

NORMANDY, 1944
THE INVASION AND
OPERATIONS, 6-12 JUNE

HEROES OF NORMANDIE

THE TACTICAL
CARD GAME



SOMMAIRE

PRÉSENTATION	p.3
MOT DES COCHONS	p.3
MOT DES AUTEURS	p.3
LA CAMPAGNE DE NORMANDIE	p.3

MATÉRIEL	p.3
-----------------	-----

GÉNÉRALITÉS	p.4
--------------------	-----

MISE EN PLACE	p.5
----------------------	-----

RÈGLES	p.6
---------------	-----

BUT DU JEU	p.6
-------------------	-----

TOUR DE JEU	p.6
--------------------	-----

TACTIQUES	p.6
------------------	-----

Récupérer 3 marqueurs DIRECTIVE	p.6
--	-----

Gérer sa main et ses renforts	p.6
-------------------------------	-----

Manoeuvrer	p.6
------------	-----

Retirer des marqueurs SUPPRESSED	p.6
---	-----

Activer une carte Unité	p.7
-------------------------	-----

Déplacer une carte Unité sur le champ de bataille	p.7
---	-----

Tirer	p.7
-------	-----

Portée de Tir	p.7
---------------	-----

Toucher sa cible	p.8
------------------	-----

Résultat du Tir	p.8
-----------------	-----

Blindage et perforation	p.8
-------------------------	-----

Sauvegarde	p.8
------------	-----

Avance après destruction	p.9
--------------------------	-----

LES CARTES	p.9
-------------------	-----

Cartes Événement	p.9
------------------	-----

Cartes Héros	p.10
--------------	------

LES COMPÉTENCES	p.10
------------------------	------

Compétences actives	p.10
---------------------	------

Compétences passives	p.10
----------------------	------

Portée des compétence	p.10
-----------------------	------

Restrictions	p.10
--------------	------

Nombre d'utilisations	p.10
-----------------------	------

COMPÉTENCES DE COMMANDEMENT	p.11
------------------------------------	------

EFFETS DE TIR	p.12
----------------------	------

COMPÉTENCES DIVERSES	p.12
-----------------------------	------

LES TYPES D'UNITÉ	p.13
--------------------------	------

LES MARQUEURS DIRECTIVE	p.13
--------------------------------	------

Marche forcée	p.14
---------------	------

Forcer une activation	p.14
-----------------------	------

Tir perforant	p.14
---------------	------

Feu nourri	p.14
------------	------

Bonus de sauvegarde	p.14
---------------------	------

EXEMPLE D'UNE ACTIVATION	p.15
---------------------------------	------

LES AUTRES MARQUEURS	p.16
-----------------------------	------

BROUILLARD DE GUERRE	p.16
-----------------------------	------

DISSIMULÉE / VISIBLE	p.16
-----------------------------	------

Comment devenir Dissimulée	p.16
----------------------------	------

Comment devenir Visible	p.16
-------------------------	------

Tirer sur une carte Unité dissimulée	p.16
--------------------------------------	------

CARTE UNITÉ DE TYPE LEURRE	p.17
-----------------------------------	------

LES TERRAINS	p.17
---------------------	------

EXEMPLE D'UNE SÉQUENCE	p.18
-------------------------------	------

VARIANTES	p.19
------------------	------

FAQ	p.18
------------	------



PRÉSENTATION

MOT DES COCHONS

Heroes of Normandie the Tactical Cards Game est un jeu de cartes historique sur la Seconde Guerre mondiale aux règles très simples mais dynamiques. Il s'adresse aussi bien aux bleus qu'aux vétérans. Le thème principal reste très historique en mettant en scène les batailles en Normandie, mais le vernis Hollywoodien de Heroes of Normandie a été appliqué avec soin sur l'ensemble du jeu.

MOT DES AUTEURS

Ce jeu est le fruit de notre passion commune : le jeu d'Histoire. Nous sommes partis d'une base historique solide pour les scénarios, tout en restant un jeu et pas une simulation exacte au char près. Le but est de donner des sensations liées à de forts moments de tensions historiques. Pour cela nous vous proposons un système de jeu très simple à base de combinaisons où chaque joueur aura le plaisir d'incarner un chef d'armée.

LA CAMPAGNE DE NORMANDIE JUIN À SEPTEMBRE 1944

La campagne de Normandie évoque pour la plupart d'entre nous de grosses vaches broutant une herbe verte et grasse sous la pluie. Toutefois, pour ceux qui aiment la vache enragée, cela évoque surtout l'image de centaines de milliers de soldats alliés débarquant sur les plages de Normandie face aux mitrailleuses du IIIe Reich puis progressant dans des bocages truffés de mines et de guet-apens.

Au bout de quelques mois pleins de rebondissements, la victoire alliée en Normandie scella l'avenir de la guerre à l'Ouest.

Les scénarios du jeu représentent les batailles phares de ces mois de guerre, néanmoins, nous tenons à vous rassurer, foi de cochon, dans le jeu, aucune vache n'a été blessée.

MATÉRIEL

Tableaux de commandement



Carte Unité



Carte Événement historique



Carte Événement générique



marqueurs
GO! / ACTIVÉ



marqueurs
BONUS



marqueurs
DIRECTIVE



marqueurs du
COMPTEUR DE
TOURS



marqueurs
POINT(S) DE
VICTOIRE



marqueurs
HIT / SUPPRESSED



marqueurs
ORDRE



marqueurs
ÉVÉNEMENT
HISTORIQUE



marqueurs
OBJECTIFS



marqueurs
TERRAIN



marqueurs
BOMBARDEMENT



marqueurs
HÉROS



compteur de tours

GÉNÉRALITÉS

CHAMP DE BATAILLE

Le champ de bataille est constitué de cases. Ces cases sont un peu plus grandes que les cartes Unité, ainsi, il est aisé de déplacer des cartes Unité et de connaître les effets liés au terrain.

Par défaut, chaque case représente une plaine qui n'a pas d'effet sur le jeu. Certaines cases sont particulières, la légende de chaque carte décrit les effets de chaque terrain (voir ANNEXE Terrains).

CASES ADJACENTES

Si rien n'est précisé, les cases adjacentes à une case ou à une carte Unité sont les 8 cases qui l'entourent.

TYPES DE CARTES

CARTE ÉVÈNEMENT

Elle représente un évènement historique ou un évènement particulier qui arrivait souvent sur les champs de bataille de l'époque.

Elle apporte un bonus ou un malus à l'un des joueurs.



évènement historique



évènement

CARTE HÉROS

Elle permet de déployer un héros sur le champ de bataille.

Elle est associée à un marqueur Héros.



un nom

un insigne

un numéro unique

une condition de déploiement

une compétences représentée par des icônes spécifiques.



