

# Règles de Up Front

Version 1.0

- 1 [Introduction](#)
- 2 [les cartes](#)
- 3 [Préparation du jeu](#)
- 4 [Séquence de jeu](#)
- 5 [Mouvement et détermination de distance](#)
- 6 [Tir d'attaque](#)
- 7 [Modificateur du tir d'attaque dû aux terrains et aux mouvements](#)
- 8 [Effets des terrains](#)
9. [Dissimulation \(concealment\)](#)
- 10 [Homme cloué et ralliement \(Pinned men & Rally\)](#)
- 11 [Armes servie par une équipe](#)
- 12 [Le tir d'un groupe en mouvement \( Moving Fire \)](#)
- 13 [Cartes de terrains artificiels \(Artificial terrain cards\)](#)
- 14 [Snipers](#)
- 15 [Commandement](#)
- 16 [Le deck d'actions & détermination de la victoire](#)

## 1 Introduction

Ces règles sont présentées dans un format d'instruction programmée de sorte que les joueurs n'aient pas besoin de lire les règles en entier avant de commencer le jeu. À divers points de ces règles, il vous sera dit de vous arrêter de lire pour jouer un scénario spécifique qui va vous permettre de mettre en pratique les règles que vous avez lues jusqu'à ce point.

[retour](#)

## 2 Les cartes

### 2.1 Types de cartes

Il y a deux types de cartes dans le jeu. Les cartes d'action qui règlent le jeu et créent les événements du jeu. Les autres cartes sont un groupe représentatif d'hommes réels et de véhicules de combat blindés, qui se sont engagés dans des combats de WWII et s'appellent des cartes de Personnalité. Les forces d'un joueur se composent de certaines cartes de personnalité qui engagent le combat et manœuvrent par l'intermédiaire des cartes d'action.

### 2.2 Cartes d'actions

Chaque carte d'action contient une illustration et le nom de sa fonction, un modificateur quantitatif ou de force et des notes sommaires concernant ses utilisations principales. En outre, chaque carte d'action contient un grand nombre noir ou rouge s'étendant de 0-6 dans son coin supérieur droit. C'est le nombre aléatoire employé pour résoudre des situations de chance toutes les fois que ça se produit et n'a rien à faire avec le jeu réel d'une carte d'action. En outre, chaque carte a une rangée de 10 nombres noirs ou rouges imprimée en bas qui indiquent aléatoirement une certaine position numérotée (appelée les numéros de position aléatoire) dans un groupe pour recevoir une action particulière. Les nombres bleus imprimés directement au-dessus des numéros de position aléatoire sont employés pour aider seulement à identifier aisément les numéros de position aléatoire des uns par rapport aux autres. Le nombre aléatoire et les numéros de position aléatoire sont ignorés seulement si ils ne sont pas tirés pour résoudre une action qui demande un tirage aléatoire [ 14,6 ]. Pour finir, chaque carte d'action a un petit nombre bleu appelé le nombre d'inventaire dans le coin supérieur gauche qui est employé seulement pour

donner à chaque carte d'action une identité individuelle qui sert à vérifier si le jeu est complet. Chaque type de carte d'action est illustré dans la section spécifique des règles qui définit son utilisation.

## 2.21



Quelques carte d'action sont divisés en deux par une ligne noire diagonale séparant deux actions différentes par nationalité. Un joueur peut employer un côté de cette carte seulement si son symbole de nationalité y figure. Si la même nationalité figure des deux côtés de la ligne diagonale, la carte peut être employée pour l'une ou l'autre action, mais pas les deux.



[ EX: Le carte d'action #162 peut être employée comme carte -1 cachée par chacune des trois nationalités, mais comme carte de mouvement seulement par les Russes. La carte d'action #42 n'a aucune ligne diagonale et peut être employée comme carte de ralliement 2 par chacune des trois nationalités, mais elle peut être employée comme carte radio seulement par les ETATS-UNIS ou le joueur russe. Le carte d'action #52 peut être employée comme carte du ralliement 3 ou de radio par les ETATS-UNIS et le joueur allemand seulement, et comme carte -2 cachée par le joueur russe seulement.



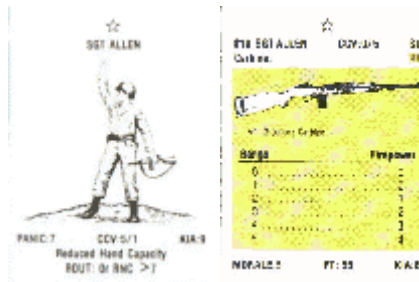
## 2,22 Carte de « Cower »:

N'importe quelle carte définie par un scénario comme inutilisable par un ou les deux joueurs est considérée comme une carte de Cower pour ce joueur. Une carte de Cower n'a aucune valeur pour son propriétaire (autre qu'une utilisation inversée comme carte « Open Ground »; voir [ 8,1 ]). Elle doit néanmoins être comptée en tant qu'élément de la main du propriétaire jusqu'à ce qu'elle puisse être légalement défaussée [ 4,3 ].

[ EX: Le carte d'action #130 est toujours une carte de Cower pour le joueur russe, mais peut être employé comme carte de fumée par l'Allemand et les joueurs des ETATS-UNIS.

## 2,3 Représentation des cartes:

Il y a de nombreux types de cartes de personnalité, mais dans le jeu de base nous nous limiterons à celles représentant les hommes simples. Un exemple est illustré ci-dessous.



## 2,4 Scénarios:

Tous les scénarios se composent de sept éléments de base: Type, forces, composition du deck d'action, règles spéciales, conditions de victoire, délai, et la détermination du joueur qui joue en premier. La plupart des scénarios énumèrent des forces pour chacune des trois nationalités dans le jeu, chaque scénario est habituellement joué par seulement deux nationalités à la fois - un joueur allemand contre un joueur russe ou américain. En outre, tous les scénarios qui ne dépeignent pas un certain type d'engagement, donnent deux compositions de forces pour chaque joueur; une à employer si ce joueur prend le rôle attaquant, et l'autre à employer s'il joue le rôle défensif. Des forces défensives sont énumérées à l'intérieur d'un rectangle encadré par du barbelé. Un joueur n'emploie jamais les deux compositions de forces dans le même scénario. Des scénarios avec les forces attaquantes et défensives assignées ont réellement quatre variations différentes du même thème; les scénarios de rencontre de patrouilles seulement deux. Les ajustements du deck de carte d'action sont énumérés après le symbole « deck ». Le symbole « 1<sup>st</sup> » désigne celui qui joue en premier. Une baïonnette après que le « 1<sup>st</sup> » symbole indique que l'attaquant doit jouer d'abord; un encadrement de barbelé symbolise le côté défensif. Le nombre suivant le symbole du sablier indique le nombre de deck d'action que comportent le scénario.

[retour](#)

## 3 Préparation du jeu

Les joueurs commencent le jeu en choisissant un scénario à partir de ceux fournis ou en créent un eux-mêmes selon la section de règle [ 43,0 ]. Les côtés sont choisis et chaque joueur prend les cartes de personnalité indiquées. Le marqueur de temps est placé sur le support des cartes d'actions

### 3.2

Le joueur que le scénario désigne comme jouant en premier s'assied vis-à-vis de son adversaire et place ses cartes de personnalité dans 2 à 4 groupes de 2 à 10 cartes chacun (excepté: AFV et IG [ 28,11 ]). Les groupes devraient être légèrement séparés pour rendre facile la distinction par rapport aux autres groupes. Chaque groupe est identifié de la gauche du joueur vers la droite comme groupe A, B, C, et D. le deuxième joueur installe ses groupes, en essayant de les placer directement vis-à-vis des groupes de son adversaire autant que possibles. Un joueur ne peut pas laisser des lacunes dans son installation; son premier groupe doit être le groupe A, son second doit être le groupe B, etc... Par exemple, si le joueur allemand choisit d'avoir deux groupes et le joueur américain trois, les groupes américains A et B serait installé directement vis-à-vis des groupes allemands indiqués par semblables, avec le groupe américain C installé à côté de son groupe B et directement vis-à-vis d'aucun groupe allemand. Une fois que le jeu commence, ces groupes peuvent être changés seulement par des pertes dues aux combats et les transferts d'individu d'un groupe à un autre [ 17.8][20.8 ], bien que l'identité d'un groupe puisse changer [ 17,7 ]. Chaque groupe agira indépendamment de n'importe quel autre groupe pendant le jeu et toutes les cartes d'action placées sur un groupe affecteront seulement les cartes de personnalité réellement dans ce groupe. Avec ceci à l'esprit et les conditions de victoire du scénario, les joueurs doivent choisir judicieusement la composition de chaque groupe au départ.

### 3.3

Chaque homme dans un groupe prend une position relativement aux autres. La carte de personnalité extrême gauche dans chaque groupe occupe la position 1. La carte de personnalité vers sa droite occupe la position 2, et ainsi de suite jusqu'à 10 pour un groupe de dix hommes. Ces positions dans le groupe changent chaque fois qu'on élimine un homme occupant une position numérotée inférieure dans le groupe. Par exemple, si on élimine le deuxième homme dans un groupe de cinq hommes, le troisième homme prend la position 2, le quatrième la position 3, et le cinquième la position 4. Les hommes peuvent permuter les positions dans un groupe pendant

leur tour du joueur mais doivent le faire comme seule action de ce groupe pour ce tour. Une telle permutation de position inclus n'importe quelle acquisition d'arme réussie d'arme [ de 18,2 ] ou tâche auxiliaire d'équipage [ 11,12 ].

#### 3.4

Placez un marqueur de distance 0 près du chef de chaque groupe pour montrer sa distance relative aux groupes d'opposition.

#### 3.5

Le deck d'action est mélangé. Le joueur allemand reçoit cinq cartes. Son adversaire reçoit six cartes s'il commande une force américaine ou quatre cartes s'il commande une force russe. Placez le reste du deck d'action dans le bac à cartes. Quand des cartes d'action sont employées et/ou jetées, elles sont placées face cachée dans la pile d'écart du bac à cartes. Les cartes de chaque joueur sont maintenues cachées à son adversaire jusqu'à ce qu'elles soient jouées. (Pour éviter une confusion possible une marque devrait être utilisée pour identifier la section du plateau utilisé pour les défauses).

