

Les unités de soldats d'infanterie non motorisée peuvent monter sur ces unités et se déplacer comme si elles étaient motorisées. Lorsqu'elle est montée, l'unité d'infanterie et le transport fonctionnent comme une seule unité (avec l'exception des coûts de ravitaillement en assaut, voir ci-dessous) et comptent comme une seule unité, à l'encontre des limites de stockage d'une zone. Les cartes spéciales qui obligent l'une des unités à s'engager affectent à la fois l'unité de transport et l'unité d'infanterie. Lorsqu'elles traversent des obstacles entraînant des dommages, les unités montées sont affectées comme une seule unité. Le dommage est appliqué aux transports d'abord. Placez l'infanterie sur le haut de la carte des transports quand elle est montée.

Cela ne coûte aucun FM (facteur de mouvement) pour monter ou descendre d'une unité de transport. Cependant une unité montée dépense 1 FM chaque fois que son transport se déplace. Ceci signifie que si une unité montée se déplace d'une zone et descend (devient une unité non motorisée avec 1 FM) elle a dépensé tout son mouvement pour son tour et immédiatement devient engagée.

1. Assauts

Une unité qui est ravitaillée et qui a au moins 1 FM disponible peut essayer un assaut sur une zone tenue par l'ennemis. Pas plus que trois unités peuvent effectuer un assaut depuis une zone, excluant les quartiers généraux, qui peuvent masser un assaut qui inclut 9 unités. Vous pouvez déplacer les unités à travers une zone afin d'effectuer un assaut sur une autre mais seulement si ces unités peuvent ensuite retraiter sans violer les limites de stockage de la zone depuis laquelle elles lancent l'assaut. Il est possible pour une unité avec plus de 1 FM de faire un assaut plus d'une fois par tour.

Pour commencer un assaut, désignez la zone ou les zones dont l'assaut est originaire et quelles unités depuis ces zones vont participer à cet assaut. Vous pouvez soutenir l'attaque avec toutes les unités d'artillerie non engagées à portée de la zone que vous allez attaquer à l'assaut. Toutes les unités participantes deviennent repérées et toutes les unités d'artillerie participantes deviennent aussi engagées. Une fois que toutes les unités ont été désignées, payez deux points de ravitaillement pour chaque unité de blindés participante, un point pour chaque unité d'infanterie et un point pour chaque pièce d'artillerie en soutien. Les unités montées doivent payer un point de ravitaillement pour l'unité montée et un point de ravitaillement pour le transport. Une unité ne peut pas participer à un assaut s'il n'y a pas suffisamment de ravitaillement pour payer ces coûts.

Toutes les unités dans la zone attaquée par assaut deviennent repérées. Le défenseur doit désigner quelles unités en défense seront ravitaillées, payant un point de ravitaillement pour chacune sans tenir compte du type d'unité. Les unités qui ne sont pas ravitaillées font des attaques en utilisant seulement la moitié de leur puissance de tir (arrondie vers le haut). Si la zone en question n'est pas ravitaillée, alors aucune des unités ne peut être ravitaillée durant le combat.

Le défenseur peut aussi désigner toute artillerie non engagée à portée de la zone attaquée par assaut pour soutenir la défense. Ces unités d'artillerie deviennent repérées et engagées et coûtent au défenseur un point de ravitaillement chacune. L'artillerie ne peut pas tirer s'il y a un ravitaillement insuffisant pour payer ce coût. L'artillerie en soutien tire durant les deux phases de combat.

Si la zone est simultanément prise d'assaut par des unités depuis des zones multiples, le défenseur doit désigner l'attaque depuis une zone comme la principale attaque et les autres par conséquent comme des attaques de flanc. Les unités qui font partie des attaques de flanc, reçoivent chacune +2 à leur valeur d'arm FP (puissance de tir antichar) et inf FP (puissance de tir contre l'infanterie). Les unités dans la (les) force (s) de flanc retiennent ce bonus même si la force d'attaque principale est détruite.

2. Combat par assaut

Une fois que l'assaut commence, les unités effectuant l'assaut sont considérées comme étant dans la zone sous assaut pour les buts à la fois de portée d'artillerie et les buts de modificateur de terrain.