CARTE UNITÉ

Elle représente une unité qui peut être déployée sur le champ de bataille. Une unité est définie par plusieurs caractéristiques.

Recto

Une carte Unité laissant apparaître son recto est déclarée Visible.



Verso

Une carte Unité laissant apparaître son verso est déclarée *dissimulée*.



MISE EN PLACE

Choisissez un scénario parmi les **7** proposés dans le jeu.
Si vous débutez, nous vous conseillons de choisir le premier scénario.



Placez le plateau de jeu au centre de votre table.

Placez le compteur de tour avec le marqueur d'initiative (face Américains ou Allemands visible en fonction du scénario) sur la case 1 et le marqueur END sur la case du dernier tour (déterminée par le scénario).

Prenez un tableau de commandement au hasard, il détermine votre camp, puis placez-le devant vous.

Placez les cartes Unité de chaque camp comme expliqué dans le scénario.

Composez votre paquet de cartes comme expliqué dans le scénario, mélangez-le et placez-le à gauche de votre tableau de commandement. Ce paquet s'appelle la *réserve*.
La défausse sera placée à droite de votre tableau de commandement. Lors du placement, la défausse est vide.

Si le scénario le précise, chaque joueur prend des marqueurs DIRECTIVE qu'il place sous son tableau de commandement, les marqueurs DIRECTIVE restants sont placés au-dessus (c'est la réserve).
Chaque joueur ne peut avoir plus de **6** DIRECTIVE en jeu.

Le scénario donne le nombre de marqueurs ORDRE que chaque joueur place sous son tableau de commandement.

Le premier joueur prend **2** dés rouges (Tir) et **1** dé jaune (Sauvegarde, Go!).

Souhaitez bonne chance à votre adversaire et préparez-vous à l'écraser dans un bain de sang hollywoodien.

NETTOYAGE DANS LA RÉGION DE TURQUEVILLE



RÈGLES

BUT DU JEU

Il faut gagner la bataille !

Les batailles (scénarios) se déroulent en un nombre de tours limité (de 4 à 8) et le joueur qui a rempli les objectifs du scénario gagne la partie.

TOUR DE JEU

Un tour de jeu se divise en deux *séquences*. Le premier joueur joue sa *séquence* puis le deuxième joueur joue la sienne.

Ensuite, un nouveau tour commence.

Le scénario définit toujours le premier joueur.

SÉQUENCE DU PREMIER JOUEUR

Le premier joueur prend ses marqueurs ORDRE du tour.

Le nombre de marqueurs ORDRE disponibles chaque tour est défini par le scénario.

Le joueur, en tant que général en chef, sélectionne une *tactique* parmi celles présentes sur son tableau de commandement et place un marqueur ORDRE dessus.



Ensuite, il réalise toutes les actions découlant de cette *tactique*.

Enfin, une fois cela fait, il doit sélectionner une autre *tactique* s'il lui reste au moins un marqueur ORDRE.

Pendant son tour, il peut sélectionner plusieurs fois la même tactique.

A tout moment, pendant sa *séquence*, il peut jouer UNE carte Évènement et UNE carte Héros.

Mais attention, le second joueur peut, lui aussi, jouer UNE carte Évènement et UNE carte Héros pendant la *séquence* du premier joueur.

Jouer une Carte Évènement ou une carte Héros ne nécessite pas de dépenser un marqueur ORDRE.

Une fois tous les marqueurs ORDRE du premier joueur dépensés, sa *séquence* est terminée.

Il retire tous les marqueurs ACTIVATED placés sur ses cartes Unité.

Il retire aussi tous les marqueurs ORDRE du tableau de commandement.

Les marqueurs HIT et SUPPRESSED restent en jeu.

SÉQUENCE DU DEUXIÈME JOUEUR

Le deuxième joueur réalise une *séquence* identique à celle du premier joueur.

A la fin de la *séquence* du deuxième joueur, avancez le marqueur Initiative d'une case sur le compteur de tour.



TACTIQUES

PRENDRE 3 MARQUEURS DIRECTIVE

Avec un marqueur ORDRE placé sur cet ordre, le joueur prend 3 marqueurs DIRECTIVE de sa réserve et les pose sous le tableau de commandement. Un joueur ne peut avoir plus de 6 marqueurs DIRECTIVE sous son tableau de commandement. Pour les utilisations des marqueurs DIRECTIVE, reportez-vous à l'Annexe 3 : Les marqueurs DIRECTIVE (p.13).

GÉRER SA MAIN ET SES RENFORTS

Le joueur prend les 3 premières cartes de son paquet de cartes.

Ce paquet est appelé la *Réserve*.

Le nombre de cartes en main est illimité.

Il peut ensuite poser sur le champ de bataille jusqu'à 3 cartes Unité de sa main

Il peut en placer :

- une seule sur l'une des cases de sa zone de déploiement,
- une seule par Quartier Général (QG) présent sur le champ de bataille, en la posant sur l'une des 8 cases adjacentes au QG (pour un maximum de deux QG).



Les cases choisies pour accueillir ces renforts ne doivent pas déjà être occupées par une autre carte Unité.

Une carte Unité arrive face *dissimulée* sauf si elle est adjacente à une carte Unité ennemie lors de son déploiement.

MANŒVRER

Le joueur choisit deux de ses cartes Unité adjacentes (non en diagonales) qui n'ont pas de marqueur ACTIVATED.

Il intervertit leurs positions.

Après la manœuvre, une seule des deux cartes Unité peut faire UN TIR (les éventuels *effets de tir* sont appliqués).

Les deux cartes Unité ne peuvent pas effectuer d'autres mouvements durant cette *tactique* mais l'une des deux peut utiliser un marqueur DIRECTIVE pour réaliser une *marche forcée*.

Les deux cartes Unité reçoivent ensuite un marqueur ACTIVATED.

Attention, Les deux cartes Unité ne peuvent pas utiliser de compétence durant un ordre de manœuvre.

RETIRER DES MARQUEURS SUPPRESSED

Le joueur retire de un à deux marqueurs SUPPRESSED présents sur une ou deux de ses cartes Unité.





Effets des marqueurs SUPPRESSED

Une unité avec au moins un marqueur SUPPRESSED ne peut plus utiliser de marqueur DIRECTIVE.

ACTIVER UNE CARTE UNITÉ



Le joueur active une de ses cartes Unité pour qu'elle se déplace, tire et utilise ses compétences.

Pour cela, il pose le marqueur ORDRE sur la carte Unité choisie.

La carte Unité n'a pas besoin de faire un jet d'activation comme avec un marqueur GO! (cf p.11), elle obéit immédiatement à son général en chef adoré, c'est-à-dire vous !