#### 3.6 terrain initial

Le joueur qui selon le scénario joue en premier, peut placer une carte de terrain en sa possession sur un de ses groupes ou sur un groupe de son adversaire. Note: l'adversaire ne peut pas rejeter une carte de terrain [ 7,32 ] pendant la préparation du jeu. Le joueur adverse a alors l'option de jouer une de ses cartes de terrain d'une façon semblable sauf qu'il ne peut pas placer sa carte de terrain sur un groupe qui en a déjà une. Le premier joueur peut maintenant jouer une autre carte de terrain (s'il en a encore) sur n'importe lequel de ses groupes ou sur un groupe de son adversaire qui n'en a pas déjà une. Les joueurs continuent à alterner le placement des terrains de cette manière, une carte à la fois, jusqu'à ce que ni l'un ni l'autre n'aient d'autres cartes de terrain ou l'envie de les employer. Tous les groupes restants sans cartes de terrain commencent le jeu en « Open Ground ». Alors chaque joueur, alternativement, pioche autant de cartes qu'il en a jouée afin de compléter sa main (jusqu'à sa limite de nationalité). Des cartes artificielles de terrain « Wire, Smoke », et/ou les cartes inversées utilisées en tant que cartes de terrain « Open Ground », et cartes de Cower définies par scénario ne peuvent pas être placées avant le début du jeu. Le jeu est maintenant prêt à commencer.

[retour](#)

## 4 Séquence de jeu

#### 4.1

Le jeu commence par le joueur indiqué par le scénario comme 1<sup>er</sup> joueur. [Dans la conception de vos propres scénarios (dorénavant désigné sous le nom de DYO) le joueur ayant dépensé le moins de points en construction de sa force, obtient de se déplacer d'abord, en cas d'égalité, celle-ci est résolue par tirage de RNC]. Quand le premier joueur a fini, le joueur d'opposition prend son tour. Les tours des joueurs sont alors alternés jusqu'à ce qu'un des participants réalise les conditions de victoire selon les exigences du scénario ou que le délai expire.

#### 4.2 Possibilité d'actions

Un tour de joueur se compose d'au maximum une action dans chaque groupe de cartes de personnalité qu'il commande. Il n'a pas besoin de pré désigner ces actions ; c.-à-d. il peut observer les résultats d'une attaque du groupe avant de décider quelle action, le cas échéant, prendre avec un autre groupe. Il y a cinq types d'actions possibles.

#### 4.21

Effectuez un mouvement en jouant une carte de terrain ou de mouvement sur un groupe [ 5.1 ]. Seulement une carte peut être jouée sur chaque groupe (excepté : [ 35.4 ]).

#### 4.22

Faire un tir en jouant une ou plusieurs cartes de tir, et en choisissant le groupe qui tire et son groupe cible [ 6,1 ].

#### 4.23

Changer le statut des hommes « Pinned » en jouant une carte « Rally » sur leur groupe [ 10.2 ]. Seulement une seule carte de ce type peut être jouée comme une action par groupe par tour.

#### 4.24

Essayez d'infiltrer une position ennemie ou entrer en « Close Combat » [ 20.0 ].

4.25

Changez la composition du groupe par l'exécution des actions suivantes : la tentative de réparation d'arme [ 19.3 ], la tentative d'acquisition d'arme [ 18.2 ], changer les équipes d'arme [ 11.13 ], placer un « Smoke » [ 13.2 ], tentative de se retrancher [ 36.1 ], essayer le transfert individuel [ 17.8 ], enlever les « Wire » [ 13.33 ] ou enlever les mines [ 24.5 ].

4.3 Possibilité de défausse

Après l'exécution de toutes les actions, le joueur doit se défausser de toutes les cartes utilisées ainsi que toutes les cartes placées sur un groupe éliminé. En outre il peut défausser une ou des cartes de sa main en suivant les règles de défausse dépendantes de sa nationalité.

4.31

Un joueur allemand peut toujours défausser une (mais jamais plus d'une) carte inutilisée de sa main, indépendamment du nombre d'actions qu'il a effectuées pendant son tour.

4.32

Un joueur américain peut défausser jusqu'à deux cartes inutilisées de sa main, mais seulement s'il a effectué aucune autre action pendant son tour de jeu.

4.33

Un joueur russe peut jeter toutes les cartes inutilisées de sa main, mais seulement s'il a effectué aucune autre action pendant son tour de jeu (excepté: [ 36,5 ]).

4,4

Toutes les cartes employées pour effectuer une action autre que le mouvement sont montrées et placées dans la pile de défausse. Les cartes de mouvement et de terrain restent sur la table devant leurs groupes respectifs. Les cartes qui sont défaussées de la main d'un joueur sans être jouées n'ont pas besoin d'être montrées avant d'être placées dans la pile de défausse. Les cartes placées sur un group(s) d'opposition sont montrées et restent sur le groupe d'opposition ou placé dans la pile de défausse.

4,5 compléter sa main:

Le joueur peut maintenant piocher autant de cartes nécessaires pour compléter le nombre de cartes de sa main jusqu'à sa pleine attribution (excepté: [ 15,2 ]). C'est maintenant le tour du joueur d'opposition.

4,6

Répétez les étapes 4,2 - 4,5 jusqu'à ce qu'un joueur réalise ses conditions de victoire ou que le délai du scénario expire. Notez qu'un joueur ne peut pas commencer son tour avant que l'autre joueur déclare avoir terminé son tour de jeu.

[retour](#)

## 5 Mouvement et détermination de distance

5,1

Le mouvement est accompli en jouant des cartes de mouvement et, à un moindre degré, des cartes de terrain. N'importe quel groupe peut faire un mouvement s'il ne contient pas actuellement une carte de personnalité « Pinned ». Une carte de terrain peut être placée sur n'importe quel groupe (même avec des cartes de personnalités Pinned ) et sur une carte de terrain déjà posée seulement si cette carte n'est pas déjà recouverte d'un terrain ou d'une carte « Wire »

5,2

On reconnaît que chaque groupe occupe le terrain montré sur la dernière carte de terrain placée sur ce groupe, à moins qu'il ait deux cartes de mouvement sur lui (dans ce cas il est en « OPEN GROUND »). Si aucune carte de terrain n'est présente (en occurrence seulement au début de jeu ou à l'entrée de renforts en jeu), on reconnaît que le terrain occupé est de « l'OPEN GROUND ». Le terrain actuellement occupé par un groupe affecte le résultat

des tirs effectués contre ce groupe [ 6,42 ], et peut de temps en temps affecter ses attaques [ 6,41 ] et ses mouvements [ 8.42], [8.53 ]. Voyez également [ 7,4 ].

### 5,3

Le changement de la carte courante de terrain qu'un groupe occupe (y compris placement d'une carte de terrain sur un groupe qui n'en a pas encore ) exige d'abord le placement d'une carte de mouvement au-dessus de la dernière carte de terrain occupée. Puisque seulement une carte de mouvement ou de terrain peut être jouée dans un seul groupe par tour de jeu (excepté: [ 35,4 ]), cela prendra au moins deux tours pour qu'un joueur puisse changer le terrain d'un groupe une fois que le jeu a commencé, ceci à la condition d'avoir en main les cartes d'actions nécessaires et que l'adversaire n'interfère pas avec ses propres cartes d'actions.

### 5,4

Des cartes de mouvement sont également employées pour changer la distance relative entre les groupes d'opposition. Chaque carte de mouvement peut être placée avec le « + » cerclé au-dessus de l'illustration pour représenter une avance (mouvement vers l'avant) ou tourné à l'envers pour montrer le « - » cerclé au-dessus pour représenter une retraite (mouvement renversé) ou en travers pour représenter le mouvement latéral. En jouant une carte de mouvement en mode vers l'avant (« + ») le groupe se déplace en direction du joueur d'opposition, et augmente son marqueur de distance tout en diminuant la distance réelle entre lui et les groupes de l'adversaire. En jouant une carte de mouvement en mode renversé (« - ») le groupe s'éloigne du joueur d'opposition, et de ce fait diminue son marqueur de distance tout en augmentant la distance réelle entre lui et le groupe d'opposition. Le placement de la carte en travers signifie que le groupe se déplace latéralement par rapport au joueur d'opposition sans changer réellement son marqueur de distance. Notez que se déplacer latéralement de cette manière ne change pas la position du groupe relativement aux autres ou leurs distances relatives à moins qu'il y ait un cas de transfert latéral de groupe (voyez [ 5,61 ] et [ 17,7 ]).

### 5,41

Une fois qu'une carte de terrain est jouée et acceptée sur un groupe, on enlève toutes les cartes sous elle [ 16,2 ]. Même si un groupe emploie une carte de mouvement en retraite, le terrain de la retraite est déterminé par la prochaine carte de terrain jouée sur cette carte de mouvement. Toutes les cartes sous une carte de terrain admise et jouée sont enlevées et placées dans la pile de défausse.

### 5,5

Tous les groupes commencent à la distance relative 0 par rapport aux groupes d'opposition. Ceci est signifié en plaçant un marqueur de distance 0 sur le groupe avant le début du jeu. Chaque fois qu'un groupe reçoit une carte de mouvement en mode avance, il augmente son marqueur de distance de 1 (les marqueurs de distance 0 sont retournés pour devenir un marqueur de distance 1, les marqueurs de distance 1 sont échangés contre des marqueurs de distance 2, etc.). Si un groupe reçoit une carte de mouvement en mode de retraite, le marqueur de distance est similairement diminué d'un.

### 5,51 Mouvement rétrograde:

Un groupe ne peut pas reculer si la distance relative entre lui et le groupe ennemi le plus près est  $< 0$ . Cependant, même si un groupe ennemi est assez loin pour permettre une retraite, un groupe déjà au marqueur de distance 0 (ou moins) peut jouer une carte de mouvement en mode de retraite seulement si cette carte de mouvement est également un RNC rouge. Ainsi, son marqueur de distance est remplacé par un marqueur rouge de la gamme -1. Ensuite, toute autre retraite (de nouveau accomplie par une carte de mouvement de RNC rouge) équivaudrait à un changement du marqueur de distance rouge à -2, puis à -3, etc... Tous les marqueurs de distance rouges sont lus en tant que nombres négatifs. Par conséquent, si deux groupes d'opposition ont des marqueurs respectifs de distance de 3 et de -2, ils sont à la distance relative de 1 ( $3 + -2 = 1$ ), et non de 5. Une distance relative au-dessous de 0 est traitée en tant que 0 pour la puissance de feu et pour frapper des buts. [ EX: Un groupe au marqueur de distance 0 peut être sous le feu d'un groupe au marqueur de distance -1 avec toute la puissance de feu équivalente à la distance relative 0.]

