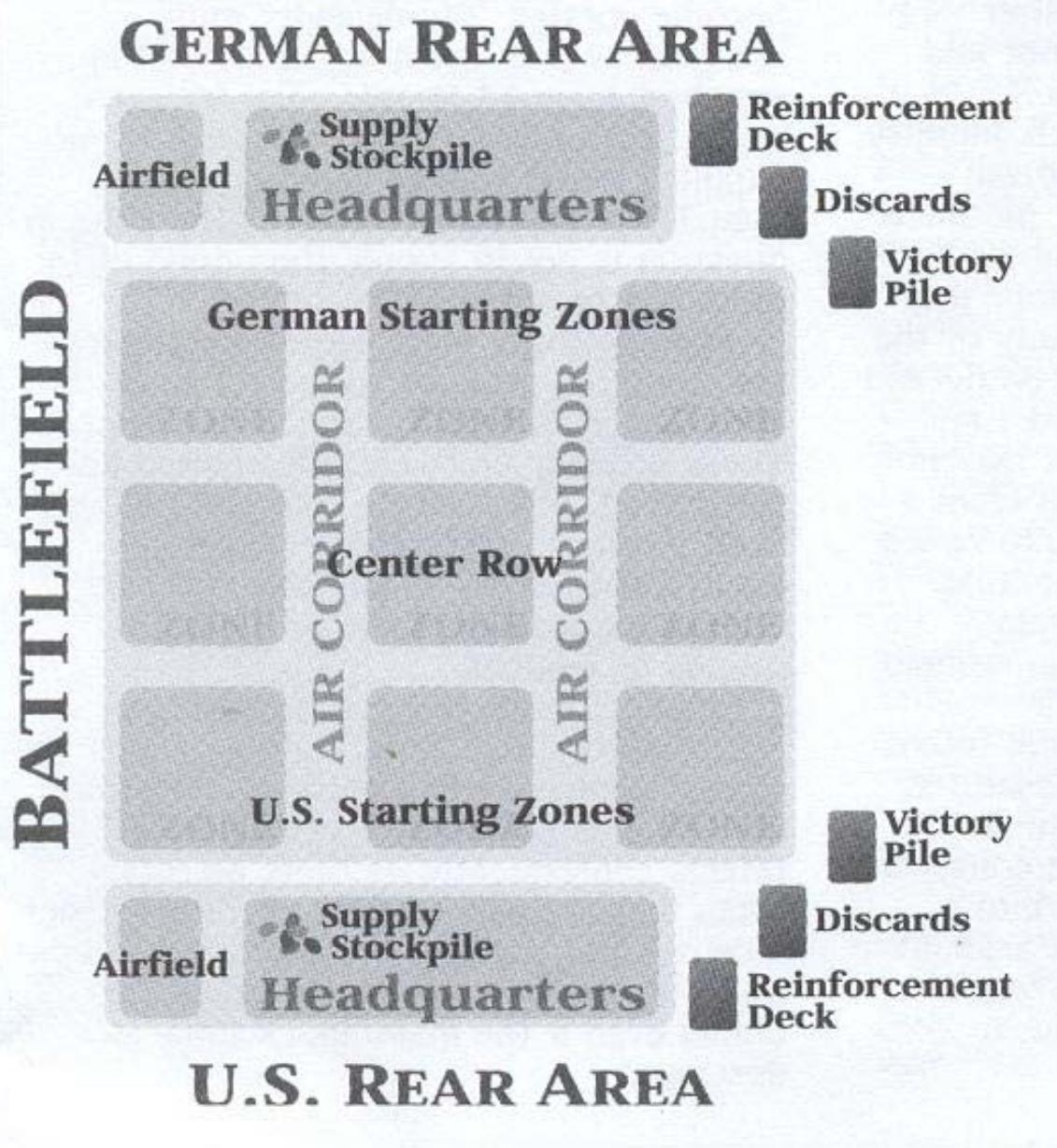


Toutes les cartes commencent la partie non repérées et comme mentionné plus tôt devraient être placées à l'envers. Aucune unité ne peut commencer le jeu retranchée.