À la fin de son activation retournez le marqueur ORDRE sur sa face ACTIVATED.

Précision : Une carte Unité ne peut être activée qu'une seule fois par *séquence*. Si elle a un marqueur ACTIVATED, elle ne peut plus être activée lors de cette *séquence*.

Activer une carte Unité

Lorsqu'elle est activée (à l'aide d'un marqueur ORDRE ou grâce à un marqueur Go!), une carte Unité peut réaliser plusieurs actions.

Elle peut faire 1 déplacement d'une case plus 1 Tir par *valeur de tir* qu'elle possède et cela dans l'ordre que le joueur veut.

Par exemple, elle peut se déplacer et tirer ou tirer et se déplacer ou encore tirer, puis se déplacer et tirer.

Elle peut aussi utiliser sa ou ses compétences à tout moment de son activation.

Une fois son activation terminée, mettez le marqueur ORDRE (ou Go!) sur sa face ACTIVATED.

Déplacer une carte Unité sur le champ de bataille

Par défaut, une unité peut se déplacer verticalement ou horizontalement d'une case. Cette case doit être vide de toute carte Unité.



Cas particulier : seules les unités mécanisées peuvent effectuer un déplacement en diagonale.

Tirer

Les différentes *valeurs de tir* qu'une carte Unité possède représentent ses différentes armes ou une cadence de tir élevée.

Précision

En général, l'infanterie a une seule *valeur de tir* et les chars ou l'artillerie deux. La majorité des QG n'ayant pas d'armes, ils ne tirent pas.

Pour chaque *valeur de tir* qu'elle possède, une carte Unité peut tirer sur une carte Unité adverse. Ainsi, une carte Unité ayant deux *valeur de tir* peut tirer deux fois la sur même carte Unité ou une fois sur deux cartes Unité différentes.



Ici, le Maschinengewehr Abteilung (section de mitrailleuses allemande) possède 2 Tirs et décide de les répartir sur deux cartes Unité d'infanterie.

Le joueur annonce son premier Tir, le résout, puis passe au suivant.

Portée de tir

Par défaut, la *portée de tir* d'une carte Unité est d'une case de terrain, soit les 8 cases autour d'elle.



Certains Tirs ont une plus longue portée. Cette distance est indiquée par le chiffre en rouge surmontant la flèche bleue.



Tous les Tirs présents dans le cartouche lié au symbole de *portée de tir* en bénéficient.

Les cases de terrain et les autres cartes Unité ne gênent pas les Tirs à longue portée.



Ici, le Mortar Platoon peut tirer à une distance de 2 cases par-dessus une autre carte Unité sans être gênée.



Toucher sa cible

Pour résoudre un Tir, le joueur lance deux dés rouges (2D6) et doit obtenir une valeur supérieure ou égale à la *valeur de tir* de sa carte Unité.

Résultat du Tir

Succès

Un résultat supérieur ou égal à la *valeur de tir* signifie que la carte Unité adverse a été touchée. Elle reçoit un marqueur HIT.

Échec

Un résultat inférieur à la *valeur de tir* signifie que le Tir est raté.

Demi-succès

Si le résultat du jet de dés est un double mais que le résultat de Tir est un échec, la carte Unité ciblée reçoit tout de même un marqueur SUPPRESSED. Exemple : une unité qui fait un Tir avec une *valeur de tir* de 10, obtient un double 1, 2, 3 ou 4, donne un marqueur SUPPRESSED à sa cible.

Pour ceux qui n'ont pas de bol...

Si le résultat est un double 1, le joueur qui lance les dés gagne en plus un marqueur DIRECTIVE.

VALEUR DE TIR	SUCCÈS (1 HIT)	DEMI-SUCCÈS (1 SUPPRESSED)
7	7, 8, 9, 10, 11, 12	double : 1*, 2 et 3
8	8, 9, 10, 11, 12	double : 1*, 2 et 3
9	9, 10, 11, 12	double : 1*, 2, 3 et 4
10	10, 11, 12	double : 1*, 2, 3 et 4

1* = prenez en plus un marqueur DIRECTIVE



Blindage et perforation

Si l'icône du type de la carte Unité est posée sur une plaque métallique, elle est considérée comme étant *blindée*. S'il n'y a pas de fond métallique, elle ne l'est pas.

Les chars sont toujours blindés.

Les unités mécanisées plus légères ne le sont pas.



Si le Tir n'utilise pas une arme dite perforante (qui ne possède pas l'*effet de tir* Perforant), l'arme utilisée ne peut pas infliger de HIT à une carte Unité *blindée*.

Succès d'une arme non perforante sur une carte Unité *blindée*

La cible reçoit un marqueur SUPPRESSED à la place d'un marqueur HIT.

Succès d'une arme perforante sur une carte Unité *blindée*

Le résultat du Tir est appliqué normalement et la cible reçoit un marqueur HIT.

Précision

Attention, une unité peut avoir plusieurs Tirs ayant des effets de tir différents. Par exemple les chars peuvent avoir un canon (Perforant) et des mitrailleuses (sans *effet de tir*).



Sauvegarde

Certaines cartes Unité possèdent une *sauvegarde* et ont donc une chance d'annuler le résultat HIT, mais pas SUPPRESSED, d'un tir.

5 Lorsqu'une carte Unité reçoit un HIT et qu'elle a une valeur de sauvegarde, elle peut tenter un jet de sauvegarde.

Le joueur de la carte Unité touchée lance le dé jaune.

Succès

Un résultat supérieur ou égal à la valeur de sauvegarde signifie que la carte Unité ignore le HIT (ou les HIT si le Tir inflige deux marqueurs HIT).

Echec

Un résultat inférieur à la valeur de sauvegarde signifie que le résultat du Tir est appliqué normalement.

Précision sur le choix de la Sauvegarde

Si une unité a une *sauvegarde* et se trouve sur une case de terrain dont l'effet de terrain offre également une *sauvegarde*, elle choisit la meilleure des deux valeurs et ne fait qu'un seul jet de sauvegarde.

Précision sur les cartes Unité dissimulées

si une carte Unité est *blindée* et/ou a une meilleure valeur de sauvegarde, le joueur peut choisir de la retourner avant la résolution du Tir afin de profiter au maximum de ses défenses.



Ici, une carte Unité Fortification a une sauvegarde de 6.



Ici, une carte Unité QG est blindée et a une sauvegarde de 6.

Les Points de vie

Les cartes Unité possèdent entre 1 et 3 points de vie.

Certaines unités comme les chars ou des unités d'élite possèdent plusieurs points de vie.

Une carte Unité qui accumule autant de marqueur HIT que de points de vie présents sur sa carte est détruite et mise dans la défausse de son camp (à droite de son tableau de commandement).

