de réserve

Le nombre est indiqué en haut à droite des notes de campagne.

2 » Mettre en place le scénario

Pour une Grande Campagne, chaque joueur lance un dé pour définir les événements spéciaux.

3 » Lancer les jets de réserve

Chaque joueur lance 2 dés pour connaître les unités pouvant être engagées. Consulter les éventuels jets de réserve spéciaux.

4 » Déployer les unités de réserve

Sur la première ligne du champ de bataille où dans la zone stratégique. Défausser les jetons de réserve utilisés.

5 » Distribuer les cartes de commandement

6 » Jouer le scénario

Consulter les conditions de victoire.

7 » Renforcer la réserve stratégique

Le vainqueur peut reprendre les jetons de réserve déployés dans la zone stratégique mais non engagés dans la bataille. Le vaincu perd les jetons de réserve déployés.

8 » Enregistrer les scores

Inscrire sur la feuille de route le nombre de points gagnés par chaque joueur (unités éliminées et éventuels objectifs).



Consulter le carnet de campagne pour les éventuelles règles spécifiques au scénario



SCÉNARIOS SUIVANTS

1 » Mettre en place le scénario

Le choix du scénario dépend éventuellement de l'issue de la bataille précédente. Consulter pour cela les notes de campagne.

2 » Lancer les jets de victoire

Chaque joueur lance 2 dés + 1 dé pour chaque bataille remportée jusqu'à ce point de la campagne et applique les résultats. Prendre en compte les éventuels bonus de victoire du scénario précédent.

3 » Lancer les jets de réserve

Chaque joueur lance 2 dés pour connaître les unités pouvant être engagées. Prendre en compte les éventuels bonus de victoire du scénario précédent.

4 » Déployer les unités de réserve

Défausser les jetons de réserve utilisés.

5 » Distribuer les cartes de commandement

6 » Jouer le scénario

Consulter les conditions de victoire.

7 » Renforcer la réserve stratégique

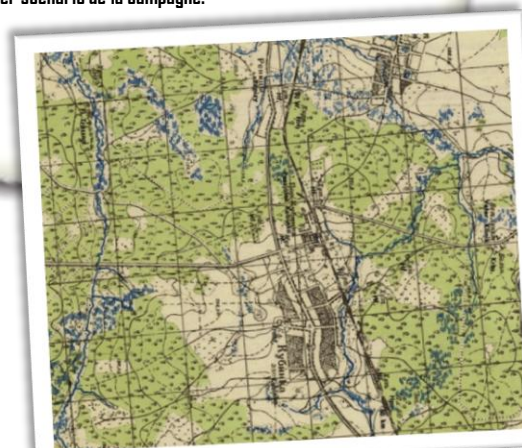
Le vainqueur peut reprendre les jetons de réserve déployés dans la zone stratégique mais non engagés dans la bataille. Le vaincu perd les jetons de réserve déployés.

8 » Enregistrer les scores

Inscrire sur la feuille de route le nombre de points gagnés par chaque joueur (unités éliminées et éventuels objectifs). Poursuivre ainsi jusqu'au dernier scénario de la campagne.



DAYS OF WONDER



JETS DE RESERVE

Après la mise en place du scénario, mais avant de distribuer les cartes de commandement, chaque joueur lance 2 dés pour connaître les unités susceptibles d'être engagées. Consulter les notes de campagne pour connaître les éventuels jets de réserve spéciaux spécifiques à chaque campagne.



Déployer une unité d'infanterie
Coût : un jeton de réserve



Déployer une unité de blindés
Coût : un jeton de réserve



Déployer une unité d'infanterie,
de blindés ou d'artillerie
Coût : un jeton de réserve



Protéger gratuitement une unité
avec des sacs de sable



L'unité engagée peut être promue
au statut d'unité d'élite



Déployer gratuitement une unité
d'élite d'infanterie ou de blindés
OU

Obtenir gratuitement un jeton
'Attaque/Sortie aérienne'



Si rien n'est précisé dans les notes
de campagne, ce jet de dés doit être
considéré comme un drapeau

JETS DE VICTOIRE

Après la mise en place du scénario (excepté après le premier scénario d'une campagne) et avant de lancer les jets de réserve, chaque joueur lance 2 dés + 1 dé pour chaque bataille remportée jusqu'à ce point de la campagne. En commençant par le premier joueur du scénario, les résultats ci-dessous doivent être appliqués en suivant l'ordre des symboles.



Votre adversaire doit retirer une figurine d'une unité d'infanterie
de son choix



Votre adversaire doit retirer une figurine d'une unité de blindés
de son choix



Retirez une carte de commandement à votre adversaire au
début de la bataille. Il piochera 2 cartes à la fin de chacun de ses
tours jusqu'à obtenir le nombre cartes indiqué par le scénario



Votre adversaire doit faire battre en retraite d'un hexagone
une unité de son choix



Retirez une figurine d'une unité adverse complète. Les unités à
figurine unique (sniper, avion...) ne peuvent être concernées