Les assauts sont résolus en deux phases. Au début de la première phase, appliquez les effets de tout obstacle ennemi traversé par votre force effectuant un assaut. Les unités du génie peuvent annuler les effets des obstacles mais ils doivent abandonner leur tir lors de la première phase pour le faire ainsi. Ensuite, tous les défenseurs, incluant l'artillerie de soutien, attaquent d'abord en utilisant la procédure standard . Résolvez le tir unité par unité à la fois – le défenseur n'a pas besoin de spécifier toutes les cibles auparavant . Immédiatement retirez toutes les unités d'assaut détruites de la partie sans qu'elles puissent riposter. Après que toutes les unités défenseurs aient tiré, les unités effectuant l'assaut survivantes et leur artillerie de soutien peuvent tirer – de nouveau résolvez les tirs un à un .

Une fois que le tir de la 1^{ère} phase a été résolu, le joueur effectuant l'assaut peut opter pour retirer toutes ou une partie des unités faisant l'assaut, les retournant à leur zone d'origine. Si toutes les unités d'assaut sont retirées ou détruites, l'assaut se termine. Sinon, et si des unités d'assaut autres que l'artillerie de soutien restent, une seconde phase de combat est résolue.

Tout tir dans la seconde phase est simultané – aucune unité n'est retirée du jeu jusqu'à que ce qu'elle ait tiré. Les obstacles n'ont pas d'effet sur la seconde phase. Le tir de la seconde phase de coûte pas de coût de ravitaillement additionnel.

Si, après deux phases de combat, toutes les unités défenseurs dans la zone sont éliminées, l'attaquant peut avancer une partie ou toutes les unités faisant l'assaut (sujettes aux limitations d'empilement) dans la zone, la capturant et en faisant une zone amie. Ceci ne constitue pas un mouvement comme les unités ont déjà payé un facteur de mouvement pour effectuer l'assaut en premier . Si certaines de ces unités sont capables de se déplacer ultérieurement, elles peuvent se déplacer vers des zones amies ou vides ou essayer un autre assaut sur une zone adjacente.

Que vous choisissiez ou pas d'occuper la zone, retirez toutes les cartes d'obstacles ou de fortifications ennemis défendant la zone que vous venez juste de capturer et ajoutez-les à votre pile de victoires.

VIII. Règles spéciales

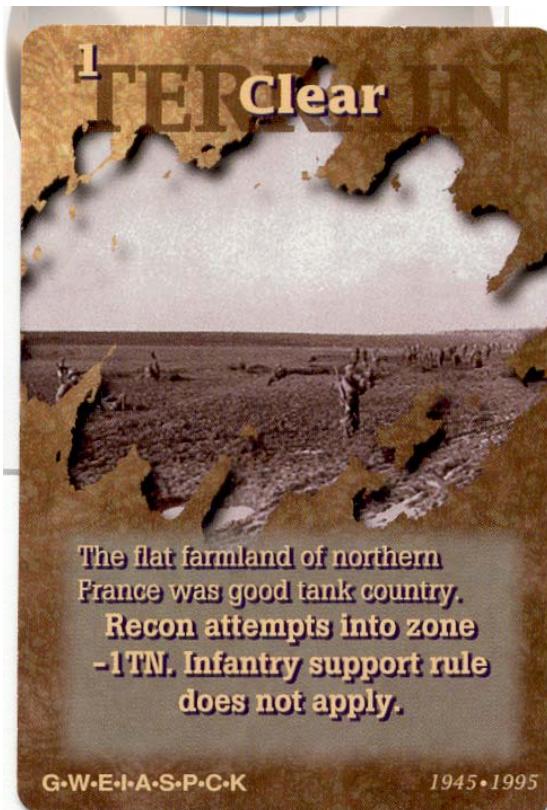
Ces règles spéciales reflètent les situations de combats qui n'étaient pas communes sur le champ de bataille.

1. Soutien d'infanterie

Chaque fois qu'une force d'assaut contient seulement des blindés, doublez l'arm FP (puissance de tirs antichars) de toutes les unités de soldats d'infanterie défenseurs (les unités qui stipulent véritablement « infantry » (« infanterie ») dans le sous-titre de la carte.



Ceci ne s'applique pas en terrain libre, où le tank est roi, mais rend les assauts seulement des blindés dans les autres terrains très dangereux.



Les unités d'artillerie soutenant l'attaque à distance ne comptent pas comme une infanterie de soutien. Cependant, les unités qui avancent avec les blindés, n'ont pas besoin d'être des unités de soldats d'infanterie. Toute unité d'infanterie effectuant un assaut avec les blindés est suffisante pour empêcher cette règle de prendre effet. Cette règle prend seulement effet si toutes les unités utilisées pour initier l'assaut sont des unités de blindés et que l'assaut se fait contre une zone avec un terrain non libre (not clear) . Si le blindé est accompagné par des unités d'infanterie au début de l'assaut, la règle ne s'applique pas – même si ces unités sont détruites plus tôt dans l'assaut.