Avance après destruction

Lors d'un combat, si la carte Unité attaquante est un char, une unité mécanisée ou une infanterie et qu'elle détruit son adversaire, elle peut faire une *avance gratuite après destruction* pour prendre sa place sur la case de terrain. Cette action n'est pas obligatoire.



Précision

Une *avance gratuite après destruction* ne peut jamais se faire en diagonale même pour les cartes Unité mécanisées.



HON - TCG

ANNEXES 1

LES CARTES

CARTES ÉVÈNEMENT

À chaque séquence de jeu, que ce soit la sienne ou celle de son adversaire, le joueur peut jouer une carte Évènement de sa main.

Pendant la séquence de son adversaire, un joueur ne peut pas interrompre l'activation d'une carte Unité en cours en jouant une carte Évènement.

On considère que l'activation d'une carte Unité débute quand un joueur choisit la *tactique* Activer une carte Unité ou avec le jet de dé d'activation d'une carte Unité ayant reçu un marqueur GO! (cf. p.11).

Lorsqu'une carte Évènement est jouée, le texte de la carte est appliqué immédiatement (sauf cas particulier bien précisé sur la carte). Puis, selon ce qui est indiqué, la carte est défaussée ou placée à côté de son tableau de commandement.

L'effet d'une carte Évènement peut durer une séquence ou un tour complet.

Il existe deux sortes de cartes Évènements.

Chaque scénario indique quelles cartes Évènement Générique et Évènement Historique sont présentes dans les réserves des deux armées.

Elles se jouent de la même manière mais sont représentées différemment dans le jeu.



événement historique



événement générique

Carte Évènement Générique

Tout ce que vous devez savoir est inscrit sur la carte elle-même.

Carte Évènement Historique

Quand le joueur joue une telle carte, il peut alors choisir l'un des événements historiques listés dans le scénario.



Au début de la bataille, prenez les marqueurs ÉVÈNEMENT numérotés correspondant à ceux du scénario et placez-les à côté de votre tableau de commandement sur leur face disponible.



Un même Évènement historique ne peut être joué qu'une seule fois par scénario. Une fois que l'un d'entre eux est joué, retournez le marqueur ÉVÈNEMENT sur sa face utilisée.

CARTES HÉROS

Durant sa séquence de jeu, un joueur peut jouer une carte Héros de sa main.

Pendant la séquence de son adversaire, un joueur ne peut pas interrompre l'activation d'une carte Unité en cours en jouant une carte Héros.



Déploiement

Quand une carte Héros est jouée, placez-la à côté de votre tableau de commandement et prenez le marqueur Héros correspondant.

Ce dernier doit être placé sur une carte Unité respectant les conditions de déploiement données par la carte Héros.



Ici, Clint peut être déployé dans une unité d'infanterie (mécanisée ou non) mais pas dans une unité de parachutistes.

Lorsque la carte Unité possédant le marqueur Héros est défaussée, le joueur doit aussi défausser le marqueur Héros ainsi que la carte Héros.

Compétences

Chaque Héros apporte à la carte Unité à laquelle il est lié la compétence inscrite sur la carte Héros.

Si cette compétence est un effet de tir, il s'applique à tous les Tirs de la carte Unité à laquelle le Héros est lié.

Si cette compétence est une sauvegarde, elle remplace celle de la carte Unité.

Si cette compétence est une compétence active, ses effets ne s'appliquent que si la carte Unité a été activée.



HON - TCG

ANNEXES 2

LES COMPÉTENCES

Certaines cartes Unité et cartes Héros possèdent une ou plusieurs compétences. Une compétence change les règles du jeu.

Compétences actives

Par défaut, la plupart des compétences sont appelées *compétences actives*, c'est-à-dire qu'il est nécessaire que la carte Unité qui la possède soit activée pour que ses effets soient appliqués.

Compétences passives

À l'inverse, d'autres compétences sont appelées *compétences passives*, c'est-à-dire qu'il n'est pas nécessaire que la carte Unité qui la possède soit activée pour que ses effets soient appliqués. Ces compétences sont placées sur fond bleu.

Portée des compétences

Si aucun symbole de portée de tir n'est présent, les effets de la compétence s'applique à la carte Unité qui la possède ou aux cartes Unités adjacentes en fonction de la description de la compétence.



Si un symbole de portée de tir est présent, l'effet s'applique à une ou plusieurs cartes Unité situées à une distance égale au chiffre rouge qui se trouve au-dessus de la flèche bleue.



Si le symbole de l'infini est présent, il n'y a pas de portée maximum.

Restrictions

Si une autre compétence ou si le symbole d'un ou plusieurs types d'unité est inclus dans le symbole de la compétence, seules les cartes unités ayant cette compétence ou étant du type d'unité spécifié peuvent en bénéficier.



Ici, seule une unité de tank peut bénéficier de la sauvegarde.



Si le symbole de l'armée est présent à la place du type d'unité, la capacité spéciale s'applique aux Cartes Unités alliées.



Dans la description des compétences, les types d'unité et les compétences sont représentés par un point d'interrogation de manière à présenter une description générique.



Ici, la représentation générique remplace le type d'unité parachutiste.

Si le symbole du type d'unité est accompagné d'un point d'exclamation, cela signifie que la compétence ne peut bénéficier qu'à une unité exclusivement du type signalé, et non à une unité ayant deux types.



Ici, seule une unité d'infanterie peut recevoir un marqueur GO! Une unité d'infanterie mécanisée ne le pourrait pas.

Nombre d'utilisations

Le nombre d'utilisations d'une compétence est égal au nombre de symboles de la compétence présents dans le cartouche.



Ici, vous pouvez prendre 2 marqueurs DIRECTIVE.



Si le symbole de l'infini est présent en-dessous du de la compétence, elle bénéficie à autant d'unité que vous le voulez. Généralement, ceci est doublé d'une restriction (type d'unité, portée...)

COMPÉTENCES DE COMMANDEMENT



Commandement de terrain (placez un marqueur GO!)

Ces compétences permettent de placer des marqueurs Go! sur des cartes Unité amies qui n'ont pas de marqueur ACTIVATED posé sur elles. Cette activation est aléatoire car ce n'est pas vous en tant que grand chef suprême qui donnez l'ordre, mais un officier sur le terrain.

Après avoir terminé l'activation de la carte Unité qui a attribué le ou les



Ici, vous pouvez attribuer 3 marqueurs GO! à des cartes Unités parachutistes situées n'importe où sur le champ de bataille.



Ici, vous pouvez attribuer 1 marqueur GO! à toutes les cartes Unités d'artillerie situées n'importe où sur le champ de bataille.

marqueurs GO! à une ou plusieurs cartes Unité, le joueur choisit une de ces cartes Unité et lance le dé jaune. Une fois l'activation de celle-ci terminée, il pourra passer à la suivante.

