

Infanterie

Déplacement:
0-1 et combat -OU- se déplace de 2 cases sans combattre

Combat :
Prise de terrain possible lors d'un combat rapproché réussi

Blindés

Déplacement:
0-3 et combat

Combat :
Percée de blindés possible lors d'un combat rapproché réussi + **Prise de terrain** éventuelle

Artillerie

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

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

Unités Spéciales

Déplacement:
0-2 et combat

Combat :
Prise de terrain possible lors d'un combat rapproché réussi

Cavalerie

Déplacement:
0-3 et combat

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

Blindés d'élite



Artillerie en montagne



Résistance Française

Déplacement:
0-1 et combat -OU- se déplace de 2 cases sans combattre

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

Tireur d'élite

Ne rapporte pas de médailles.

Déplacement:
0-2 et combat

Combat :
Peut combattre en entrant dans n'importe quel type de terrain mais en y respectant les restrictions de mouvement. Ne peut tirer sur les blindés. Touché uniquement sur grenade (sauf tireur d'élite et avions). Touche sur unité, grenade & étoile. Ne peut tirer au contact de blindés. Bas en retraite jusqu'à 3 cases par drapeau.

Troupe du Génie

Déplacement:
0-1 et combat -OU- se déplace de 2 cases sans combattre.

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

Artillerie Lourde

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

Combat :
3 marqueurs. Ignore la ligne de mire et les protections de terrain de la cible. Placez un marqueur sur une cible touchée. Une cible marquée subira un dé supplémentaire lors de tirs jusqu'à mouvement ou destruction. Les marqueurs ne sont pas cumulatifs. Lorsqu'une unité marquée se déplace/détruite ou que l'artillerie lourde se déplace, le marqueur retourne auprès de l'artillerie lourde.

Artillerie Mobile

Déplacement:
0-1 et combat -OU- se déplace de 2 cases sans combattre.

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

Blindés lance-flammes

Déplacement:
0-3 et combat

Combat :
Percée de blindés possible lors d'un combat rapproché réussi + **Prise de terrain** éventuelle. Malus d'0 au terrain attaqué limité à 1 dé en combat rapproché.

Troupes à Skis finlandaises

Déplacement:
0-3 et combat.

Combat :
Prise de terrain possible lors d'un combat rapproché réussi. Peut combattre en entrant dans n'importe quel type de terrain mais en y respectant les restrictions de Mouvement. Bas en retraite jusqu'à 3 cases par drapeau.

Barges (LC)

Déplacement:
Placées en bordure de plateau avec une unité à bord, se déplace de 1-2 et jamais sur des obstacles antichars. Sont enlevées après débarquement.

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

Destroyer

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

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

Porte-avions

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

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

Unités incomplètes

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

Déplacement:
Idem que les unités normales.

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

Tigres

Déplacement:
0-3 et combat.

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

Brandenburgers

Déplacement:
0-2 et combat.

Combat :
Si un ordre de combat est donné, retirez l'unité ennemie Et les brandenburgers deviennent une unité spéciale. Lancez un dé si l'unité est touchée, en cas de symbole infanterie, l'unité ennemie est retirée et le résultat initial est appliqué.

Mortier

Déplacement:
0-2 ou combat.

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

Mortier (1942>)

Déplacement:
0-1 et combat -OU- se déplace de 2 cases sans combattre.

Combat :
Ignore la ligne de mire. Les protections de terrain de la cible sont ignorées si l'unité ne s'est pas déplacée et attaque d'une case supplémentaire. **Prise de terrain** impossible.

Arme antichar

Déplacement:
0-2 ou combat.

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

Arme antichar (1942>)

Déplacement:
0-1 et combat -OU- se déplace de 2 cases sans combattre.

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

Mitrailleuse (1942>)

Déplacement:
0-1 et combat -OU- se déplace de 2 cases sans combattre.

