

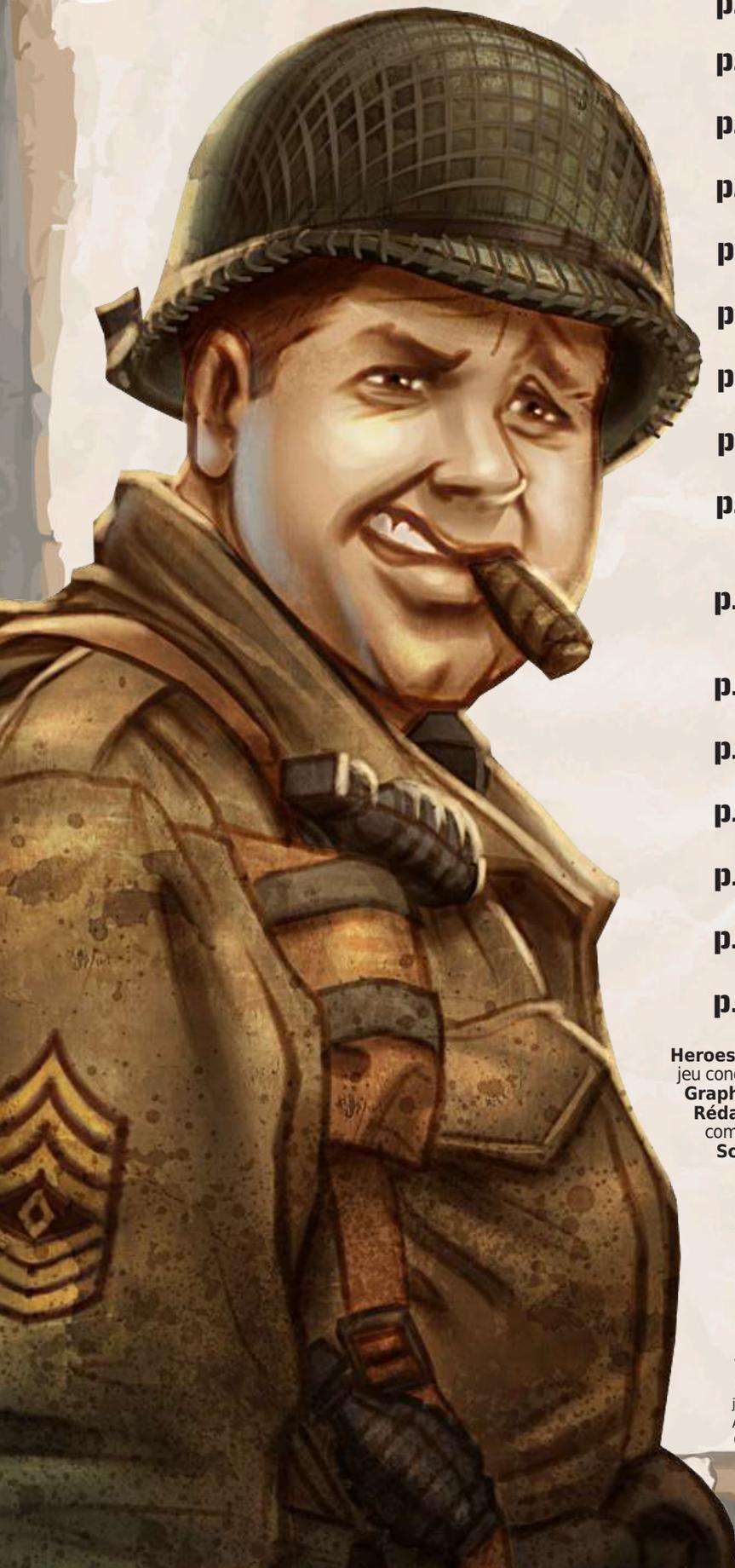


★ HEROES ★ OF NORMANDIE



RÈGLES

★ HEROES ★ OF NORMANDIE



p.3	CONTENU DE LA BOÎTE
p.5	PRÉPARATION DE LA PARTIE
p.5	CRÉATION D'ARMÉE
p.6	ACTION !
p.6	Phase d'Ordre ⌚
p.7	Phase d'Activation ⌚
p.7	Mouvement
p.8	Assaut
p.9	Tir
p.10	Phase de Réserve ⌚
p.10	Cartes Action
p.11	TERRAIN ET ÉLÉMENTS DE DÉCORS
p.13	OPTION DE RECRUTEMENT
p.13	Le Matériel
p.14	Les Traits de Caractère
p.15	Les Ordonnances
p.16	CAPACITÉS SPÉCIALES
p.19	RÈGLES MULTIJOUEURS

Heroes of Normandie, Heroes System (tactical scale) est un système de jeu conçu par Yann & Clem.

Graphisme et illustrations : Yann, Clem, Alex et Olivier

Rédaction des règles : Clem et Fred - Relecture : Axel et La communauté, merci à vous tous !

Scénarios : Yann, Clem, Fred et Laurent

Merci à Fred de l'Oeuf Cube, Eric de Starplayer, Charles Borral, Mekon, G. Uitz, la mère à JC, Esquinox, Expectral, johan hermans, Omphalos, Pierre Rousseil, Neil (meeple miniatures), Gabriel Stetchi, MOSHIN' JOSH, Mark Mackin, Jeremiah Terry, nos femmes pour leur patience, nos enfants pour leur manque de patience...0

Et un grand merci à tous ceux qui nous ont soutenus sur Kickstarter pendant une campagne incroyable !

Et un tout aussi grand merci à la communauté !

Version 1.2d, Août 2014

Heroes system tactical scale™, Heroes of Normandie™, toutes les images et illustrations du jeu et le logo Devil Pig Games™ sont les propriétés de la société Devil Pig Games Ltd.

Aucune utilisation commerciale ne peut en être faite sans l'accord de Devil Pig Games.

© Devil Pig Games 2013

CONTENU DE LA BOÎTE

6 Plaques de terrain

3 Bâtiments

4 Structures défensives 1 case

1 Structure défensive 2 cases

6 Bonus tactiques

9 Marqueurs objectifs

1 Tuile de recrutement d'officier allemande (Major Hans Gruber)

2 Tuiles de recrutement allemandes (Panzer Lehr)

11 Pions unités (PZGR-Lehr-Regiment 901)

10 Pions unités (PZGR-Lehr-Regiment 902)

2 Pions véhicules (PZGR-Lehr-Regiment 902)

23 Options de recrutement allemande (matériel, soutien, ordonnance et trait de caractère)

3 Options de recrutement Héros allemand

3 Pions Héros allemand (2 unités et 1 véhicule)

3 Pions unités allemandes communes

4 Pions véhicules allemands communs

14 pions en bois allemands

2 dés allemands

76 cartes Action allemandes

1 Tuile de recrutement d'officier américaine (Cdt John Marvin)

2 Tuiles de recrutement américaines (4ème Division d'Infanterie)

11 Pions unités (8ème Régiment d'Infanterie)

10 Pions unités (22ème Régiment d'Infanterie)

2 Pions véhicules (22ème Régiment d'Infanterie)

23 Options de recrutement américaines (matériel, soutien, ordonnance et trait de caractère)

3 Options de recrutement Héros américain

3 Pions Héros américain (2 unités et 1 véhicule)

2 Pions unités américaines communes

4 Pions véhicules américains communs

14 pions en bois américains

2 dés américains

76 cartes Action américaines

1 Compteur de tour

1 pion Initiative

1 pion End

3 pions Événement

92 Pions (Matériel, Suppressed, Destruction, etc)



L'infanterie

Ces pions représentent les soldats et certaines unités d'infanterie dotées de matériel spécifique comme les mitrailleuses, les armes antichars, les canons, etc. Ces pions possèdent deux faces qui contiennent toutes les informations dont vous aurez besoin pour pouvoir les utiliser sans avoir à consulter les règles à tout bout de champ.

Le verso d'un pion représente, le plus souvent, la même unité que son recto, avec des caractéristiques réduites (quand l'unité a subi un pas de perte). La valeur de défense y est parfois supérieure, reflétant la difficulté de la toucher (souvent due aux effectifs devenus réduits).

Dans certains cas, comme les mitrailleuses, les deux faces d'un pion représentent le même nombre d'hommes dans des positions de tir différentes.



Badge de division
Ce pion fait partie de la 4ème division d'infanterie.

Nom de l'unité
En rouge, il signale une unité ayant subi des dégâts.

Mouvement
Ce pion peut bouger de 4 cases.

Bonus de combat contre infanterie
Ce pion ajoute 2 au résultat de son jet de dé contre les défenses jaunes.

Liseré
En jaune il signale un officier, en rouge, une arme lourde, de couleur foncée, un héros.

capacités spéciales
Ici Ordre X2, Assaut et Portée limitée (4 cases).

Bonus de combat contre véhicule léger
Ce pion ajoute 1 au résultat de son jet de dé contre les défenses violettes.

Pas de perte
Ce pictogramme signifie que le pion peut encaisser un dégât.

Bonus de combat contre véhicule lourd
Ce pion ne peut pas causer de dégât aux unités ayant une défense grise.

Défense
Ici, une défense jaune (infanterie). Il faut faire 6 ou plus pour causer des dégâts à ce pion lors d'un tir.

Les véhicules légers

Ces pions, de plus grande taille que l'infanterie, représentent des véhicules de transport, de reconnaissance ou de support. Ces pions possèdent deux faces, l'une représentant le véhicule en bon état, l'autre représentant l'épave du véhicule détruit.



Une fois détruit, le véhicule léger devient un obstacle faisant office d'élément de décor.
Les épaves de véhicule léger peuvent être retirées du terrain, en cours de jeu, selon certaines règles.

Les véhicules lourds

Ces pions, de plus grande taille que l'infanterie, représentent les chars d'assaut et les véhicules lourdement équipés. Ce sont des pièces maîtresses sur le champ de bataille, mais attention, elles restent vulnérables si elles ne sont pas accompagnées d'infanteries.

Arme primaire (rouge)
et ses capacités spéciales.

Défense latérale

Défense frontale

Défense arrière

Arme secondaire (jaune)
et ses capacités spéciales.

Défense latérale

Une fois détruit, le véhicule lourd devient un obstacle faisant office d'élément de décor.
Les épaves de véhicule lourd peuvent être retirées du terrain, en cours de jeu, selon certaines règles.

Les tuiles de recrutement et options de recrutement

Nous avons retranscrit d'une certaine manière l'organisation de chacune des armées en respectant au mieux leur organisation militaire. Évidemment, nous avons été obligés de faire quelques entorses, pour la fluidité des règles et du jeu.