F. La main de départ

Tirez sept cartes depuis votre pile de renfort pour former votre main de départ . Il n'y a pas de limite à la taille de la main d'un joueur une fois que le jeu commence.

G. Ravitaillement de départ

Lancez des dés pour déterminer le nombre de points de ravitaillement avec lesquels vous commencez la partie. Le joueur américain reçoit trois dés de ravitaillement. Les joueurs allemand et soviétique reçoivent deux dés de ravitaillement.

Placez un nombre de compteurs de ravitaillement égal au total montré sur les dés dans votre pile de ravitaillement. Ces jets de dés se déroulent à la place du jet de dés de ravitaillement que chaque joueur ferait normalement au début du 1^{er} tour – laissez tomber le jet de dés de ravitaillement lors de votre 1^{er} tour.

H. Initiative

Les deux joueurs lancent un dé. Le joueur avec le jet de dés le plus haut, gagne l'initiative et commence le premier tour. Une fois que le premier joueur a terminé la séquence de tour, passez au joueur suivant. Un tour n'est pas terminé jusqu'à ce que tous les joueurs aient fini la séquence de tour.

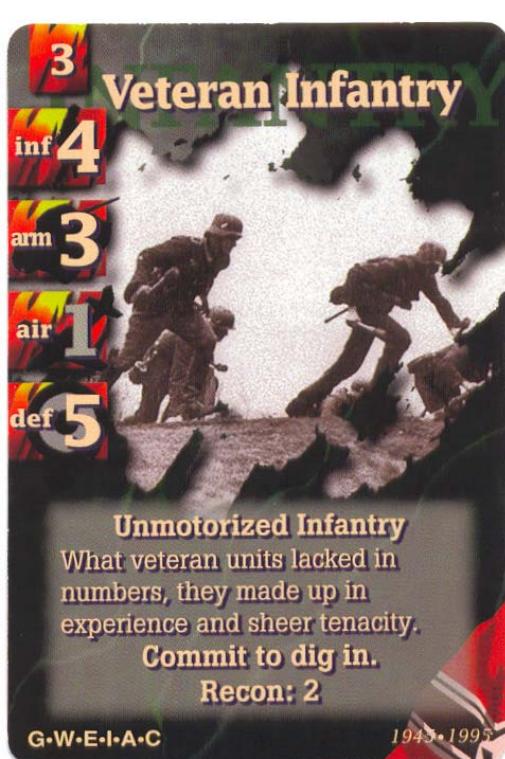
VI. Le système de combat

Avant d'examiner la séquence de tour, il vaut mieux jeter un coup d'œil rapide sur la procédure de combat utilisée pendant la partie . A moins que cela soit spécifié autrement, tous les combats dans le jeu « La dernière Croisade » suivent les mêmes étapes.

