

**REGLES DU JEU DE CARTES À
COLLECTIONNER**

**« LA DERNIERE
CROISADE :
LE FRONT DE
L'EST »**

par

**Vincent
DANG-VU**

**2 allée du haras
77185 Lognes
01-60-17-29-57**

La dernière croisade est un jeu rapide, mais néanmoins réaliste, des combats de la seconde guerre mondiale recréant la campagne alliée depuis le bocage de Normandie jusqu'à la traversée du Rhin et la capture de cœur industriel de l'Allemagne. Chaque joueur joue le rôle d'un commandant, manoeuvrant ses forces comme partie d'un combat désespéré qui décidera du destin de millions de personnes. L'édition de « La dernière croisade : le front de l'est », vous permet aussi de combattre pour les batailles épiques qui ont fait rage depuis les banlieues de Moscou jusqu'au seuil de bunker de Hitler.

Cette extension contient une collection complète des cartes de la dernière croisade pour récréer des batailles du front de l'est. Elle contient aussi deux decks de cartes de l'édition originale de *La Normandie au Rhin*. Ces decks contiennent un assortiment au hasard de cartes qui devraient vous fournir toutes les cartes dont vous avez besoin pour créer à la fois des decks américains et allemands.

I. Pour commencer

Pour jouer à « La dernière croisade », vous et votre adversaire chacun avez besoin de votre propre deck de cartes de nationalité différente. Si vous êtes en train de jouer une partie historique, cela signifie normalement qu'une personne joue le commandant allemand tandis que l'autre commande un deck, soit de cartes américaines, soit de cartes soviétiques. Bien sûr si vous le désirez, rien ne vous empêche de jouer une bataille hypothétique de la période ancienne de la Guerre Froide qui oppose l'Amérique à l'URSS ou même de faire combattre des decks de la même nationalité l'un contre l'autre juste pour le plaisir.

Vous avez aussi besoin de quelques douzaines de petits marqueurs (des perles, des pièces de centimes, que sais-je encore) par joueur et d'au moins deux ou trois dés à six faces. « La dernière croisade », peut être jouée par un nombre quelconque de joueurs mais les règles suivantes sont écrites dans le contexte d'une partie à deux joueurs.

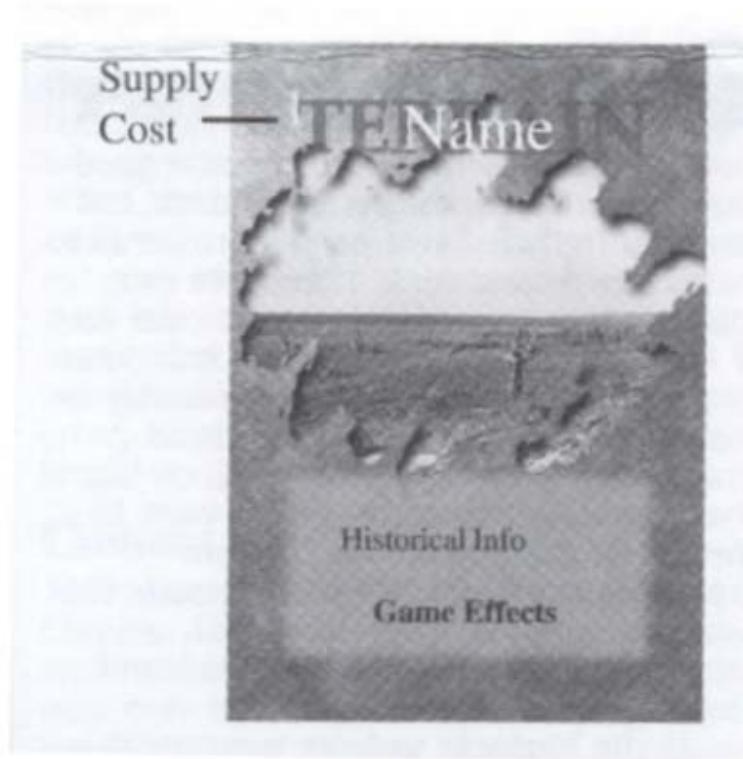
II. Les cartes

Il y a trois type de base de cartes dans « La dernière croisade » : les cartes de terrain, les cartes d'unité et les cartes spéciales.

Les cartes de terrain sont neutres, tandis que les cartes d'unité et les cartes spéciales sont spécifiques à un côté américain, allemand ou russe.

A. Les cartes de terrain

Les cartes de terrains représentent les types typiques de terrains trouvés sur le théâtre européens. Elles sont utilisées pour construire le champ de bataille et peuvent affecter le combat et le mouvement. Une fois utilisées pour placer le champ de bataille les cartes de terrain ne sont jamais déplacées et ne sont pas incluses dans le deck de jeu.



Supply cost : Le coût de ravitaillement

Name : Le nom

Historical info : Le texte d'informations historiques

Game effects : Les effets de jeu

Les cartes de terrain ont quatre composants principaux :

Le coût de ravitaillement : c'est le nombre de points de ravitaillement que cette carte de terrain coûte si elle est utilisée comme une de vos zones de départ. Les coûts de terrains sont seulement payés durant le placement.

Le nom : c'est le type de terrain que la carte représente.

Le texte d'informations historiques : cette section donne un arrière-fond historique sur le type de terrain. Il n'a pas d'effet sur le jeu.

Les effets de jeu : cette section décrit les effets que ce type de terrain a sur le jeu. Ces effets s'appliquent aux unités dans la zone de la carte du terrain. Certains effets s'appliquent seulement aux unités qui se défendent, ou aux unités qui effectuent un assaut tandis que d'autres affectent toutes les unités. Les effets de jeu spécifient lesquelles précisément.