2. Infanterie montée dans le combat

Quand une infanterie non motorisée est montée sur une unité de transport, le groupe compte comme une simple unité pour les coûts de calcul du ravitaillement défensif, mais comme deux unités séparées lorsqu'on calcule les coûts de ravitaillement en assaut.

Dans le combat, les valeurs de puissance de tir des deux unités sont combinées et peuvent seulement être utilisées contre une seule cible. Tous les dommages reçus sont appliqués à l'unité de transport en premier – quand elle prend autant de coups que sa valeur de défense, elle est détruite. Tout dommage en excès est appliqué à l'unité d'infanterie qu'elle était en train de transporter. Cependant si une unité d'infanterie endommagée monte sur un transport, gardez la trace de son dommage existant – il n'est pas transféré au transport.

3. Assaut contre les quartiers généraux

Les unités dans les zones sur le bord du camp ennemi du champ de bataille peuvent effectuer un assaut contre les quartiers généraux. Résolvez ces attaques comme des assauts normaux. Si les unités prennent d'assaut les quartiers généraux depuis plus d'une zone d'un bord, le défenseur doit désigner un groupe comme l'attaquant principal et l'autre groupe ou les autres groupes comme des attaques de flanc. Une fois que toutes les unités défenseurs dans les quartiers généraux sont détruites, le quartier général est capturé et la partie est terminée. Les unités de troupes des quartiers généraux qui n'ont pas de valeur de puissance de tir sont automatiquement détruites dans un assaut si toutes les unités de combat défenseurs dans les quartiers généraux sont éliminés.

IX. Victoire !

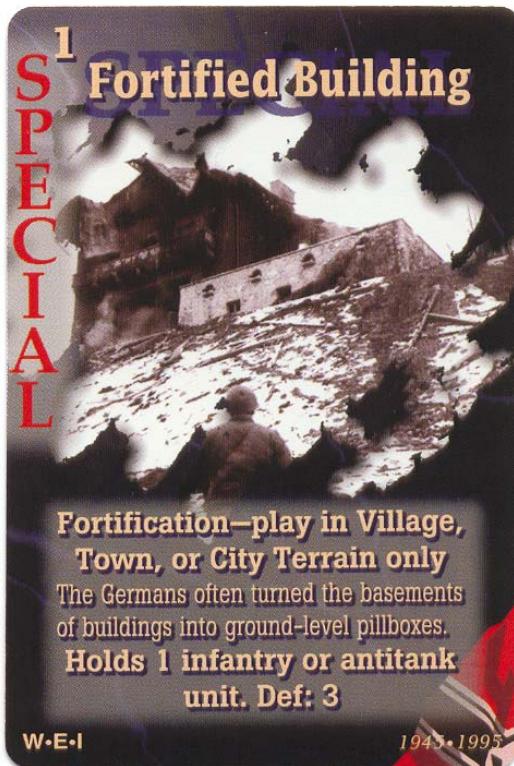
Quand les quartiers généraux d'un joueur sont capturés la partie se termine et le score est calculé. Chaque joueur reçoit des points de victoire égaux aux coûts de ravitaillement de toutes les cartes dans son ou sa pile de victoire. Le joueur qui a capturé les quartiers généraux reçoit 5 points additionnels. Le joueur avec le plus haut total gagne. N'oubliez pas de remettre toutes les cartes dans votre pile de victoire à leur propriétaire et de récupérer les vôtres.

Dans certaines circonstances rares, il ne peut pas être possible pour l'un et l'autre joueur de prendre les quartiers généraux de l'autre joueur. Si les deux joueurs sont d'accord pour que ce soit le cas, le jeu se termine et personne n'obtient le bonus de 5 points pour avoir pris les quartiers généraux. Totalisez les valeurs de la pile de victoire de chaque joueur. Le joueur avec le plus haut total gagne.