### 5,6 Distance relative:

La distance réelle entre deux groupes d'opposition quelconques est déterminée en additionnant leurs marqueurs respectifs de distance. Si la somme de leurs marqueurs de gamme est  $> 5$ , cette somme est soustraite de 10 pour trouver la véritable distance relative entre les groupes. Le marqueur de distance 5 peut être dépassé en plaçant des marqueurs additionnels de distance à côté du marqueur de distance 5. Pour les joueurs qui ont de la peine à saisir le concept de distance relative, le diagramme qui suit peut aider à la compréhension.

### RELATIVE RANGE CHART

Group X at Range Chit:	-5	-4	-3	-2	-1	0	1	2	3	4	5	(5+1) 6
Group Y at: -1	0	0	0	0	0	0	0	1	2	3	4	5
0	0	0	0	0	0	0	1	2	3	4	5	4
1	0	0	0	0	0	1	2	3	4	5	4	3
2	0	0	0	0	1	2	3	4	5	4	3	2
3	0	0	0	1	2	3	4	5	4	3	2	1
4	0	0	1	2	3	4	5	4	3	2	1	0
5	0	1	2	3	4	5	4	3	2	1	0	0
(5+1) 6	1	2	3	4	5	4	3	2	1	0	0	0

#### 5.61 Distance latérale:

La distance relative est encore diminuée d'un (à un minimum de 0) si les groupes en question ne sont ni l'un ni l'autre directement vis-à-vis de (les mêmes groupes en lettres) ou adjacent (B est à côté de A et de C ; A n'est pas à côté de C, de D ou de E).

#### 5.62

En utilisant des marqueurs de distance  $> 5$  ou  $< 0$ , les joueurs par consentement mutuel peuvent rajuster les marqueurs de distance de chaque groupe au moment où l'on mélange les cartes de la pile de défausse pour le réutiliser comme deck d'action. Rajustez en réduisant des marqueurs positifs de distance et en augmentant des marqueurs négatifs de distance d'une quantité égale afin de maintenir la même distance relative entre les groupes.

[ EX : Le groupe noir A est au marqueur de distance 6, le groupe noir B est au marqueur de distance 3, et le groupe noir C est au marqueur de distance 0, le groupe rouge A est au marqueur de distance -2, et le groupe rouge B est au marqueur de distance -3. Les marqueurs de distance devraient être ajustés par deux sur : A 4 (noir), B 1, C -2 ; (rouge) A 0, B -1].

Avant	A (5+1)	A (-2)	
	B (3)	B (-3)	
	C (0)		
Après	A (4)	A (0)	
	B (1)	B (-1)	
	C (-2)		

#### 5.7 Blocage des positions :

Un groupe ne peut pas avancer si, ce faisant, la distance relative entre lui et son groupe d'opposition vis-à-vis excéderait 5 (excepté : AFV, [ 29.5 ]). Pour pouvoir le déplacer davantage en avant, on doit pousser à la retraite ou éliminer le groupe opposé dont le marqueur de distance bloque une autre avance.

A	[1]		A	[-1]
B	[5] [1]			
C	[2]		C	[3]

[ EX : Le groupe noir A et le groupe rouge A sont à la distance relative 0, et le groupe rouge B a été éliminé. Le groupe noir B a atteint le marqueur de distance 5, mais n'était toujours pas à la distance relative 5 par rapport au groupe rouge A, il s'est déplacé au marqueur de distance 6 en plaçant un marqueur de distance 1 à côté de son marqueur de distance 5. Ils sont maintenant à la distance relative 5 ( $6 + -1 = 5$ ). Notez que le groupe noir B s'est déplacé après le groupe rouge C (c.-à-d. le groupe rouge C est entre les groupes de noir B et C). Aucun des groupes C ne peut avancer tant que l'autre n'a pas retraité ou a été éliminé. La distance relative entre le groupe noir A et le groupe rouge C est réellement 3, non 4, en raison des deux groupes n'étant pas vis-à-vis de ou directement adjacent. La distance relative entre le groupe noir B et le groupe rouge C est 1 ( $6 + 3 = 9$  ;  $10 - 9 = 1$  ).

[retour](#)

## 6 Tir d'attaque

### 6.1

Un joueur doit avoir au moins une carte de tir dans sa main pour effectuer un tir d'attaque. En outre, le groupe effectuant l'attaque doit avoir un total combiné de puissance de feu au moins du minimum du facteur de puissance de feu inscrit sur la carte pour pouvoir l'employer. Chaque carte du tir a un nombre cerclé dans le coin à supérieur gauche de l'illustration qui est le nombre minimum de facteurs de puissance de feu requis pour employer cette carte du feu. Les groupes séparés ne peuvent pas combiner leurs facteurs de puissance de feu pour pouvoir employer une carte du tir. Un groupe peut tirer sur n'importe quel groupe d'opposition s'il a une puissance de feu suffisante pour employer sa carte de tir.

### 6.2 Puissance de feu :

Le facteur de puissance de feu disponible par groupe est déterminé en ajoutant les facteurs de puissance de feu de chaque homme « Unpinned » avec une arme en fonctionnement. Noter que chaque homme a un facteur de puissance de feu pour chacune de six distances relatives différentes. Seule la puissance de feu donnée par la distance relative entre l'attaquant et les groupes cibles est employée.

### 6.3

Plus d'une carte de tir peut être employée par un seul groupe dans une action de tir d'attaque aussi longtemps que le groupe de qui tir a au moins la somme de tous les facteurs de puissance de feu pour toutes les cartes de tir utilisées. Cependant, la force du tir de toutes les cartes de tir employées par ce groupe pendant ce tour devrait être ajoutée ensemble pour former une attaque combinée. [ EX : Pour employer les deux cartes du tir dans le même tir d'attaque, huit facteurs de puissance de feu seraient exigés dans le groupe de d'attaque. La force non modifiée du feu de l'attaque serait alors 4 ].

### 6.4 Force du tir :

Une fois qu'on l'a déterminé que les cartes de tir peuvent être employées, déterminez la force finale du tir de l'attaque. Si le groupe attaquant se déplace actuellement (a joué une carte de mouvement sans une carte de terrain placée au-dessus), la force du tir de ses cartes du tir est divisée par deux [ 12.1 ].

### 6.41

Modifiez la force du tir en ajoutant tous les modificateurs dus à la position de l'attaquant (voir le WIRE [ 13.32 ], la rivière [ 8.52 ], le marais [ 8.41 ], la fumée [ 13.22 ], et le tir d'une position élevée [ 8.31 ] pour des exemples des modifications de résistance au tir dues à la position de l'attaquant).

### 6.42



Modifiez la force résultante du tir en ajoutant tous les modificateurs dus au terrain occupé par le défenseur, y compris n'importe quelles cartes applicables de fumée et/ou de « Wire ».

#### 6.43

Modifiez la force résultante du tir en ajoutant tous les modificateurs provoqués par le statut en mouvement du groupe défendant.

#### 6.44

A ce moment, le défenseur peut choisir de jouer n'importe quelle carte « Concealed » de sa main pour modifier la force du tir de l'attaque. Les modificateurs négatifs de la carte « Concealed » sont ajoutés à la force du tir pour modifier la force finale du tir d'attaque.

#### 6.5 Résolution des tirs de combat :

Après avoir appliqué les modificateurs pour obtenir la force finale du tir, l'attaquant peut décider s'il souhaite résoudre cette attaque ou défausser la carte de tir jouée (ce qui compte quand même pour une action). Pour résoudre une attaque, répétez le procédé suivant pour chaque homme dans le groupe ciblé, tirez la carte supérieure de la pile du deck d'action et ajoutez la force finale du tir d'attaque au RNC. Si le RNC est noir, ajoutez-le à la force modifiée d'attaque pour obtenir le facteur final de résolution de combat. Si le RNC est rouge, soustrayez-le de la force modifiée d'attaque pour obtenir le facteur final de résolution de combat. Comparez le facteur final de résolution de combat aux valeurs de défense de la carte de personnalité sous l'attaque. Le nombre final de résolution de combat est seulement comparé aux valeurs de défense de la carte sur sa face colorée (nonPinned)

#### 6.51 KIA

Si la carte de personnalité a une valeur de KIA plus petite que le facteur final de résolution du combat, la carte de personnalité est éliminée et enlevée du jeu (voyez également [ 18.1 ]).

#### 6.52 « Pinned » cloué :

Si la carte de personnalité a une valeur de moral plus petite que le facteur final de résolution du combat, la carte de personnalité est « Pinned ». Une carte « Pinned » de personnalité est retournée sur sa face non colorée de sorte que seulement ses facteurs de : « Panic » de « Rout » de « KIA », et de close combat soient visible.

#### 6.53 « Panic » :

Si la carte de personnalité a une valeur de panique plus petite que le facteur final de résolution du combat, la carte de personnalité est enlevée du jeu à cause de la panique, mais elle est considérée KIA pour les points de victoire [ 16.4 ], l'acquisition d'arme [ 18.1 ], et jeux de campagne [ 41.4 ] seulement si le numéro de position aléatoire (en ignorant la couleur) sous la colonne « 0r » du RNC qui l'a fait paniquer est plus petit que sa valeur de panique définie du côté « pinned » de sa carte.

#### 6.531 Déroute :

Si le numéro de position aléatoire dans la colonne 0r du RNC qui a fait paniquer un homme est plus grand que le facteur de panic de l'homme, l'homme n'est pas tué mais est enlevé du jeu dû à la Déroute avec des conséquences applicables sur les armes et des points de victoire.