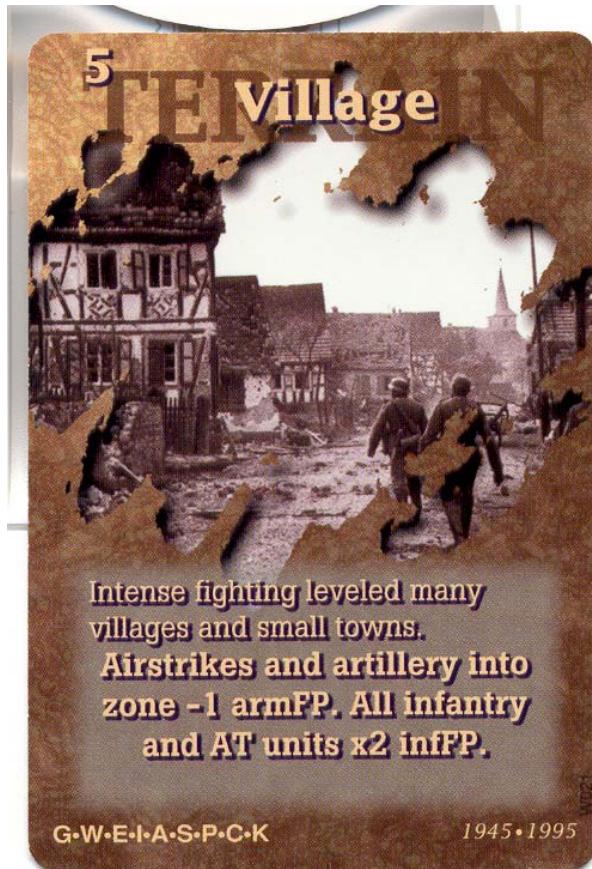
A. Les paramètres de l'unité

Chaque unité de combat a 4 nombres sur son côté gauche. Les valeurs de puissance pour utilisation contre l'infanterie (marquée « inf » et se référant comme « inf FP » : « la puissance de tir de l'infanterie »), contre les blindés (marquées « arm » et se référant comme « arm FP » : « puissance de tir contre les blindés ») et antiaérienne (marquée « air » appelée « air PF » : « puissance de tir antiaérienne ») ; et une valeur de défense (« def ») .

Sur la plupart des cartes, la puissance de tir antiaérienne (airFP) est en couleur grise - cela signifie que l'unité ne peut pas réaliser un tir d'opportunité sur un avion en train de passer. Elle peut seulement riposter contre une frappe aérienne. Les unités avec des valeurs de airFP (tir antiaérien) colorées normalement (généralement des unités aériennes et antiaériennes) ne souffrent pas de cette restriction.



Quand vous attaquez avec une unité choisissez une cible spécifique (une unité ennemie) . Ensuite lancez un nombre de dés égal à la puissance de tir (power fire : FP) appropriée de votre unité attaquante –utilisez la inf FP de l'unité attaquante lorsque vous attaquez des cibles d'infanterie, le arm FP quand vous attaquez des cibles blindées et le airFP quand vous attaquez des avions . Les cartes de terrain ou les cartes spéciales peuvent affecter cette valeur de puissance de tir (fire power), augmentant ou diminuant le nombre de dés lancés . Par exemple, la carte de village stipule «air strikes and artillery into zone -1 FP » : «les frappes aériennes et l'artillerie dans la zone -1 de puissance de tir ». Ceci signifie que quand vous faites une frappe aérienne ou d'artillerie contre une cible dans la zone, vous devrez soustraire un dé de la valeur de puissance de tir (firepower) approprié.



B. Les nombres de cible

Tous les jets de dés sont lancés contre un NOMBRE DE CIBLE standard (NC) de 5. Chaque résultat de dés individuels qui est égal ou qui excède le nombre de cible entraîne un coup au but sur l'unité cible (généralement un 5 ou un 6 représente un coup au but). Ce nombre cible peut être modifié par des cartes spéciales, un terrain ou un type d'unité. Par exemple, l'unité 7.2 rockets (« fusées 7.2 ») stipule « -1 TN » (« TN ou Target Number : nombre de cible ») ceci signifie que l'unité lance un dé contre un nombre de cible de 4 et que chaque dé qui donne 4, 5 ou 6 est un coup au but pour l'unité cible.



Les nombres de cible bas sont meilleurs que les hauts parce que les nombres de cible bas représentent de meilleures chances d'un tir au but.