X. Effets spéciaux

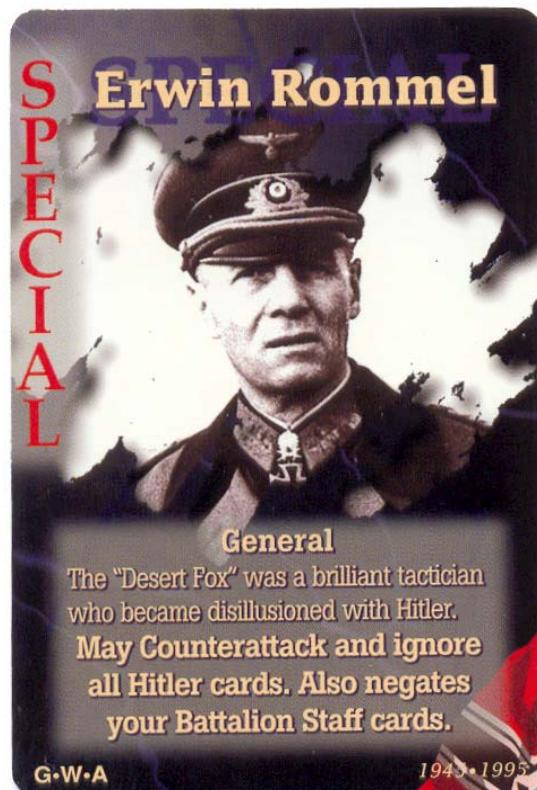
De nombreuses cartes spéciales se répartissent dans des catégories distinctes qui sont expliquées ci-dessous. Les cartes appartenant à ces catégories le signalent dans leur sous-titre.

Fortification : les fortifications sont des structures depuis lesquelles les unités peuvent se défendre elles-mêmes.



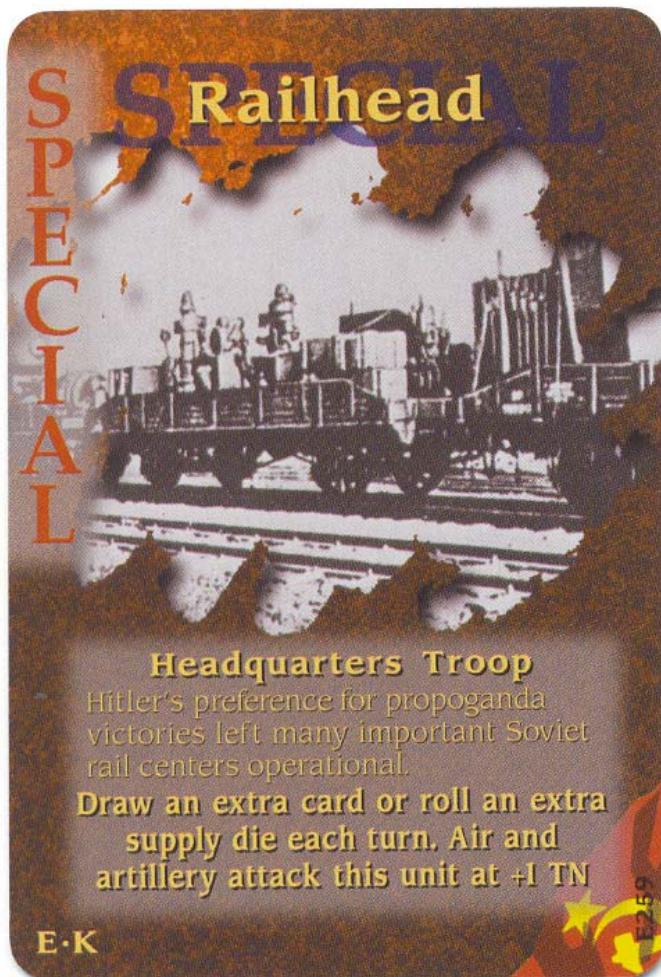
Déployez les dans des zones amies durant votre phase de renfort. Les fortifications comptent pour les limites d'empilement d'une zone, mais peuvent contenir une unité (du type spécifié sur la carte) qui, elle, ne compte pas pour cette limite. Une unité à l'intérieur d'une fortification est protégée des attaques ; avant que le dommage puisse être appliqué à l'unité à l'intérieur, la fortification doit être détruite. Un dommage en excès de l'attaque qui détruit une fortification se reporte sur l'unité à l'intérieur. La valeur de puissance de tir utilisée pour attaquer une fortification dépend du type d'unité réalisant l'attaque. Les unités d'infanterie et les chasseurs bombardiers utilisent leur valeur d'arm FP (puissance de tirs antichar), toutes les autres unités attaquantes utilisent leur valeur de inf FP (puissance de tir contre l'infanterie). **Note** : ceci était un changement depuis les règles originelles de fortification dans l'édition *De la Normandie au Rhin*. Ceci est fait pour refléter que les unités d'infanterie confrontées à une fortification devaient généralement utiliser leurs armes antichars pour détruire les bunkers et que de même les chasseurs armés de mitrailleuses et de canons légers avaient besoin de bombes ou de fusées pour être efficaces contre ces types de cibles. Cela permet aussi aux canons autoportés – conçus pour soutenir l'infanterie en éliminant les points d'appui avec des obus hautement explosifs – d'être plus efficaces dans ce rôle. Les fortifications peuvent être rééquipées de la même manière que les unités et peuvent être déployées dans les quartiers généraux. Quand elles sont détruites, placez les fortifications dans la pile de victoire de votre adversaire.

