

**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.

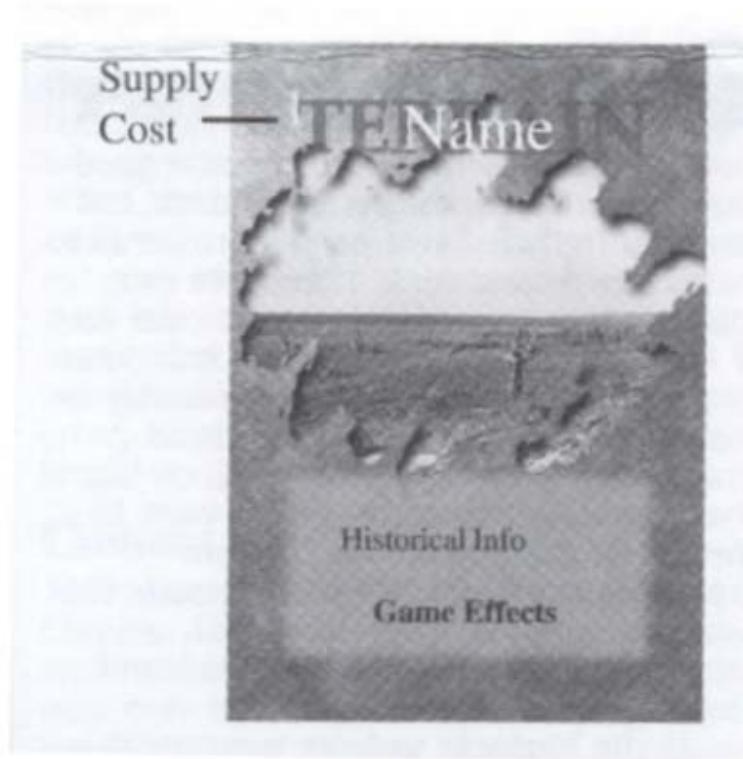
II. Les cartes

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

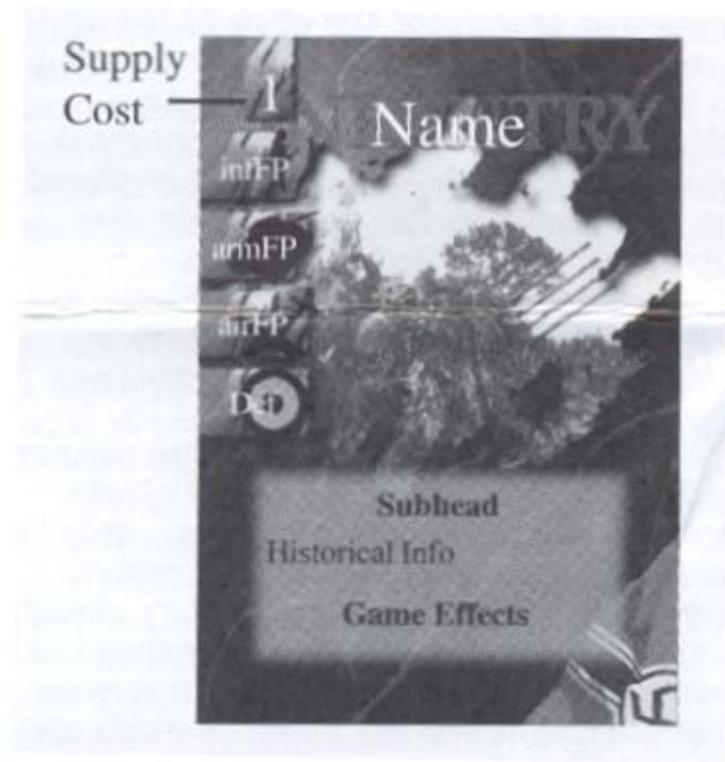
Ces cartes sont vos véritables forces de combat. Chaque carte représente approximativement une unité de la taille d'un peloton ou son équivalent.

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 .

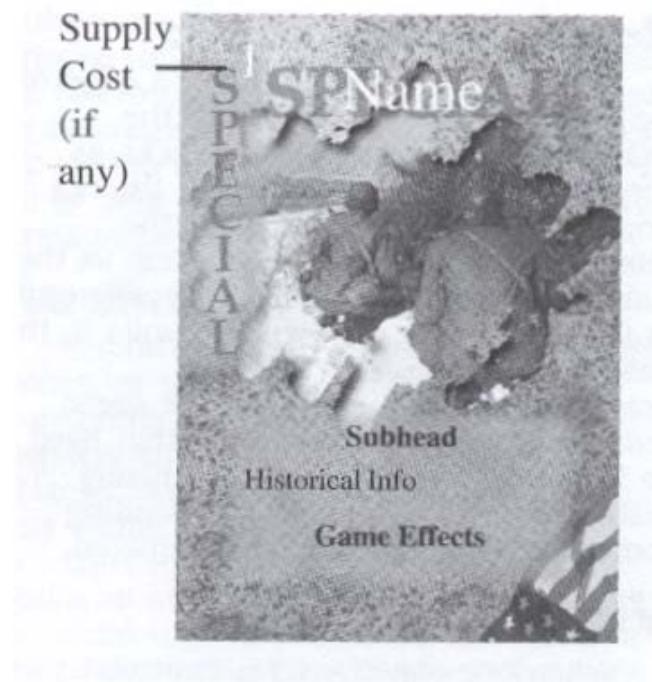
Informations historiques (historical information) : cette zone inclut quelques informations historiques sur l'unité et n'a pas d'effet sur le jeu.

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.