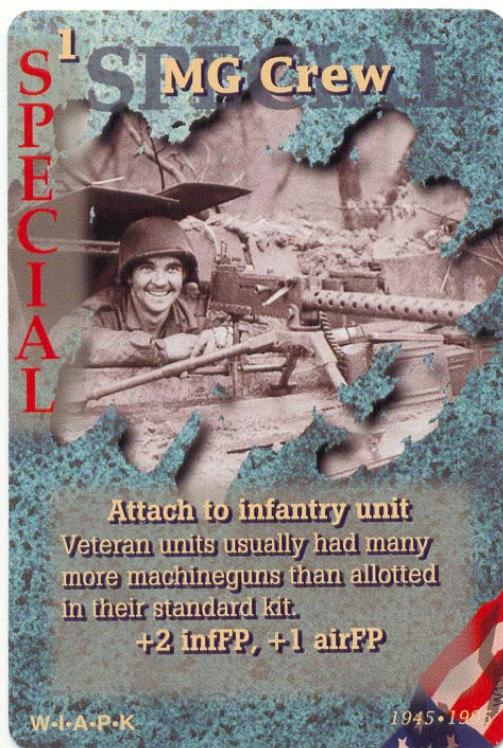
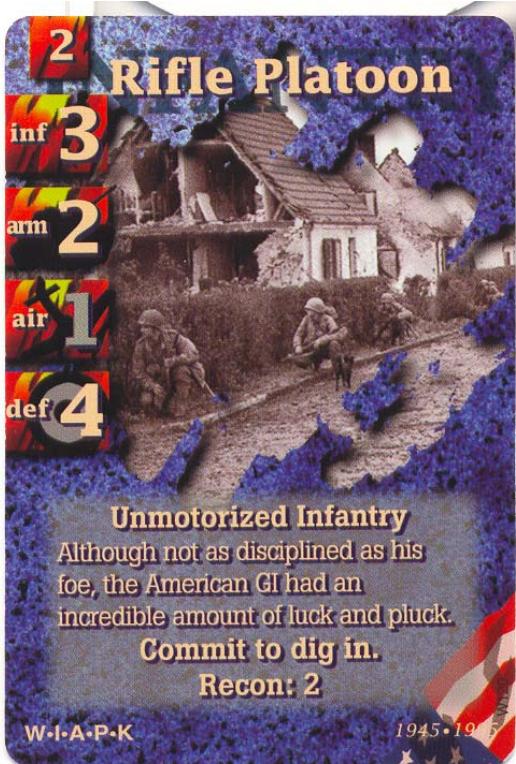
C. Dommages.

Marquez chaque coup au but réalisé sur la cible en plaçant le marqueur sur la carte. Quand le nombre de coup est égal à la valeur de défense de la cible, elle est détruite. Les unités détruites devraient être placée dans la pile de victoire de leur adversaire. A la fin de la partie, la valeur des cartes dans la pile de victoire de chaque joueur est utilisée pour déterminer le gagnant. Les cartes détruites restent la propriété de leur possesseur cependant et doivent être redonné à la fin de la partie.

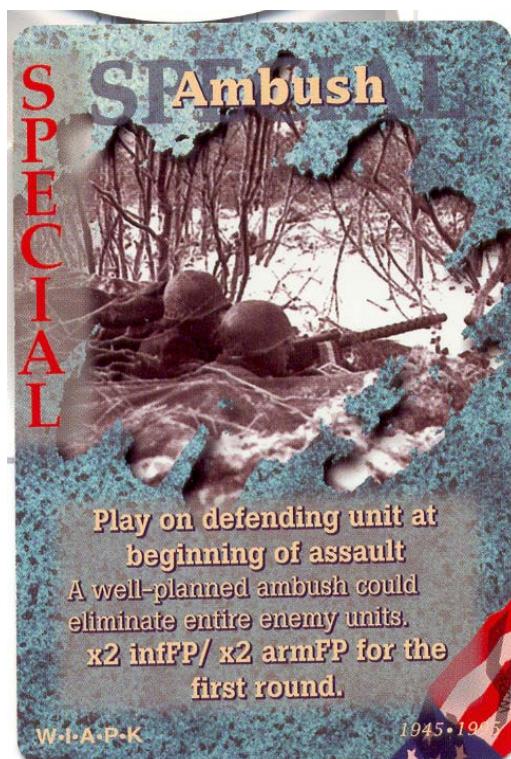
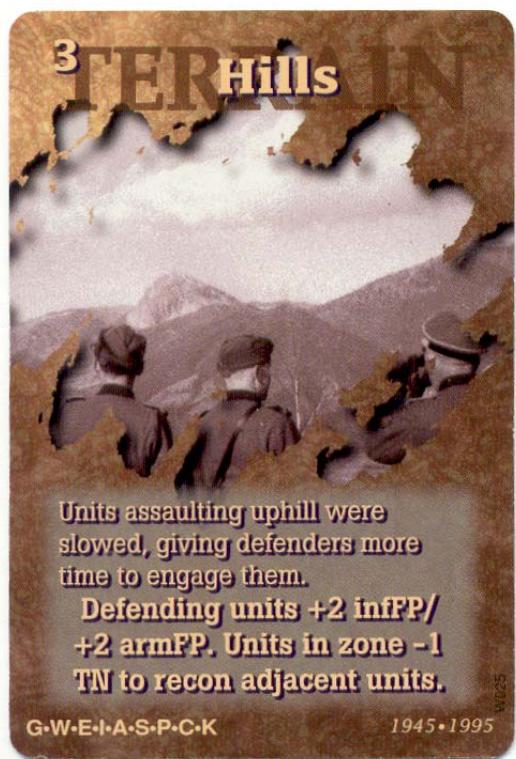
D. Les modificateurs additionnels