Résolution de l'activation

Pour réussir l'activation, le joueur doit obtenir une valeur supérieure ou égale à la valeur d'Activation de la carte Unité.

Par exemple, si la carte Unité a une valeur d'Activation de 3, le joueur doit obtenir un 3, 4, 5 ou 6 avec le dé jaune pour l'activer.

Précision



Certaines cartes Unités (par exemple les QG) et certaines compétences possèdent un **A** (pour Automatique) en valeur d'Activation. Cela signifie que l'Activation réussit automatiquement !



Ici, vous pouvez attribuer un marqueur GO! à une carte Unité située n'importe où sur le champ de bataille. Elle sera automatiquement activée.

Succès

La carte Unité est activée normalement comme si le joueur l'avait activée via un marqueur ORDRE. Une fois son activation finie, retournez le marqueur GO! sur sa face ACTIVATED.

Échec

Si le jet d'Activation Aléatoire est raté, défaussez le marqueur Go!. Lors de la même séquence, la carte Unité pourra recevoir un nouveau marqueur GO! ou recevoir un marqueur ORDRE pour être activée automatiquement.

L'activation d'une carte Unité doit être entièrement achevée avant de tenter d'en activer une autre.



Un conseil de Pascal

Comme vous l'avez compris, les compétences les plus utiles sont celles qui permettent de tenter d'activer une carte Unité amie en posant un marqueur GO! dessus.

Si vous avez des QG très proches, vous allez pouvoir enchaîner les activations de vos cartes Unités, mais attention, vous ne pouvez pas activer deux fois une même carte Unité pendant votre séquence.



Renforts

Piocher une carte de votre Réserve par symbole présent.



Élan

Piocher un marqueur Directive de votre Réserve par symbole présent.

Soins/Réparations



Vous pouvez tenter de soigner ou réparer une ou plusieurs cartes Unité correspondant au type précisé par le symbole de la compétence.

Lancez un dé. Sur un résultat égal ou supérieur à la valeur inscrite dans le symbole, la carte Unité désignée défausse un marqueur HIT.

En avant !



Faites avancer d'une case vers la zone de renforts adverse une ou plusieurs cartes Unité correspondant au type précisé par le symbole de la compétence.

En arrière !



Faites reculer d'une case vers votre zone de renforts une ou plusieurs cartes Unité correspondant au type précisé par le symbole de la compétence.

Feu !



Une ou toutes (∞) les cartes Unité correspondant au type précisé par le symbole de la compétence peuvent effectuer un seul Tir avec la *valeur de tir* de leur choix. Elles ne doivent pas avoir été activées.

Stimulation (compétence passive)



Le jet de tir des cartes Unité correspondant au type précisé par le symbole de la compétence bénéficient d'un bonus de +1 si elles sont à portée.



Soutien (compétence passive)

Les cartes Unité amies bénéficient d'une sauvegarde dont la valeur est inscrite dans le symbole si elles sont à portée.

EFFETS DE TIR

Quand une compétence est présente dans un cartouche dans lequel il y a une ou plusieurs valeurs de tir, elle est appelée *effet de tir* et bénéficie à tous les Tirs qui se trouvent dans ce cartouche.



 **Perforant**
Le Tir est perforant et peut donc infliger des HIT aux unités *blindées*.

Tirs de suppression

 Si le résultat du jet de dés est égal à 7, la carte Unité ciblée reçoit un marqueur SUPPRESSED quel que soit son type.

 Si le résultat du jet de dés est supérieur ou égal à 7, la carte Unité ciblée reçoit un marqueur SUPPRESSED si c'est une unité d'infanterie.

 Si la carte Unité ciblée reçoit un marqueur HIT, elle reçoit également un marqueur SUPPRESSED si c'est une unité d'Infanterie.

 Si la carte Unité ciblée reçoit un marqueur HIT, elle reçoit également un marqueur SUPPRESSED si c'est une unité de Tank.

 **Double impact**
Si le jet de tir est réussi, la carte Unité ciblée reçoit deux marqueurs Hit.

 **Encore une fois !**
Si le premier Tir est réussi, le deuxième l'est également si la carte Unité ciblée est la même que pour le premier Tir. Sinon, résolvez le second Tir normalement.

 **Acharnement**
Le jet de dé du Tir bénéficie d'un bonus dont la valeur est inscrite dans le symbole par marqueur SUPPRESSED présent sur la carte Unité ciblée.

 **Sans protection**
La carte Unité ciblée ne peut bénéficier d'aucune sauvegarde.

Encombrant

  /   Si la carte Unité ne bouge pas durant son activation, sa valeur de tir est égale à celle située à côté du symbole stop. Si elle bouge, sa valeur de tir est égale à celle située à côté de la flèche bleue.

 **Feu nourri**
Chaque jet de dés de tir de la carte Unité bénéficie d'un bonus dont la valeur est inscrite dans le symbole.

COMPÉTENCES DIVERSES

 **Amphibie**
La carte Unité considère les cases Eau comme des zones Inondées.



 **Ingénieurs**
La carte Unité peut interagir avec des éléments portant le même symbole.

 **Fragile**
La carte Unité est remise dans la Réserve (que vous mélangez) dès qu'elle reçoit un nombre de marqueurs SUPPRESSED égal à la valeur inscrite dans le symbole.

 **Encouragement**
La carte Unité peut défausser un marqueur SUPPRESSED présent sur elle-même ou sur une autre carte Unité.

 **Sans protection** (*compétence passive*)
Quand cette compétence n'est pas associée à une valeur de tir, les cartes Unité adverses adjacentes à la carte Unité possédant cette compétence ne bénéficient d'aucune sauvegarde.

 **Tir ou mouvement**
La carte Unité ne peut pas faire de Tir si elle se déplace lors de son activation.

 **Immobile**
La carte Unité ne peut pas se déplacer.

 **Défenseurs** (*compétence passive*)
La carte Unité augmente la valeur de sauvegarde accordée par une case terrain d'un nombre de points égal à la valeur inscrite dans le symbole. Si ce symbole est précédé d'icônes de terrain (cf. p.17), le bonus n'est accordé que si la carte Unité se trouve sur une case terrain correspondante.

 **Résistant** (*compétence passive*)
La carte Unité bénéficie d'une sauvegarde dont la valeur est inscrite dans le symbole. Si ce symbole est précédé d'icônes de terrain (cf. p.17), le jet de sauvegarde n'est autorisé que si la carte Unité est sur une case terrain correspondante.



Désorienté (*compétence passive*)
La carte Unité ne peut pas utiliser de marqueurs Directives.