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

Camions de transport

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

Ne peut combattre.

Renforcement :
Peut renforcer l'unité adjacente qui a subit des pertes. L'unité renforcée et le camion de transport ne peuvent combattre ce tour-ci.

Half-Tracks

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

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

Voitures Tout-Terrain

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

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

Canons antichars lourds

(Flak 88mm)

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

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

Chasseurs de chars (TD)

Déplacement:
0-2 et combat. Considérés comme des blindés.

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

Dragons polonais

Déplacement:
0-3 et combat.

Combat :
Percée de blindés possible lors d'un combat rapproché réussi + **Prise de terrain** éventuelle. Peut ignorer un drapeau et bas en retraite jusqu'à 2 cases par drapeau.

Allemands ou Russes :

Combattants de Jungle

Déplacement:
0-1 et combat -OU- se déplace de 2 cases et ne combat pas.

Combat :
Ignorent les restrictions de mouvement et de combat dans la jungle. **Prise de terrain** possible.

Mémoire 44 Jeu de Base

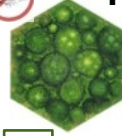
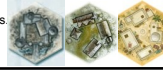


Villes

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

Combat :
Interdit aux unités entrantes.

-1
-2
-2

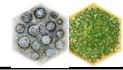


Forêt - Palmeraie

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

Combat :
Interdit aux unités entrantes.

-1
-2



Collines

Déplacement :
Aucune restriction.

Combat :
Uniquement pour les unités combattant depuis le bas.

-1
-1



1 Unités sur le même groupe de collines



Collines escarpées

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

Combat :
Uniquement pour les unités combattant depuis le bas.

-1
-1



1 Unités sur le même groupe de collines



Falaises/Escarpements

Déplacement :
Depuis ou vers la plage : 2 cases de mouvement. Pour infanterie uniquement.

Combat :
Uniquement pour les unités combattant depuis le bas. A traiter comme une colline en cas de retraite. **Prise de terrain** impossible depuis la plage.

-1
-1



1 Unités sur le même groupe de collines



Bocage Normand

Déplacement :
En y entrant depuis un hexagone adjacent, une unité ne peut ni bouger, ni combattre ce tour-ci.

Combat :
En sortant sur un hexagone adjacent, la **Prise de terrain** lors d'un combat rapproché réussi reste possible.

-1
-2



Rivières

Déplacement :
Infranchissable. 0-1 si canots.

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



Ponts

Déplacement - Combat :
Aucune restriction.

Faire sauter un pont :

Option 1
Jouez une carte Section correspondant à celle du pont. Le pont est retiré, la carte est perdue et jamais remplacée !

Option 2
Jouez une carte Section correspondant à celle du pont. Lancez 2 dés : une étoile détruit le pont, retirez-le. Prochez normalement une nouvelle carte, quel que soit le résultat



Mer

Déplacement :
0-1 et sans combattre. Retraite interdite.



Plages

Déplacement :
Déplacement limité à 2 cases.

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



Digue

Déplacement :
Aucune restriction de mouvement. Si l'occupant les quitte, n'enlève pas les sacs de sable

Combat :
Les unités cachées derrière la digue peuvent ignorer le premier drapeau. Valable uniquement pour les alliés.

-1
-1



Bunkers

Déplacement :
Infanterie uniquement. L'artillerie ne peut battre en retraite.

Combat :
Angle de tir : 360°
Protège uniquement le possesseur initial qui peut aussi ignorer un drapeau.

-1
-2



Barbelés

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

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

-1



Sacs de sable

Déplacement :
Enlevés après que l'occupant les quitte.

Combat :
Permet d'ignorer un drapeau..

-1
-1



Obstacles antichar

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

Combat :
Permet d'ignorer un drapeau..



Terrain Pack



Routes

Déplacement :
Une unité débutant son mouvement sur une route et y restant peut se déplacer d'une case Supplémentaire.