Une note sur comment les modificateurs fonctionnent dans le combat : commencez avec la puissance de tir de base de l'unité et modifiez la par tous les modificateurs des cartes attribuées – calculez les modificateurs multiplicatifs d'abord. Ensuite appliquez les modificateurs des cartes de terrain, des cartes spéciales non attribuées et des autres ressources – de nouveau, appliquez toujours les modificateurs multiplicatifs .

Par exemple, une carte « Rifle Platoon » (« peloton de fusiliers ») (inf FP de 3) avec une carte attribuée MG Crew (peloton de mitrailleur) (+2 inf FP) défend une colline (hill) (+2 inf FP) contre une unité d'infanterie allemande qui attaque.



Le défenseur joue une carte " Ambush " (" embuscade ") qui double le inf FP (puissance de tir) du peloton de fusiliers pour le premier tour de combat.



Le peloton de fusiliers a une puissance de tir d'infanterie inf FP de 12 (base de +3 +2 pour la mitrailleuse x 2 pour la carte « Ambush » (« embuscade ») et +2 pour la colline.

VII. La séquence de tour

Chaque tour de joueur consiste en 5 phases qui sont jouées successivement dans l'ordre. Les actions à l'intérieur d'une phase généralement ne sont pas obligées de suivre un ordre prédéterminé. La séquence de tour est :

- Phase 1 : renfort
- Phase 2 : action aérienne
- Phase 3 : reconnaissance
- Phase 4 : bombardement
- Phase 5 : tir et manœuvre.

A. Phase 1 : renfort

Durant cette phase, réalisez toutes les actions suivantes dans un ordre quelconque.

- **Désengagez** : désengagez toutes vos unités engagées.
- **Retour des avions** : tous vos avions effectuant des missions de patrouilles aériennes de combat depuis le tour précédent, doivent retourner à l'aéroport. Ils sont sujets au tir antiaérien lorsqu'ils retournent à la base.
- **Jet de dés de ravitaillement** : lancez trois dés si vous jouez les américains, deux dés si vous jouez les allemands ou les soviétiques. Placez des marqueurs égaux au total dans votre pile de ravitaillement.
- **Tirez une carte** : tirez une carte depuis votre pile de renfort. Vous pouvez acheter des tirages additionnels à un coût de 3 points de ravitaillement chacun – il n'y a pas de limite au nombre de cartes que vous pouvez acheter ou à la taille de votre main.
- **Vérifiez les cartes « indéfinies »** : si vous avez lors des tours précédents joué des cartes spéciales marquées « indéfinites » (« indéfinies ») et qu'elles sont encore en jeu, lancez un dé pour chacune d'elle. Sur un résultat de 5 ou de 6, l'effet de la carte se termine et la carte est défaussée. Sur tout autre résultat la carte reste en jeu.



- **Rééquipement** : vous pouvez réparer toutes vos unités endommagées qui sont en ravitaillement. Pour rééquiper une unité, simplement payez un point de ravitaillement et retirez un marqueur de dommage de l'unité. Normalement un seul point de dommages peut être réparé par une unité chaque tour. Vous pouvez réparer des unités multiples tant que vous avez suffisamment de ravitaillement pour payer pour les réparations.
Certaines cartes spéciales telle que la carte ARV et la carte FIELD HOSPITAL (hôpital de campagne) permettent à une unité de regagner un point de dommage gratuitement.