#### 6.54

Si toutes les valeurs des facteurs de défense de la personnalité sous l'attaque sont plus grand que le facteur final de résolution du combat, il n'y a aucun effet.

#### 6.6

Un groupe en défense peut être attaqué plus d'une fois par tour. Il est possible que une carte de personnalité soit « Pinned » par le feu d'un groupe attaquant, et puis paniquée en raison du feu d'un autre groupe attaquant. La seule restriction est que chaque groupe peut attaquer seulement une fois par tour, et chaque groupe qui attaque doit le faire avec ses propres cartes du tir et qu'il ait la puissance de feu suffisante pour cette attaque.

[ EX : un groupe US est attaqué avec une force modifiée finale de tir de 5. une carte d'action pour chaque défenseur est tirée, le RNC est pris en compte contre chacun des trois défenseurs. Sgt. Allen n'est pas affecté ( $5 + -1 = 4 < 5$ ). On élimine Pvt Myers ( $5 + 4 = 9 > 8$ ). Pvt Degi pinned est enlevé ( $5 + 0 = 5 > 3$ ). Cependant, Pvt Degi n'est pas KIA parce que le numéro de position aléatoire sous la colonne « 0r » du troisième RNC est  $> 3$ , il déroute sans dommage du champ de bataille].

[retour](#)

## 7 Modificateur du tir d'attaque dû aux terrains et aux mouvements

### 7.1

Chaque carte de terrain et de mouvement contient un facteur de modification de la puissance de feu place sous le nom de la carte. Si le signe « + » ou « - » du modificateur est entouré, il concerne les attaques faites à partir de ce terrain. Si le signe n'est pas entouré, le modificateur concerne les attaques faites contre des groupes en défense dans ce terrain.

### 7.2

Le modificateur du facteur de résistance au feu de la dernière carte de terrain ou de mouvement placée sur un groupe en défense est employé pour résoudre toutes les attaques de tir contre ce groupe. Si la dernière carte de terrain ou de mouvement jouée sur un groupe en défense est une carte de mouvement, alors la dernière carte jouée de terrain ou de mouvement placée avant elle sur ce groupe est également employée (aussi bien que tous modificateurs pour les cartes de « Smoke/Wire » au-dessus de lui).

### 7.3 Placement du terrain par l'adversaire :

N'importe quelle carte de terrain autre que « l'open-ground » peut être placée sur un groupe d'opposition au lieu d'une défausse (restrictions de nationalité de note aux défausses ; [ 4.3 ]). Avant de placer une carte de terrain sur un groupe d'opposition, on doit regarder si ce groupe peut recevoir une carte de terrain (c.-à-d. il doit avoir une carte de mouvement dans le jeu qui n'est pas couvert par une carte de terrain et n'exige pas le placement d'une deuxième carte de mouvement avant qu'elle puisse partir de son terrain actuel). Le joueur qui reçoit cette carte de terrain, décide s'il accepte cette carte de terrain jouée contre lui (excepté : Des cartes de « Strem » ou de champ de mines ne peuvent jamais être rejetées) avant de commencer son propre tour.

### 7.31

S'il accepte le placement d'une carte de terrain sur son groupe par son adversaire, le jeu continue normalement et il peut faire une action avec ce groupe à son prochain tour.

### 7.32 Rejet du terrain :

Cependant, s'il rejette le placement d'une carte de terrain sur son groupe par son adversaire, il doit immédiatement changer le mode d'Avance/Retraite de la carte de mouvement qu'il a été joué dessus par un mouvement latéral. Ceci fait reculer le marqueur de distance du groupe, mais ne le qualifie pas pour n'importe quelle bonification de tir de flanc ou de transfert latéral de groupe qui pourraient autrement s'appliquer. Si la carte de terrain jouée sur son groupe par son adversaire était déjà jouée sur une carte latérale de mouvement, la carte de mouvement doit être placée dans la pile de défausse (renonçant de ce fait à tout changement de flanquement d'identité de bonification ou de groupe du feu qu'il a pu avoir gagné). Toutes les fois qu'un placement de carte de terrain est rejeté de l'une ou l'autre façon, la carte de terrain est placée dans la pile de défausse avant que le joueur prenne son tour.

### 7.33

Un joueur doit rejeter la carte de terrain jouée sur son groupe par son adversaire si le groupe qu'il est placé dessus contient une carte de personnalité qui n'est pas permise dans ce type de terrain.

### 7.34

Toutes les fois qu'une carte de terrain est jouée (et acceptée) sur un groupe, toutes les cartes d'action sous cette carte de terrain sont placées dans la pile de défausse.

### 7.4

Notez qu'un groupe sur une seule carte de terrain est affecté par cette carte de terrain est donc limitée par ses conditions aussi bien que protégé par ses avantages.

[retour](#)

## 8 Effets des terrains

8.1 « Open Ground » terrain ouvert :

Le dos de chaque carte d'action représente l' « Open Ground ». Tous les groupes commençant un scénario sans l'avantage d'une carte de terrain placée sont considérés en « Open Ground » jusqu'à ce qu'une carte de terrain soit jouée sur eux. Un joueur souhaitant entrer dans l'« Open Ground » peut le faire en plaçant n'importe quelle carte d'action de dos sur une carte de mouvement déjà placée. (EXCEPTÉ : Une carte de dos « Open Ground » ne peut pas être placée sur la dernière carte de mouvement placée sur groupe avant d'avoir placé deux cartes de mouvement sur son terrain actuel si les dernières cartes placées sont; un marais, un champ de mines [ 34.3 ]).

8.11

Un groupe occupant de l'« Open Ground » ne reçoit aucune modification à la force des attaques faites par elle ou contre elle dans ce terrain.

8.12

Un homme essayant d'infiltrer de l'« Open Ground » se décale des deux colonnes vers la droite pour la vérification du statut d'infiltration [ 20.37 ].

8.2 « Gully » :

En occupant un terrain de « Gully » (ravine), un groupe ne peut pas attaquer ou être attaqué excepté par un Sniper, un tir de mortier, un groupe sur une colline, close combat (ci-après désigné sous le nom de cc) ou à la distance relative de 5.

8.21

Un groupe en défense dans un « Gully » peut déduire de 2 le facteur de tir de n'importe quel groupe qui l'attaque.

8.22

Un groupe dans un « Gully » est encore considéré dans ce « Gully » même après avoir placé une carte de mouvement sur la carte de « Gully ». Seulement si une autre carte de mouvement ou une carte de terrain est placée sur la première carte de mouvement on considère le groupe or du « Gully » et il devient éligible pour recevoir et faire des attaques autres que ceux énumérées dans [ 8.2 ]. Notez qu'en laissant une carte « Gully » et en plaçant deux cartes de mouvement, seulement le modificateur de résistance +1 pour les tirs de la deuxième carte de mouvement s'appliquerait à toutes les attaques contre ce groupe à moins que l'attaquant remplisse les conditions énumérées dans [ 8.2 ]. Cependant, chaque carte de mouvement jouée en mode en avant ou de retraite affecte le marqueur de distance du groupe, et le mouvement latéral dans un « Gully » peut avoir comme conséquence des possibilités de tir de flanc et/ou de transfert de groupe. [ EX : Dans les exemples ci-dessous supposez que le feu provient d'une source autre que les cas énumérés dans [ 8.2 ].

Movement	Gully			Movement	Gully	Movement	
+1	NA/-2			+1	NA/-2	+1	
No Fire	Is Allowed			No Fire	Is Allowed		
Movement	Gully	Movement	Brush		Gully	Movement	Movement
+1	NA/-2	+1	-1		NA/-2	+1	+1
Fire	Allowed;	-1 for Terrain			Fire Allowed;	+1 for	movement

8.23

Un AFV entrant dans un «Gully» doit vérifier les effets négatifs [ 28.53 ].

8.3 HILL:

Un groupe occupant une colline peut tirer sur un groupe dans un «Gully» à une distance relative autre que 5 avec n'importe quelle arme.

8.31

Un groupe occupant une colline peut employer le tir en position élevée [ 6.41 ] pour augmenter de 1 la force du tir de n'importe quelle attaque qu'il fait contre n'importe quel groupe cible n'occupant pas une autre colline ou un «Pillbox». (incluent le tir depuis un endroit fermé y compris contre un AFV ou une cible non blindée [ 25.4 ])

8.32

Un groupe occupant une colline a droit à un modificateur de -1 à la force du tir de n'importe quelle attaque faite contre elle qui provient de n'importe quel terrain autre qu'une autre colline

8.33

Un AFV/IG en défense sur une colline est considéré «Hull Down» [ 28.9 ] par rapport au groupe qui tire à moins que le groupe qui tire soit également sur une colline.

8.4 Marais :

N'importe quel groupe situé dans un terrain de marais peut retrancher 1 de la puissance de feu du groupe qui l'attaque.

8.41

Un groupe attaquant d'un marais doit déduire 1 de sa puissance globale de feu. Une mitrailleuse ou un mortier moyen ne peut pas tirer depuis un marais. Une mitrailleuse légère, un bazooka ou un « Panzerschreck » doivent être utilisés par une équipe qui ne doit pas être en déplacement, ils ne peuvent utiliser que la puissance de feu encadrée ou « To hit frequency » quand il tire depuis un marais. Un tir de « Panzerfaust » depuis un marais doit déduire un du « To hit frequency »

8.42

Une nouvelle carte de terrain ne peut pas être placée sur une carte de marais jusqu'à ce que deux cartes de mouvement (une par tour) aient été déjà placées sur lui. La première carte de mouvement placée sur une carte de marais doit être jouée en mode latéral et ne qualifie pas pour n'importe quelle bonification de tir de flanc (bien qu'une carte de mouvement de flanc jouée en longueur comme deuxième mouvement sur une carte de marais ). La direction du mouvement (avance, retraite, latérales), et par conséquent la distance, est déterminée seulement par la façon dans laquelle la deuxième carte de mouvement est placée. similairement, un homme dans le terrain de marais peut ne pas infiltrer [ 20.24 ] à moins que deux cartes de mouvement couvrent actuellement cette carte de marais.