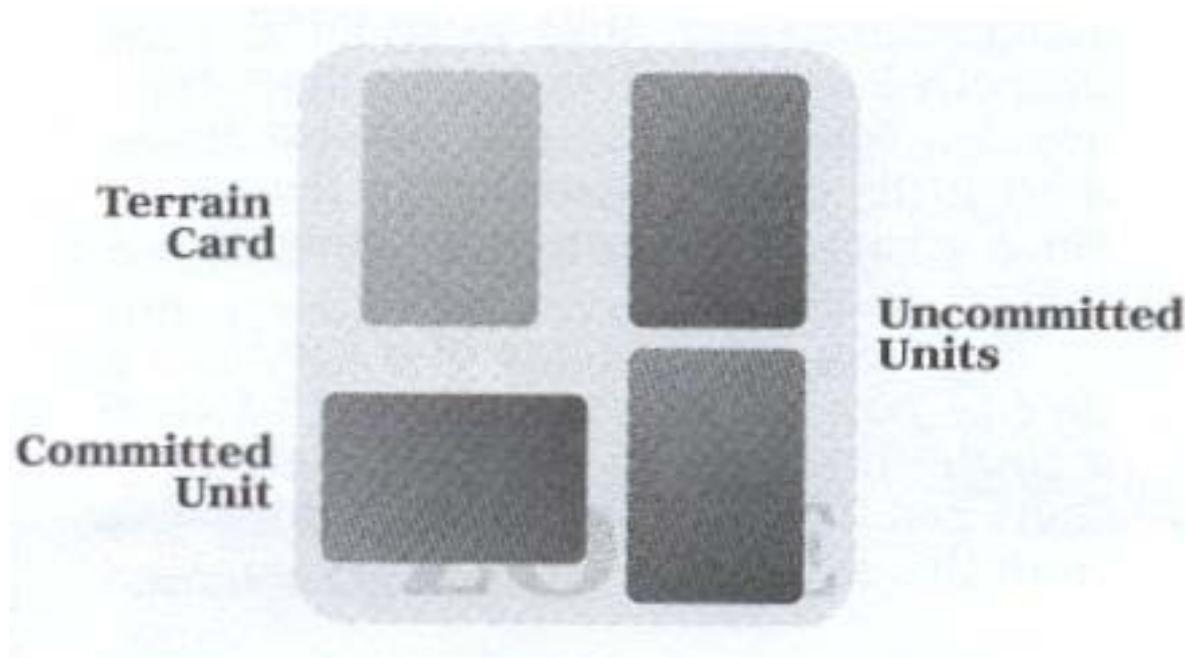
Avant de vous intéresser au fonctionnement du jeu, vous devriez vous familiariser avec des termes spécifiques et les concepts de jeu de base.

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.

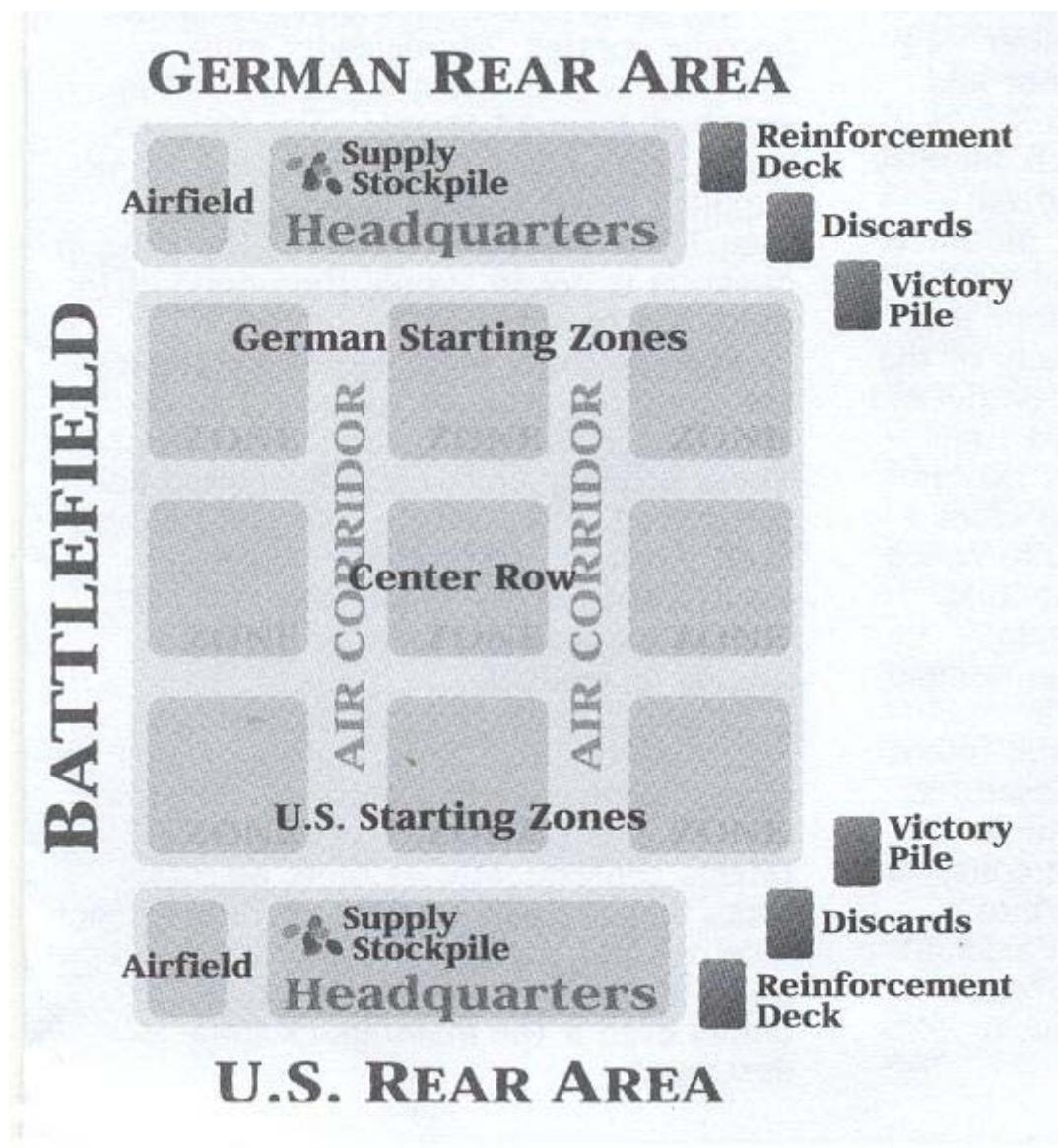
G. Attribution

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.

