

## Katiouchas et Nebelwerfers

Artillerie – Armes de saturation de zone.

Portée de 4 à 6 hexagones (minimum 4).

Mettre un pion marqueur de cible sur l'hexagone cible choisi puis lancer un dé sur cet hexagone puis sur chacun des six hexagones adjacents. Appliquer les résultats.

Une unité qui a un résultat retraite peut subir un deuxième résultat si elle se retrouve sur un autre hexagone cible pendant le même tir.

Ne peut pas combattre en combat rapproché ni effectuer une embuscade.

Peut être activé par les cartes « Tir d'artillerie » et « Fusillade ».

## Katiuchas and Nebelwerfer rules

Artillery Saturation

Range 4 to 6 hexes (minimum range 4).

Put a target marker on a chosen hex and throw a dice as result on this hex and to each adjacent hexes.

A unit on a target hex which receive a flag result could receive another result if moved on another target hex.

Katiuchas and nebelwerfers could not fight in close combat neither use « Ambush » card.

Could be activated by « Artillery Bombard » and « Firefight » cards.