8.43

Un AFV et un canon d'infanterie ne peuvent jamais entrer dans un terrain de marais

8.44

Un homme dans le marais ne peut pas essayer de réparer une arme en dysfonctionnement

A.	Marsh	Mouvement	====>
	-1	+1	

[ EX : Un groupe dans la situation de terrain montrée ci-dessus ne peut pas recevoir une carte de terrain [ 8.42 ]. En cas de tir à ce moment, le groupe ne modifierait pas la force du tir parce que les modificateurs de terrain et de mouvement s'annulent ( $[-1] + [+1] = 0$ ). Le marqueur de distance du groupe ne change pas encore.

B.	Marsh	Mouvement	====>	Mouvement	====>
	-1	+1		+1	

[ EX: Un groupe dans la situation de terrain montrée ci-dessus peut maintenant recevoir une carte de terrain à son prochain tour de jeu. En cas de tir à ce moment, le groupe modifierait la force de l'attaque par +2 ( $[+1] + [+1] = +2$ ). Le marqueur de distance du groupe ne change pas parce qu'il s'est déplacé en longueur—ni vers ni loin de l'ennemi. Si la deuxième carte de mouvement est placée en mode avance ou en mode de retraite, le marqueur de distance change en conséquence]

### 8.5 « Stream »: (ruisseau)

À la différence de la plupart des autres cartes de terrain, un ruisseau est habituellement placé sur un groupe d'opposition. Le groupe sur lequel il est jeté doit accepter la carte ; il ne peut pas se déplacer autour du ruisseau ou renoncer à sa carte de mouvement comme peut être fait avec la plupart des autres rejets de carte de terrain [ 7.32 ].

#### 8,51

Un ruisseau ne modifie la force d'attaque d'un adversaire.

#### 8,52

Une mitrailleuse, un mortier ou un canon d'infanterie ne peuvent pas tirer depuis un ruisseau, bien que les armes d'un AFV puissent tirer depuis un ruisseau sans modificateur. Les autres armes avec un « Crew » peuvent tirer seulement si le « Crew » est complet et s'il ne se déplace pas, et elles doivent employer leur puissance de feu encadrée ou la fréquence de tir encadrée. La force du feu de n'importe quel autre groupe attaquant d'un ruisseau à l'aide d'armes individuelles est réduite de un. Un « Panzerfaust » tirant depuis un ruisseau doit réduire son « to hit frequency » de un.

#### 8,53 « Fording »Gué:

Un ruisseau peut être quitté seulement par un gué. Le gué est l'unique action d'un groupe pour ce tour de jeu et consiste à jouer une carte de mouvement en travers. Le gué est automatiquement réussi seulement en jouant une carte de mouvement avec l'inscription « Ford ». Si le gué est essayé avec n'importe quelle autre carte de mouvement, il est réussi seulement en tirant un RNC noir. Si c'est réussi, la carte de mouvement est laissée dans le jeu en mode latéral sur la carte du ruisseau. Alors le groupe est considéré en déplacement dans le ruisseau et est éligible pour jouer une autre carte de mouvement ou une carte de terrain à un tour suivant. Si la tentative est non réussie, la carte de mouvement doit être défaussée, bien qu'elle compte toujours comme action faite par ce groupe pour ce tour. Un canon d'infanterie essayant de sortir d'un ruisseau doit jouer deux cartes latérales de mouvement (une par tour), mais seulement pour la deuxième carte de mouvement on doit tirer un RNC noir (ou mettre une carte de mouvement de Ford), cette deuxième carte est perdue si elle échoue.

#### 8,531

Une potentielle bonification de flanquement peu s'accroître si une carte de mouvement de flanc, traverse à gué avec succès.

#### 8,532

Le gué peut ne jamais être combiné avec un transfert latéral de groupe en utilisant la même carte de mouvement.

#### 8,54

Un homme dans un ruisseau ne peut pas essayer de réparer une arme en dysfonctionnement.

#### 8,6 Bâtiment :

N'importe quel groupe en défense dans un bâtiment peut soustraire 3 (ou 2 si indiqué sur la carte de bâtiments) de la force du feu du groupe l'attaquant.

#### 8,61

Un groupe dans un terrain de bâtiments ne peut pas tirer avec un mortier [ 26,2]

#### 8,62

Un AFV essayant de déborder un groupe dans le terrain de bâtiments est sujet à des effets nuisibles [ 29,4 ].

#### 8,7 BOIS:

N'importe quel groupe en défense dans un bois peut soustraire 2 de la force du feu du groupe attaquant. Excepté: Les bois ne diminuent pas la force du feu d'une attaque de mortier ou d'artillerie.

#### 8,71

Un AFV doit vérifier le blocage en entrant dans des bois.

#### 8,72

Un AFV essayant de déborder une cible dans un terrain de bois est sujet à des effets nuisibles [ 29,4 ].

#### 8,73 SORTIE D'AFV:

Un AFV doit sortir d'un terrain en bois en jouant une carte de mouvement en mode latéral; cette condition n'empêche pas un avantage de flanquement du feu de résulter du même mouvement.

#### 8,74

Un homme essayant d'infiltrer un terrain en bois décale une colonne vers la gauche sur le RPC en vérifiant le statut d'infiltration [ 20,34 ].

#### 8,8 broussailles (BRUSH) :

Le terrain de broussailles est considéré comme des haies dans un scénario urbain. N'importe quel groupe de défense sur une carte de broussailles peut soustraire un de la force du feu du groupe qui l'attaquant.

#### 8,81

Un AFV essayant de déborder un groupe sur un terrain de broussailles est sujet à des effets nuisibles [ 29,4 ].

#### 8,82

Un homme dans le terrain de broussailles essayant d'infiltrer reçoit un décalage de 2 colonnes vers la gauche sur le RPC en vérifiant le statut d'infiltration [ 20,33 ].

#### 8,9 MURS:

N'importe quel groupe en défense sur une carte de murs peut soustraire 2 de la force du feu du groupe d'opposition directement vis-à-vis de lui qui l'attaque. Excepté: Un groupe en défense sur une carte de mur peut soustraire seulement 1 de la force du feu d'une attaque de mortier ou d'artillerie. Un groupe en défense sur une carte de mur attaquée par n'importe quel groupe autre que le groupe directement opposé peut soustraire 1 de la force du feu du groupe l'attaquant. Ni l'une ni l'autre modification défensive ne sont applicables si le groupe en défense est encerclé [17.6 ].

#### 8,91

Un AFV en défense sur une carte de murs est considéré « Hull Down » par rapport au groupe qui lui tire dessus pour déterminer si le « AFV » est touché, à moins que le groupe qui tire ait droit au feu de flanquement.

#### 8,92

Un AFV essayant de déborder un groupe dans un terrain de murs est sujet à des effets nuisibles [ 29,4 ].

<b>A</b>	<b>B</b>	
<b>A</b>	<b>B</b>	<b>C</b>

[ EX: tous les groupes sont au marqueur de distance 0 dans un terrain de murs. Si le groupe A noir est attaqué par le groupe rouge A, il peut déduire deux de la force de feu du groupe rouge A. Cependant, si le groupe A noir est attaqué par le groupe rouge B ou C, il peut déduire seulement 1 de la force de feu du groupe qui lui tire dessus. Supposez maintenant que le groupe rouge C a manœuvré pour atteindre le marqueur de distance 6, ce plaçant de ce fait derrière les groupes A et B noir au marqueur 0 et s'il se déplace latéralement, il crée un encerclement du groupe noir B (voyez [ 17,6 ]). Tous les avantages défensifs des murs du groupe noir B sont maintenant perdus aussi longtemps que l'encerclement continue]

[retour](#)

## 9. Dissimulation (concealment)

9,1

Après avoir vu la force modifiée de n'importe quelle attaque [ 6,44 ] contre lui, le joueur défendant à l'option finale de diminuer la force du feu de l'attaquant en jouant n'importe quelle une carte (Concealment) qu'il a actuellement dans sa main avant que n'importe quelle partie de cette attaque soit résolue. La carte jouée diminue la force du feu du groupe d'opposition de 1, 2 ou 3 correspondant au nombre négatif imprimé sur la carte. Les cartes (Concealment) aussi sont employées pour réduire le (To Hit frequency) des attaques d'artillerie [ 25,34 ] -- pas l'effet sur les frappes réussies.

9,2

Après la résolution de l'attaque contre un groupe, la carte « Concealed » jouée est défaussée. S'il reste des cartes « Concealed » dans sa main, le défenseur a toujours l'option de les employer pour contrer une attaque sur le même groupe ou sur un autre groupe durant le même tour de jeu.

9,3

Le défenseur ne peut remplacer aucune carte « Concealed » jouée pendant le tour de son adversaire jusqu'à la fin de son propre tour [ 4,5 ], et doit donc commencer son tour avec une main incomplète.

9,4

Une carte « Concealed » peut être jouée avant la résolution de chaque tentative d'infiltration pour en modifier le résultat [ 20,3 ]. Une carte « Concealed » peut également être jouée par chaque joueur pour aider un homme par « Close Combat » avant le tirage du RNC de résolution du « Close Combat ».

9,5

Une carte « Concealed » ne peut pas être jouée sur un canon d'infanterie en défense qui s'est déplacé ou a tiré pendant le scénario [ 34,5 ], un AFV en défense [ 28,61 ], un homme dans un champ de mines ou un homme subissant une attaque de « Sniper » ou un « Pillbox ».

[retour](#)

## 10 homme cloué et Ralliement (Pinned men and Rally)

10,1 Homme « Pinned »:

Quand la somme de la force finale du tir et du RNC est > que la valeur du moral de l'homme, mais < que sa valeur de KIA, la carte de personnalité est considérée « Pinned » et sa carte est retournée pour indiquer une valeur de « Panic » et une valeur accrue de KIA. Tant qu'il est « Pinned », Il ne peut pas effectuer d'actions volontaires jusqu'au « Rally ».

10,11

Les hommes « Pinned » ne peuvent pas employer leur puissance de feu pour l'ajouter à la puissance de feu totale de leur groupe.

10,12

Un groupe contenant un ou plusieurs hommes « Pinned » ne peut pas placer de carte de mouvement (même pour enlever un « Wire »), bien qu'il puisse normalement jouer une carte de terrain au-dessus d'une carte déjà placée de mouvement. Cependant, les hommes de façon individuelle dans un groupe contenant un homme « Pinned » peuvent jouer des cartes de mouvement pour un transfert individuel [17,8] une tentative d'infiltration ou d'entrée en « Close Combat », ces cartes vont directement dans le tas de défausse.