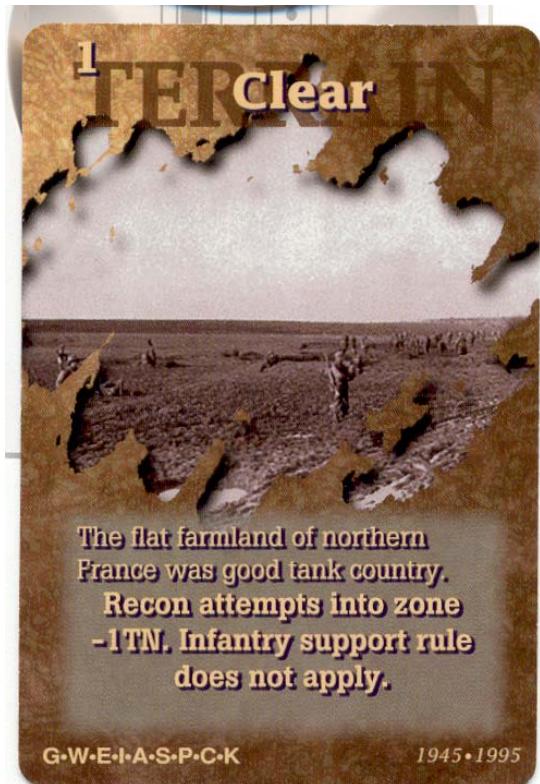
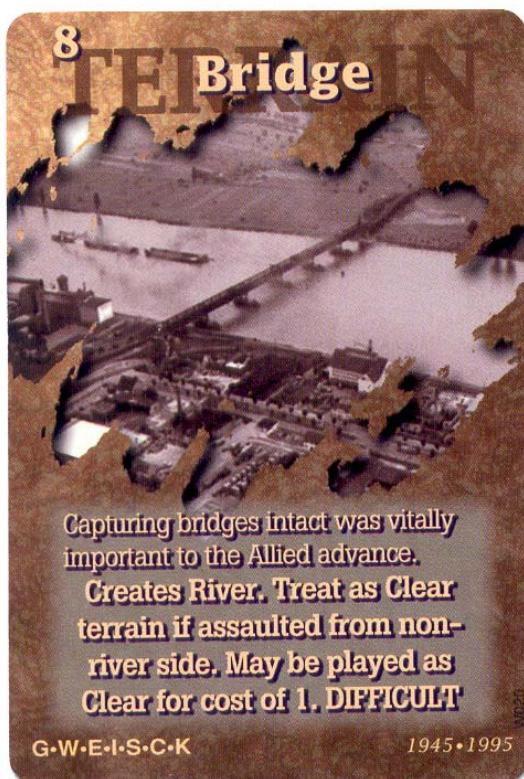
Tout ravitaillement de placement non dépensé est perdu, si bien que c'est une bonne idée de tout dépenser.

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.

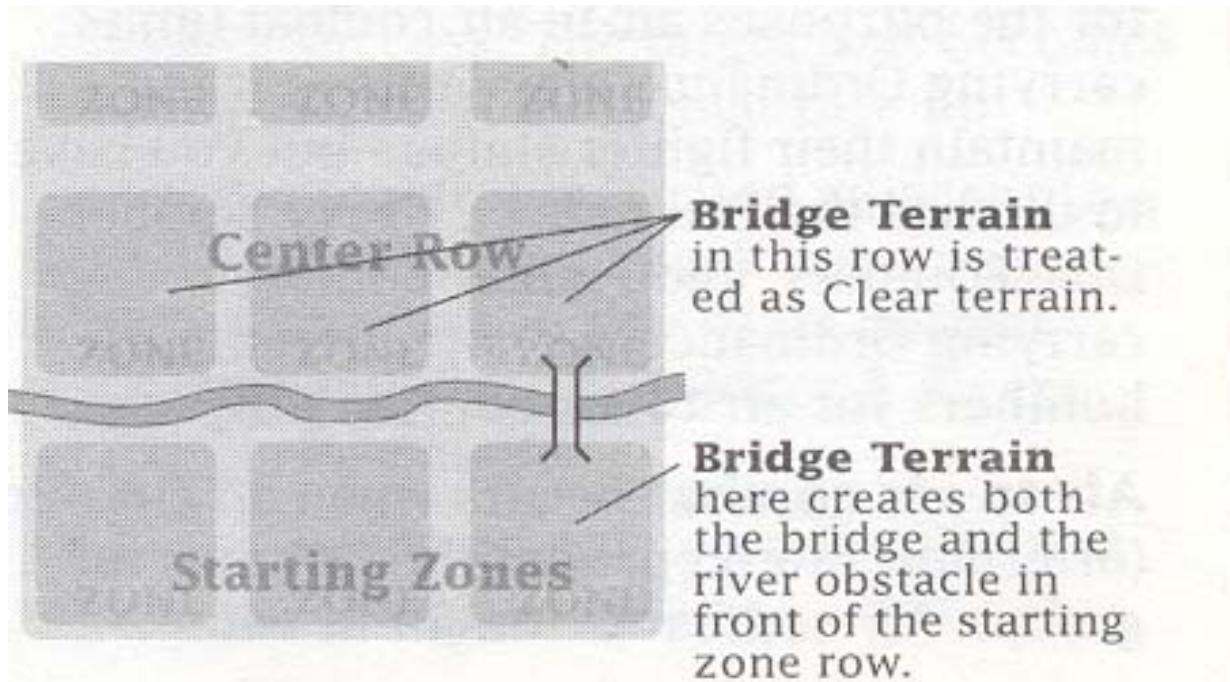
Une fois que les deux joueurs ont arrangé et payé pour leur terrain, lancez un dé. Si le jet de dé est pair, placez les trois cartes de terrain restantes du joueur allié à l'endroit au hasard pour former le terrain de la rangée centrale du champ de bataille. Si le jet de dé est impair, utilisez les cartes 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) .