LES TYPES D'UNITÉ

Il existe plusieurs types d'unité. Chacun est symbolisé par une icône dans le jeu. Certains types possèdent des capacités spéciales. Ces types peuvent se combiner. Une carte Unité qui affiche deux types d'unité peut donc bénéficier ou subir les effets liés à chacun d'eux.

	Quartier Général		
	Infanterie		 Infanterie parachutiste
	Artillerie		 Artillerie mécanisée
	Char		 Artillerie blindée
	Mécanisée		 Infanterie mécanisée
	Fortification		 Artillerie fortifiée
	Parachutiste		 Artillerie parachutiste
	Osttruppen		 Infanterie Osttruppen

 **Quartier Général (QG)**
Il n'a pas de valeur de Tir mais il possède généralement une valeur de sauvegarde. Il est automatiquement activé par un marqueur GO! et ne jette donc pas le dé jaune. Il sert pour le déploiement des renforts et possède souvent des compétences très utiles pour activer aléatoirement des cartes Unité ou pour les améliorer.

 **Unité d'Infanterie**
Elle peut faire l'action *avance gratuite après destruction* sauf sur un terrain de type Tranchée.

 **Unité d'Artillerie**
Elle ne peut pas faire l'action *avance gratuite après destruction*. L'artillerie opère des Tirs à plus d'une case et peut avoir plusieurs valeur de Tir. Elle doit souvent choisir entre Tirer et se Déplacer lors de son activation.

 **Unité de Char**
Elle peut faire l'action *avance gratuite après destruction* sur tous les types de terrain. Il est blindé et a parfois deux valeurs de Tir.

 **Unité Mécanisée**
Elle peut faire l'action *avance gratuite après destruction* sauf sur un terrain de type Tranchée. C'est aussi le seul type qui peut se déplacer en diagonale sauf lors d'une *avance gratuite après destruction* ou une Marche Forcée.

Précision

Une unité mécanisée est un véhicule légèrement blindé équipé de mitrailleuses ou de canons de petits calibres qui sert de support et ou de moyen de transport à l'infanterie. Ce n'est pas un char.



Unité de Fortification

Elles représentent des positions défensives et ne possèdent pas de règles spéciales.



Unité Parachutiste et Osttruppen

Elles ne possèdent pas de règles spéciales toutefois elles peuvent être liées à des compétences ou à des cartes Evénements. Elles sont toujours accolées à un autre type d'Unité. Dans le jeu, il y a des cartes Unité Infanterie Osttruppen ou Artillerie Parachutiste par exemple.



HON - TCG

ANNEXES 3

LES MARQUEURS DIRECTIVE

(Maîtrisez le hasard des batailles)

Un marqueur DIRECTIVE représente plusieurs choses dans le jeu. C'est à la fois un bonus logistique et une impulsion donnée par vous lorsque vous tentez d'infléchir le hasard des batailles.

Un joueur ne peut pas avoir plus de 6 marqueurs DIRECTIVE posés sous son tableau de commandement. Une fois utilisé, un Marqueur DIRECTIVE est défaussé. Il est placé au-dessus du tableau de commandement.



Rappel : Une unité avec au moins un marqueur SUPPRESSE ne peut plus utiliser de marqueur DIRECTIVE.



LES 5 BONUS DES MARQUEURS DIRECTIVE

Un marqueur DIRECTIVE propose cinq bonus différents.

Marche forcée

Un joueur peut dépenser un marqueur DIRECTIVE pour avancer l'une de ses cartes Unité d'une case supplémentaire.

Ce mouvement ne peut jamais se faire en diagonale même pour les unités mécanisées.

Le joueur ne peut dépenser qu'un seul marqueur DIRECTIVE pour une marche forcée lors de l'activation d'une carte Unité.

Précision

Une unité peut avancer puis tirer ou tirer puis avancer ; avec ce marqueur DIRECTIVE, elle peut avancer une fois de plus quand elle le veut pendant son activation.

Une carte Unité peut donc se déplacer potentiellement de 3 cases lors de son activation : Mouvement Normal, *avance gratuite après destruction* et Marche Forcée. Elle peut le faire dans l'ordre qu'elle veut.

Ici cela simule une distribution d'essence, de nouvelles chaussures ou juste la voix d'un général qui gueule fort !



Un conseil de Patrick

Après avoir bougé, une carte Unité de chars ou d'infanterie qui fait une *avance gratuite après destruction* peut aussi dépenser un marqueur DIRECTIVE pour faire une Marche Forcée.

Autre astuce, dépensez votre marqueur DIRECTIVE avant d'entrer dans une zone *inondée* afin de conserver le mouvement normal de votre carte Unité pour en sortir.



Forcer une activation

Lors de l'échec d'une Activation avec un marqueur GO!, un joueur peut dépenser un marqueur DIRECTIVE pour réussir automatiquement son jet d'activation.

Là c'est un général qui motive ses troupes et qui promet médailles ou coups de bâtons !



Tir perforant

Un Marqueur DIRECTIVE permet de transformer un Tir normal en Tir perforant et donc d'infliger 1 HIT au lieu d'un marqueur SUPPRESSED sur un Tir réussi contre une unité de Char.

Le joueur ne peut dépenser qu'un seul marqueur DIRECTIVE lors d'un Tir.

Le joueur doit annoncer qu'il défusse un marqueur DIRECTIVE avant de lancer les 2 dés rouges.

Des munitions perforantes ou des sacs de grenades, c'est toujours utile !



Feu nourri

Après avoir jeté les dés rouges lors d'un jet de tir, le joueur peut dépenser 1 marqueur DIRECTIVE pour augmenter de 1 point le résultat des 2 dés rouges.

Comme on ne peut dépenser qu'un seul marqueur DIRECTIVE par Tir, il n'est donc pas possible de dépenser 2 marqueurs DIRECTIVE pour obtenir un bonus de 2 points.

Si la carte Unité possède plusieurs Tir, le joueur peut utiliser 1 marqueur DIRECTIVE par Tir de la carte Unité lors d'une même activation.

Exemple : En réalisant un score de 6 avec ses deux dés rouges, le joueur rate son Tir dont la valeur de combat était de 7. Il peut donc dépenser un marqueur DIRECTIVE pour ajouter 1 à son résultat de Tir. $6+1 = 7$, le Tir est finalement réussi.

Précision

Vous pouvez donc dépenser un marqueur DIRECTIVE pour apporter à votre attaque l'effet de tir Perforant ET pour obtenir un bonus de +1 à votre jet de dés (après les avoir lancés).



Bonus de sauvegarde

Après avoir jeté le dé jaune pour une sauvegarde, le joueur peut dépenser 1 marqueur DIRECTIVE pour améliorer de 1 point le résultat du dé jaune.