B. Les cartes d'unités

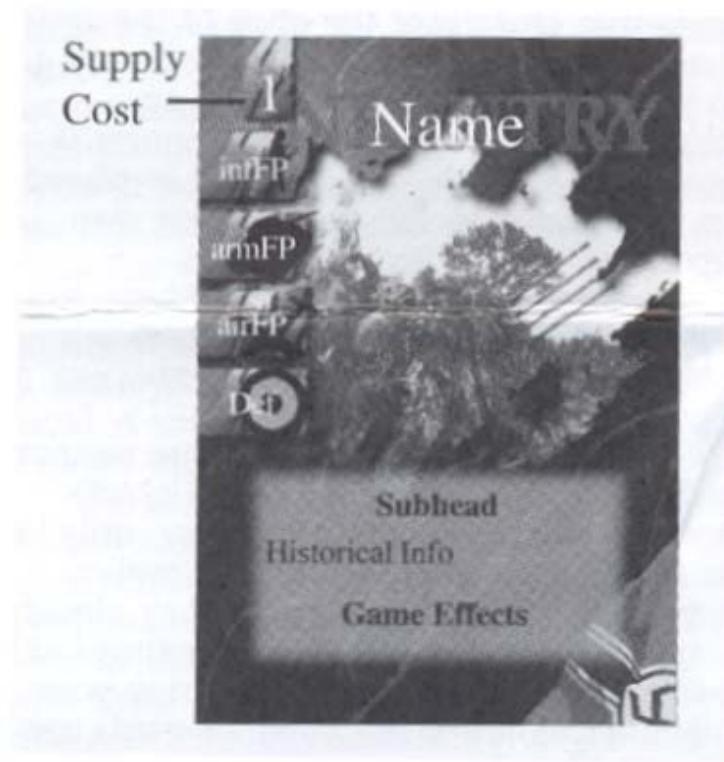
Ces cartes sont vos véritables forces de combat. Chaque carte représente approximativement une unité de la taille d'un peloton ou son équivalent.

Les unités sont divisées en trois types généraux : les blindés, l'infanterie et l'aviation. Les blindés et l'aviation s'expliquent à peu près par eux mêmes.

Les unités d'infanterie incluent non seulement les véritables unités de fusiliers, mais aussi des choses comme les transports, les voitures blindées et l'artillerie. Les unités

incluses dans cette catégorie sont celles qui pourraient être historiquement détruites par le tir de petites armes ou des armes de soutien léger.

Les cartes d'unités sont une partie de votre deck de jeu. Durant la partie elles sont déployées au champ de bataille où elles manoeuvrent et engagent le combat avec les unités ennemis. Quand une de vos unités est détruite, elle va dans la pile de victoire de votre adversaire et son coût de ravitaillement compte pour le score de votre adversaire à la fin de la partie.



Supply cost : Le coût de ravitaillement

Name : Le nom

Subhead : Sous-titre

Historical info : Le texte d'informations historiques

Game effects : Les effets de jeu

Les cartes d'unité ont les composants suivants :

Le coût de ravitaillement : c'est le montant de points de ravitaillement qui doivent être payés pour acheter cette unité comme partie de vos forces de départ ou pour la déployer durant le jeu.

Nom : ceci décrit l'unité. Imprimé derrière le nom de chaque unité est son type général : unité de blindés, d'infanterie ou d'aviation . Ces types d'unités sont aussi différenciés par des différences dans la couleur de l'arrière fond de la carte.

Puissance de tir d'infanterie (infantry fire power : inf FP) : ceci est le nombre de dés que l'unité roule contre les cibles de types d'infanterie dans le combat.

Puissance de tir de blindage (armor fire power : arm FP) : c'est le nombre de dés que l'unité lance contre des cibles de types blindés dans un combat.

Puissance de tir aérienne (air fire power : air FP) : c'est le nombre de dés que l'unité lance contre les unités d'aviation dans le combat. Les unités avec un nombre gris ici peuvent seulement tirer sur un avion en réponse à une frappe aérienne – elles ne peuvent pas tirer sur un avion en train de passer seulement.



Valeur de défense (defense value : def) : c'est le nombre maximum de coups que l'unité peut prendre. Quand le nombre de coups encaissés égale ce nombre, l'unité est détruite.

Sous titre (subhead) : c'est une description rapide du type d'unité représenté par la carte. Pour les unités terrestres, le sous-titre spécifie habituellement si une unité est « motorisée » ou « non motorisée » - les unités qui sont décrites comme un type de véhicule (comme " tank " ou " armored car " : " voitures blindées ") dans les sous-titres sont bien sûr motorisées .

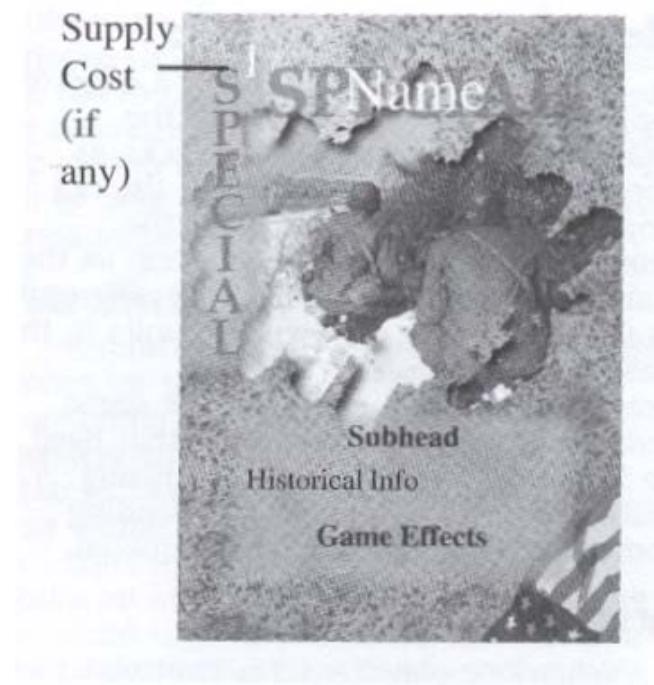
Informations historiques (historical information) : cette zone inclut quelques informations historiques sur l'unité et n'a pas d'effet sur le jeu.

Effets de jeu (game effects) : certaines unités ont des avantages ou des désavantages spéciaux . S'il en est ainsi, ils sont décrits ici.

C. Les cartes spéciales

Les cartes spéciales incluent des unités de soutien non combattantes, des obstacles, des armes de soutien et des fortifications.