Les tuiles de recrutement sont le noyau de votre armée, autour desquelles toutes vos unités vont s'articuler. Chaque tuile de recrutement représente le cœur de la section ou bien un unique officier.

Une tuile de recrutement peut donner une étoile d'ordre supplémentaire ou une capacité spéciale, située en haut à gauche de la tuile.

Attention ! Les tuiles de recrutement ont un coût en point d'armée, inscrit sur la tuile choisie.

Ordre ou capacité spéciale supplémentaire
Accordé uniquement si l'emplacement est rempli par une option de recrutement.

Badge de division et badge spécifique

Nom de la tuile de recrutement

Points de rupture
Le nombre nécessaire de pions à éliminer afin d'obtenir les points de victoire présents au dos de cette tuile.

Coût (exprimé en points d'armée)
Certains scénarios vous proposeront de construire votre armée en dépensant des points d'armée.

Options de recrutement

À cette tuile de recrutement, vont s'ajouter des options de recrutement. Ces options seront des unités d'infanterie, des véhicules et/ou des équipements supplémentaires. Attention ! Les options de recrutement ont un coût en points d'armée, inscrit sur l'option choisie.



Héros

Heros of Normandie ne serait pas ce qu'il est sans ses héros !

Les héros ne sont pas des options de recrutement et n'ont donc pas besoin d'être associés à des tuiles de recrutement (même si la présence de tuiles particulières est nécessaire pour en enrôler certains).



Le terrain

Le terrain représente le champ de bataille. Il est composé de plaques de terrain qui peuvent être agencées pour créer un très grand nombre de théâtres d'opération différents. Les éléments imprimés dessus comme les bocages ou les forêts ont un impact tactique sur le jeu.

Les éléments de décor

Il s'agit de tuiles de décor pouvant être disposées sur les plaques de terrain pour créer différents champs de bataille. Ces tuiles de décor peuvent être des bâtiments, des bosquets, des positions défensives etc.



Les cartes

Les cartes Action permettent de pimenter les parties et de les rendre plus dynamiques. Chaque joueur possède un paquet de cartes qui lui est propre selon le camp qu'il dirige.



Les marqueurs

Les marqueurs seront détaillés et expliqués dans les chapitres appropriés.



ACTION !

Un tour de jeu est divisé en 3 phases :

- 1) Phase d'Ordre
- 2) Phase d'Activation
- 3) Phase de Réserve



Phase d'Ordre

Durant cette phase, les joueurs placent alternativement un pion Ordre de leur choix sur une unité de leur choix et leur appartenant, jusqu'à avoir placé tous leurs pions Ordre. Le joueur ayant l'initiative commence.

Un pion Ordre par unité, pas plus !

Les unités ayant « reçu » un ordre pourront donc agir pendant la phase d'Activation.



La perte d'un pion Ordre, Ordre Spécial, Leurre se fait sans révéler ce pion.

Pions Ordre

★ ★ ★ Pour déterminer le nombre de pions Ordre (numérotés de 1 à 10) auquel vous avez droit, comptez le nombre d'étoiles (quelle que soit leur couleur) présentes sur vos tuiles de recrutement, sur certaines unités (généralement des officiers ou des héros) et sur certaines options.



Par exemple, si vous avez 5 étoiles présentes sur vos tuiles de recrutement, options et héros alors prenez les pions Ordre numérotés de 1 à 5. Cinq unités pourront donc agir pendant la phase d'Activation.

Vous ne pouvez jamais disposer de plus de 10 pions Ordre !

Quand vous perdez une unité qui vous apportait un ou plusieurs pions Ordre, vous devez réduire d'autant le nombre de pions que vous prenez à la fin de la phase de Réserve.

Pions Leurre

En plus des pions Ordre auxquels vous avez droit, vous disposez aussi d'un pion Leurre pour surprendre votre adversaire. Ce pion, dont le dos ressemble à un pion Ordre, est placé en même temps que vos véritables pions Ordre. Le pion Leurre ne permet pas d'activer une unité, mais de semer la confusion chez votre adversaire en laissant croire à une activation possible de cette unité !



Ce pion est considéré comme un pion Ordre mais permet à l'unité à laquelle il a été assigné de se déplacer en phase de Réserve.

Pions Ordre Spécial

Les pions Ordre Spécial peuvent être obtenus à l'aide de la carte Action **Haut Commandement** ou de l'option de recrutement **Battle Plan**.



Souvenez-vous que cette option de recrutement étant une ordonnance, vous devez avoir recruté un Officier pour pouvoir l'acheter.

Vous ne pouvez jamais posséder plus de deux pions Ordre Spécial.

Les pions Ordre Spécial peuvent être activés avant n'importe quel autre pion Ordre placé sur vos unités. Ils peuvent donc être joués comme un pion Ordre avec une initiative de 0 et donc agir avant n'importe quel pion Ordre avec la valeur 1.

Ils ne peuvent toutefois pas interrompre une activation en cours. Si les deux joueurs veulent activer un pion Ordre Spécial en même temps, le joueur qui a l'initiative joue en premier.

Il existe plusieurs types d'options de recrutement : les soutiens, le matériel, les traits de caractère et les ordonnances. Vous en trouverez une description plus détaillée à la fin de ce livret.

Soutiens

Ce sont des unités d'infanterie, des canons ou des véhicules.



Matériel

Il s'agit du matériel particulier que peuvent utiliser les unités présentes sur la tuile de recrutement ou n'importe quel héros de votre armée.

Une option de recrutement de type matériel est disponible pour toutes les unités de la tuile de recrutement, il n'est pas nécessaire de l'attribuer à une unité en particulier.



Si une option de recrutement de type matériel est attribuée à une tuile de recrutement d'Officier () alors elle sera disponible pour toutes les unités de votre armée.

Les héros ont accès à tous les matériels disponibles au sein de l'armée à laquelle ils appartiennent.

Prenez le nombre de jeton correspondant à ce qui est indiqué et placez les sur l'option de recrutement.



Traits de caractère

Les traits de caractère représentent les spécialités de certains soldats ou troupes d'élite.

Ordonnances

Les ordonnances représentent la planification, la stratégie mise en place par le haut commandement. Il s'agit de bonus qui profitent à toute votre armée et qui ne peuvent être obtenus que si vous avez acheté une tuile d'Officier () dans votre armée.



Héros

Les héros ne se recrutent pas par l'intermédiaire d'une tuile de recrutement et peuvent donc être achetés en plus de toutes les autres options de recrutement.

Certains héros portent un écusson générique () et peuvent donc accompagner n'importe quelle tuile de recrutement de l'armée concernée.

D'autres héros portent un écusson spécifique et ne peuvent être incorporés à votre armée que si une de vos tuiles de recrutement possède le même écusson.



Une fois tous vos points d'armée dépensés, prenez les pions des unités correspondantes et placez les pions des options de recrutement sur leur tuile respective.



Phase d'Activation

Le joueur qui a l'initiative joue en premier. Il dévoile tout d'abord son pion Ordre portant le numéro 1 et peut ensuite activer cette unité.

L'unité peut entreprendre l'une des 2 actions suivantes :

- **Mouvement/Assaut**
- **Tir**

Une fois que l'unité a agi, le second joueur dévoile son pion Ordre 1 et active son unité, et ainsi de suite en respectant l'ordre croissant ... Lorsqu'un joueur n'a plus de pion Ordre à dévoiler, son adversaire active l'une après l'autre ses unités en respectant l'ordre croissant. Laissez les pions Ordre à côté des unités pour bien différencier des autres celles qui ont été activées durant cette phase.

Marqueur Active

Certaines cartes Action, comme **Tir d'opportunité**, activent les unités qui n'ont pas de pion Ordre ou qui n'ont pas encore été activées.

Placez alors, quand la carte Action l'indique, un marqueur Active sur l'unité concernée.



Une unité qui reçoit un tel marqueur, perd le pion Ordre qui lui était attribué sans le révéler, s'il en avait un, et ne peut plus être activé, ni effectuer d'action (sauf se défendre lors d'un assaut) pendant ce tour. Il ne pourra pas non plus se déplacer pendant la phase de Réserve.

Mouvement

Certains terrains et éléments de décor influent sur le mouvement. Ils seront décrits dans le chapitre "Terrains et éléments de décors (p.11). Attention ! "Déplacement" et "se déplacer" font référence à un mouvement.

Mouvement des unités d'infanterie

4 - Lorsqu'une unité effectue une action de mouvement, elle peut parcourir un nombre de cases égal ou inférieur (même égal à 0, mouvement nul) à sa valeur de Mouvement :

- Les déplacements en diagonale sont autorisés.
- Une unité d'infanterie ne peut pas traverser les unités d'infanterie ennemies et les véhicules.
- Les unités d'infanterie peuvent traverser les unités d'infanterie "alliées". En revanche, elles ne peuvent pas partager la même case à la fin du déplacement.

Zone de Contrôle

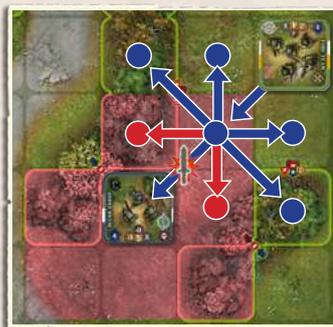
- Toute unité d'infanterie exerce une Zone de Contrôle (**ZdC**) sur les 8 cases adjacentes.

- Si une des cases est séparée de l'unité par un pictogramme , alors elle ne fait pas partie de sa **ZdC**.

- Une unité d'infanterie peut entrer ou sortir librement d'une **ZdC** mais elle ne peut pas s'y déplacer.



La Zone de Contrôle d'une unité dans un bâtiment ne s'étend pas à l'extérieur du bâtiment.



La **ZdC** d'une unité d'infanterie peut empêcher l'entrée et la sortie d'un bâtiment d'une unité d'infanterie ennemie (cf. Bâtiments p12).

Mouvement des véhicules

Les véhicules sont représentés par un pion assez large pouvant occuper un peu plus qu'1 ou 2 cases :

Véhicules occupant 2 cases



Véhicule occupant 1 case



Pour effectuer le déplacement d'un véhicule occupant 2 cases, comptez le nombre de cases en partant de l'avant du véhicule.

Si vous souhaitez effectuer un recul, comptez alors le nombre de cases en partant de l'arrière du véhicule.

Lors de son déplacement, pour chaque point de mouvement, en plus d'avancer (ou reculer) d'1 case, un véhicule peut pivoter de 45°.