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



Aérodrome

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

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



Voies ferrées

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

Combat :
Prises de terrain et **Percée de blindés** possible



Gare

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

Combat :
Interdit aux unités entrantes.

-1
-2
-2



Pont ferroviaire

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

Combat :
Prises de terrain et **Percée de blindés** possible



Locomotive & Wagon

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



Train de ravitaillement

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



Train blindé

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



Commandant héroïque

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

Légende :



Bloque la ligne de mire



Ligne de mire acceptable

-2 Unité attaquant depuis

-1 Unité attaquant vers



Référence à une extension spécifique



Test aérien

Baraquements

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

Combat :
Interdit aux unités entrantes.

2

Cimetière

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

0

Église

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

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

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

2

Barrages

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

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

1

Complexe industriel

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

Combat :
Interdit aux unités entrantes.

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

2

Forteresse

Déplacement :
Infanterie uniquement.

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

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

2

Phare

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

Combat :
Interdit aux unités entrantes.

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

2

Centrale électrique

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

Combat :
Interdit aux unités entrantes.

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

2

Montagnes

Déplacement :
Infanterie uniquement et depuis collines/montagnes adjacentes.

Combat :
Aucune restriction.
Malus uniquement pour les unités combattant Depuis le bas ou un autre massif.

Unités sur le même groupe de montagnes

2

Dépôt de ravitaillement

Déplacement – Combat :
Aucune restriction.

Sabotage :
La destruction d'un dépôt peut entraîner la réduction d'une case des déplacements de tous blindés ennemis.

2

Camp de prisonniers

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

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

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

2

Station Radar

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

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

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

1

Lac

Déplacement :
Infranchissable

Si traverse au moins deux lacs d'affilée.

1

Marécages

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

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

1

Digues & hauteurs

Déplacement – Combat :
Aucune restriction.

0

Champs inondés

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

Combat :
Aucune restriction pour l'infanterie ou l'artillerie. Les unités peuvent y faire une **Prise de terrain**.

1

Obstacle routier

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

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

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

1

Gués & Rivières guéables

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

1

Pont flottant

Déplacement – Combat :
Aucune restriction

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

1

Champ de mines

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

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

1

Oasis

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

Combat :
Autorisé lorsqu'une unité y entre. **Prise de terrain** et **Percée de blindés** impossible.

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

1

Règles du désert nord-africain

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

Oued & Défilés

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

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

Si une unité occupe le Oued.

1

Capture d'équipement

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

Légende :

- Bloque la ligne de mire
- Ligne de mire ouverte
- 2** Unités attaquant depuis
- 1** Unités attaquant vers
- Référence à un scénario spécifique
- Test aérien



Bunkers enneigés

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

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

-1
-2

Dents de Dragon

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

Combat :
Aucune restriction.

1

Ruines urbaines

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

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

2

Ravins

Déplacement :
Infanterie uniquement.
Aucune restriction.

Combat :
Aucune restriction
Permet d'ignorer un drapeau.

1

Une unité y bloque la ligne de mire

Rivière gelée

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

Combat :
Aucune restriction de combat,
Une étoile obtenue contre un tigre sur une rivière gelée est suffisante pour le couler à pic.

-1
-2

1

Complexe industriel

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

Combat :
Interdit aux unités entrantes.

-1
-2
-2

2

Tranchées

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

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

-1
-1

1

Une unité y bloque la ligne de mire

Camouflage

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

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

Règles de commandement russe



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

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

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

Règle de Blitz

Déplacement :
Les unités de blindés alliés sont limitées à un déplacement de 2 cases.

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

La guerre du Pacifique



Jungle

Déplacement :
Les unités y entrants doivent stopper.

Combat :
Une unité y entrant ne peut combattre que si elle démarre d'une case adjacente.
Prise de terrain et **Percée de blindés** possible.

Note : Une unité activée par **Infiltration** ne peut y combattre que si elle partit d'une case adjacente.