Certaines entraînent la survenue d'évènements, ce qui aide à recréer le " brouillard de la guerre " . D'autres fournissent des opportunités spéciales ou des avantages, ou aident à des stratégies particulières de soutien. Les cartes spéciales sont une partie de votre deck de jeu et peuvent être jouées depuis votre main quand c'est spécifié sur la carte.



Supply cost : Le coût de ravitaillement

Name : Le nom

Subhead : Sous-titre

Historical info : Le texte d'informations historiques

Game effects : Les effets de jeu

Les cartes spéciales ont les caractéristiques suivantes :

Coût de ravitaillement (supply cost) : c'est le coût en ravitaillement (s'il y en a) pour amener la carte en jeu – les cartes sans coût de ravitaillement sont gratuites. Seules les cartes qui ont un coût de ravitaillement et qui sont déployées normalement durant la phase de renfort (telles que des cartes d'obstacles et des cartes d'armes de soutien) peuvent être utilisées durant le placement initial de la partie. Les cartes spéciales qui ne sont pas déployées dans le jeu durant la phase de renfort ne peuvent pas être jouées durant le placement initial du jeu même si elles ont un coût de ravitaillement. Si une de vos cartes avec un coût de ravitaillement est utilisée, détruite ou défaussée, placez la dans la pile de victoire de votre adversaire.

Nom (name) : ceci décrit la carte.

Sous-titre (subhead) : des cartes spéciales appartiennent à des catégories particulières (obstacles, fortifications et troupes de quartiers généraux par exemple) – si c'est le cas, alors la catégorie est notée ici . Si ce n'est pas le cas, le sous-titre

explique comment ou quand jouer la carte. Les cartes qui disent « play on... » (« Jouer sur ... ») sont utilisées une fois et défaussées. Les cartes spéciales qui disent soit « play on enemy headquarters (« jouer sur les quartiers généraux ennemis ») ou « play at anytime » (« jouer à tout moment ») sont jouées contre votre adversaire – elles peuvent être utilisées à tout moment et ensuite elles sont défaussées. Celles qui disent « attach to... » (« Attribuée à ... ») sont attribuées à des unités en jeu et peuvent être utilisées jusqu'à ce que l'unité à laquelle elles sont attribuées est détruite .

Information historique (Historical information): cette section fournit l'arrière fond historique de la carte. D'une manière générale cette section n'a pas d'effet sur le jeu – cependant certains effets de jeu visent les cartes « Hitler » et/ou « Staline ». Toutes les cartes qui mentionnent l'un ou l'autre de ces chefs, même dans la section d'information historique, comptent comme l'une de ces cartes.

Effets de jeu (Game effects) : cette zone écrite en caractères gras décrit quels effets de jeu a la carte quand elle est jouée.

III. Les effets de jeu.

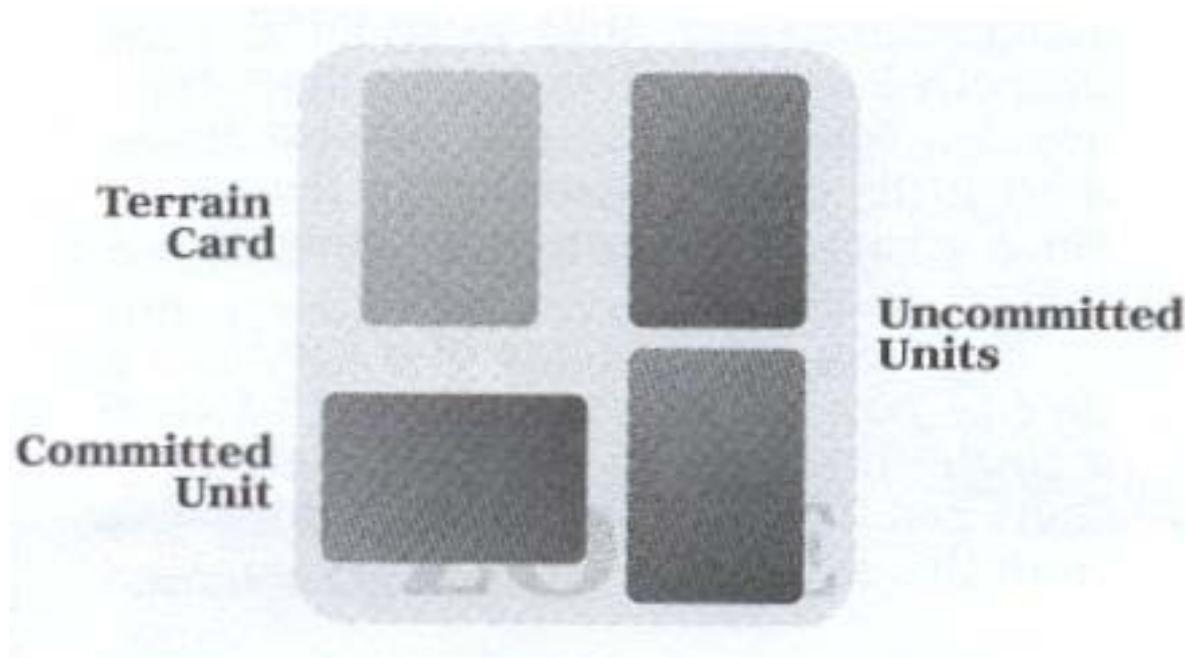
Avant de vous intéresser au fonctionnement du jeu, vous devriez vous familiariser avec des termes spécifiques et les concepts de jeu de base.

A. Le statut d'engagement

Les unités au sol dans le jeu, sont, soit engagées, soit non engagées . Les unités non engagées sont celles qui ne se sont pas déplacées ou n'ont pas bombardé depuis le début de leur tour et qui sont libres d'agir d'une quelconque manière. Les unités qui se sont déplacées, qui ont effectué des assauts ou qui ont bombardé ne peuvent pas le faire de nouveau jusqu'à leur prochain tour, elles sont considérées comme engagées.

Toutes les unités commencent la partie non engagées. Les cartes non engagées sont placées face aux joueurs. Quand une carte devient engagée, tournez la de côté (comme montré ci-dessous).