Les véhicules peuvent pivoter sur eux-mêmes à l'arrêt. Cela leur coûte 1 point de mouvement par tranche de 45°



Dans le cas où un véhicule termine son déplacement en diagonale alors il est considéré comme n'occupant **QUE deux cases**. Il se peut que des pions se chevauchent dans ce cas de figure.



Il est possible à un véhicule d'effectuer ou de terminer son mouvement en diagonale, même si les deux cases de part et d'autre sont inaccessibles.

Un véhicule peut traverser une case contenant une unité d'infanterie alliée ou ennemie.



Si le véhicule stoppe son déplacement dans une case occupée par une unité d'infanterie, celle-ci sera repoussée dans une case adjacente libre choisie par son propriétaire.

Si l'unité d'infanterie n'a aucune case libre où être repoussée (bord de plateau, bâtiment, unité, **ZdC**, case interdite, etc) ou qu'elle a une valeur de mouvement nul () , alors elle est immédiatement éliminée et est retirée du jeu.

Véhicules et ZDC

Les véhicules, qu'ils soient légers ou lourds , ne possèdent pas de zone de contrôle (**ZdC**)

Des unités ennemies peuvent donc se déplacer librement dans les cases adjacentes à un véhicule.

Contrairement aux unités d'infanterie, les véhicules ne sont pas affectés par les **ZdC** des unités d'infanterie.



Tir

Pendant la phase d'Activation, une unité qui ne se déplace pas, peut effectuer une action de tir.

Pour pouvoir effectuer un tir, il faut que l'unité attaquante possède un bonus de combat approprié contre la cible (🛡️🛡️🛡️).

🚫🚫🚫 Une croix indique que l'assaut n'est pas possible contre une cible de ce type sans équipement spécial.

La plupart des unités d'infanterie, sans équipement spécial, ne peuvent pas cibler un véhicule lourd.

Les véhicules, possédant plusieurs armes, peuvent utiliser **toutes** leurs armes et choisir des cibles différentes pour chaque arme. Les tirs ne sont pas effectués simultanément. Les véhicules lourds comme les chars possèdent souvent, au moins, un canon et une mitrailleuse.

Attention, si le véhicule se déplace, vérifier que les armes ont bien la capacité spéciale Tir en Mouvement (cf. p.18), ce qui est souvent le cas des mitrailleuses mais pas des canons !

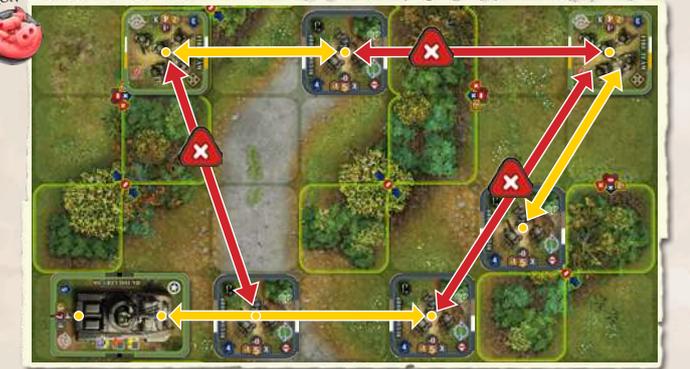
Ligne de vue

Pour pouvoir effectuer un tir sur une cible ennemie, il faut disposer d'une ligne de vue (**LdV**), c'est-à-dire qu'**aucun obstacle** ne doit bloquer la **LdV** (cf. Obstacles p.10).

Pour vérifier que le tir est possible, il suffit de tracer une ligne entre le centre de la case de l'unité attaquante et le centre de la case de la cible.

🚫 Certains décors ou éléments de décor, bloquent les **LdV**, comme les bâtiments, les bocages, etc. Le pictogramme indique quels décors ou éléments de décor bloquent les **LdV**.

Toutes les unités d'infanterie bloquent les LdV SAUF si la cible ou l'unité qui tire est un véhicule. Les véhicules bloquent les LdV.

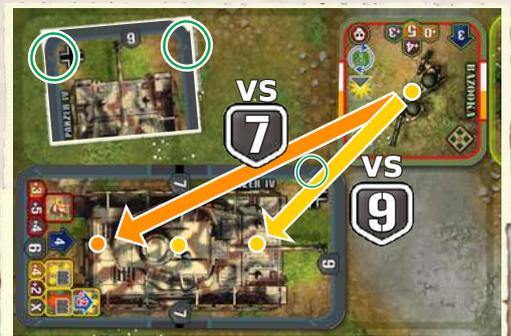


Lorsqu'un véhicule occupant deux cases cible une unité, il choisit le centre d'une de ces deux cases comme point de départ de sa LdV.

Lorsqu'un véhicule occupant deux cases est la cible d'un tir, l'attaquant décide quel centre de case, appartenant au véhicule ciblé, il vise.



Les véhicules lourds opposent une défense différente selon l'angle du tir. Vous pouvez donc viser de manière à profiter de la défense la plus faible.



Portée

La plupart des armes n'ont pas de limite de portée, mais au-delà de 7 cases, les tirs subissent un malus de -2 au résultat final de leur lancer de dé.

Pour compter le nombre de cases vers votre cible, vous pouvez utiliser les diagonales et vous devez **TOUJOURS** prendre le chemin le plus court. Ne comptez pas la case de l'unité qui tire.

Angle de tir

Lorsque rien n'est précisé, les unités ont un angle de tir de **360°**. Certaines armes possèdent un angle de tir limité. Les armes concernées portent graphiquement la représentation de cet angle de tir.

Pour déterminer si une unité peut être touchée ou non, l'unité avec l'arc de tir doit être positionnée de manière à avoir l'avant de son pion en contact avec le bord de la case qu'il occupe.



Résolution du tir

Pour résoudre un tir, le joueur lance un dé. Il ajoute au résultat obtenu le bonus de combat indiqué sur son unité en fonction du type de défense dont dispose sa cible. 🛡️🛡️🛡️ Il ajoute aussi tout autre bonus disponible (capacité spéciale, carte Action, option de recrutement, etc) et pénalités correspondantes.

Quand le résultat est **supérieur ou égal** à la valeur de défense de l'unité visée, cette dernière subit un pas de perte, comme indiqué ci-dessous.

- Si la cible possède le pictogramme 🏴‍☠️ alors elle est éliminée et l'unité est retirée du jeu.
- Si le pictogramme 🏴‍☠️ est présent sur l'unité d'infanterie ciblée, alors elle subit un pas de perte, c'est-à-dire que son pion est retourné.
- Si l'unité ciblée est un véhicule léger 🚗, alors il est détruit et retourné sur sa face épave et devient un élément de décor.
- Si l'unité ciblée est un véhicule lourd 🚛, alors il faut déterminer la localisation des dommages.

Si le résultat du tir est supérieur ou égal au double de la valeur de défense de l'unité visée (augmentée de bonus le cas échéant) alors l'unité ciblée est immédiatement éliminée et elle est retirée du jeu.

Cette règle s'applique aussi aux véhicules lourds. On parle alors d'un coup au but !

Dégâts sur les véhicules lourds

Quand un véhicule lourd est touché par un tir ou qu'il perd un assaut, l'attaquant lance un dé pour connaître la localisation des dégâts ainsi que les dommages subis et place le marqueur Dégât correspondant sur le véhicule.

- 1 - Équipage :** Vous ne pouvez tirer qu'avec une seule arme à chaque tour.
- 2 - Chenilles :** Le véhicule ne peut plus se déplacer de la partie. S'il était en mouvement, il doit s'arrêter immédiatement.
- 3/4 - Coque :** Posez deux marqueurs Suppressed sur le véhicule en plus de ce marqueur Dégât. S'il était en mouvement, il doit s'arrêter immédiatement.
- 5 - Arme principale :** L'arme principale (rouge) du véhicule est détruite.
- 6+ - Destruction :** Le véhicule est détruit. Retournez-le sur sa face épave.

Si le véhicule reçoit un deuxième marqueur Dégât du même type, il est détruit. Retournez le véhicule sur sa face épave.

Phase de Réserve

Durant cette dernière phase de jeu, les unités qui n'ont pas reçu de pion Ordre et qui n'ont pas de marqueur Active peuvent se déplacer, en respectant les règles de mouvement (cf. Mouvement, p.7).

Une unité ayant reçu un pion Leurre pourra donc se déplacer pendant la phase de Réserve, puisque ces pions ne sont pas considérés comme des pions Ordre pour cette phase.

Une unité se déplaçant lors la phase de Réserve peut utiliser certaines capacités spéciales (comme Embuscade p.16 et Trépied p.18).

Règle Immuable de la Phase de Réserve :
Aucun tir, ni aucun assaut ne peut être effectué pendant cette phase !

La phase de Réserve permet seulement aux unités n'ayant pas encore agi de se déplacer.

Déroulement de la phase de Réserve

- ☒ Résolvez tous les effets liés au début de la Phase de Réserve dans cet ordre : Capacités Spéciales, Cartes Action, option de recrutement, scénario.
- ☒ Défaussez les pions Leurre placés sur les unités de chaque joueur.
- ☒ Déplacez vos unités n'ayant pas reçu de pion Ordre ou de marqueur Active pendant ce tour. Le joueur qui a l'initiative joue en premier et peut déplacer **tout ou partie de ses unités**. Une fois qu'il a fini, son adversaire fait de même.
- ☒ Défaussez un et un seul marqueur Suppressed par unité.
- ☒ Résolvez toutes les actions liés à la fin de la Phase de Réserve dans cet ordre : Capacités Spéciales, Cartes Action, option de recrutement, scénario.
- ☒ Défaussez autant de cartes que vous le désirez PUIS piochez suffisamment de cartes pour en avoir **4** en main (ou plus si vous avez des bonus).
- ☒ Vérifiez les conditions de victoire.
- ☒ Prenez le nombre de pions Ordre auquel vous avez droit. Vérifiez bien qu'ils correspondent au nombre d'étoiles que vous avez (surtout si vous avez subi des pertes.) Si un joueur n'a plus d'unité ou de pion Ordre, alors, il a perdu la partie
- ☒ Déplacez le marqueur d'initiative d'un cran sur le compteur de tour et retournez-le pour définir la nouvelle initiative.

Vous pouvez ensuite démarrer un nouveau tour !



Marqueurs d'initiative

Événement Allemand, consultez le scénario.

Événement commun

Événement Américain, consultez le scénario.

Fin de la partie, consultez le scénario.

Carte Action

Les cartes Action doivent être utilisées lors des phases indiquées dans leur description.

- ⌚ Phase d'Ordre
- ⌚ Phase d'Activation
- ☒ Phase de Réserve
- ⌚ À jouer à tout moment

Vous pouvez jouer autant de cartes que vous voulez pendant un tour et même pendant une seule action.