Les généraux : les généraux sont presque identiques aux troupes des quartiers généraux (voir ci-dessous) excepté qu'ils ne peuvent pas être attaqués et qu'ils ont une durée indéfinie (voir ci-dessous).



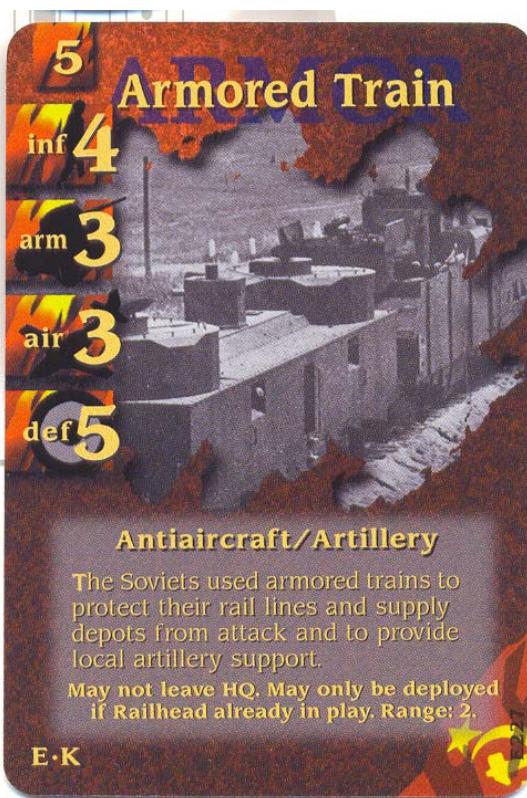
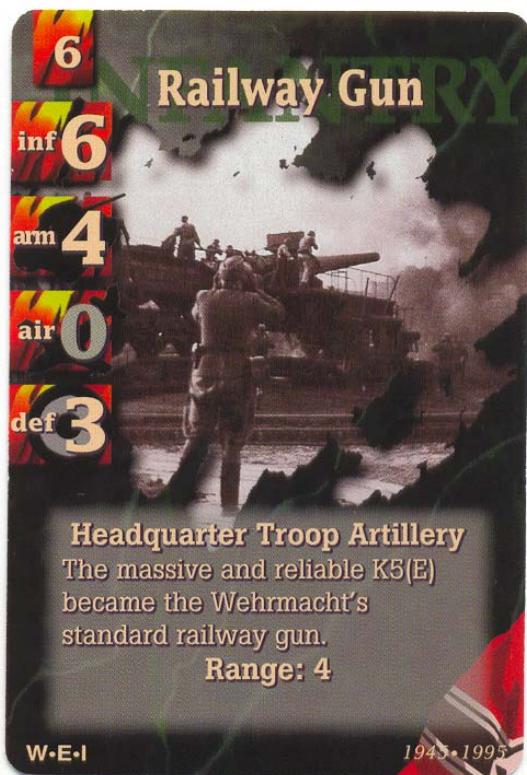
Seul un général par côté peut être en jeu à tout moment.

Les troupes des quartiers généraux (headquarters troops) : Ce sont des troupes principalement non combattantes qui soutiennent les troupes sur le front de différentes façons.



Déployez les dans vos quartiers généraux (où elles restent et où elles comptent vis-à-vis de la limite d'empilement des quartiers généraux) durant votre phase de renfort. La plupart n'ont pas de valeur de puissance de tir (FP : Fire Power), mais elles ont toutes une défense de trois (à moins que cela soit noté autrement sur la carte de la troupe). Elles peuvent être repérées et attaquées comme les autres unités en utilisant l'inf FP (puissance de tir contre l'infanterie). Les troupes des quartiers généraux non repérées doivent être révélées quand leurs capacités spéciales sont utilisées. Si la carte n'est pas révélée, elle reste ainsi. Placez la à l'envers après avoir utilisé sa capacité spéciale.

Vous pouvez seulement utiliser un seul exemplaire d'un type spécifique de troupes de quartiers généraux dans un tour individuel . Les unités de combat comme Railway Guns (canons sur voies ferrées) et Armored Trains (trains blindés) sont exemptés de cette restriction.



Les leaders : ces cartes représentent des officiers, les héros et d'autres avec la capacité de commandement pour améliorer la performance de leurs unités.