-1
-2

2

Ruisseaux franchissables

Déplacement :
Les unités y entrants doivent stopper.

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

Note : Une unité activée par **Infiltration** ne peut y combattre que si elle partit d'une case adjacente.

1

Rizières

Déplacement :
Infranchissable par l'artillerie. Les unités y entrants doivent stopper et ne plus bouger ce tour-ci..

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

1

Trous d'eau

Déplacement :
Infranchissable par l'artillerie. Les unités y entrants doivent stopper et ne plus bouger ce tour-ci. Les unités doivent s'arrêter en sortant sur une case adjacente.

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

1

Quai

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

Combat :
Aucune restriction.

2

Caverne de collines

Déplacement :
Infanterie uniquement.

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

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

-1/-2
-1/-2

2

Caverne de montagnes

Déplacement :
Infanterie uniquement et depuis collines/montagnes adjacentes.

Combat :
Malus uniquement pour les unités combattant depuis le bas ou un autre massif.

Pour la totalité de son mouvement pendant le tour, une infanterie japonaise peut se déplacer d'une caverne vers une caverne libre et combattre. Elle **doit** ignorer **tous** les drapeaux.

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

-2
-2

2

Pont de corde

Déplacement :
Infanterie uniquement.
Aucune restriction.

Combat :
Aucune restriction

1

Camp de travail

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

Combat :
Interdit aux unités entrantes.

-1
-2
-2

2

Hôpital

Déplacement - Combat :
Aucune restriction.

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

1

QG de Campagne

Déplacement - Combat :
Aucune restriction.

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

1

Corps des US Marines



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

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

Armée Impériale Japonaise



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


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

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

Légende :

- Bloque la ligne de mire
- Ligne de mire ouverte
- 2** Unités attaquant depuis
- 1** Unités attaquant vers
- Référence à un scénario spécifique
- Test aérien

Règles




Attaques nocturnes

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

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

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

Théâtre Méditerranéen



Ergs & Dunes



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

Combat :
Interdit aux unités entrantes. Malus pour les unités attaquant depuis le bas.

2   Unités sur le même groupe de collines ou Ergs & Dunes.

Littoral



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

Combat :
Interdit aux unités présentes sur une case Littoral.

2 


Escarpements rocheux



Déplacement :
Infranchissable pour toutes unités au sol.

2 

Forces britanniques du Commonwealth (BCF)



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

Division d'élite italienne




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

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

Carnet de campagne



Jetons de Réserve



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

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

Écran de fumée



Lorsqu'indiqué dans un scénario, appliquez les règles suivantes :
- Placez 3 marqueurs dans 3 cases adjacentes, coté fumée. L'effet dure deux tours complets.
- Après un tour complet, retournez les marqueurs coté soleil.
- Enlevez les après un nouveau tour complet, l'effet est dissipé.

Déplacement - Combat :
Aucune restriction.
la ligne de mire est bloquée si traversée par un marqueur écran de fumée bloqué 

Abattis




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

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

1 


Parachutage



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

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

Soutien blindé



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

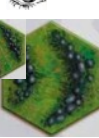
Appliquez les règles suivantes :
Une seule fois durant la partie, elles seront activées et déployées sur la ligne de départ ennemie, sauf mention contraire dans les règles spéciales du scénario.

Déplacement - Combat :
Aucune restriction La **Percée de blindés** est toutefois impossible.



Battle Maps



Balkas



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

1  Une unité y bloque la ligne de mire 

Bataille des Ardennes




Chutes de neige



Les blindés et véhicules ne peuvent se déplacer que de 2 cases au maximum, sauf si l'intégralité de leur mouvement se fait sur route, auquel cas ils peuvent se déplacer d'une case supplémentaire, pour un maximum de 3 cases.
Prise de terrain ou Percée de blindés possible.
Les Alliés, comme l'Axe, ne lancent plus qu'un dé par case en cas d'**Attaque aérienne**.