Tout ce que vous avez besoin de savoir est inscrit sur la carte.

Chaque carte existe en un certain nombre d'exemplaires. Vous ne pouvez donc pas en incorporer plus que ce nombre dans votre paquet de cartes.

Si la carte Action contredit une règle, le texte de la carte l'emporte sur la règle. (Sauf dans le cas de la Règle Immuable de la phase de Réserve).



Si deux joueurs veulent jouer une carte Action simultanément, le joueur ayant l'initiative joue sa carte en premier. Puis le second joueur peut décider de ne pas jouer sa carte ou d'en jouer une autre.

N'hésitez pas à jouer vos cartes, vous en tirerez de nouvelles à la fin de la phase de Réserve.



Si plusieurs cartes sont jouées sur la même action, elles sont résolues en commençant par la dernière carte jouée, puis en remontant l'ordre de jeu de cartes jusqu'à la première carte jouée. Si une carte n'a plus de cible valide, son effet ne s'applique pas.

Les cartes portant un des pictogrammes suivants ne peuvent être incluses dans votre paquet que



si vous avez pris les options de recrutement correspondantes.

Ces cartes ne comptent pas dans le minimum de 40 cartes pour constituer votre paquet.



DCA et cartes Aviation



Quand une carte Aviation est jouée, un test de DCA doit être effectué avant d'appliquer les effets de la carte. Votre adversaire lance un dé.

S'il obtient un résultat égal à celui indiqué dans l'icône DCA alors la carte est défaussée et les effets ne sont pas appliqués.



Pour toute unité avec la capacité spéciale DCA présente sur le plateau de jeu, ajoutez **1** au résultat du jet de dé.



TERRAINS ET ÉLÉMENTS DE DÉCOR

Les pictogrammes ci-dessous signalent les effets des différents terrains et éléments de décor. Ces effets sont appliqués à l'ensemble des cases signalées par le contour coloré du terrain ou à l'ensemble de la tuile de l'élément de décor.

Structure

Cet élément est une structure. Il faut lui infliger le nombre de points de démolition inscrit dans le pictogramme pour le détruire (cf. Destruction p.16). Une fois ce nombre atteint, retournez l'élément de décor sur sa face en ruine ou retirez-le du jeu dans le cas d'une épave de véhicule.

Lors de la destruction d'une structure, toute unité présente dans celle-ci reçoit 1 marqueur Suppressed. Le joueur ayant l'initiative redéploie en premier toutes ses unités anciennement présentes dans la structure sur les ruines de celle-ci. Une fois qu'il a fini, son adversaire fait de même.



Quand un véhicule lourd roule sur un chariot de véhicule léger, il lui inflige automatiquement 1 point de destruction.

Défense

Cet élément apporte à toute unité d'infanterie présente sur l'une de ses cases un bonus à sa valeur de défense. La valeur de ce bonus est inscrite dans le pictogramme.

Obstacles

Cet élément bloque totalement ou réduit les LdV qui le traversent.

Pour toute case traversée par une LdV Réduite, retranchez la valeur inscrite dans le pictogramme du résultat final du jet de dé. Ces malus sont cumulatifs si la LdV Réduite traverse plusieurs cases (d'un ou plusieurs éléments). La case ciblée ne compte pas.



Si l'élément se situe entre deux cases, ce malus ne s'applique pas aux unités situées dans les cases adjacentes de part et d'autre de l'élément.



Ligne de Vue Dégagée

LdV ne traversant pas de case avec les pictogrammes



Ligne de Vue Réduite

LdV traversant des cases avec le pictogramme



Ligne de Vue Bloquée

LdV traversant des cases comportant le pictogramme



Passage difficile

Dès qu'une unité entre dans cet élément elle doit stopper son mouvement immédiatement. Pour se déplacer à l'intérieur d'une zone Passage Difficile, l'unité ne peut progresser que d'une case à la fois et son mouvement se termine immédiatement.

Infranchissable

Cet élément est interdit à toute unité.

Interdit à l'infanterie, aux véhicules légers, aux véhicules lourds



Interdit aux véhicules lourds et/ou légers

Cet élément est interdit aux véhicules lourds comme légers.



Passage interdit

Il est impossible de passer entre les deux cases liées par ce pictogramme.

De plus la LdV est bloquée.



Tir d'opportunité

Uniquement pendant la phase d'Activation, une unité d'infanterie non activée (par un pion Ordre révélé ou marqueur Active) ET présente sur un terrain ou un élément de décor qui possède ce pictogramme peut tirer à n'importe quel moment du déplacement d'une unité ennemie ciblée sur laquelle l'unité a une LdV Dégagée ou Réduite (après une éventuelle utilisation de la Capacité Spéciale Tir en Mouvement de l'adversaire). Les règles de tir sont appliquées telles qu'expliquées p.9.

Si l'unité tire, elle perd le pion Ordre qu'elle possédait (si elle en possédait un) et reçoit un marqueur Active. L'unité visée n'arrête pas son mouvement même si elle est touchée.

Eau

Cet élément est interdit aux unités n'ayant pas la Capacité Spéciale Amphibie (cf. p.16). Les unités avec cette Capacité Spéciale peuvent se déplacer normalement (cf. Mouvement p.7).

Exemples

Les bosquets

Un petit groupe d'arbres plus ou moins gros.

- Ne gêne pas les mouvements
- La totalité de l'élément de décor réduit la LdV, et non seulement l'illustration de la case.
- Apporte un bonus de défense aux unités d'infanterie.

Le bocage

Le bocage normand était le cauchemar des Alliés. Chaque talus pouvait cacher un nid de mitrailleuses, un canon ou une escouade de combat. Les véhicules ne pouvaient pas les traverser sans préparation préalable et les franchir, même pour un fantassin, s'avérait être un calvaire.

- Les cases de bocage sont donc interdites aux véhicules légers comme lourds.
- L'infanterie doit s'arrêter dès qu'elle y entre. Si elle se déplace d'une case bocage à une autre case bocage, elle doit arrêter son mouvement immédiatement.
- Les cases de bocage bloquent totalement les LdV.
- Les unités d'infanterie obtiennent un bonus de défense si elles sont positionnées dans une case de bocage.

Les forêts

Du cœur à sa lisière, une forêt est toujours un endroit idéal pour se cacher...

- Lors d'un tir contre une unité dans une forêt, chaque case de forêt traversée par la LdV la réduit. Plus la cible est enfoncée dans les bois, plus elle est difficile à toucher.
- De plus, une unité d'infanterie qui se trouve dans une case de forêt bénéficie d'un bonus à sa valeur de défense.
- Les cases du cœur d'une forêt sont généralement interdites aux véhicules.

Les positions défensives

Sacs de sable, foxhole, ...

Les positions défensives étaient de toutes formes et de tous styles.

- Certaines réduisent les LdV, dans ce cas, la totalité de la tuile de terrain réduit la LdV, et non seulement l'illustration de l'élément de terrain.
- Une unité présente dans une position défensive bénéficie d'une protection supplémentaire à moins que l'unité ennemie attaquante (assaut ou tir) ne se trouve elle-même dans la position défensive.
- Elles permettent aux unités d'infanterie d'effectuer des Tirs d'opportunité pendant la phase d'Activation.

- Vous pouvez décider de lancer une grenade dans une position défensive depuis une case adjacente à celle-ci. Dans ce cas, l'explosion est contenue dans la position défensive et toutes les unités à l'intérieur de la position défensive sont touchées. Les unités à l'extérieur de celle-ci ne sont pas touchées par l'explosion. Les unités dans la position défensive ne bénéficient pas du bonus de défense lié à celle-ci.

Bâtiments

Maison, ferme, grange, hangar ...
Les bâtiments sont de tous types.

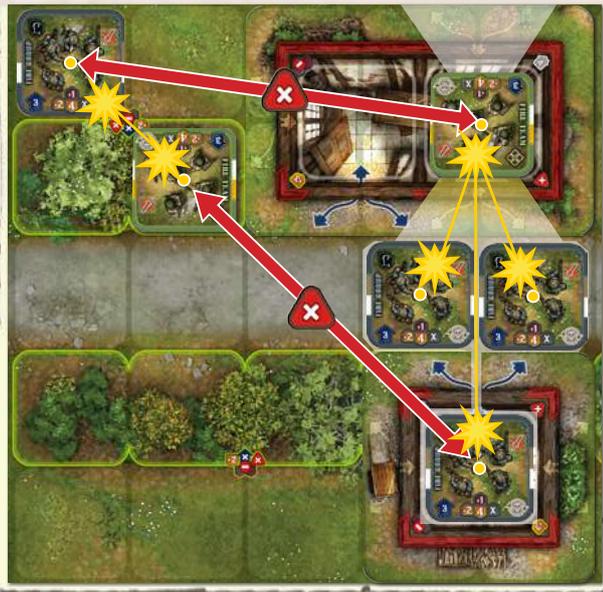
On ne peut y entrer que par les cases pointées d'une flèche bleue. La demi-case n'est pas prise en compte pour le mouvement.



La **ZdC** d'une unité sur l'une de ces cases extérieures empêchent l'entrée ou la sortie d'une unité d'infanterie ennemie.



Pour tirer depuis un bâtiment, il faut se trouver dans une case portant les marques qui délimitent une ouverture.
Ces marques bloquent la **LdV**.
Pour tirer sur une unité à l'intérieur d'une maison, celle-ci doit se trouver sur une case immédiatement adjacente à une ouverture.



Une unité présente à l'intérieur d'un bâtiment bénéficie d'une protection sauf si l'unité qui tire est elle aussi dans le bâtiment ou si une grenade y est lancée.

Pour lancer une grenade à l'intérieur d'un bâtiment, il faut que l'unité se trouve dans une des cases adjacentes à une ouverture délimitée par les bandes rouges et pointées par des flèches.



Toutes les unités présentes dans le bâtiment sont touchées par la grenade et ne bénéficie pas du bonus de défense normalement accordé par le bâtiment.

L'explosion est contenue par les murs du bâtiment, et n'affecte pas les unités dans les autres pièces ou à l'extérieur.
Le gabarit d'explosion n'est pas utilisé.

Une unité avec une arme à gabarit d'explosion ne peut pas cibler directement une intercase dans un bâtiment.

Une arme à gabarit d'explosion qui explose à l'extérieur du bâtiment peut affecter celui-ci mais pas directement les unités à l'intérieur (cf. Structure p.11).



Lors du jet d'une grenade depuis un bâtiment, la première intercase est celui situé sur la demi-case devant l'ouverture. (cf. exemple ci-dessous, le soldat allemand **A**).



