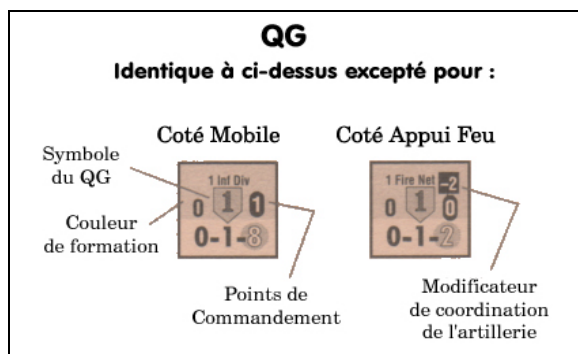
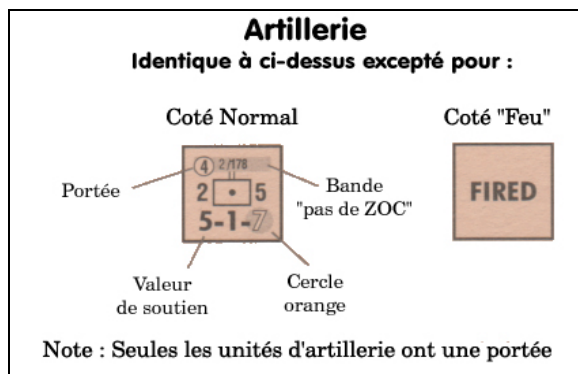
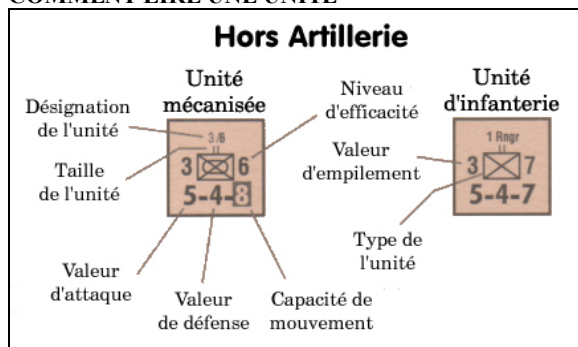


**KASSERINE - AIDE DE JEU 2 (Face)  
COMMENT LIRE UNE UNITE**



**Unités chef**

**Capacités**

**ROMMEL** : permet de décaler d'une colonne à droite le ratio final d'une attaque déclarée ou d'un débordement effectués dans un hex adjacent à son pion.

**HARMON** : permet de décaler d'une colonne sur la gauche le ratio final d'une attaque déclarée de l'Axe contre un hex en défense qu'il occupe ou qui lui est adjacent. Harmon permet aussi de ne pas tenir compte du modificateur de +1 lors d'une attaque à plusieurs nationalités.

**PATTON** : à partir du début de la phase de combat alliée du tour durant lequel Patton apparaît, il faut augmenter le ER de toutes les unités US de 1 point.

**Explication des valeurs des unités**

**Modificateur de coordination des artileries** : un modificateur éventuel à appliquer au test de coordination de certaines unités d'artillerie US.

**Valeur d'attaque** : est la contribution d'une unité de combat hors-artillerie à la force totale d'une attaque. *Un chiffre rouge signifie que l'unité est blindée.*

**Point commandement** : un modificateur égal aux points de commandement à appliquer lors de test de coordination pour : esquive de combat, mouvement de réaction, pas de retraite, coordination de combat (artillerie ou unité de combat) et coordination CAS.

**Valeur de défense** : est la contribution d'une unité (exceptées les unités d'artillerie en soutien) à la défense d'un hex attaqué. *Un chiffre rouge indique que l'unité possède des canons de 88 ou de 90mm. Lorsqu'au moins l'une de ces unités occupe un hex en défense, un résultat dans une case grisée entraîne la perte d'un pas à une unité blindée.*

**Carré Rouge** : signifie que l'unité doit payer les coûts du terrain des unités motorisées et qu'elle a la possibilité de se déplacer durant les phases de mouvement motorisé et de mouvement de réaction.

**Cercle Orange** : signifie que l'unité doit payer les coûts du terrain des unités motorisées mais qu'elle n'a pas la possibilité de se déplacer durant les phases de mouvement motorisé et de mouvement de réaction.

**Capacité de mouvement** : c'est le nombre maximum d'hex qu'une unité peut parcourir par beau temps durant une phase de mouvement.

**Bande « Pas de ZOC »** : indique que l'unité n'exerce pas de ZOC dans les unités adjacents.

**Portée** : c'est la distance maximale qui peut séparer une artillerie en soutien de l'hex en défense. Il faut compter l'hex en défense mais pas celui dans lequel est l'artillerie.

**Valeur d'empilement** : c'est l'espace qu'occupe une unité dans un hex. Pour les deux camps, on ne peut pas avoir plus de 9 points empilement dans un hex à la fin de la phase de mouvement ou de retraite.