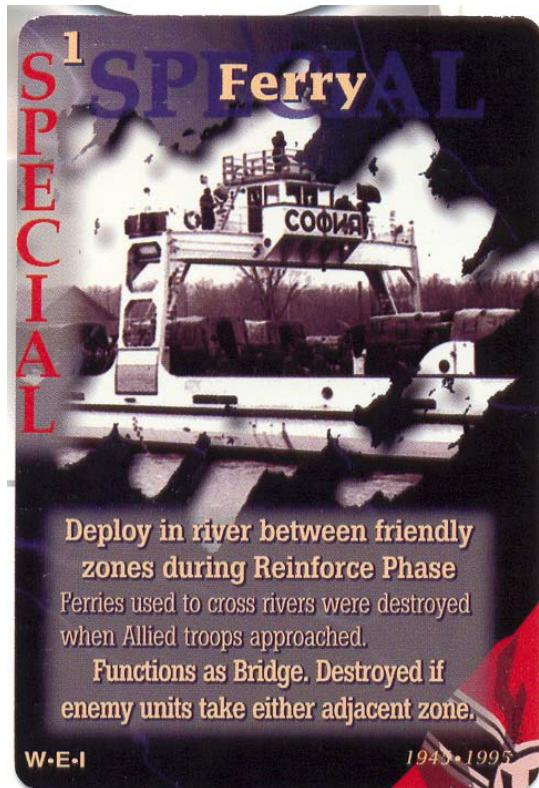
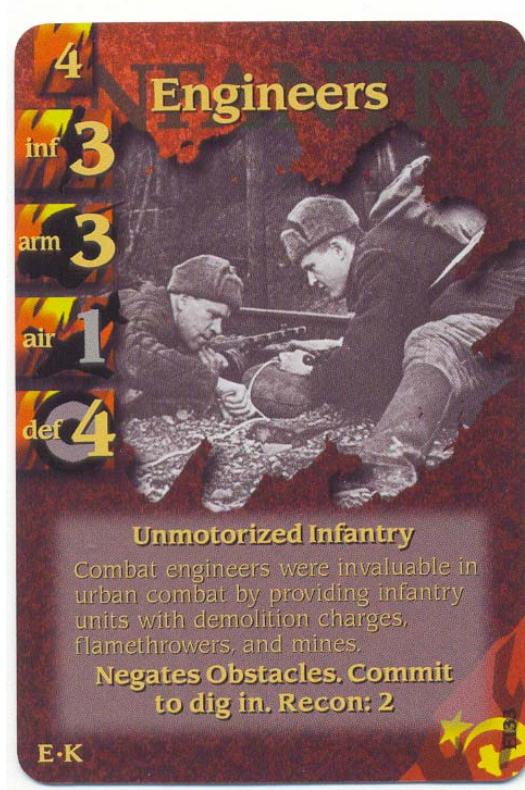


Parce que la plupart des joueurs choisissent de jouer sans les ponts, les règles pour les utiliser ne sont pas incluses dans ces règles, elles peuvent être trouvées dans les règles de n'importe quel deck des cartes de l'édition *de la Normandie jusqu'au Rhin* ou vous pouvez les obtenir gratuitement depuis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

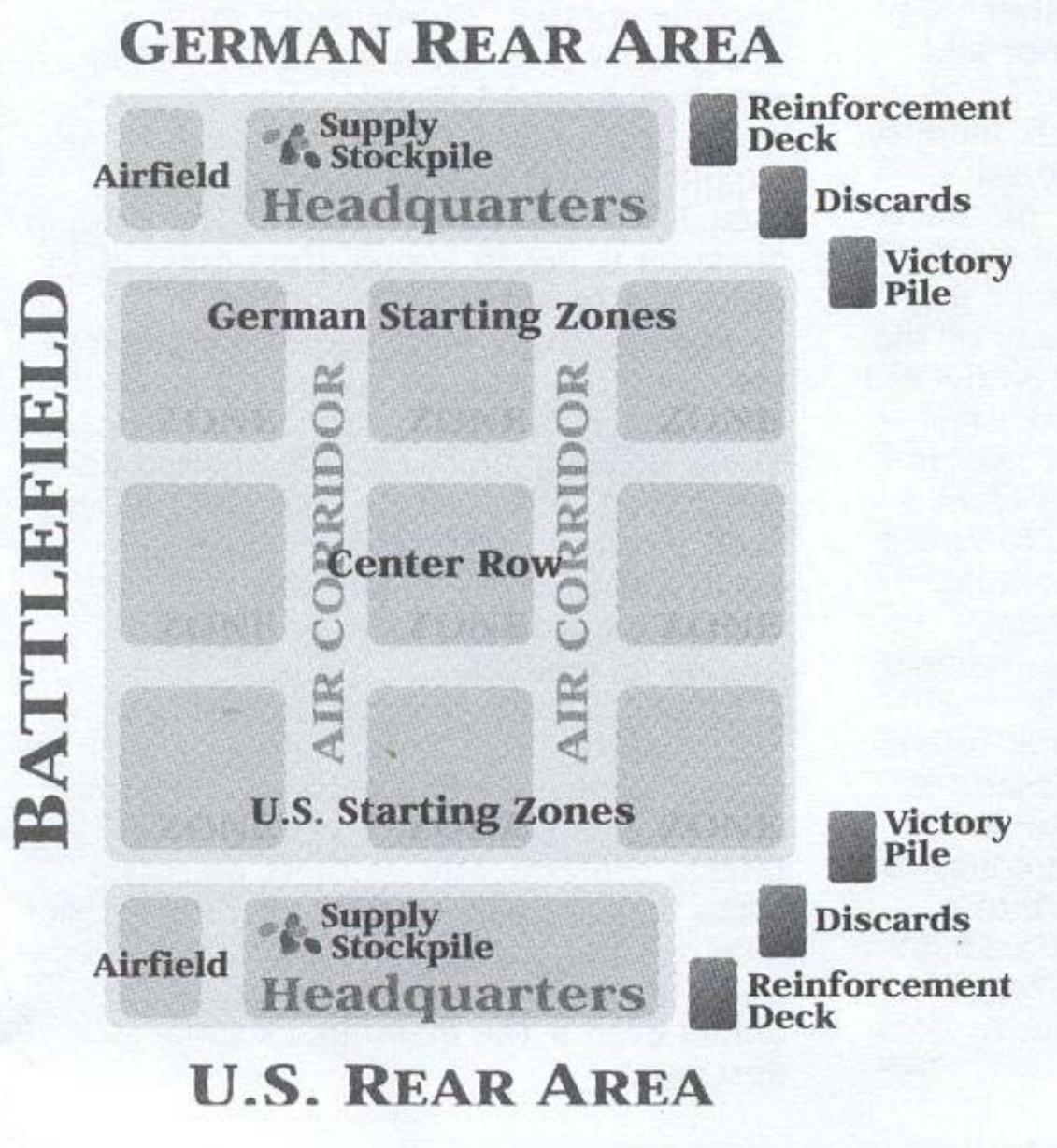
En commençant par le joueur allemand, les deux joueurs placent leurs forces de départ. Celles-ci peuvent être placées dans (ou adjacente à, en cas d'obstacle, voir ci-dessous) les zones de départ du joueur ou les quartiers généraux – sous réserve des limites d'empilement bien sûr.