10,13

Les hommes « Pinned » n'ont aucune valeur de moral et peuvent seulement être affectés par des attaques si le résultat final est > que leur facteur de « Panic » ou de « KIA » ayant pour résultat leur sortie du jeu.

10,14

La présence d'un homme « Pinned » dans un groupe en défense augmente la chance de réussir une infiltration dans de ce groupe par des adversaires [ 20,38 ].

10,2 « Rally »

Les hommes « Pinned » regagnent leur statut normal seulement si leur propriétaire joue une carte de « Rally » sur leur groupe [ 4,23 ] en tant qu'unique action pour ce groupe dans ce tour de jeu. Le joueur peut jouer seulement une carte de « Rally » par groupe par tour de jeu, et cette carte est immédiatement placée dans la pile de défausse.

10,21

Seulement le nombre d'hommes indiqués sur la carte de « Rally » peut être retourné au statut normal. Le joueur a le choix des cartes de personnalité qui resteront « Pinned » si sa carte de « Rally » est insuffisante pour ramener tous les hommes « Pinned » dans un groupe au statut normal. Si la carte « Rally » jouée est suffisante pour rallier tous les hommes du groupe, ils doivent tous être rallier; un joueur ne peut pas choisir d'employer moins de capacité de ralliement afin de laisser intentionnellement un homme « Pinned ».

10,22

N'importe quelle capacité en surplus d'une carte de « Rally » est perdue; elle ne peut pas être employée pour rallier les hommes « Pinned » d'un groupe différent, ni être sauvée pour un usage postérieur. Voyez [ 28,42 ] pour jouer une carte « Rally » en tant que crédit partiel pour rétablir un AFV « Stunned » ou « Pinned ».

10,23 « Rally All »:

Il y a une exception aux règles ci-dessus. La carte « Rally All » peut être employée pour rallier tous les hommes « Pinned » de deux groupes adjacents à la même distance si les groupes ont un SL, un ASL ou un « Commissar » non-« Pinned » ( pas un commandant d'AFV ou d'IG) ou tous les hommes « Pinned » de deux groupes non adjacents qui ont chacun un chef non-« Pinned ». Toutes les fois qu'une carte « Rally All » est employé pour rallier des hommes dans plus d'un groupe cela compte comme une action pour chacun de ces groupe pour ce tour. À défaut, une carte « Rally All » peut être employé pour rallier tous les hommes « Pinned » (AFV y compris ou IG) d'un groupe indépendamment de la présence ou de l'absence d'un chef dans ce groupe.

10,3 Panique volontaire:

Un joueur peut choisir d'enlever n'importe lequel de ses hommes « Pinned » (excepté un « Commissar ») n'importe quand pendant son propre tour de joueur sans compter comme mesure prise. Les hommes volontairement perdus de cette manière compte pour déterminer les conditions de victoire du scénario et doivent subir le procédé de détermination de Panic/Rout [ 6,53 ] en tirant un RNC.

10,4 Héros:

Une carte de héros peut être jouée n'importe quand (même pendant le tour de l'adversaire ou immédiatement lors du tirage de cette carte du « Deck », elle donne droit à un autre tirage) elle rallie un homme « Pinned » sans compter comme une action. Si elle est jouée pendant le tour de l'adversaire, la carte ne peut pas être remplacée jusqu'à la fin du tour du joueur propriétaire [ 9,3 ].

10,41



Une carte de héros ne peut pas être jouée sur un AFV ou un canon d'Infanterie excepté comme crédit partiel pour rallier un AFV « Pinned » ou « Stunned » (excepté: [ 28,421 ]).

10,42

La carte de héros ne peut pas être jouée sur un homme déjà « Pinned » qui vient d'être enlevé du jeu pour avoir raté un test de « Panic ». Elle doit être jouée avant que l'attaque sur l'homme « Pinned » soit résolue.

10,43

Une carte de héros pourrait être jouée sur un homme qui a été « Pinned » en essayant d'infiltrer ou d'entrer en « Close Combat » [ 20,21 ], ce qui lui permet d'essayer encore dans le même tour de jeu. La carte de héros peut être employée simultanément pour rallier et donner un bonus de capacité dans le même tour ([ 10.44][10.45 ], [ 28,81 ], [ 33,9 ]).

10.44 Vs AFV overrun:

Sans se soucier si la carte de héros a été employée pour rallier un homme « Pinned » ou pas, une carte de héros jouée avant la résolution d'un débordement tenté par un adversaire, réduit le RNC de 1 dans le cas particulier d'un débordement de un homme contre un homme. Note : si cela doit réduire un RNC rouge, il faut augmenter le nombre de 1 pour réduire sa valeur, EX : échanger un 3 rouge (-3) par un 4 rouge (-4)

10,45 Puissance de feu:

Une carte de héros peut être employée pour doubler la puissance de feu de n'importe quel un homme pour un tour de jeu. Si l'homme est déjà autorisé à doubler sa puissance de feu, triplez-la à la place. Le facteur de puissance de feu d'un mitrailleur qui est doublée (ou triplée) est sa puissance de feu encadrée, même si la mitrailleuse est « Crewed » entièrement. Les mortiers, les « AFV », et les « IG » ne peuvent pas en bénéficier. Un homme avec une arme anti-Tank légère peut augmenter le « To hit Frequency » de 1, qu'il soit entièrement « Crewed » ou pas, mais seulement aux distances où l'arme pourrait normalement faire feu.

[retour](#)

## 11 Armes servie par un équipage

11,1

Si une carte de personnalité a deux colonnes de valeur du « To hit numbers », la valeur entre parenthèse est utilisée quand l'arme est servie par deux hommes ou un seul. La valeur qui n'est pas entre parenthèse est utilisée si l'arme est servie par deux hommes dont aucun des deux n'est « Pinned ». Autrement c'est la valeur entre parenthèse qui est utilisée

11,11

L'homme choisi en tant que coéquipier doit être indiqué en plaçant les deux cartes de l'équipe côte à côte dans le groupe et en plaçant un marqueur « équipage » de sorte qu'il recouvre les deux cartes. Un « SL », un « ASL » ou un « Commisar » peuvent être désigné comme coéquipier et conserver leur fonction spéciale.

11,12

Le joueur peut commencer le jeu avec des équipes d'arme déjà désignée ou il peut en former pendant son tour comme unique action par groupe pour ce tour [ 4,25 ].

11,13

Une fois qu'un homme est désigné comme équipier, il reste équipier jusqu'à ce que lui ou l'arme soit éliminé(e) [18.1], il tente une infiltration ou il quitte l'équipe d'arme, ceci compte comme seule action du groupe pour ce tour.

11,2

Un homme affecté en tant que membre d'équipe d'arme renonce à sa propre puissance de feu aussi longtemps qu'il reste dans cette équipe, bien qu'il garde en sa possession sa propre arme pour un usage futur possible ([ 18,21 ] ne s'applique pas).

11,3

Un homme « Pinned » ne peut pas être affecté à une équipe ni la quitter tant qu'il n'est pas rallié.

11,4

Le membre auxiliaire d'équipe d'arme ne peut pas utiliser seul l'arme. Une arme servie par une équipe ne peut pas être utilisée aussi longtemps que le membre de l'équipe qui possède l'arme est « Pinned ».

[retour](#)

## 12 Le tir d'un groupe en mouvement (Moving Fire)

12,1

La force de feu de n'importe quelle carte de tir jouée par un groupe actuellement en mouvement est divisée par deux, avant n'importe quelle autre modification (fractions arrondies au-dessous). Excepté: les cartes de tir utilisées seulement en même temps que l'artillerie ou un lance-flammes, auquel cas la puissance de feu du lance-flammes n'est pas divisé par deux.

12,11

Quand on divise par deux la puissance de feu d'un homme en mouvement avec un fusil à chargement manuel, chaque fraction est arrondie vers le bas (1 divisé par 2 = ½ qui égale 0).

12,12

Une mitrailleuse moyenne, un mortier, une arme anti-Tank légère ou un canon d'infanterie ne peuvent jamais tirer tout en se déplaçant.

12,13

Un homme en mouvement avec une mitrailleuse légère doit employer la valeur puissance de feu encadrée même si l'arme est « crewed » entièrement. Si l'arme n'est pas « crewed » entièrement, il ne peut pas tirer tout en se déplaçant. N'importe quel membre auxiliaire d'équipe d'arme renonce toujours à sa propre puissance de feu inhérente, aussi longtemps qu'il reste membre d'équipe.

[retour](#)

## 13 Cartes de terrains artificiels (Artificial terrain cards)

13,1

Il y a deux types de cartes de terrain artificiel: « Smoke et Wire ». Ce ne sont pas des cartes de terrain. Le placement d'une carte de terrain artificiel ne change pas le terrain qu'un groupe occupe; plutôt, il modifie le dernier terrain occupé. Par conséquent, à la différence d'une carte de terrain, elle n'a pas besoin d'être placée sur une carte de mouvement; elle peut être jouée directement sur une carte de terrain. Une carte de terrain artificiel placée sur un groupe par le joueur opposé ne peut pas être rejetée [ 7,32 ].

13,2 «Smoke » Fumée

Un joueur peut jouer une carte de fumée seulement sur un de ses groupes qui ne comprend aucun SL, ASL ou AFV « Pinned » en tant qu'unique action pour ce groupe pendant ce tour de jeu [ 4,25 ]. De la fumée ne peut pas être placée dans un terrain de marais, et ne peut pas être placée pendant un tour de jeu dans lequel une carte « Breeze » RNC/RPC a été tirée.

13,21

Un groupe en défense dans de la fumée reçoit une modification -1 à la force du feu du groupe qui l'attaque en plus des effets de terrain de la dernière carte de terrain jouée.

13,22

Un groupe attaquant dans de la fumée reçoit une modification de -1 à la force de feu de n'importe quelle attaque qu'il fait.