On ne peut dépenser qu'un seul marqueur DIRECTIVE par jet de sauvegarde. Il n'est donc pas possible de dépenser 2 marqueurs pour obtenir un bonus de 2 points.

Précision

Une carte Unité peut au cours de la même séquence utiliser plusieurs marqueurs DIRECTIVE à la suite. Par exemple, elle peut en utiliser un pour réussir automatiquement une Activation, puis un pour réaliser une Marche Forcée, et encore un pour rendre son Tir perforant et/ou augmenter le résultat de son jet de tir. Toutefois, cela coûte fort cher ! Mais quand vous avez une unité fétiche ou un coup de maître à jouer rien n'est trop cher ! Pensez à faire des réserves.



EXEMPLE D'UNE ACTIVATION



1

L'unité de M10 (chars) est activée à l'aide d'un marqueur GO!
Elle réussit son jet d'activation et effectue un tir qui détruit sa cible.



2

La carte Unité M10 prend la position de l'unité adverse après son élimination en effectuant une Avance après destruction.



3

La carte Unité M10 effectue son déplacement.



4

L'unité de M10 tire sur une seconde cible car elle possède un deuxième tir, mais le rate.



5

Le joueur dépense un Marqueur DIRECTIVE pour faire faire une marche forcée à la carte Unité M10, cette dernière peut alors se déplacer d'une case supplémentaire.
Il fait reculer ses M10 pour les mettre hors de portée de la carte Unité adverse. L'unité de M10 a terminé son activation, le joueur retourne le marqueur GO! sur sa face ACTIVATED.

ANNEXES 4

LES AUTRES MARQUEURS

D'autres marqueurs vont apparaître au fil des scénarios. Voici leurs effets sur le jeu.



Dépôt

Le joueur qui contrôle une case où se trouve un marqueur dépôt de munition au début de son tour reçoit **1** marqueur DIRECTIVE.



Passage

Un marqueur Passage placé sur une case Eau la transforme en case *inondée*.



Bonus au tir

La carte Unité qui se trouve sur une case sur laquelle se trouve un marqueur Bonus au tir bénéficie d'un bonus à son jet de tir égal à la valeur inscrite sur le marqueur.



Bonus à la défense

La carte Unité qui se trouve dans une case dans laquelle il y a un marqueur Bonus au tir bénéficie d'une sauvegarde dont la valeur est égale à celle inscrite sur le marqueur.



Panzerfaust

Une carte Unité ayant un marqueur Panzerfaust obtient l'effet de tir Perforant.



Bombardement

Ces marqueurs servent à désigner les cases ciblées par un bombardement lié à une règle de scénario ou à un événement historique.



Événement de scénario

Ces marqueurs se placent sur le compteur de tour et servent à signaler à quel tour un événement déterminé par le scénario se déclenche.



Point(s) de victoire

Certains scénarios nécessitent de tenir le compte des points de victoire remportés par chaque joueur.



Objectif

Ces marqueurs servent à signaler les cases à contrôler afin de remplir les conditions de victoire d'un scénario.



Point de vie

La carte Unité qui reçoit ce marqueur reçoit un point de vie supplémentaire.

ANNEXES 5

BROUILLARD DE GUERRE

Le jeu permet de simuler le brouillard de guerre, un guet-apens, une troupe cachée ou de la désinformation grâce au dos commun des cartes unités de tous types, qu'il s'agisse de QG, d'unités combattantes ou de leurres.

DISSIMULÉE / VISIBLE

Une carte Unité sur son recto est visible. Sur son verso, elle est *dissimulée*. La valeur d'activation d'une carte Unité *dissimulée* est toujours de 4. Une fois activée, elle ne peut que se déplacer, sauf si elle se rend visible au cours de son activation.

Comment passer une carte Unité sur sa face dissimulée

Il y a plusieurs manières pour qu'une carte Unité se dissimule. Au début du scénario, une carte Unité peut parfois être déployée sur sa face *dissimulée*.

Une carte Unité qui arrive en renfort en Forêt OU qui est posée sur une case non adjacente à une carte Unité ennemie est déployée sur sa face *dissimulée*.

Certaines compétences et la Forêt (Annexe 5) permettent de se dissimuler.

Comment passer une carte Unité sur sa face Visible

Cela peut être le fait des deux joueurs.

Une carte Unité dissimulée est retournée sur sa face *visible* dans les conditions suivantes :

- Si le joueur à qui elle appartient le souhaite (pour profiter d'une de ses compétences, pour utiliser un QG, pour déployer une carte Unité...),
- si la carte Unité *dissimulée* est activée et qu'elle fait autre chose que se déplacer (Tirer, Activer une compétence),
- si elle est la cible d'un Tir,
- si une carte Unité ennemie fait un mouvement sur une case qui lui est adjacente.



Les conseils de Pascal

Si une carte Unité *dissimulée* possède une Activation Aléatoire de **5**, il vaut mieux l'activer aléatoirement avec sa valeur à **4** puis la rendre *visible* après, plutôt que la rendre Visible puis de tenter l'Activation Aléatoire à **5**.

Tirer sur une carte Unité dissimulée

Si une carte Unité *dissimulée* subit un Tir, elle bénéficie toujours d'une sauvegarde de **6**.

En cas de Tir, une fois les **2** dés rouges lancés :

Si la carte Unité *dissimulée* est touchée, lancez le dé jaune pour sa sauvegarde à **6**, puis retournez la carte Unité face visible et placez **1** marqueur HIT (ou SUPPRESSED s'il s'agit un Tir sans l'effet Perforant sur une carte Unité de type blindé)

Si le Tir est un demi-succès, retournez la carte Unité face Visible et placez-y 1 marqueur SUPPRESSED.

Si le Tir est raté, retournez la carte Unité face *visible*.

Précision

Le joueur possédant la carte Unité *dissimulée* prise pour cible peut la retourner avant de jeter le dé jaune de sauvegarde afin de profiter d'une meilleure sauvegarde (mais c'est fort rare).

CARTE UNITÉ DE TYPE LEURRE



Une carte Unité de type leurre est très utile car elle déstabilise l'adversaire, qui ne sait pas quelle menace il a en face de lui. Elle peut aussi lui faire perdre des Tirs.

Ce type de carte n'a aucune valeur. Une fois qu'elle est rendue visible, elle est défaussée.

À n'importe quel moment de votre séquence, vous pouvez révéler une carte Unité de type leurre pour la défausser si vous souhaitez libérer une case.



HON - TCG

ANNEXES 6

LES TERRAINS

La majorité des cases de terrain (les plaines) n'a pas d'impact sur le jeu, les autres sont décrites ici.



Zone urbaine

Une carte Unité présente dans une zone urbaine bénéficie d'une sauvegarde de **6**.