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.

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.

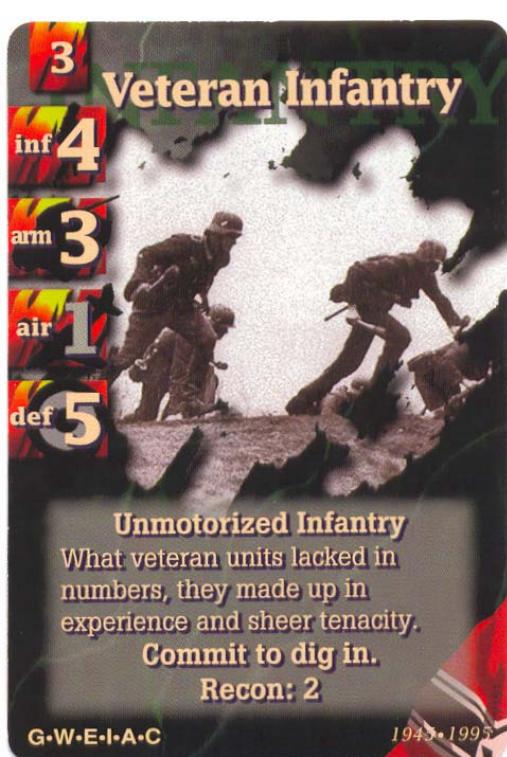
VI. Le système de combat

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.

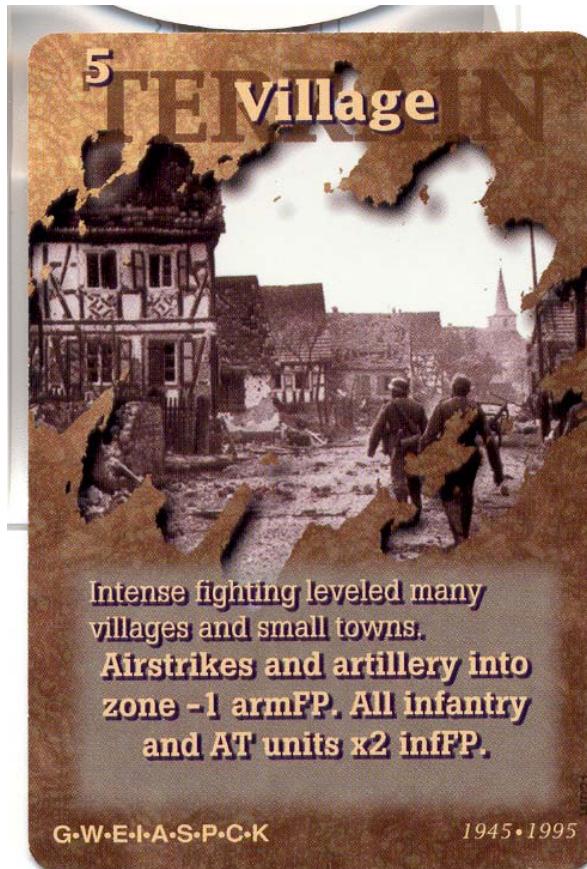
A. Les paramètres de l'unité

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 attaquant –utilisez la inf FP de l'unité attaquant 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.