13,23

La fumée n'empêche pas de jouer une carte de terrain sur une carte de mouvement placée précédemment, elle ajoute simplement son facteur à la valeur défensive de la dernière carte de terrain jouée au-dessous d'elle dans ce groupe.

13,24

Les cartes de fumée restent active jusqu'à ce qu'un des événements suivants se produit, auquel cas elles sont immédiatement placées dans la pile de défausse.

13,241

Une carte de terrain est jouée au-dessus de n'importe quelles cartes de fumée sur un groupe, même si elle est rejetée plus tard

13,242

Deux cartes de mouvement sont jouées en n'importe quel mode et restent sur la carte de fumée à la fin du tour du joueur. (Une deuxième carte de mouvement placée seulement momentanément afin d'enlever une carte de « Wire » n'enlève pas la fumée, ni n'importe quelle carte de mouvement jouée de façon individuel sur un homme dans le groupe et qui serait placée ensuite dans la pile de défausse.)

13,243 « Breeze » brise

Une carte de brise enlève immédiatement toutes les cartes de fumée actuellement dans le jeu. Une carte de brise est efficace seulement si elle est tirée pendant n'importe quel contrôle de RNC/RPC. Une carte de brise est notée par le mot « Breeze » sur le côté gauche d'une carte de « Rally ». Toutes les attaques n'étant pas encore résolues avant qu'une carte « Breeze » soit tirée, sont affecté par cette fumée, mais toutes les attaques suivantes ne le sont pas (y compris les cartes de tir jouées dans l'attaque courante).

13,25

L'effet des cartes de fumée est cumulatif. Deux cartes de fumée ou plus peuvent être ajoutées à la valeur défensive de la dernière carte de terrain jouée au-dessous d'elles ou être soustraits de la force de tir de n'importe quel groupe qui l'attaque. [ EX: Dans l'exemple C, la carte de fumée est enlevée dès que la deuxième carte de mouvement aura été jouée. ]

A)				B)			
	Brush	Smoke	Movement		Movement	Smoke	Movement
	-1	-1	+1		+1	-1	+1
	Total	Modifier	= -1		Total	Modifier	= +1

C)				D)			
	Smoke	Movement	Movement		Brush	Smoke	Smoke
	-1	+1	+1		-1	-1	-1
	Total	Modifier	= +2		Total	Modifier	= -2

13,26

La fumée n'a aucun effet dans des scénarios de nuit et devrait être traitée comme carte de « Cower » à la place.

13,27

Un homme essayant d'infiltrer depuis ou dans une carte de fumée doit faire un décalage de deux colonnes deux vers la gauche sur le RPC pour chaque carte de fumée pour tester l'infiltration.

13,28

Un AFV faisant une attaque de débordement contre un groupe dans de la fumée est sujet à des effets nuisibles [ 29,4 ].

13,29

Voyez [ 25.7]-[25.8 ] pour l'effet de la fumée sur l'artillerie et le placement de la fumée par un AFV.

13.3 "Wire" barbelé

Une carte de « Wire » peut être placée sur un groupe opposé seulement au lieu de la défausse (voyez [ 4,3 ]). Une carte de « Wire » ne peut pas être jouée sur un groupe dans un terrain de marais ou de « Pillbox ». Le « Wire » peut être placé sur un terrain de rivière seulement après que le groupe a réussi le « Fording » avec succès (voyez [ 13,5 ]).

13,31

N'importe quel groupe en défense sur une carte « Wire » doit augmenter la force du tir du groupe qui l'attaque de 1, en plus de tous les modificateurs applicables de terrain/mouvement.

13,32

N'importe quel groupe attaquant sur une carte « Wire » doit déduire un de sa propre force du feu. Les armes servies par une équipe peuvent tirer seulement avec leurs valeurs encadrées et seulement si l'équipe d'arme est complète et s'il ne se déplace pas. Les armes d'artillerie [ 25,0 ] sur une carte « Wire » doivent déduire un de leur « To Hit frequency ».

13,33 Suppression de la carte « Wire » :

Une carte « Wire » est enlevée et placée dans la pile de défausse dès qu'une carte de mouvement sera jouée. Cependant, cette carte de mouvement est également enlevée et ne sert pas à traverser à gué, flanquer, à changer la distance relative du groupe ou à s'ajouter à la force du feu de n'importe quelle attaque contre ce groupe.

13,34

Ni des cartes de terrain ni de mouvement ne peuvent être placées sur une carte « Wire » par l'un ou l'autre joueur; la carte « Wire » doit d'abord être enlevée en jouant une carte provisoire de mouvement. Notez qu'un groupe sur « Wire » ne peut pas jouer une carte de mouvement pour enlever le « Wire » aussi longtemps que ce groupe contient un homme « Pinned ».

13,35 Contre AFV:

Si une carte « Wire » est mise sur un AFV (s'il se déplace ou pas), l'AFV doit immédiatement vérifier les effets nuisibles [ 28,53]. Indépendamment des résultats, la carte de « Wire » est mise dans la pile de défausse et donc n'affecte pas le feu d'un AFV.

13,36

Un homme sur une carte « Wire » ne peut pas essayer d'infiltrer. Cependant, le placement d'une carte « Wire » sur un groupe ne le protège pas contre l'infiltration. Un infiltrateur dont le groupe reçoit une carte « Wire » après son infiltration peut toujours s'engager en « Close Combat ».

13,4

Puisqu'il faut jouer deux cartes de mouvement pour sortir d'un marais, ni une carte « Wire » ni de la fumée peut être jouée sur une carte de marais jusqu'à ce que le groupe ait d'abord joué deux cartes de mouvement sur ce marais.

13,5

Une carte « Open Ground » peut être placée sous une carte « Wire » ou de fumée et au-dessus d'une carte de mouvement par le joueur afin d'éliminer le statut « en mouvement » de son groupe, en laissant le « Wire » et/ou la fumée dans le jeu.

13,6

Les effets du « Wire » et de la fumée sont cumulatifs. Il exigerait deux cartes de mouvement (jouées sur différents tours) pour enlever deux cartes de fil du même groupe.

[retour](#)

## 14 Snipers

14,1

À moins qu'une règle spéciale de scénario indique que les cartes de « Sniper » ne son jouable seulement par un côté particulier, n'importe quel joueur qui a une carte de tireur isolé peut la jouer, cette action compte pour une défausse. Ainsi, un joueur américain ou russe ne fait aucune autre action pendant le tour dans lequel ils font une attaque de « Sniper » sinon les autres défausses autorisée par [4,3]; un joueur allemand ne peut faire aucune autre action et défausse [4.3] pendant le tour dans lequel il fait une attaque de « Sniper ».

14,2

Le jeu d'une carte de « Sniper » permet au joueur d'attaquer une carte opposée dans un groupe de son choix indépendamment du terrain occupé par ce groupe. Si le groupe cible comprend plusieurs cartes de personnalité, la carte à attaquer dans le groupe est déterminée par un tirage de RPC (voir [ 14,6 ]). Un « Sniper » peut attaquer un AFV [ 28,431 ] seulement si son côté coloré avec la valeur CE est visible.

14,3 Résolution du tir de « Sniper »

Une attaque de « Sniper » est résolue en tirant un RNC et en comparant le nombre aux valeurs de KIA et de « Pinned » imprimées sur la carte de « Sniper ». La couleur du RNC tiré n'a aucune importance, ni les modificateurs. Un résultat de « KIA » enlève du jeu la carte de la personnalité du défenseur. Un résultat « Pinned » retourne sa carte au côté « Pinned ». Si le défenseur est déjà « Pinned », la personnalité panique et doit vérifier la déroute [ 6,531 ]. N'importe quel autre résultat est un tir raté et n'a aucun effet. Après la résolution la carte « Sniper » est placée dans la pile de défausse.

14,31 Contre AFV:

Un « Sniper » qui réussit un résultat « Pinned » sur un AFV force l'AFV à être « Button Up » [ 28,43 ] (ou le retourne sur son côté « Pinned » dans le cas d'un AFV à toit ouvert). Un tireur isolé qui réussit un résultat de KIA sur un AFV non seulement force l'AFV à être « Button Up » ou le retourne sur son côté « Pinned », mais place également un marqueur de commandant « Killed » sur l'AFV [ 28,431 ].

Un « Sniper » ne peut pas attaquer un AFV « Pinned » ou « Button Up ».

14,32 Contre IG (canon d'infanterie)

Un « Sniper » qui réussit un résultat « Pinned » contre un canon d'infanterie, retourne sa carte sur le côté « Pinned »; si le canon est déjà « Pinned » la carte est enlevée. Un résultat de KIA sur un canon d'infanterie par un « Sniper » retourne la carte sur son côté « Pinned », et place également un marqueur de « commandant Killed » sur le canon d'infanterie.

14.4 « Sniper Check » (test d'élimination de "Sniper")

Le joueur en défense, comme première et unique action du groupe sous le feu d'un « Sniper » juste après le tour de l'adversaire, peut essayer de localiser et d'enlever le « Sniper » avec un « Sniper Check ».

Pour ce faire, il doit utiliser un homme non « Pinned » (sans arme secondaire) dans le groupe (Un AFV CE ou un canon d'infanterie unpinned suffira également). Un « Sniper Check » est tenter en tirant un RNC, le test est réussi seulement si le RNC tiré est noir et s'il est > que le RNC tiré par le « Sniper » lors de son attaque (on ignore la couleur du RNC du « Sniper »). En cas de réussite du « Sniper Check » toutes les cartes « Sniper » tirée par l'adversaire sont considérées comme carte de « Cower ». C'est la seule manière de retirer du jeu les « Sniper » adverse, et l'élimination du « Sniper » ne compte pas pour déterminer les points de victoire.

14,41

Dans les scénarios DYO [ 43,0 ], les joueurs ont l'option de l'achat d'un deuxième « Sniper » qui leur permet simplement de continuer de jouer des cartes de « Sniper » jusqu'à ce qu'ils aient perdu deux « Sniper Check ».

14,5

Si, au cours d'une défausse de plusieurs cartes, deux attaques ou plus de « Sniper » et/ou de « Mindfield » sont joués sur un même groupe ayant pour résultat l'élimination de la dernière cible du groupe, le joueur qui se défausse peut changer de groupe cible pour les cartes qui lui reste.