Une unité devient engagée dans les circonstances suivantes : l'unité effectue une attaque à distance (d'habitude seulement les unités d'artillerie), l'unité utilise tous ses facteurs de mouvement en se déplaçant et/ou en effectuant un assaut durant la phase de tir et de manœuvre ; ou l'unité se retranche. Le jeu de certaines cartes spéciales peut aussi obliger une unité à devenir engagée. Une unité qui est engagée ne peut pas se déplacer ou réaliser des attaques à distance. Elle peut se défendre normalement, cependant, si la zone qu'elle occupe est prise d'assaut. Aussi, les unités peuvent réaliser des tâches qui normalement n'obligent pas à se mettre en jeu (tel que le tir anti-aérien) même quand elles sont engagées.



Les unités deviennent non engagées durant la phase de renfort du tour du joueur propriétaire.

Les avions ne deviennent jamais engagés.

B. Statuts de repérage

En plus de leur statut d'engagement les unités sur le terrain sont aussi, soit repérées, soit non repérées. Les unités non repérées sont « cachées » sur le champ de bataille c'est-à-dire que leur localisation exacte et leur nature exacte sont inconnues à l'ennemi (même si le joueur adversaire sait ce qu'est le type de l'unité non repérée). Les unités repérées sont celles qui ont été identifiées par l'ennemi.

Toutes les unités commencent la partie non repérées. Placez les cartes non repérées à l'envers, les unités peuvent devenir repérées plus tard du fait d'une reconnaissance du combat, auquel cas elles sont retournées à l'endroit. Quand une unité devient repérée, toutes les cartes attribuées à cette unité deviennent repérées - ceci inclut les cartes qui sont attribuées à l'unité plus tard dans la partie. Si une carte d'infanterie monte sur une unité de transport et que l'une ou l'autre carte est repérée, les deux unités deviennent repérées.

Il est important de garder la trace de quelles unités ont été repérées parce que normalement, seules les unités repérées peuvent être visées par des frappes aériennes ou des attaques d'artillerie. Certaines cartes spéciales peuvent entraîner une frappe aérienne ou un bombardement sur une unité non repérée. Si cela arrive, l'unité attaquante utilise le chiffre le plus bas de sa puissance de tir d'infanterie ou de sa puissance de tir blindé et souffre d'une pénalité de nombre de cible de +1.

C. « Infanterie contre infanterie »

Le type d'unité d'infanterie comme mentionné ci-dessus regroupe un large échantillon de type d'unités. Le terme « infanterie » cependant s'applique aussi à un type étroit d'unité : les véritables pelotons de soldats à pied. Ce dernier sous-type peut être identifié par le mot « infanterie » dans le sous titre de la carte (subhead).

Dans ces règles, la véritable infanterie (ces cartes avec « infantry » : « infanterie ») dans le sous titre) se réfèrent comme étant des unités de soldats d'infanterie.



D. La priorité d'un effet spécial

Chaque fois que l'effet d'une carte entre en conflit avec celui d'une autre, la dernière carte jouée a la priorité. Par exemple, s'il y a une carte heavy fog (brouillard épais) en jeu (qui établit que tout combat terrestre est simultané) et qu'un attaquant joue une carte covered approach : approche à couvert (qui établit que l'attaquant tire en premier dans le premier tour de combat), la carte covered approach a la priorité et l'attaquant peut tirer en premier.



E. Limite d'empilement

Il y a une limite au nombre d'unités qui peut être dans une zone à un moment précis. Chaque zone dans le champ de bataille a une limite d'empilement de trois unités. Les quartiers généraux ont une limite d'empilement de neuf unités, y compris les cartes de troupes de quartiers généraux. Les unités peuvent se déplacer (sans effectuer d'assaut) à travers des zones à empilement complet. Si la limite d'empilement d'une zone est dépassée à un moment, retirez suffisamment d'unités pour satisfaire à la limite. Les unités retirées sont détruites et placées dans la pile de victoire de votre adversaire.

F. Ligne de ravitaillement

Les unités terrestres sont considérées comme étant « en ravitaillement », ce qui signifie qu'elles peuvent recevoir du ravitaillement depuis la pile de ravitaillement, seulement si elles peuvent tracer une ligne continue de zones non occupées par des unités ennemis jusqu'à leurs quartiers généraux. Les lignes de ravitaillement ne peuvent pas être tracées en diagonale. Elles peuvent, cependant, être tracées sur un mode en zigzag. Les avions sont toujours considérés comme étant en ravitaillement.