Visibilité réduite



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


Médaille-Objectif Temporaire

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




Médaille-Objectif Majoritaire

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




Médaille-Objectif Définitive

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




Médaille-Objectif Persistante

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




Médaille-Objectif Exclusive





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



Mort Subite

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



Légende :  Bloque la ligne de mire  Ligne de mire ouverte **-2** Unités attaquant depuis **-1** Unités attaquant vers  Référence à un scénario spécifique  Test aérien

Étoile de Vétéran

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

Contrôle d'objectif



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

Carnet de campagne



Air Pack



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

Combat : Suivant appareil, voir les règles ci-dessous.

Curtiss P-40 Warhawk



A partir d'août 1941
Théâtre de Méditerranée

Guerre entière
Tout théâtre

A partir de janvier 1942
Front Est

Combat : Interdiction au sol - Mitrailage

Supermarine Spitfire



Guerre entière
Tout théâtre

Combat : Interdiction au sol - Mitrailage

Vought F4U Corsair



Embarqué, à partir de juin 1943
Théâtre du Pacifique.

- Escadrilles à terre
à partir de janvier 1943
- Embarquées
à partir de septembre 1943
Théâtre du Pacifique.

Combat : Appui aérien - Mitrailage
Si Embarqué : Action libre

Yakovlev Yak-1/7/9



Guerre entière
Front Est - Yak 1-7

A partir d'octobre 1942
Front Est - Yak 9

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

Lockheed P-38 Lightning



Guerre entière
Tout théâtre

Combat : Appui aérien - Mitrailage

Mitsubishi A6M Zero



Guerre entière
Théâtre du Pacifique.

Combat : Kamikaze - Mitrailage
Si Embarqué : Action libre

Fieseler Fi-156 Storch



Guerre entière
Tout théâtre

Combat : Reconnaissance - Sauvetage

Messerschmitt BF-109



Guerre entière
Tout théâtre

Combat : Interdiction au sol - Mitrailage



Mitrailage

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



Appui aérien

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



Interdiction au sol

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



Attaque Kamikaze

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



Reconnaissance

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



Sauvetage

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



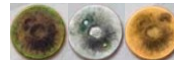
Tapis de bombe

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



Cratères de bombe

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



Sortie aérienne

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



Test aérien

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



Avion au sol/porte-avions

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



Avion en vol

☉ Un avion en vol maximum par camp, à tout moment.
☉ Peut se déplacer jusqu'à 4 cases et faire une seule action spéciale par tour.
☉ Peut survoler toute case mais doit finir le mouvement dans une case libre d'unité.
☉ Une unité au sol ne peut entrer dans / traverser une case occupée par un avion.
☉ Ne bloque pas la ligne de mire et n'empêche pas un ennemi adjacent au sol de tirer sur une unité distante.

Pion Exit

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



Pont détruit

Déplacement - Combat : Un pont détruit empêche toute unité de franchir une rivière.

Faire sauter un pont :

Option 1

Jouez une carte Section correspondant à celle du pont. Placez le pont détruit sur la tuile. Jamais remplacé!

Option 2

Jouez une carte Section correspondant à celle du pont. Lancez 2 dés : une étoile détruit le pont, placez le pont détruit sur la tuile et piochez normalement une nouvelle carte, quel que soit le résultat.



Jeton Attaque aérienne / Sortie aérienne



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

Si vous jouez sans les règles aériennes :
Le jeton doit être joué comme une carte Attaque aérienne.
- Au lieu de jouer une carte de sa main, le joueur peut choisir d'utiliser son jeton.
- Il ne pioche pas de carte à la fin de son tour.

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

Légende :



Bloque la ligne de mire



Ligne de mire ouverte

-2 Unités attaquant depuis

-1 Unités attaquant vers



Règles



Action spéciale