Certains bâtiments bloquent totalement la **LdV**.
Dans ce cas, l'illustration du bâtiment est prise en compte et non la tuile entière.



Si deux bâtiments sont adjacents, seuls les unités d'infanterie peuvent traverser entre eux.



Si deux bâtiments sont diagonalement adjacents, les véhicules peuvent passer entre eux.





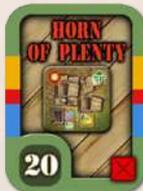
HE Shells (Obus Explosif)

Cette option vous accorde **3 pions Obus explosif**. Les obus explosifs ne peuvent être utilisés que par les armes principales des véhicules lourds. A la place de votre tir normal, vous pouvez placer un gabarit d'explosion rouge sur une intercase. Vous devez avoir une **LdV Dégagée** sur l'intercase visée. Défaussez le pion utilisé que le tir soit réussi ou non !



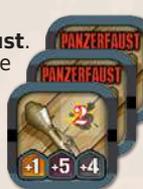
Horn of Plenty (Corne d'abondance)

Déployez la corne d'abondance comme une unité ayant la capacité spéciale **Scout 3 cases** (cf. p.17). Elle transforme les gabarits d'explosion (capacité spéciale Tir Indirect, p.18) bleus en gabarits verts pour tous les mortiers qui se trouvent à **2 cases** de la corne d'abondance.



Panzerfaust

Cette option vous accorde **3 pions Panzerfaust**. La portée maximum d'un panzerfaust est de **4 cases**. Il faut une **LdV** entre le tireur et sa cible. Défaussez le pion utilisé, que le tir soit réussi ou non !



Position

Cette option vous accorde **1 Position avancée**. Une unité qui n'a pas été activée peut, à la place de se déplacer pendant la phase de Réserve, poser une position avancée sur la case où elle se trouve. Une position avancée ne peut pas être placée dans un bâtiment, une ruine, un bunker, une case d'eau ou toute case non accessible par une unité d'infanterie.



Rifle Grenade (Lance-grenades)

Cette option vous accorde **3 pions Lance-grenades**. Les bonus de combat des grenades sont inscrits sur leurs pions respectifs. Vous pouvez utiliser une grenade à une distance maximale de **7 intercases** avec un lance-grenades. Les lance-grenades ont la capacité spéciale Tir indirect (cf. p.18) :



Toutes les unités présentes (même partiellement) sur une des **4 cases adjacentes** sont touchées par l'attaque.

Résolvez chaque touche individuellement.

Vous pouvez lancer une grenade à l'intérieur d'un bâtiment si vous êtes sur une case adjacente à une ouverture (cf. Bâtiments p.12).

Sticky Bomb/Magnetic Mine (Sticky Bomb/Mine magnétique)

Cette option vous accorde **3 pions Mine magnétique** ou **3 pions Sticky Bomb**.

Si une de vos unités d'infanterie se trouve adjacente à un véhicule ennemi à la fin de son mouvement, elle peut placer une bombe/mine sur le véhicule. Ce déplacement peut se faire pendant la phase d'Activation ou la phase de Réserve.

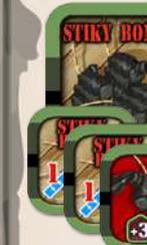
Si le véhicule se déplace, il emporte le pion avec lui.

La bombe/mine explosera à la fin de la phase de Réserve. Cette explosion n'a pas d'aire d'effet.

Pour un véhicule lourd, prenez la valeur de défense latérale comme référence.

Vous pouvez placer plusieurs pions en même temps.

Résolvez chaque touche individuellement. Défaussez chaque pion après utilisation.



Les Traits de caractère

Ace driver (As du volant)

Ce Trait de caractère vous permet de réduire de **1 point** le malus lié à la capacité spéciale Tir en mouvement. Seuls les véhicules peuvent bénéficier de cette option.



Bloodthirsty (Sanguinaire)

Une unité sanguinaire inflige **2 pas de perte** au lieu de **1** quand elle attaque lors d'un assaut.



Feroocious (Féroce)

Lors d'un assaut, les unités féroces font reculer les défenseurs, même si ceux-ci ont gagné le combat. Il faut évidemment que l'unité qui attaque ne soit pas détruite pendant l'assaut.

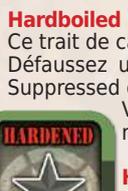


Ce trait de caractère ne fonctionne pas lors d'un assaut contre un véhicule.



Courageous (Courageux)

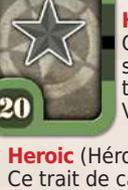
Les unités courageuses peuvent enlever **2 marqueurs Suppressed** au lieu d'un seul pendant la phase de Réserve.



Hardboiled (Solide)

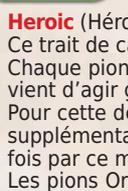
Ce trait de caractère vous accorde **3 pions Solide**. Défaussez un pion **Solide** pour enlever un marqueur Suppressed d'une de vos unités.

Vous pouvez jouer plusieurs pions **Solide** en même temps.



Hardened (Aguerris)

Ce trait de caractère vous apporte un pion **Ordre supplémentaire** que vous devez attribuer à chaque tour à une unité de la tuile de recrutement. Vous ne pouvez pas posséder plus de **10 pions Ordre**.



Heroic (Héroïque)

Ce trait de caractère vous accorde **3 pions Héroïque**.

Chaque pion vous permet d'activer de nouveau une unité qui vient d'agir grâce à un pion **Ordre**.

Pour cette deuxième action, l'unité n'a pas besoin d'un **Ordre supplémentaire**. Elle ne peut pas être activée une troisième fois par ce moyen.

Les pions **Ordre Spécial** ne peuvent pas être joués entre ces deux activations.

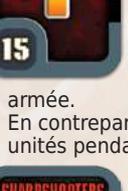
Défaussez chaque pion après utilisation.



Intrepid (Intrépide)

Les unités intrépides ont toujours l'initiative.

Si deux unités intrépides ont le même numéro d'ordre, c'est celle du joueur qui a l'initiative qui agit en premier.



Nazi Basterds

Ce trait de caractère vous apporte **30 points supplémentaires** à utiliser pour constituer votre armée.

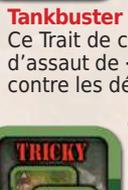
En contrepartie, votre adversaire a un bonus de **+1** contre vos unités pendant les assauts.



Sharpshooters (Tireur d'élite)

Les unités ayant le trait de caractère **Tireurs d'élite** subissent le malus de **-2** à leur jet de dé de tir à longue distance au-delà de **9 cases** au lieu de **7**.

Les unités ayant le trait de caractère **Tireur d'élite** et qui ont la capacité spéciale **Portée limitée** (cf. p.17) augmentent leur portée de **2 cases**.



Tankbuster (Casseur de char)

Ce Trait de caractère accorde aux unités d'infanterie un bonus d'assaut de **+2** contre les véhicules lourds (même si l'unité a X contre les défenses grises).



Tricky (Rusé)

Ce Trait de caractère vous accorde **2 pions Ruse**.

Ces pions présentent d'un côté une face embusquée et de l'autre une face vide. Ils servent à tromper l'ennemi.

Tant qu'ils n'ont pas été repérés (capacité spéciale **Embuscade** p.16) vous pouvez les jouer comme n'importe quelle autre unité de votre armée. Vous pouvez même leur attribuer des pions **Ordre**. Evidemment, à part se déplacer, ils ne peuvent agir.





Les Ordonnances

Airstrike (Aviation)

Vous pouvez ajouter à votre paquet de cartes autant de cartes **Aviation** que le nombre indiqué sur l'option.



Triggerhappy (Fou de la Gâchette)

Ce trait de caractère vous accorde **3** marqueurs Suppressed. Dès que vous effectuez un tir vous pouvez placer un de ces marqueurs Suppressed sur l'unité ciblée. Il faut évidemment que l'unité qui attaque soit autorisée à effectuer un tir contre la cible.



Veteran (Vétéran)

Ce Trait de caractère vous accorde **3** pions **Vétéran**.

Chaque pion vous permet de relancer n'importe quel jet de dé(s) (le vôtre comme celui de votre adversaire) dont le résultat ne vous plaît pas. Vous devez conserver le nouveau résultat.

Vous pouvez utiliser un pion **Vétéran** sur un jet de dé que vous venez de relancer.

Défaussez chaque pion après utilisation.



Artillery (Artillerie)

Vous pouvez ajouter à votre paquet de cartes autant de cartes **Artillerie** que le nombre indiqué sur l'option.



Battle Plan (Plan de bataille)

Cette option vous permet d'obtenir un pion **Ordre Spécial** (voir Phase d'Ordre / Ordre Spécial) pour toute la partie.

Vous ne pouvez pas posséder plus de 2 pions Ordre Spécial.



Bluff (Confusion)

Cette ordonnance vous apporte **1** pion **Leurre** supplémentaire.



Concealed (Embusqué)

Cette ordonnance vous apporte deux marqueurs **Embusqué**.

Ces pions fonctionnent comme la capacité spéciale Embuscade (cf. p.16).

Pendant la phase de Réserve, vous pouvez attribuer un marqueur

Embusqué à toute unité d'infanterie qui répond aux conditions d'activation de l'embuscade (cf. capacité spéciale Embuscade, p.16). Remplacez l'unité par le marqueur **Embusqué** et placez l'unité à côté de sa tuile de recrutement. Placez sur l'unité le marqueur A ou B correspondant au marqueur **Embusqué**.

Une fois l'unité débusquée, vous pouvez reprendre le marqueur et vous en servir de nouveau à la phase de Réserve suivante.



Directive

Cette ordonnance vous apporte **1** ou **3** pions **Directive** à choisir parmi les **4** disponibles avant le début de partie.

À la fin de la phase d'Ordre, placez le pion choisi sur un de vos officiers (ayant la capacité spéciale Ordre).

Toutes les unités à **3** cases de cet officier bénéficient du bonus.

Vous ne pouvez placer qu'**1** directive par tour.



La directive **Fire at Will !** (Feu à Volonté !) apporte un bonus de **+1** aux tirs contre les unités d'infanterie.



La directive **Charge !** apporte un bonus de **+1** à l'assaut.



La directive **Double Time !** (En avant !) apporte un bonus de **+2** au mouvement.



La directive **Hold Your Ground !** (Tenez bon !) apporte un bonus de **+1** à la défense des unités d'infanterie.

Défaussez la directive à la fin de la phase de Réserve.

Guardian (Défenseur)

Les bonus de défense accordés par les éléments de décor sont augmentés de **1** point pour les unités d'infanterie.