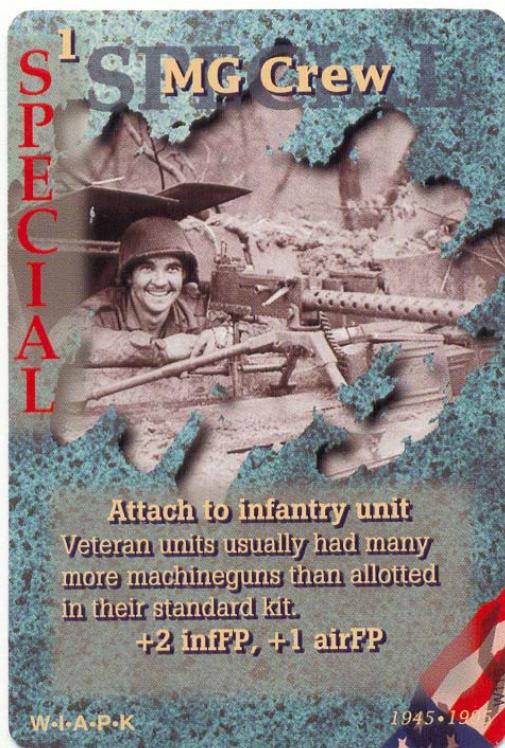
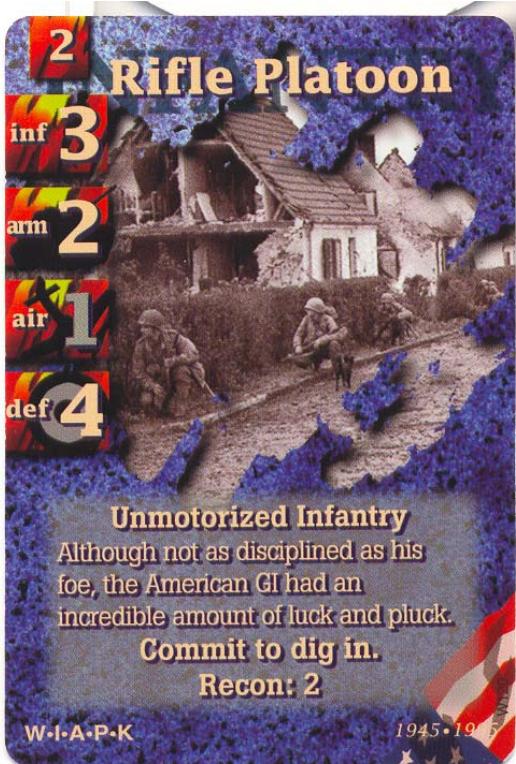
C. Dommages.

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.

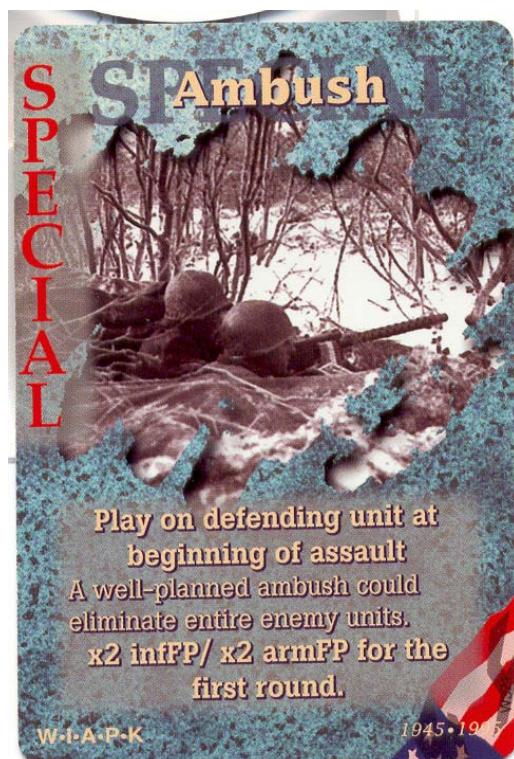
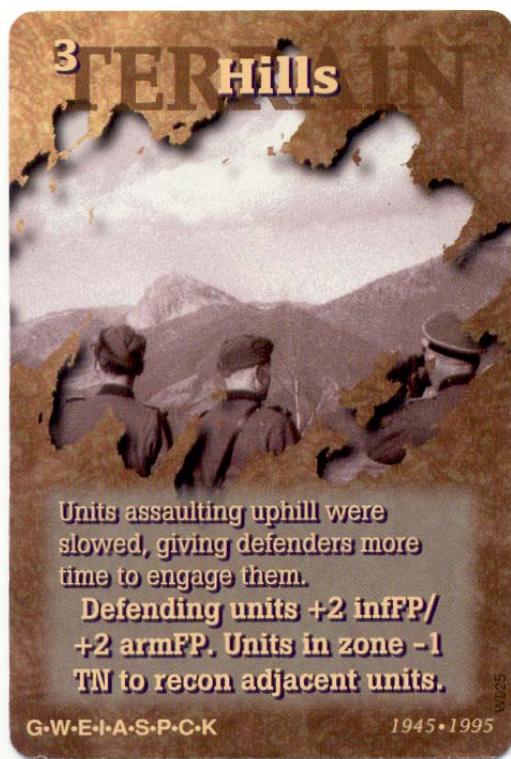
D. Les modificateurs additionnels

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 « indéfinie » (« 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.



Ce point de rééquipement peut être utilisé en conjonction avec un point de rééquipement payé avec le ravitaillement, permettant à l'unité de récupérer de multiples points de dommage.

Les cartes de fortifications et les cartes de troupes de quartier général peuvent aussi être rééquipées de la même manière que les unités.

- **Déployez des unités** : vous pouvez déployer des cartes depuis votre main en jouant le coût de ravitaillement dans le coin en haut et à gauche depuis votre pile de ravitaillement.

Déployez de nouvelles unités terrestres et des troupes de quartier général dans votre quartier général. Chaque unité est déployée séparément, ceci signifiant qu'aucune unité ne peut être déployée, déjà montée sur une autre unité. Si le quartier général a atteint sa limite de stockage de 9 unités, vous ne pouvez pas déployer d'autres unités supplémentaires sur lui jusqu'à ce que des unités le quittent.

Déployez de nouveaux avions et de nouvelles cartes d'artillerie sur votre aéroport. Les cartes d'artillerie sont déployées de façon indépendante. Elles sont seulement attribuées aux avions quand un avion est lancé.

De nouvelles fortifications peuvent être déployées dans n'importe quelle zone occupée par vos troupes. Les fortifications comptent pour les limites de stockage de la zone mais elles peuvent contenir une unité qui ne compte pas envers les limites de stockage.