#### 14.6 RPC DRAW, tirage de RPC cartes de position aléatoire

Une carte de position aléatoire (ci-après désignée sous le nom de RPC) est le tirage de n'importe quel carte d'action du deck, ce tirage sert à déterminer aléatoirement quel Homme dans un groupe recevra une action particulière. En bas de chaque carte d'action se trouve une ligne de dix nombres bleus qui va de « 1 » du côté gauche à « 0r » (10Rout) du côté droit. Chaque nombre bleu représente le nombre d'hommes dans un groupe. Si, pour l'exemple, le groupe qui est la cible d'une attaque de « Sniper » contient six hommes, le nombre sous le « 6 » bleus détermine la position, dans le groupe de six hommes, de celui qui est la cible de l'attaque du « Sniper ». Des RPC sont également tirés pour résoudre des tentatives d'infiltration, des résolutions de «Close Combat » et des effets nuisibles, la déroute, et d'autres événements qui sont expliquées ailleurs dans les règles.

[retour](#)

## 15 Commandement

### 15,1

Chaque joueur commence habituellement le jeu avec un chef de peloton (indiqué sur sa carte de personnalité par la désignation SL après son nom), et un chef auxiliaire de peloton (ASL).

### 15,2

Si le SL d'un joueur est « pinned » à la fin de son tour ou a été enlevé par un résultat de KIA ou de PANIQUE pendant le tour de jeu, le joueur doit tirer une carte de moins lorsqu'il complète sa main.

### 15,3

Si le SL est enlevé, la capacité de la main du peloton reviendra à la normale pour des tours suivants, mais la règle 15,2 s'appliquera alors à l'ASL pour tous les tours futurs. L'ASL (ou Commissar) est maintenant considéré comme le SL. Il n'y a aucune pénalité pour l'ASL « Pinned » ou enlevé tandis que le SL est toujours dans le jeu.

### 15,4

Si le SL et l'ASL sont enlevés, la réduction de carte devient une effective pour le reste de la durée du scénario.

### 15,5 Commissar:

De temps en temps les forces du joueur russe incluront un homme avec le grade de « Commissar » au lieu d'un SL ou d'ASL. Le « Commissar » est l'égal du SL ou de l'ASL (il remplit n'importe lequel de ces rôles) pour toutes règles énumérées ci-dessus avec en plus les règles spéciales concernent le jeu avec un Commissar.

### 15,51

Le « Commissar » doit commencer le jeu dans le groupe le plus nombreux de son côté.

### 15,52

Tous les hommes dans le même groupe qu'un « Commissar » non « Pinned » augmentent leurs valeurs de MORAL et de PANIQUE de 1.

### 15,53 Exécution:

Tous les groupes qui contiennent un « Commissar » non « Pinned » et un homme « Pinned » à la fin du tour du joueur russe doit tirer un RPC pour déterminer si le Commissar exécute son camarade « Pinned » pour poltronnerie devant l'ennemi. Si le RPC tiré indique une position occupée par un homme « Pinned », on élimine cet homme. Ce processus ne constitue pas une action prise par le groupe.

### 15,54

On ne peut jamais éliminer volontairement un « Commissar » [ 10,3 ].

### 15,6 Position non équilibrée:

Si un joueur est réduit à un seul groupe, le joueur opposé à la fin de son propre tour peut tirer une carte supplémentaire dans sa main tant que cette condition persiste

[retour](#)

## 16 Le deck d'actions & détermination de la victoire

### 16,1 Deck d'action:

Un scénario énumère souvent des changements dans le deck d'action. Les joueurs doivent enlever les cartes indiquées pendant le jeu en les plaçant de côté à la place de les mettre dans la pile de défausse. De telles cartes sont encore employées pour résoudre des RNC et le RPC, une fois tirée elles vont de côté. Si elles sont tirées par un joueur pour compléter sa main, ces cartes sont traitées comme carte de « Cower » jusqu'à qu'elles soient mises de côté. De telles cartes doivent être enlevées du deck d'action lorsqu'elles sont défaussées ou tirées pour résoudre un RNC/RPC. Un joueur ne peut pas défausser une carte proscribed de sa main dans le tas de défausse afin d'essayer de la maintenir dans le jeu. Cependant, une de ces cartes peut être jouée retournée comme carte « Open Ground » et évite de ce fait d'être enlevé. Une fois que le nombre prescrit de carte à été mis de côté, les autres cartes du même type peuvent être normalement jouées.

### 16,2 le deck

Quand la pile de tirage est vide, la pile de défausse est mélangée et devient la nouvelle pile de tirage. Une fois le nouveau deck mis en place, le marqueur de deck doit être retourné ou changé.

### 16,21

Si une carte tirée du deck d'action vient à être montrée par inadvertance au joueur opposé, cette carte doit être remélangée avec le deck d'action ( ou mise dans la pile de défausse si les joueurs se mette d'accord). Les joueurs ne peuvent jamais compter le nombre de cartes restantes dans le deck d'action.

### 16,22

La règle générale des jeux de carte est que « une carte posée est une carte jouée » à moins que le jeu de cette carte soit illégal. Cependant, l'ignorance des règles du jeu n'est pas une excuse acceptable pour changer le cours du jeu une fois que l'adversaire a commencé son tour. Par conséquent, n'importe quelle violation par négligence des règles (telles que l'application incorrecte ou oubli d'un modificateur) est acceptée comme valide une fois que l'autre joueur a commencé son tour.

### 16,3 Délais:

La plupart des scénarios ont un délai défini par le nombre de deck à jouer. Chaque fois que le nombre de deck défini par le scénario a été joué, les conditions de victoire sont vérifiées en tenant compte des critères définis par le scénario. Cependant, si le deck d'action est vidé au cours d'une résolution d'attaque, le deck d'action est remélangé de sorte que toute les parties restantes de l'attaque en question puisse être résolue entièrement. Le jeu se termine alors à ce point et ne peut pas continuer, même si les joueurs ont encore des cartes en main.

### 16,31 Temps réel :

Pour pouvoir simuler les décisions instantanées que demande un combat réel et éviter que le jeu stagne par l'indécision d'un joueur, il est souhaitable que les tours chaque joueur ne dépassent pas une minute. Pour faciliter l'application de cette règle, on peut utiliser une horloge d'échecs réglée sur une minute ou utiliser un petit sablier. Une fois que les joueurs ont tirés les cartes nécessaires pour leur main, celui qui a le tour de jeu a une minute pour déclarer les actions/défausses qu'il va faire dans son tour, il peut résoudre une ou plusieurs actions avant de déclarer le reste des actions qu'il va faire dans son tour, mais une fois la minute passée, il peut résoudre le reste des actions qu'il a déclaré. Cette règle ne devrait être utilisée seulement par des joueurs expérimentés et seulement par consentement mutuel.

### 16,4 Point de victoire:

Si un scénario se termine sans qu'un joueur n'ait rempli les conditions de victoire, le vainqueur est celui qui a le plus de points de victoire à la fin du scénario, sans indications contraires, chaque joueur multiplie le nombre d'homme non « Pinned »( ou le nombre non « Pinned » de canon ou d'AFV) dans chaque groupe, par le marqueur de distance du groupe(indépendamment du terrain occupé). Le résultat est le nombre de point de victoire attribué pour les actions agressives. Notez que un marqueur de distance négatif apporte des points de victoire négatifs. Ajoutez deux points par adversaire KIA (ASL, SL, Crew), six points par canon d'infanterie et dix points par AFV éliminé. En outre, chaque AFV éliminé rapporte un nombre de point égale à son facteur de blindage de base. Un point est gagné par homme blessé ou en déroute. Cinq points sont gagnés par prisonnier capturé[32.0]Une carte n'as pas besoin d'avoir son arme en fonctionnement pour satisfaire à la plus part des conditions de victoire. Pour faciliter le décompte des points de victoires, les carte KIA devrais être donnée à l'adversaire et on devrait empiler les cartes KIA face dessus et les cartes qui ont dérouté face dessous.

16,41

Les hommes « pinned », et les AFV immobilisés, bloqués ou « Pinned » ne donne aucun point de victoire pour chaque côté.

16,42 Conditions de victoire:

Quelques scénarios exigent en tant que condition de victoire qu'un certain nombre d'homme non « Pinned » doit arrivé un certain marqueur de distance ou une position relative de distance et occuper un terrain « qui réduira la force de tir d'une attaque contre eux ». Dans la plupart des circonstances n'importe quel terrain autre que l' « Open Ground », le champ de mines ou la rivière suffirait pour remplir cette condition. Cependant, l'existence d'une carte de « Wire » sur une carte de terrain réduit le facteur défensif que ce terrain donnerait normalement et peut ne pas compter comme réalisé pour les conditions de victoire. D'autre part, des « entrenchments » peuvent être employés pour améliorer l' « Open Ground » afin de remplir des conditions de victoire.

16,421

La fumée, qui n'est pas permanente, ne peut pas être employée pour remplir des conditions de victoire.

16,422

Une unité en mouvement ne peut pas remplir des conditions de victoire

16,423

Un « Gully » suffit en tant que « terrain qui réduit la force de feu d'une attaque » même si aucun groupe ennemi n'est capable de tirer dans ce « Gully ».

16,5 Peloton cassé:

Un scénario finit toujours dès qu'un joueur a perdu plus de la moitié de ses cartes de personnalité dues à des KIA et/ou des déroutes. Des renforts ne sont pas considérés faisant partie de la force jusqu'à ce qu'ils entrent réellement en jeu. [ EX: Si un joueur russe à 14 hommes et un AFV, il perd immédiatement à la perte de sa 8ème carte. Si un joueur à sept hommes et un IG, plus cinq hommes qui entreront par la suite comme renforts [ 35,0 ], il perd immédiatement à la perte de son 5ème homme si cela arrive avant l'entrée en jeu des renforts. Après leur arrivée il perd la partie seulement après avoir perdu sept cartes de personnel. ]

**[ STOP ! Vous avez lu tout ce qui est nécessaire pour commencer le jeu avec le scénario A. Avant de continuer plus loin, nous vous suggérons de jouer le scénario A et de vous familiariser avec les règles du jeu que vous avez apprises jusqu'ici. ]**

[retour](#)