Improvisation

Vous pouvez piocher **1** carte de plus que le nombre maximum autorisé mais vous devez en défausser **1**.

Infiltration

Cette ordonnance donne la capacité spéciale **Scout 6** cases (cf. p.17) à toutes les unités de la tuile ainsi que les mêmes avantages que l'ordonnance Embusqué (Hidden).

La version américaine de cette Option ne peut être assignée qu'à la Tuile de Recrutement Miller's Rangers (exclusivité Kickstarter).





Initiative

Vous pouvez utiliser cette ordonnance pour conserver l'initiative. Au moment de retourner le marqueur Initiative, pendant la phase de Réserve, annoncez-le et retournez l'ordonnance sur sa face "utilisée". Au tour suivant, votre adversaire reprend l'initiative normalement.

MG Nest (Nid de Mitraillease)

À la fin de la phase de Réserve, vous pouvez poser le Nid de Mitraillease n'importe où sur le plateau à l'exception de la zone de déploiement adverse.



Planning (Planification)

Cette ordonnance vous apporte 1 pion Ordre supplémentaire.

Vous ne pouvez pas posséder plus de 10 pions Ordre.



Smoke (Fumigènes)

Cette ordonnance vous donne 3 gabarits Fumigène.

Pour pouvoir utiliser un gabarit Fumigène vous devez lui attribuer un pion Ordre en le plaçant dessus. Vous pouvez le faire sur plusieurs fumigènes avec plusieurs pions Ordre.

Quand son tour d'activation arrive, vous pouvez placer le fumigène sur n'importe quelle intercase du terrain.

Tirez un dé pour la dispersion (cf. Tir indirect p.18). La dispersion des fumigènes est de 1 case.

Une fois la dispersion définie, placez le gabarit sur sa face -4.



À la fin de la phase de Réserve, retournez les gabarits sur leur face -2 et retirez ceux qui s'y trouvent déjà.



Tous les tirs qui traversent, entrent ou sortent d'un fumigène sont affectés par le malus inscrit dessus.



Face -4

Face -2

CAPACITÉS SPÉCIALES



Règle Immuable des Capacités Spéciales
Dans le cadre de l'utilisation de Capacités Spéciales, vous ne pouvez retourner une unité qu'une seule fois par mouvement.



Amphibie

Vous pouvez traverser les zones qui ont le pictogramme



Armes jumelées

Quand vous tirez, lancez deux dés et conservez le meilleur résultat.



Assaut

L'unité est spécialisée dans le corps-à-corps. Elle peut donc lancer 2 dés en attaque comme en défense lors d'un assaut. Si une valeur est inscrite sur le pictogramme, ajoutez-la au résultat de votre dé.



Autonome

Cette unité n'a pas besoin de pion Ordre pour agir. Vous pouvez décider de l'activer à n'importe quel moment de la phase d'Activation. Cela ne peut toutefois pas interrompre une activation en cours.



DCA

Quand une carte Aviation est jouée, ajoutez 1 au jet de DCA pour chaque unité du camp adverse possédant cette capacité spéciale.



Destruction

Les unités possédant cette capacité spéciale peuvent détruire les Structures (cf. p.11).



Si une Structure ou une unité dans une Structure est visée par une arme ou une unité possédant cette capacité spéciale, lancez un nombre de dés égal à la valeur indiquée sur le pictogramme.

Pour chaque résultat égal ou supérieur à 4, placez un marqueur Destruction sur la Structure. Si le nombre de marqueur atteint la valeur de la Structure, celle-ci est détruite.

Retirez l'épave du jeu ou retournez l'élément de décor.



Embuscade

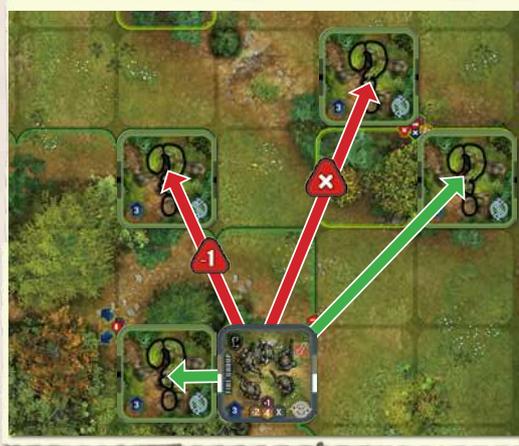
Pour activer cette capacité spéciale il faut retourner votre unité lors d'un déplacement, au début ou à la fin de celui-ci. Ce mouvement peut être nul (zéro case). Une unité ayant cette capacité peut se déployer sur la face de son choix.

Une fois embusquée, votre unité ne peut pas être prise pour cible par un tir et ignore les gabarits d'explosion.

Pour repérer une unité embusquée il faut avoir une **LdV Dégagée**.

Si l'unité se trouve dans un élément de décor ou de terrain il faut en plus se trouver à 2 cases ou moins.

Retournez alors le pion, ceci compte comme un mouvement nul non modifiable. Les conditions de retournement du pion d'une unité embusquée sont vérifiées à chaque case parcourue par cette unité embusquée ou par une unité d'infanterie ou de véhicule léger ennemi. Une unité ne peut être retournée ou repérée qu'**1 seule fois par mouvement**.



Les véhicules lourds ne peuvent pas repérer les unités embusquées.

Deux unités embusquées peuvent se repérer mutuellement.





- Les unités embusquées ne bloquent pas les **LdV**.
- Les unités embusquées peuvent être prise d'assaut.
- Les unités embusquées révélées lors de leur déplacement conserve la valeur de déplacement de leur face embusquée.

Une unité embusquée qui fait feu, perd les avantages liés à cette capacité spéciale et vous devez retourner votre pion.



Seul le propriétaire d'une unité embusquée peut la consulter lorsqu'elle est embusquée.



Observateur d'artillerie

Si votre observateur d'artillerie a une **LdV Dégagée** sur le gabarit d'un tir indirect, vous réduisez de **1** intercase la distance de dispersion.



Ondes positives

Quand votre unité est touchée, votre adversaire doit lancer **2** dés pour la localisation des dégâts et c'est vous qui choisissez le résultat.



Optique

Les tirs de cette unité ne sont pas soumis au malus de tir à longue portée.



Ordre (s)

Cette capacité spéciale apporte un ou plusieurs pions Ordre supplémentaires.

La quantité dépend du nombre d'étoiles présentes sur le pictogramme. Si l'unité subit un pas de perte ou si elle est éliminée, ajustez votre nombre de pions Ordre à la fin de la prochaine phase de Réserve.



Ordre personnel

L'unité apporte un pion Ordre supplémentaire. Toutefois, vous devez obligatoirement attribuer un ordre à chaque tour à l'unité qui a cette capacité spéciale.



Perforant

Ajoutez **1** au résultat du dé de dégât quand vous devez déterminer le type de dégâts infligé à un véhicule lourd.



Portée limitée

L'unité ne peut pas tirer sur une cible située au-delà du nombre de cases/intercases indiqué.

Si le pictogramme est  , cette capacité spéciale concerne les tirs normaux.

Si le pictogramme est  , cette capacité spéciale concerne les tirs qui utilisent les intercases. De plus, le tir peut être indirect.

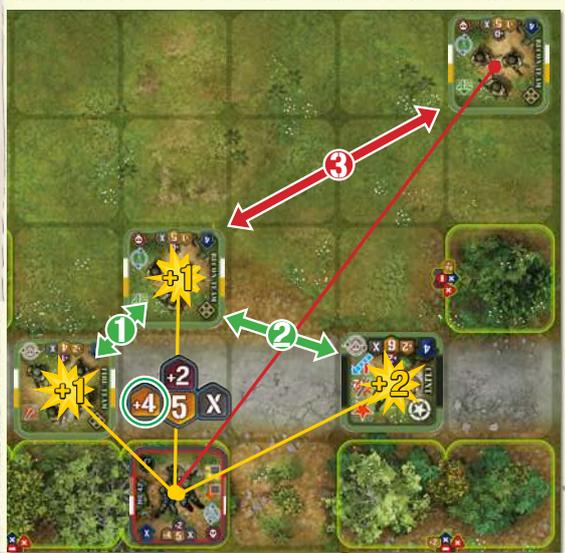


Rafale

Une unité qui possède cette capacité peut diviser son bonus d'attaque sur plusieurs cibles tant qu'elle consacre au moins un bonus de **+1** pour chaque cible (elle doit donc effectuer un jet pour chaque cible).

Le joueur doit l'annoncer avant d'effectuer son premier tir et ne peut viser que des unités à moins de **2** cases les unes des autres et qui sont du **même type** (infanterie, véhicule léger ou véhicule lourd).

L'unité qui tire doit évidemment avoir une **LdV Dégagée** ou **Réduite** sur chacune de ses cibles.



Remplaçant

Si une unité d'arme lourde (liseré rouge) subit un ou plusieurs pas de perte, vous pouvez les attribuer à l'unité qui possède la capacité spéciale Remplaçant si cette dernière se trouve à une distance maximum de **2** cases de l'unité touchée. Cette capacité spéciale ne fonctionne pas si l'arme lourde a été éliminée lors d'un assaut.



Scout

L'unité qui possède cette capacité spéciale peut se déployer au-delà de sa zone de déploiement d'un nombre de cases maximal égal au nombre inscrit sur le pictogramme.

Elle ne doit cependant pas se trouver dans une case adjacente à un objectif (principal, secondaire ou bonus) ou dans la zone de l'objectif lui-même (bâtiment par exemple).

Une unité ayant cette capacité peut se déployer sur la face de son choix.

Un véhicule ayant la capacité spéciale Transport et voulant utiliser sa capacité spéciale Scout ne peut embarquer avec lui que des troupes ayant la capacité spéciale Scout.



Sniper

A la place d'effectuer un tir normal, l'unité peut utiliser sa capacité spéciale Sniper.

Le joueur lance un dé sur la table ci-dessous.

Le jet de dé est affecté par les marqueurs Suppressed et les obstacles.



Le sniper ne peut prendre pour cible que des unités d'infanterie.

1 : Aucun effet

2-3 : Placez un marqueur Suppressed sur l'unité ciblée.



4-5 : Infligez un pas de perte à l'unité visée.

6+ : Infligez un pas de perte à l'unité visée et placez un marqueur Suppressed dessus si elle n'a pas été éliminée.



Terrifiant

Quand cette unité gagne un assaut, en plus des dégâts infligés, elle pose **2** marqueurs Suppressed sur sa victime si celle-ci n'a pas été éliminée pendant l'assaut.