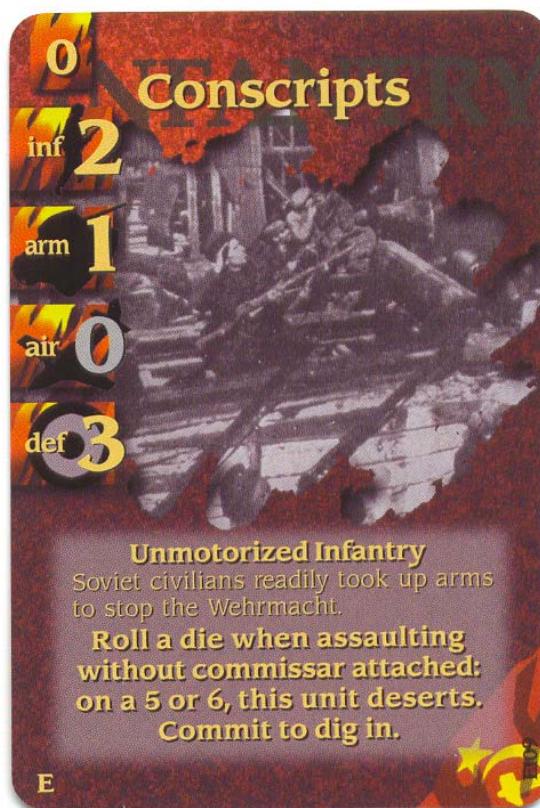
Les obstacles peuvent être déployés le long du bord de toute zone occupée par vos troupes. Les obstacles ne comptent pas envers les limites de stockage mais, seulement un obstacle peut être déployé le long de chaque bord d'une zone.

Les cartes spéciales qui disent « attached to... » (« attribuer à... ») sont ajoutées directement vers les unités appropriées déjà sur le champ de bataille.

Empilez de telles cartes sous les unités qu'elles affectent. Les cartes attribuées à des unités repérées deviennent aussi repérées.

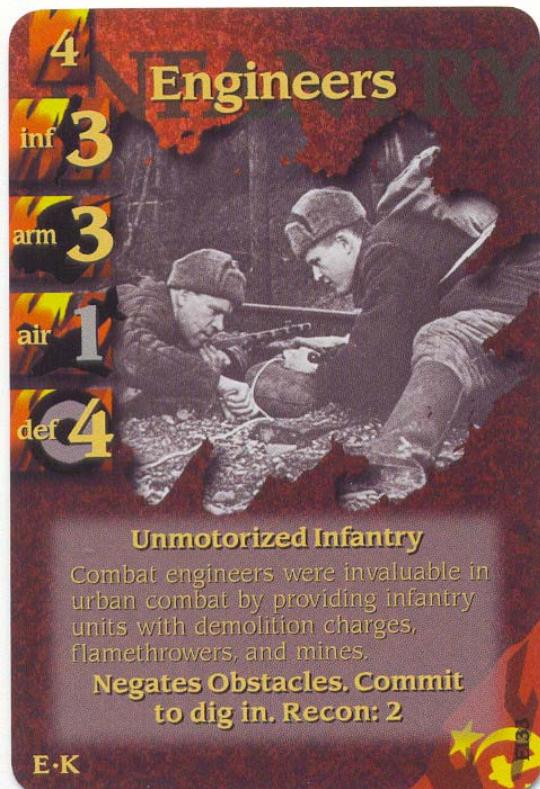
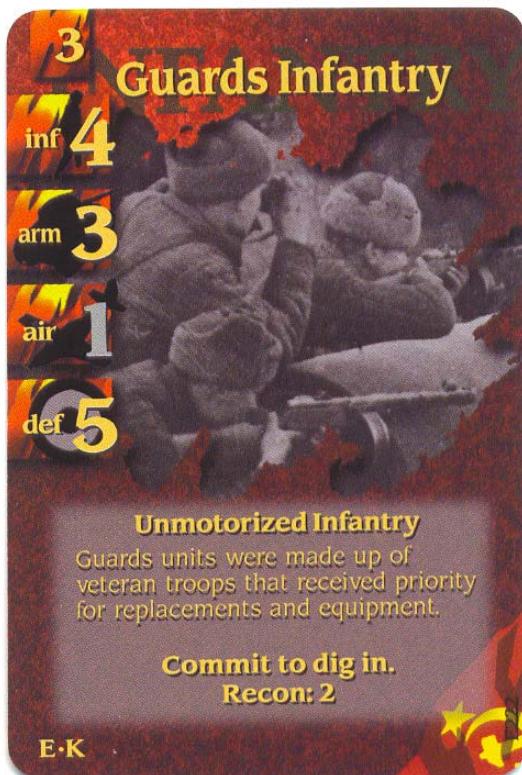
L'infanterie russe

La plus grande ressource de la Russie dans le combat contre l'Allemagne était ses réserves humaines énormes. Pour représenter ceci dans la partie, les joueurs soviétiques ont une option supplémentaire disponible durant la phase de renfort. Le joueur soviétique peut choisir soit des points de rééquipement supplémentaires soit de déployer une unité de soldats d'infanterie avec un coût de ravitaillement de 2 ou moins depuis sa main gratuitement.



Si l'option de rééquipement est choisie, lancez un dé. Le résultat du dé est le nombre de points de rééquipement que vous gagnez. Ces points supplémentaires peuvent seulement être dépensés pour réparer les unités des soldats d'infanterie avec un coût de ravitaillement de 2 ou moins. Cependant autant de points que désirés peuvent être dépensés sur une seule unité.