Zone inondée

Une carte Unité située sur une zone inondée (marécage) ne peut pas utiliser de marqueur DIRECTIVE.



Colline

Une carte Unité présente dans une case colline voit la portée de tous ses Tir augmentée de **1** case.



Position fortifiée

Une carte Unité présente dans une position fortifiée bénéficie d'une sauvegarde de **6**. De plus, il est impossible, pour toutes les cartes Unités à l'exception des chars, d'entrer sur une telle case en réalisant une Avance après destruction.



Forêt

Une carte Unité présente dans une forêt peut se retourner sur sa face Dissimulée si elle n'est pas adjacente à une carte Unité adverse à la fin de son activation.

Une carte Unité qui arrive en renfort dans une forêt est placée face Dissimulée même si elle arrive en étant adjacente à une carte Unité adverse.



Colline fortifiée

Les collines fortifiées combinent les avantages des collines et des positions fortifiées.



Eau

Les cartes Unités ne peuvent pas entrer dans les cases Eau sans la compétence Amphibie ou sans matériel spécial.

ANNEXES 7

EXEMPLE D'UNE SÉQUENCE



1



Le joueur américain utilise son premier marqueur ORDRE pour activer son QG (Infantry Command Headquarter) en bas à gauche, lequel est automatiquement activé. Le QG possède la compétence Commandement de terrain qui lui permet de tenter d'activer deux unités adjacentes (A) et la capacité spéciale de prendre un marqueur DIRECTIVE (B). Le joueur prend 2 marqueurs GO! Il pose un premier marqueur GO! sur l'unité adjacente (Rifle Cie) et conserve le second Marqueur.



2

Le QG se déplace ensuite d'une case et pose son deuxième Marqueur GO! sur un autre QG (Maj.Gen J.L. Collins) maintenant adjacent. Le joueur prend un marqueur DIRECTIVE et pose un marqueur ACTIVATED sur le premier QG, qui termine ainsi son activation.



- TURQUEVILLE -

3



Le QG du Maj.Gen J.L. Collins s'active automatiquement et se déplace ensuite d'une case afin de se mettre à l'abri dans le village. Il possède la compétence Commandement de terrain qui lui permet d'activer tous les chars n'importe où sur le champ de bataille. Il pose donc un Marqueur GO! sur l'unité de M10 et retourne son marqueur GO! sur sa face ACTIVATED.



- TURQUEVILLE -

4



La Rifle Cie réussit son jet d'activation (A) en obtenant 4 sur le dé jaune, se déplace et tire (valeur de combat 8) sur l'unité allemande adjacente. Le joueur jette les deux dés rouges et obtient 7. Il lui fallait un résultat de 8 (B). Il dépense un Marqueur DIRECTIVE pour ajouter 1 à ce résultat. Le tir est réussi. L'unité allemande obtient 5 sur son dé de sauvegarde (C). Le joueur allemand joue également un marqueur DIRECTIVE afin d'ajouter 1 à ce résultat, il réussit donc sa sauvegarde (5+1=6). Le tir échoue finalement. La Rifle Cie a terminé son activation et retourne son marqueur GO! sur sa face ACTIVATED.



5



Le char M10 réussit son activation en obtenant 4 sur le dé jaune (A) et peut effectuer deux tirs (B et C). Pour la première attaque, il obtient 10. Le joueur dépense un marqueur DIRECTIVE pour ajouter l'effet de tir Perforant à son second tir et obtient 9. L'unité allemande rate deux fois sa sauvegarde et est donc détruite car elle a perdu ses 2 points de vie.



6

Après la destruction, le char M10 fait une Avance après destruction et vient occuper la case de l'unité allemande puis termine son activation et retourne son marqueur GO! sur sa face ACTIVATED. Le joueur américain a terminé d'utiliser son premier marqueur ORDRE.

ANNEXES 8

VARIANTES

Variantes pour les novices

Pour simplifier les parties avec des joueurs débutants, vous pouvez dans un premier temps activer une ou plusieurs de ces options :

- jouer sans les cartes Évènements,
- réussir automatiquement les Activations Aléatoires,
- ne pas jouer les effets des terrains,
- une carte Unité ne peut jamais être Dissimulée, elle est toujours Visible (à éviter avec des scénarios proposant de dissimuler des cartes Unités au déploiement.)

Variantes pour les joueurs qui aiment quand ça fait mal

Lors d'un Tir, un résultat de **12** inflige **2** HITS et non 1 seul. Il est possible d'obtenir un **12** en ajoutant un DIRECTIVE à un score de **11**.

ANNEXES 9

FAQ

Q : Quels dés lancer ?

R : **2** dés rouges lors des Tirs. Le dé jaune lors des sauvegardes, des Activations (marqueur Go!), et de l'utilisation de certaines capacités spéciales

Q : Si une carte Unité subit un Tir réussi qui inflige un marqueur SUPPRESSED, est-ce qu'elle peut faire un jet de sauvegarde (si elle a une sauvegarde) ?

R : Non, en aucun cas.

Q : Si je pose une carte Unité de type QG en renfort, est ce que je peux poser une carte Unité en renfort sur une case adjacente à ce QG au cours de la même action «gérer sa main».

R : Non, pour bénéficier de l'effet renfort d'une carte Unité de type QG, cette dernière doit déjà être présente sur le champ de bataille et ne pas arriver en renfort durant le même Ordre.

Q : Une carte Unité qui arrive en renfort est-elle considérée comme activée pour la séquence ?

R : Non, Elle n'est pas considérée comme *activée*. Il est toutefois possible de l'activer dans la même séquence.

CRÉDITS

Heroes of Normandie The Tactical Cards Game est un système de jeu conçu par Pascal Bernard & Patrick Receveur

Graphismes & Illustrations

Alex Bonvalot, Syvain Aublin, Yann & Clem

Tests

Juju, Laurent, Seb, Seb, Luc et la devil pig team.

Remerciements des auteurs

Pascal : Benoît Forget, Nicolas Courtellemont, Nicolas Pouquet, Pierre Pinaud et sa bande, Nicolas Stratigos, Guillaume Bouilleux, Po Barome.

Patrick : Familles Buendja, Gallapont, Martini Procopy, Personne. Les joueurs lyonnais du Crazy Orc, d'Achilles, de SSG et de bMx. Fa, Nicopollon, Ninou, Juju, SkyMarchal, Tzar de Monaco, Olivier Lefebvre, la famille Fontanel, Amaury Receveur, et surtout à Pascal : « Je veux faire un jeu avec toi ! » Bernard



Merci à toute l'équipe des Cochons, leur super communauté et aux nombreux pledgers du Kiki Starter !!!

★ HEROES ★ OF NORMANDIE™ THE TACTICAL CARD GAME