Si elle perd l'Assaut, qu'elle soit éliminée ou non, elle place **1** marqueur Suppressed sur son adversaire.



Tir d'opportunité

Pour activer cette capacité spéciale il faut retourner votre unité lors d'un déplacement, au début ou à la fin de celui-ci. Ce mouvement peut être nul (zéro case).

Uniquement pendant la phase d'Activation, une unité d'infanterie non activée (pion Ordre ou marqueur Activate) ET présente sur un terrain ou un élément de décor qui possède ce pictogramme peut tirer à n'importe quel moment du déplacement d'une unité ennemie ciblée sur laquelle l'unité a une **LdV Dégagée** ou **Réduite**. Les règles de tir sont appliquées telles qu'expliquées p.9.

Si l'unité tire, elle perd le pion Ordre qu'elle possédait (si elle en possédait un) et reçoit un marqueur Activate. Ne retournez pas l'unité. L'unité visée n'arrête pas son mouvement même si elle est touchée.

Une unité ayant cette capacité peut se déployer sur la face de son choix.



Tir de batterie

Pour effectuer un tir de batterie il faut attribuer un pion Ordre à l'unité qui possède cette capacité spéciale.

De plus, cette dernière ne doit effectuer aucune action (ni mouvement, ni tir). Toutes les unités d'arme lourde (liseré rouge) portant le même nom (.30 cal, Mortier...) et se trouvant à **3** cases ou moins de l'unité peuvent tirer toutes en même temps au tour de l'Ordre choisi.

Résolvez chaque tir indépendamment. Placez un marqueur Activate sur les unités qui ont tiré.

Retirez les pions Ordre si elles en avaient.

L'unité qui possède la capacité spéciale garde son pion Ordre et ne pourra donc pas se déplacer à la phase de Réserve.



Tir de suppression

À la place de faire un tir normal, l'unité peut effectuer un Tir de suppression. Les règles de tir sont appliquées telles qu'expliquées p.9.

Elle multiplie par deux tous ses bonus (**Tous !**) et lance alors le dé. La valeur de défense du défenseur est déterminé comme précédemment (cf. Tir p.9).

Si le résultat est égal ou supérieur à la valeur de défense, ce dernier

ne subit pas de dégât mais reçoit à la place un marqueur Suppressed. Si le résultat est égal ou supérieur à 2 fois la valeur de défense, il reçoit deux marqueurs Suppressed, et ainsi de suite. Il n'y a pas de maximum au nombre de marqueurs Suppressed qu'une unité peut recevoir.

Pénalités liées aux marqueurs Suppressed

Chaque marqueur inflige un malus de -2 à TOUS les jets de dé de combat de l'unité.

Ce malus ne se retranche pas de la valeur d'attaque de l'unité mais du résultat final !



Chaque marqueur inflige aussi un malus de -2 à la valeur de mouvement. Si cette valeur tombe à zéro, l'unité est immobilisée.

Une unité ayant reçu un marqueur Suppressed lors de son déplacement finit son déplacement sans appliquer le malus de mouvement lié au marqueur.

Une unité ayant reçu un marqueur Suppressed n'exerce plus de **ZdC**. Les unités ennemies peuvent désormais se déplacer librement dans les cases adjacentes à ces unités.



Tir direct

À la place du tir normal, une unité peut utiliser cette capacité spéciale. Ces unités doivent viser une intercase, **elles n'ont pas de limite de portée, ni de malus associé.**

Vous devez prendre le gabarit d'explosion dont la couleur correspond à celle du pictogramme.

Ces armes ne peuvent pas faire de tirs indirects, vous devez donc avoir une **LdV Dégagée** sur l'intercase visée.

Vous ne pouvez pas placer un gabarit à l'intérieur d'un bâtiment. Les unités et structures présentes sous le gabarit, même partiellement, sont touchées par le tir.

Résolvez chaque touche individuellement.

- Les unités à l'intérieur d'un bâtiment ne sont pas affectées par une explosion située à l'extérieur.
- Les unités embusquées ne sont jamais affectées par les gabarits d'explosion.
- Si un véhicule lourd se trouve touché par un gabarit utilisez sa valeur de défense latérale.



Tir indirect

À la place du tir normal, une unité peut utiliser cette capacité spéciale. Ces unités doivent viser une intercase, **elles n'ont pas de limite de portée, ni de malus associé.**

Toutes les armes possédant cette capacité spéciale peuvent effectuer des Tirs Directs ou Indirects.

Vous devez prendre le gabarit d'explosion dont la couleur correspond à celle du pictogramme présent sur l'unité qui tire.

Un tir indirect est effectué quand l'arme à gabarit ne possède pas de **LdV Dégagée** sur l'intercase visée, sans malus liés aux obstacles.

Du fait de ne pas avoir de **LdV** dégagée, un tir indirect peut ne pas toucher l'intercase souhaitée !

Référez-vous au schéma de dispersion indiqué sur le gabarit et lancez un dé. Sur un résultat de **1 à 4** le tir est dévié dans la direction du chiffre indiqué sur le gabarit de déviation du nombre d'intercases inscrit dans le pictogramme.

Sur un résultat de **5 ou 6** le tir est réussi et touche l'intercase visée.

Les jets de dispersion ne sont pas affectés par les marqueurs Suppressed.

Si vous avez une **LdV Dégagée**, ne lancez pas de dé pour déterminer la dispersion et placez le gabarit à l'endroit visé.

Une unité ne peut pas utiliser la capacité spéciale Tir Indirect vers une cible à l'intérieur d'un Bâtiment.
Une unité ne peut pas utiliser la capacité spéciale Tir Indirect depuis l'intérieur d'un Bâtiment.

Les unités et structures présentes sous le gabarit, même partiellement, sont touchées par le tir. Résolvez chaque touche individuellement.

- Les unités à l'intérieur d'un bâtiment ne sont pas affectées par une explosion située à l'extérieur.

- Les unités embusquées ne sont jamais affectées par les gabarits d'explosion.

- Si un véhicule lourd se trouve touché par un gabarit utilisez sa valeur de défense latérale.



Tir effrayant

Après avoir raté un tir (qu'il n'y ait aucun résultat, ni pas de perte, ni marqueur Suppressed, ni marqueur Dégât), vous pouvez placer un marqueur Suppressed sur votre cible.



Tir en mouvement

L'unité peut tirer pendant son déplacement. Le Tir en mouvement est effectué avant le départ de l'unité sur une case.



Le malus indiqué dans le pictogramme se retranche du bonus d'attaque de l'unité et non du résultat final.



Transport

Le véhicule peut transporter des unités d'infanterie. Utilisez le barème suivant pour déterminer combien d'unités peuvent embarquer.

Les unités sur une face avec le pictogramme , les Héros et les Officiers comptent pour **1**.

Toutes les autres unités comptent pour **2**.

Les véhicules avec la capacité spéciale Transport ne peuvent transporter plus d'un **Canon** (pion d'infanterie suffisamment large pour occuper plus d'une case).



Durant la Phase d'Activation ou de Réserve, une unité d'infanterie peut entrer ou sortir d'un véhicule au début ou à la fin de son mouvement, depuis/vers une case adjacente.

Le véhicule est considéré comme étant une case libre lorsqu'il s'agit de mener un assaut. Il est possible de mener un assaut depuis un véhicule ayant la Capacité Spéciale Transport, de même que d'y retraire en cas d'Assaut perdu, que l'unité soit attaquante ou en défensive.

Une unité à bord d'un véhicule peut recevoir un pion Ordre. Elles peuvent donc tirer depuis le véhicule ou sortir de celui-ci.

Les unités d'arme lourde (liseré rouge) ne peuvent pas tirer depuis un véhicule, à moins qu'elles aient la capacité spéciale **Tir en mouvement**. La pénalité liée à cette capacité n'est pas appliquée.

Une unité dans un véhicule ne peut pas être ciblée, ni être affectée par un gabarit d'explosion.

Si le véhicule est détruit, les troupes à l'intérieur ne subissent pas de dégât mais doivent être redéployées sur des cases libres adjacentes à l'épave.

Les unités ne peuvent pas être redéployées sur d'autres unités. Elles ne peuvent pas être redéployées dans une case appartenant à une ZdC ennemie.

C'est le joueur qui possède ces unités qui choisit où les redéployer.

Les unités avec une Capacité Spéciale contenant le pictogramme suivant doivent se redéployer sur la face inactive de cette capacité (face non barrée). Ceci compte comme un mouvement nul non modifiable.

Placez un marqueur Suppressed sur chacune d'elles.



S'il n'y a pas de case libre, l'unité périt dans l'explosion.



Trépié

Pour activer cette capacité spéciale il faut retourner votre unité lors d'un déplacement, au début ou à la fin de celui-ci. Ce mouvement peut être nul (zéro case).

Une fois retournée, les caractéristiques de votre unité changent. Une unité ayant cette capacité peut se déployer sur la face de son choix.



RÈGLES MULTIOJUEURS 3-4 JOUEURS

Il est nécessaire d'avoir au minimum 1 exemplaire d'Army Box (vendu séparément) en plus de cette boîte de base pour pouvoir utiliser ces règles. Le matériel inclus dans les Army Box est nécessaire.

Condition de victoire

L'élimination d'un joueur d'une alliance n'entraîne pas la fin de la partie, ni la perte de celle-ci pour l'alliance en question.

Création d'armée

Après avoir défini le nombre de points d'armée par alliance, chaque joueur doit acheter au minimum 1 Tuile de recrutement fournissant une ou des unités. Le nombre de points d'armée disponibles par joueur est le nombre de points d'armée de l'alliance divisé par le nombre de joueur.

Recrutement d'une tuile de haut-commandement

L'alliance a la possibilité d'acheter 1 unique tuile de recrutement de haut-commandement (tuiles de recrutement ne présentant que des emplacements pour des ordonnances et aucune unité). L'armée à laquelle appartient la tuile de recrutement indique quel paquet de cartes Action devra être utilisé.

Le coût total de la tuile de recrutement et des options choisies est réparti entre les joueurs de l'alliance comme ils le désirent, les parts n'étant pas nécessairement égales.

Les options de recrutement de la tuile de haut-commandement peuvent être utilisées par tous les joueurs.

Pour les options de recrutement impliquant des marqueurs ou pions (exemple : Battle Plan, Hidden), placez les marqueurs correspondant aux armées présentes de l'alliance dessus. Ceci n'augmente pas le nombre de marqueurs apportés par l'option de recrutement. Le pion ou le marqueur n'est pas attribué définitivement à l'option, il peut être repris par son joueur en cas de nécessité, suite à un effet extérieur comme une carte Action.