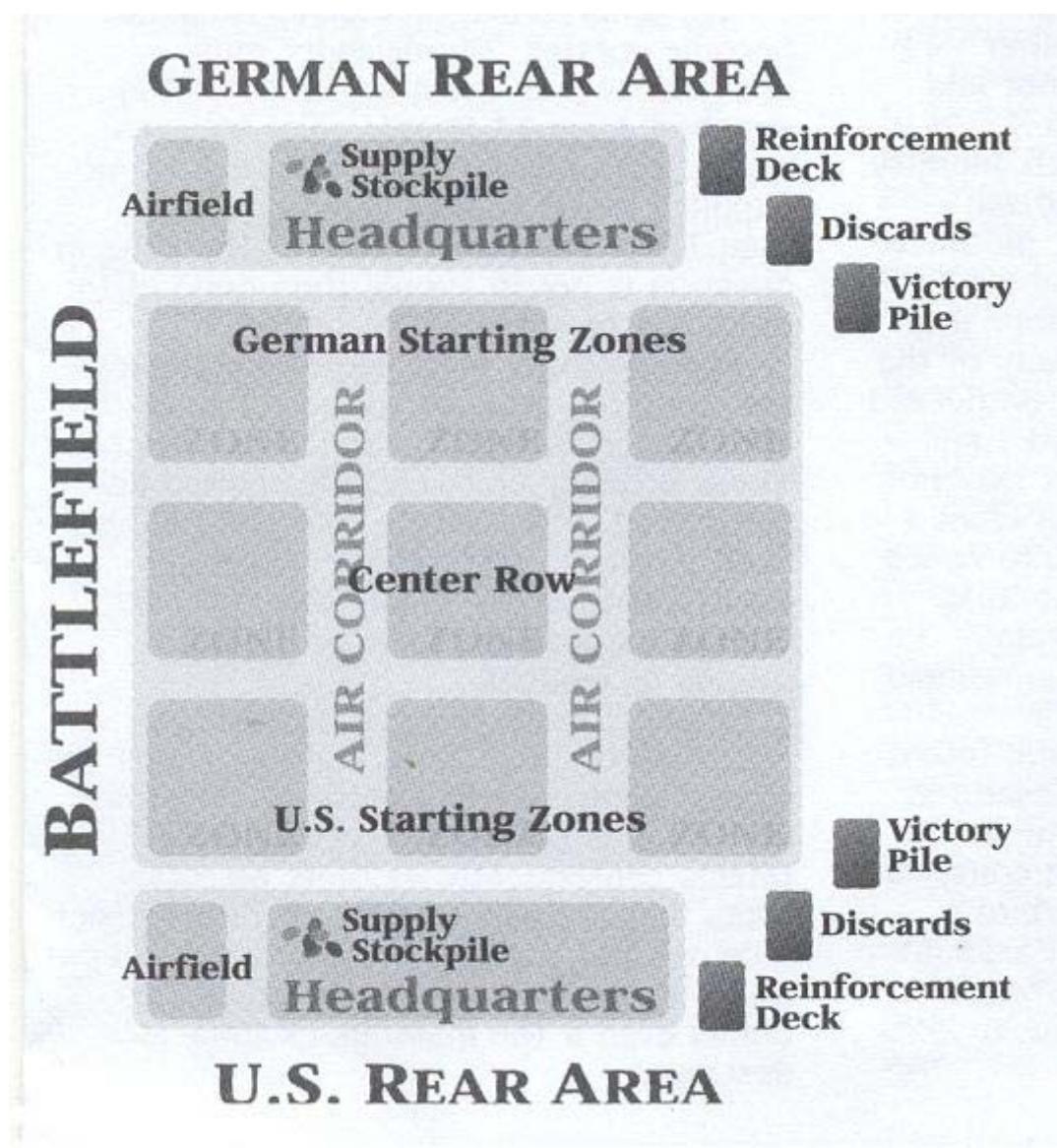
G. Attribution

Certaines cartes spéciales stipulent " attach to (a type of unit card) " : " attribué à (un type de carte d'unité) ". Ces cartes peuvent seulement être jouées pendant la phase de renfort. Elles sont jouées directement sur une unité à laquelle elles sont attribuées. Une fois qu'elles sont attribuées, ces cartes deviennent une partie intégrante de l'unité – elles ne comptent pas comme une unité séparée pour les buts d'empilement. Les cartes attribuées ne peuvent pas être transférées entre les unités.

Une unité peut avoir une arme de soutien attribuée et un leader ou un héro attribué. Le fait d'utiliser la capacité d'un leader n'engage pas l'unité à laquelle il est attribué.

IV. La zone de jeu

Trouvez une grande surface plate sur laquelle on pourra jouer « *La dernière croisade* ». Cette surface de jeu se divise en trois zones majeures : le Champ de bataille et une zone arrière pour chaque joueur (voir le diagramme ci-dessous). La zone arrière de chaque joueur contient un quartier général, une pile de stockage de ravitaillement et un aéroport. Les deux derniers peuvent être placés sur le côté – ils sont en dehors du champ de bataille.



A. Les Quartiers Généraux

Ceci représente les échelons arrières de vos forces. La capture des quartiers généraux de l'un ou l'autre côté par des forces adverses termine la partie. Durant la

partie, de nouvelles unités terrestres sont initialement déployées sur les quartiers généraux. Elles peuvent être gardées là pour la défense (certains types d'unités doivent rester là) ou se déplacer sur le champ de bataille.

Les quartiers généraux comptent comme une zone pour les buts de calcul à la fois de mouvement et de portée. Habituellement, les cartes spéciales qui peuvent viser une zone peuvent aussi viser les quartiers généraux d'un joueur. Les unités d'artillerie peuvent tirer depuis les quartiers généraux ; la portée depuis les quartiers généraux peut être décomptée à travers l'une quelconque des trois zones qui se connectent à eux. Les quartiers généraux n'ont pas un type de terrain.

B. Pile de ravitaillement

C'est l'endroit où les compteurs de ravitaillement représentant vos ressources logistiques sont gardés. Les points de ravitaillement non utilisés s'accumulent de tour en tour sans limite. La pile de ravitaillement est complètement à l'extérieur du champ de bataille et généralement ne peut pas être affectée par les actions de votre adversaire dans le jeu.

C. L'aéroport

Quand ils ne sont pas en mission, les avions sont entreposés sur l'aéroport - qui n'a pas de limite d'empilement. Toutes les unités d'avions et les cartes d'artillerie sont initialement déployées sur l'aéroport. Comme la pile de ravitaillement, l'aéroport est considéré comme étant éloigné du champ de bataille et généralement ne peut pas être affecté par les actions de votre adversaire – bien que certaines cartes spéciales peuvent affecter l'aéroport.

D. Champ de bataille

C'est l'endroit où la plupart des actions prend place. Dans une partie standard à deux joueurs, il est divisé en 9 zones avec deux corridors aériens circulant entre eux (voir le diagramme). Durant le placement, une carte de terrain est placée sur chaque zone. Ceci définit le type de terrain pour la zone et son effet sur les unités à l'intérieur de la zone.

Deux corridors aériens traversent la profondeur du champ de bataille circulant entre les colonnes comme montré sur le diagramme. Les avions se déplacent le long de ces corridors pour attaquer les zones qui leurs sont adjacentes ou pour atteindre les quartiers généraux de l'ennemi et attaquer les unités qui y sont.

V. Placement

Décidez quel joueur jouera l'américain ou les soviétiques et lequel jouera les allemands. Chaque joueur a besoin de six cartes de terrain et d'un deck formé exclusivement de cartes de sa nationalité choisie.

A. Construction du deck

Il n'y a pas de limite sur le nombre de cartes que vous pouvez utiliser en créant un deck –utilisez autant ou aussi peu que vous le désirez. Souvenez cependant que si

vous manquez de cartes, vous serez bloqué en essayant de finir la partie avec ce qu'il vous reste. Aucun deck ne peut contenir plus que 8 exemplaires de chacune des cartes.