**Valeur de soutien** : est la contribution d'une artillerie à la force soutenue (en attaque ou en défense).

**Désignation de l'unité** : c'est le nom ou le numéro d'identification de l'unité.

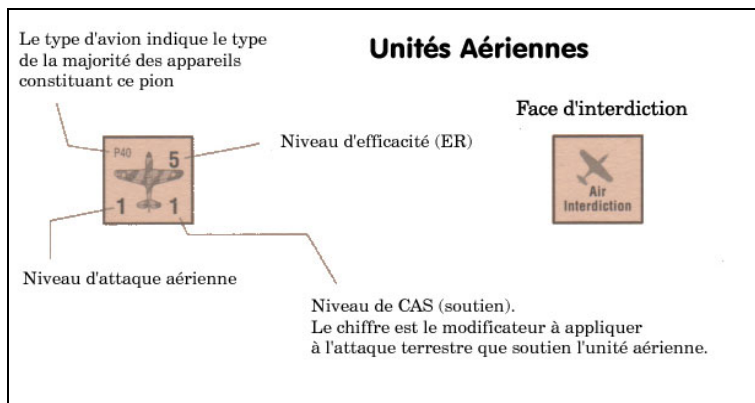
**Une double case** : signifie que 2 unités de la taille indiquée composent ce pion.

**Taille de l'unité :**

- = section
- I = batterie/compagnie
- II = bataillon
- III = régiment
- X = brigade
- XX = division

Des ( ) autour du symbole de taille signifient que l'unité est approximativement de cette taille.

**Type de l'unité** : donne le symbole tactique du genre de l'unité.



## KASSERINE - AIDE DE JEU 2 (dos)

### Identification des symboles des unités

	<b>Reconnaissance (Recon)</b>		
	<b>Infanterie à moto</b>		
	<b>Bicyclette</b>		
	<b>Infanterie Blindée / PanzerGrenadier</b>		
	<b>Infanterie Motorisée</b>		
	<b>Infanterie de Montagne</b>		<b>Artillerie de Montagne</b>
	<b>Infanterie</b>		<b>Artillerie autotractée</b>
	<b>Cavalerie</b>		<b>Artillerie de campagne</b>
	<b>Antiaérien Lourd (AA) **</b>		<b>Lance roquettes</b>
	<b>Antiaérien (AA)</b>		<b>Antichars **</b>

### Silhouettes

	<b>Sherman **</b>
	<b>Grant **</b>
	<b>Stuart **</b>
	<b>Halftrack w/75mm AT **</b>
	<b>Halftrack w/75 mm cannon</b>
	<b>Véhicule de reconnaissance</b>
	<b>D1 **</b>
	<b>Somua **</b>
	<b>Crusader **</b>
	<b>Cromwell **</b>
	<b>Churchill **</b>
	<b>Véhicule de reconnaissance</b>
	<b>Tiger **</b>
	<b>Pzkw IV **</b>
	<b>Pzkw III **</b>
	<b>Stug III **</b>
	<b>76 mm SPAT **</b>
	<b>Marder I **</b>
	<b>Véhicule de reconnaissance</b>
	<b>M14/41 **</b>
	<b>Semovente</b>
	<b>SP AT **</b>

\*\* = considéré comme antichar pour les règles 9.41-42.

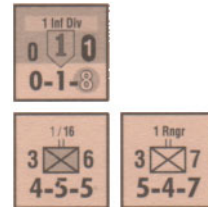
### Couleur des formations

Toutes les formations majeures ont une couleur spécifique.

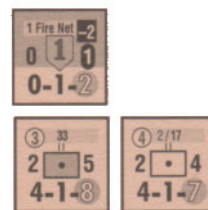
- Les unités QG présentent une bande colorée sur le pion.
- Les unités de combat possèdent la couleur de leur formation dans la case où est imprimé le symbole ou dans la case indiquant la taille de l'unité (si elle n'a pas de symbole mais une silhouette).
- Les unités de l'armée (sans formation) ont un fond de couleur blanche.

### L'importance de l'appartenance à une même formation

**Exemple 1 :** Pour appliquer le modificateur dû aux points commandement du QG de la 1ère division pour le test de coordination terrestre, il faut que l'infanterie 1/16ème soit l'unité en pointe puisqu'elle est de la même couleur que le QG.



**Exemple 2 :** Pour appliquer le modificateur dû aux points commandement du QG de la 1ère division pour le test de coordination terrestre et/ou de coordination de l'artillerie, il faut que l'artillerie 33ème FA soit l'unité en pointe puisqu'elle est de la même couleur que le QG.



### Couleur des unités

- Britannique : brun
- US : vert olive
- Allemand : gris
- Luftwaffe au sol : bleu acier
- Arabe : jaune-orange
- Italien : vert clair

### Identifications des Marqueurs

Champ de mines (connu)	Champ de mines (inconnu)	Désorganisé	Météo
Retranchement	Retranchement en construction	Ravitaillement critique	Non Ravitaillé
Tour de jeu	Attaque Déclarée	Marqueur de Force de l'Axis	Pas de retraite
Marqueur de Force de l'Allié	Plan de Victoire de l'Axis	Points de Victoire de l'Axis	