Exemple : L'alliance des Britanniques et des Américains a fait l'acquisition de l'option de recrutement **Planning**. 1 pion Ordre est attribué à l'alliance et non 1 pour chaque joueur. Par contre, chaque joueur place un pion Ordre à sa couleur sur l'option de recrutement. À chaque tour, le pion Ordre est attribué à 1 joueur de l'alliance, il prend donc son pion Ordre et le reposera sur l'option de recrutement lors de la Phase de Réserve. Si un autre joueur de l'alliance a besoin de son pion Ordre suite à une carte Action **Tacticien** jouée, il peut le prendre, même s'il s'agissait de son 10ème pion, mais il ne peut pas avoir plus de 10 pions Ordre.

Les options de recrutement liées à la tuile de recrutement de haut-commandement doivent respecter les bandes colorées présentes sur les bords de l'ouverture de l'option. Il ne peut pas y avoir d'option de recrutement américaine sur une tuile de recrutement de haut-commandement anglais, même si un joueur possède des unités américaines.

Cartes Action

Chaque alliance prépare un deck de 50 cartes à la place de 40. En présence d'une tuile de recrutement de haut-commandement, le paquet de cartes doit être celui appartenant à la même armée que celle de la tuile. En l'absence de tuile de recrutement de haut-commandement, les joueurs appartenant à l'alliance doivent choisir le paquet de carte avec lequel ils joueront. Un des joueurs de l'alliance doit appartenir à cette armée.

Initiative et ordre de jeu

Le marqueur Initiative est retourné sur la face correspondant à l'alliance/joueur qui doit débiter.

Lors de la préparation de la partie, puis au début de chaque phase

d'Ordre, les joueurs d'une même alliance doivent décider de l'ordre dans lequel ils joueront. Prenez des marqueurs quelconques pour notifier cet ordre.

Déploiement

Chaque joueur se déploie en fonction de l'initiative et de l'ordre de jeu au sein de son alliance.

Le premier joueur de l'alliance ayant l'initiative doit donc se déployer, puis le premier joueur de l'alliance adverse se déploie, le second joueur de l'alliance ayant l'initiative continue, etc.

Phase d'Activation

Lors de la phase d'Activation, les joueurs activent leur unité dans l'ordre défini précédemment et en alternance avec l'adversaire.

Une unité ne peut pas mener d'assaut contre ou tirer sur une unité alliée.

Mouvement

Les unités d'un joueur peuvent traverser les cases occupées par des unités d'infanterie appartenant à un joueur allié, en respectant les règles de Mouvement.

Phase de Réserve

Les joueurs déplacent leurs unités non activées en conservant l'ordre défini précédemment.

Cartes Action

Le nombre de cartes Action piochées lors de la Phase de Réserve est fonction du nombre de joueur appartenant à l'alliance :

- 1 joueur : 6 cartes
- 2 joueurs : 3 cartes chacun
- 3 joueurs : 2 cartes chacun

Les joueurs alliés peuvent se montrer leurs cartes Action. Ils peuvent s'échanger les cartes Action uniquement durant la Phase de Réserve. Les cartes Action sont donc assignées pour le tour suivant.

Ils peuvent jouer des cartes contre un joueur adverse (carte Action **Mine**, etc.). Ils ne peuvent pas jouer de carte accordant un bonus sous quelques formes que ce soit aux unités alliées (carte Action Enragés, Action d'éclat, carte Action Panzerfaust, etc.).

Précision : option de recrutement

Les options de recrutement impliquant des unités à proximité (ex : Directive) s'appliquent sur ses unités et les unités alliées, en accord avec leur propriétaire.

L'ordonnance Initiative permet à l'alliance la possédant de conserver l'initiative.

Précision Capacité Spéciale

Toute Capacité Spéciale qui implique des effets sur ses propres unités (exemple : Tir de batterie) s'applique aussi sur les unités alliées, en accord avec son propriétaire.

De même, toute capacité spéciale requérant la présence ou la LdV d'une de ses unités (Remplaçant, Observateur d'artillerie, etc.) peut s'appliquer en utilisant une unité alliée, en accord avec son propriétaire.

Partie à 2 joueurs contre 1 et 3 joueurs contre 1

Le nombre de pions Ordre, Ordre Spécial et Bluff est limité respectivement à 10, 2 et 2 par ALLIANCE, ce qui veut dire qu'il n'y a qu'1 pion Bluff par alliance sans option de recrutement adéquate. Le joueur seul respecte les mêmes limites que lors d'une partie à 1 contre 1.

Par contre, le joueur seul active deux unités en alternance avec ses adversaires.

Par exemple, s'il a l'initiative, il active son Ordre 1, le premier adversaire le sien, il active ensuite son Ordre 2, son second adversaire active son Ordre 1 et ainsi de suite.

Lors du déploiement, le joueur seul déploie la totalité de son armée lorsque vient son tour.

Glossaire

Déplacement = Mouvement

LdV = Ligne de vue, ligne tracée entre le centre d'une case appartenant à l'unité attaquante et le centre d'une case occupée par l'unité ciblée

Unité = un pion infanterie, un véhicule léger ou un véhicule lourd.

ZdC = Zone de Contrôle

TOUR DE JEU



Phase d'Ordre



Une étoile = 1 pion Ordre Phase d'Activation

Mouvement/Assaut
ou



Tir Phase de Réserve

Aucun tir, ni aucun assaut pendant cette Phase !

AIDE DE JEU

Tir à longue portée

Au-delà de 7 cases, les tirs subissent un malus de -2 à la valeur de combat.

Marqueur Suppressed

Chaque marqueur inflige un malus de -2 à TOUS les jets de dé de combat de l'unité (soustrait au résultat final)



Chaque marqueur inflige aussi un malus de -2 à la valeur de mouvement. Si cette valeur tombe à zéro, l'unité est immobilisée.



Une unité ayant reçu un marqueur Suppressed n'exerce plus de ZdC.



Structures (p.11)
Nombre de points de destruction nécessaire pour détruire la structure.



Défenses (p.11)
Bonus apporté à la valeur de défense des unités d'infanterie.



Obstacles (p.11)
Malus apporté par l'élément si la ligne de vue le traverse.



Passage difficile (p.11)
L'unité doit immédiatement arrêter son mouvement quand elle entre dans cet élément.



Eau (p.11)
Les unités doivent avoir la compétence Amphibie pour pouvoir traverser cet élément.



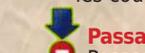
Interdit (p.11)
Cet élément est totalement interdit à toutes les unités.



Interdit à... (p.11)
Cet élément est totalement interdit aux unités indiquées par la couleur du pictogramme.



Interdit à... et à... (p.11)
Cet élément est totalement interdit aux unités indiquées par les couleurs du pictogramme.



Passage interdit (p.11)
Passer entre les deux cases reliées par ce pictogramme est impossible. De plus les lignes de vue sont bloquées.



Tir d'opportunité (p.11)
Cet élément donne la capacité spéciale Tir d'opportunité aux unités présentes dedans.



Amphibie (p.16)
Permet d'entrer dans les zones d'eau.



Rafale (p.17)
Vous pouvez répartir votre bonus d'attaque entre plusieurs cibles.



Armes jumelées (p.16)
Tir : lancez deux dés et conservez le meilleur résultat



Remplaçant (p.17)
Cette unité reçoit les dégâts à la place des unités d'armes lourdes.



Assaut (p.8 et p.16)
Lancez deux dés pendant un assaut (en attaque et en défense).



Scout (p.17)
Peut se déployer au-delà de la zone de déploiement.



Autonome (p.16)
Cette unité n'a pas besoin de pion Ordre pour agir.



Sniper (p.17)
1: Aucun effet / 2-3 : Suppressed
4-5: Un pas de perte
6 : Un pas de perte+ Suppressed



DCA (P.10 et p.16)
Valeur à ajouter au jet de dé de DCA.



Terrifiant (p.17)
Donne 2 marqueurs Suppressed si elle gagne un assaut, 1 si elle perd.



Destruction (p.16)
Lancez le nombre de dé(s) correspondant. Sur 4+, placez un marqueur.



Tir de batterie (p.17)
Permet de faire tirer plusieurs unités du même type avec un même pion Ordre.



Embuscade (p.16)
Vous pouvez retourner votre unité pour l'embusquer.



Tir d'opportunité (p.17)
L'unité peut tirer pendant le déplacement de l'adversaire.



Observateur d'artillerie (p.17)
Réduisez de 1 la distance de dispersion.



Tir de suppression (p.17)
Multipliez par 2 votre bonus d'attaque pour poser un marqueur Suppressed.



Ondes positives (p.17)
Votre adversaire lance 2 dés pour la localisation et vous choisissez.



Tir direct (p.18)
Utilisez un gabarit d'explosion.



Ordre(s) (p.17)
Prenez un pion d'Ordre par étoile présente dans votre armée.



Tir indirect (p.18)
Utilisez un gabarit d'explosion.



Ordre personnel (p.17)
Apporte 1 pion Ordre mais doit en recevoir un à chaque tour.



Tir effrayant (p.18)
Si le tir est raté, placez un marqueur Suppressed sur votre cible.



Optique (p.17)
Pas de malus pour les tirs à longue portée (au-delà de 7 cases).



Tir en mouvement (p.18)
L'unité peut tirer pendant son déplacement.



Perforant (p.17)
+1 au résultat du dé de localisation des dégâts sur les véhicules lourds.



Transport (p.18)
Le véhicule peut transporter des unités d'infanterie.



Portée limitée (p.17)
Votre unité ne peut pas tirer au-delà de cette distance.



Trépied (p.18)
L'unité peut se retourner pour modifier ses statistiques.

Séquence de déplacement

Annonce du déplacement
Tir en Mouvement
Déplacement de 0 ou 1 case
Vérification Embuscade
Tir d'opportunité

Répéter la séquence de déplacement

Résolution du tir

Annonce du type de tir (normal ou de Suppression)

Bonus d'attaque initial
Malus Tir en Mouvement
Bonus Matériel

Répartir le bonus d'attaque (si Rafale)
Doublé le bonus d'attaque (si Tir de Suppression)
Jet d'un dé (2 dés si Armes jumelées)
Résultat du jet de dé + bonus d'attaque modifié
Soustraction des malus au résultat du jet de dé final (marqueur Suppressed, Portée, Obstacle)

Ligne de Vue Dégagée

LdV ne traversant pas de case avec les pictogrammes



Ligne de Vue Réduite

LdV traversant des cases avec le pictogramme



Ligne de Vue Bloquée

LdV traversant des cases comportant le pictogramme