Choisissez 6 cartes de terrain à utiliser dans la partie actuelle. Mettez les autres de côté – elles ne seront pas utilisées. Votre adversaire à besoin de 6 cartes de terrain de son côté.

B. Ravitaillement du placement

Les deux joueurs reçoivent un montant fixe de point de ravitaillement avec lesquels ils commenceront la partie. Ces points sont utilisés pour payer pour le terrain et les forces de départ. Le joueur allemand commence avec 27 points de ravitaillement. Ceci permet aux allemands d'acheter à la fois des bons terrains défensifs et un mélange compétitif de troupes – ceci représentant le fait que les allemands étaient sur la défensive durant la période de la fin de guerre couverte par la partie et étaient préparés à mener une retraite chèrement vendue.

Les alliés, à la fois les soviétiques et les américains commencent la partie avec 21 points de ravitaillement. Les joueurs alliés font face à un choix douloureux entre acheter un terrain favorable ou plus de troupes. Les deux pays ont d'autres avantages qui viennent en jeu ultérieurement cependant, donc ne vous inquiétez pas.

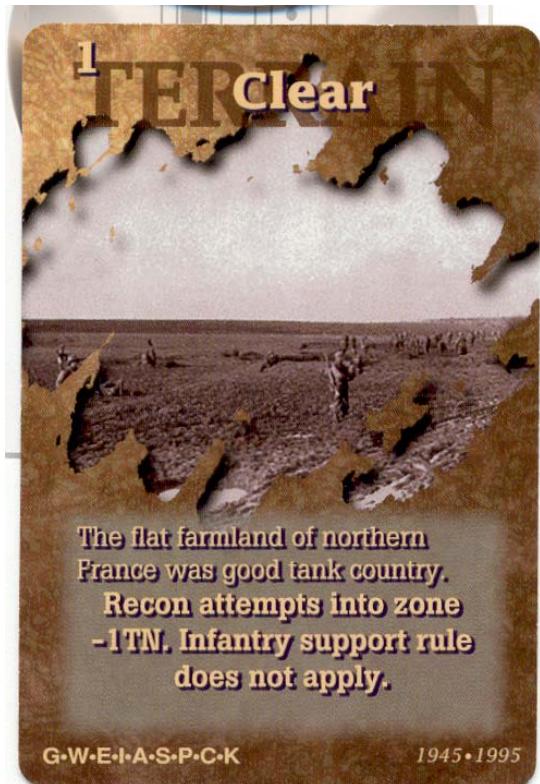
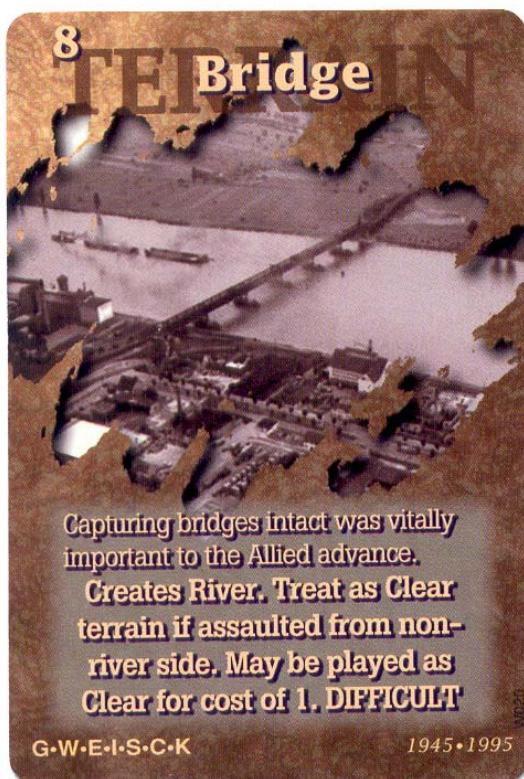
Tout ravitaillement de placement non dépensé est perdu, si bien que c'est une bonne idée de tout dépenser.

C. Placement du terrain

Des 6 cartes de terrain que vous avez choisies auparavant, tirez en trois au hasard . Regardez les, ensuite placez les à l'envers sur une rangée dans un ordre quelconque, pour créer le bord de votre champ de bataille. Votre adversaire devrait faire la même chose du côté opposé. Une fois que les deux joueurs ont placé leurs cartes de terrain, tournez les à l'endroit. Vos trois cartes déterminent le terrain dans vos zones de départ. Soustrayez le coût en points de ravitaillement, du terrain dans vos zones de départ depuis votre ravitaillement de départ.

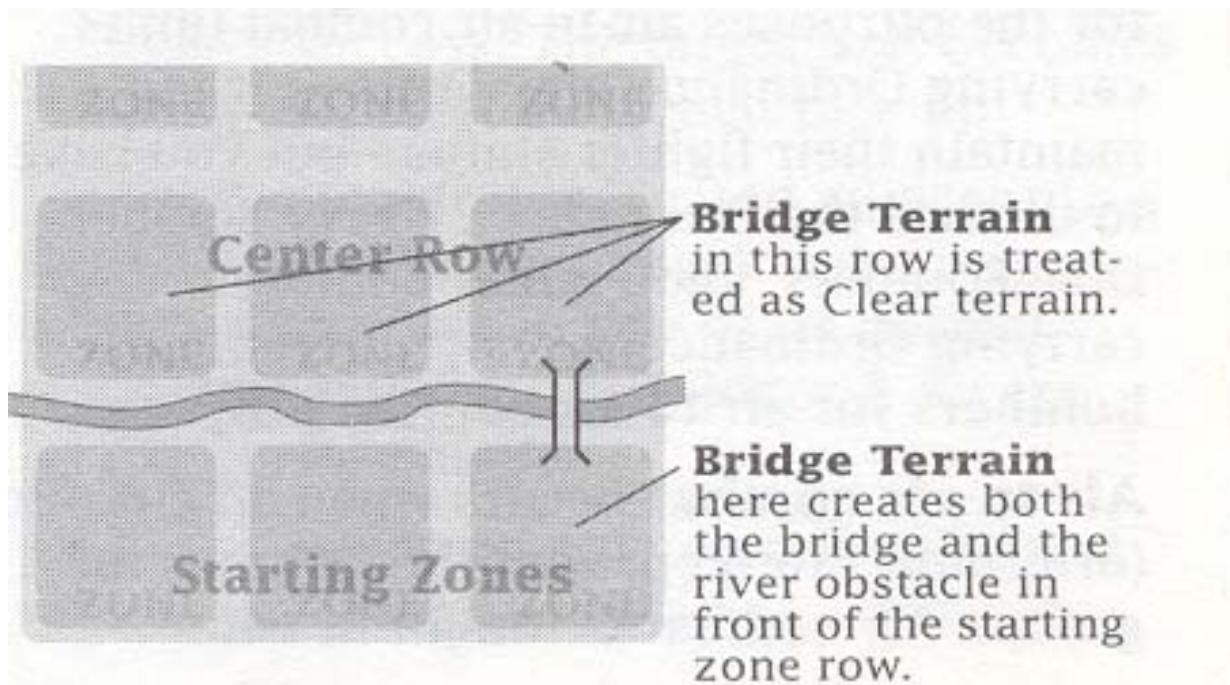
Une fois que les deux joueurs ont arrangé et payé pour leur terrain, lancez un dé. Si le jet de dé est pair, placez les trois cartes de terrain restantes du joueur allié à l'endroit au hasard pour former le terrain de la rangée centrale du champ de bataille. Si le jet de dé est impair, utilisez les cartes du joueur allemand. Aucun joueur ne doit payer pour les cartes de terrain placées dans la rangée centrale. Mettez de côté les trois cartes en surplus - elles ne seront pas nécessaires dans le jeu.

Avant que la partie commence, les deux joueurs doivent se mettre d'accord si oui ou non les cartes de terrain de pont (bridge) peuvent être utilisées. Le placement d'une carte de terrain de pont (bridge) dans les zones de départ de l'un ou l'autre joueur crée une condition de terrain spéciale. Les joueurs ont toujours l'option de jouer une carte de pont (bridge) comme une carte de terrain libre s'ils ne veulent pas jouer avec les effets du pont. Les cartes de pont qui sont placées dans la rangée centrale du champ de bataille sont toujours traitées comme du terrain libre (clear) .

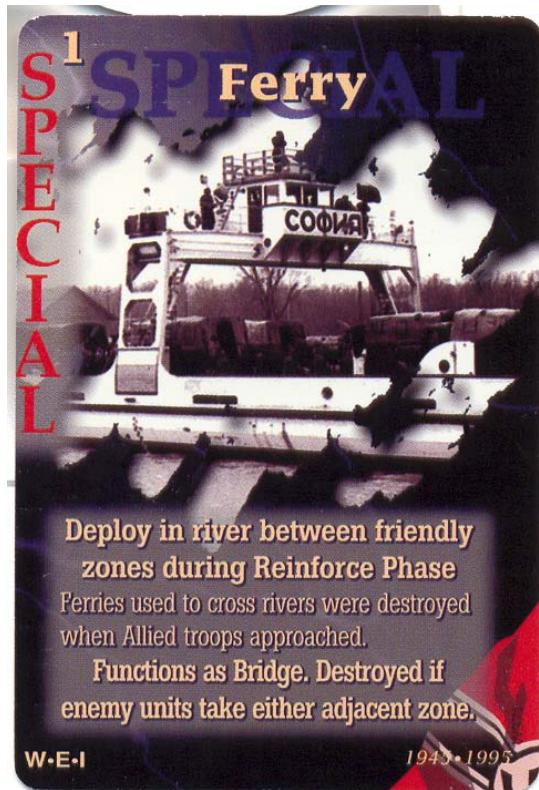
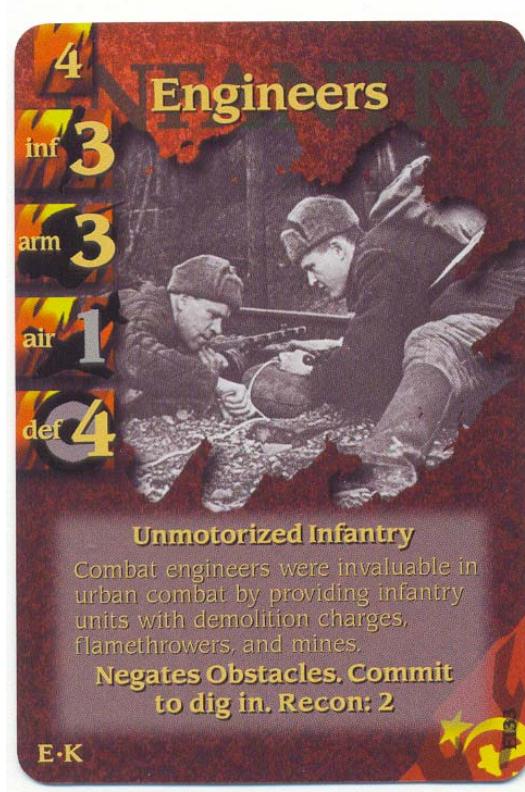


Parce que la plupart des joueurs choisissent de jouer sans les ponts, les règles pour les utiliser ne sont pas incluses dans ces règles, elles peuvent être trouvées dans les règles de n'importe quel deck des cartes de l'édition *de la Normandie jusqu'au Rhin* ou vous pouvez les obtenir gratuitement depuis le site Web Pinnacle à www.peginc.com.

Règles de l'édition *de la Normandie jusqu'au Rhin* des Ponts et Rivières .
 Le placement d'une carte de terrain de Bridge (pont) dans les zones de départ d'un joueur crée une rivière entre cette rangée de départ et la rangée centrale de zones. Directement devant la carte de Bridge (pont), un pont traverse la rivière – mais dans les autres colonnes, la rivière forme un obstacle (vous pouvez vouloir placer des cartes de terrain non utilisées à l'envers dans l'espace entre les rangées pour indiquer la rivière).



Les ponts et les rivières ont un nombre d'effets de jeu important. Les unités de soldats d'infanterie non motorisées (les cartes véritablement disent « infantry » : « infanterie » dans le sous-titre au dessus de la carte de texte) peuvent traverser une rivière à n'importe quel endroit. Toutes les autres unités terrestres peuvent seulement traverser à un pont ami ou par un ferry. De même, les unités de soldats d'infanterie peuvent librement tracer des lignes de ravitaillement à travers les rivières en tout point. Toutes les autres unités peuvent seulement traverser un ravitaillement à travers une rivière à un pont contrôlé ami ou un ferry. Si vous contrôlez les deux zones sur les rives opposées d'une rivière, vous pouvez utiliser des unités de engineer (unités du génie) comme des **ferries** temporaires.



Durant votre phase de tirs et de manœuvre, déplacez l'unité de engineer (unité du génie) dans la rivière dans l'espace entre les zones. Ceci coûte un facteur de mouvement (FM) et engage l'unité. Tant que l'unité du génie reste en place, une unité par tour peut traverser la rivière à ce point (en plus des unités de soldats d'infanterie qui peuvent traverser librement). Si une zone sur l'un ou l'autre côté du ferry est capturée par l'ennemi, la carte d'unité du génie doit quitter la rivière à votre prochaine phase de renfort.

Les unités terrestres essayant d'**effectuer une reconnaissance** souffrent d'un modificateur de jet de dés de -1.

Une rivière augmente la difficulté quand vient le temps des **assauts**. Pour commencer, bien que les unités de soldats d'infanterie puissent effectuer un assaut à travers une rivière en tout point, ils ne peuvent pas tirer dans le premier round de combat, à moins qu'ils ne soient spécialement équipés (par une carte spéciale qui leur permet de le faire ainsi). L'artillerie de soutien, cependant, peut tirer lors du premier round comme d'habitude. Sans un pont, il n'y a pas de retraite à travers une rivière. Si la zone n'est pas capturée, toutes les unités effectuant l'assaut sont détruites. Les unités qui ne sont pas d'infanterie peuvent seulement effectuer un assaut à travers une rivière à un pont.

Toutes les unités qui défendent, y compris l'artillerie, reçoivent un bonus de +1 d'inf FP (puissance de tir contre l'infanterie) et de +1 d'arm FP (Puissance de tir contre les blindés). Les unités peuvent retraiter à travers des ponts – les assauts qui ont échoué ne causent pas automatiquement leur destruction. Quand les unités effectuant un assaut sur un terrain de pont depuis un côté qui n'exige pas de votre part de traverser la rivière, traitez le terrain comme un terrain clear (clair).

Les ponts peuvent être détruits. L'aviation et l'artillerie peuvent frapper ou bombarder les ponts, mais elles effectuent leurs attaques avec un TN (nombre de cibles) de +1. Si un pont prend autant de coups que sa valeur de défense, il est

détruit. Les ponts véritables (cartes de terrain bridge : pont) ont des valeurs de défense de 5.

Durant votre phase de tir et de manœuvre, vos unités du génie peuvent essayer de détruire un pont adjacent à leur localisation. Ceci coûte un MF (facteur de mouvement) par unité et engage une unité. Jetez deux dés et soustrayez 4 du résultat : c'est le nombre de coups que prend le pont.

Si vous contrôlez deux zones connectées par un pont, vos unités du génie peuvent essayer d'effectuer des **réparations du pont**. Ceci coûte un FM (facteur de mouvement) et engage l'unité. Durant votre phase de tir et de manœuvre, lancez un dé pour chaque unité du génie, divisez le résultat par deux, arrondissez vers le haut : c'est le nombre de coups réparés.

Finalement, parfois, des **ponts mineurs** peuvent être trouvés pour traverser une rivière. Durant la phase de reconnaissance, les unités terrestres, capables de reconnaissance, adjacentes à une rivière peuvent sacrifier leur jet de dés de reconnaissance normale pour effectuer une mission de reconnaissance pour un pont secondaire à travers une rivière. Lancez un dé pour chaque unité qui le fait ainsi, avec un résultat de 6 indiquant qu'un pont secondaire a été localisé. Placez un marqueur d'une sorte quelconque sur la rivière pour indiquer la présence du pont. Les ponts mineurs sont sujets aux mêmes règles que les ponts normaux excepté que seule une unité peut se déplacer ou effectuer un assaut à travers un pont mineur chaque tour. Les ponts mineurs ont une valeur de défense de 3 et une fois détruits ne peuvent pas être réparés.

D. Les forces de départ

Les deux joueurs peuvent maintenant regarder leur deck et dépenser leurs points de ravitaillement de placement restants sur leurs forces de départ. Ces points peuvent être dépensés pour acheter n'importe quelle carte d'unité et n'importe quelle carte spéciale qui sont, soit des fortifications, soit des obstacles, soit des armes de soutien, soit des troupes de quartier général, soit des cartes d'artillerie. Toutes les cartes spéciales achetées durant le placement doivent avoir un coût de ravitaillement édité sur la carte, sinon la carte ne peut pas être utilisée durant le placement. Une fois que vous avez sélectionné vos forces de départ, mélangez les cartes restantes de votre deck et mettez les sur un côté. Ces cartes forment votre deck de renfort.

E. Déploiement initial

En commençant par le joueur allemand, les deux joueurs placent leurs forces de départ. Celles-ci peuvent être placées dans (ou adjacente à, en cas d'obstacle, voir ci-dessous) les zones de départ du joueur ou les quartiers généraux – sous réserve des limites d'empilement bien sûr.

Arrangez les unités à l'intérieur des zones autour de la carte de terrain pour former un joli carré (voir le diagramme ci-dessous). Les cartes spéciales attachées aux unités sont placées directement sur ces unités et ne comptent pas pour les limitations d'empilement.

Placez toutes les cartes d'avions et d'artillerie à l'envers sur l'aéroport.

Les cartes d'obstacles peuvent être jouées le long d'un bord quelconque des trois zones de départ devant vos quartiers généraux, ou le long du bord de vos quartiers généraux – entre celui-ci et une quelconque zone de bataille.