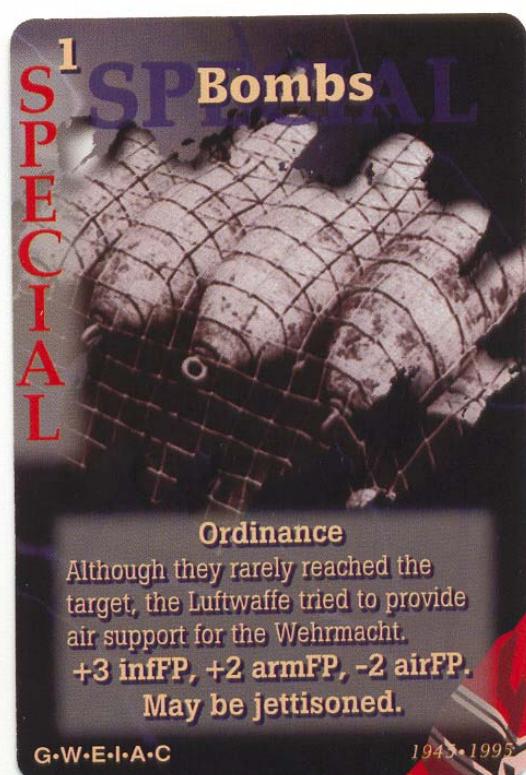
Ces points de bonus représentent des recrues inexpérimentées avec peu d'entraînement lancées directement dans la bataille. C'est la raison pour laquelle ils ne peuvent pas être utilisés pour réparer les unités expérimentées comme la carte « guard infantry » (« infanterie de la garde ») ou « engineers » (« soldats du génie ») ou des unités qui requièrent un entraînement spécialisé comme les canonniers antichars.



B. Phase 2 : action aérienne

Durant cette phase vous pouvez déplacer vos unités aériennes vers des positions depuis lesquelles elles peuvent conduire des opérations de reconnaissance et de combat.

Payez deux points de ravitaillement pour chaque avion qui quitte l'aéroport (à moins que la carte ne le spécifie autrement) . Avant de le quitter, les chasseurs bombardiers peuvent être équipés avec des cartes d'équipement gardées sur l'aéroport.



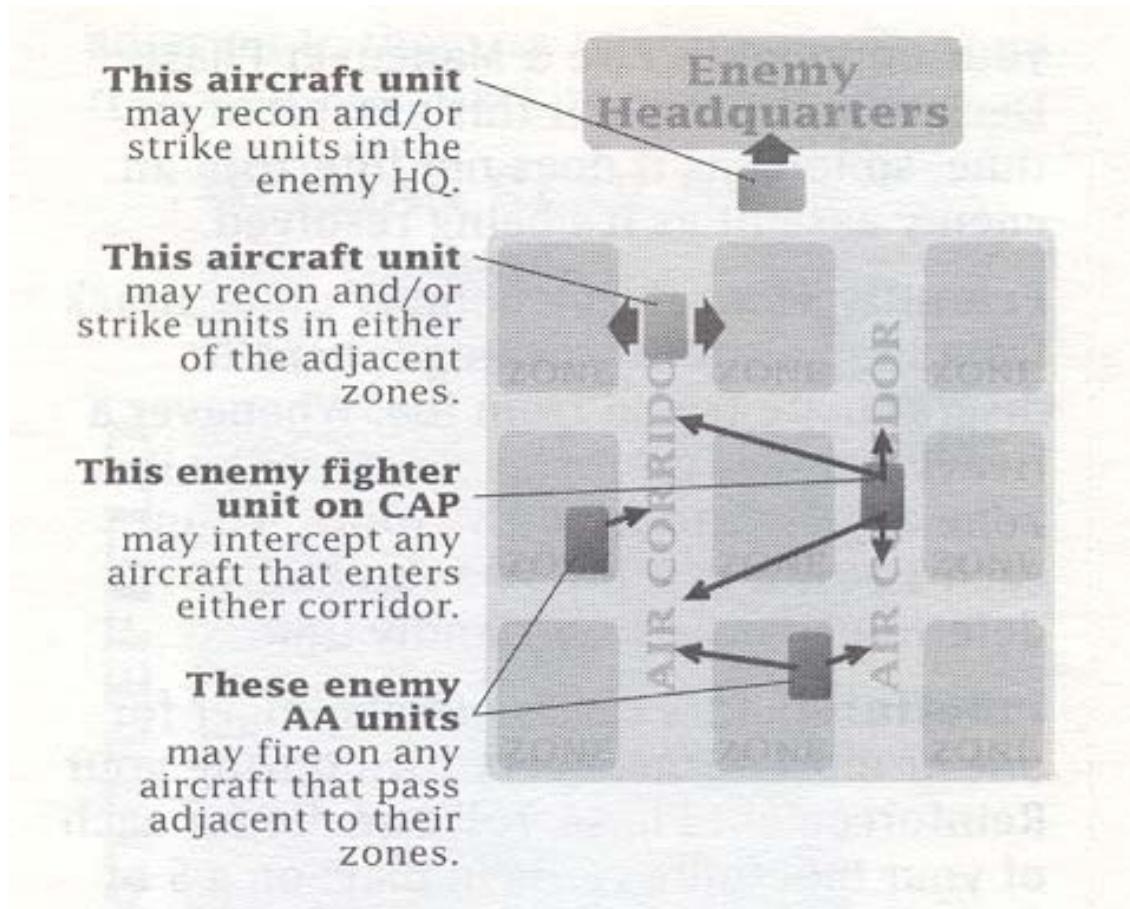
Une fois ainsi équipée, l'unité garde la carte d'équipement attribuée jusqu'à ce qu'elle soit utilisée ou défaussée.

1. L'aviation groupée

Les unités d'avions peuvent quitter l'aéroport individuellement ou elles peuvent être groupées ensemble. Les unités d'avions groupées se déplacent et attaquent ensemble. Les chasseurs ennemis et les canons anti-aériens peuvent faire seulement une interception contre le groupe, visant un avion spécifique à l'intérieur.

2. Déplacement des avions

Tous les avions ont un déplacement illimité mais ils doivent tracer leurs mouvements le long d'un des deux corridors aériens (ils n'entrent jamais véritablement dans l'une des zones du champs de bataille) . Une unité d'avions peut s'arrêter adjacente à toute zone sur le champ de bataille ou voler dans la zone arrière ennemie adjacente aux quartiers généraux ennemis. Quand un avion est entre deux zones du champ de bataille, il est considéré comme étant adjacent aux deux. Quand il est dans la zone arrière, il est considéré comme étant adjacent seulement aux quartiers généraux.

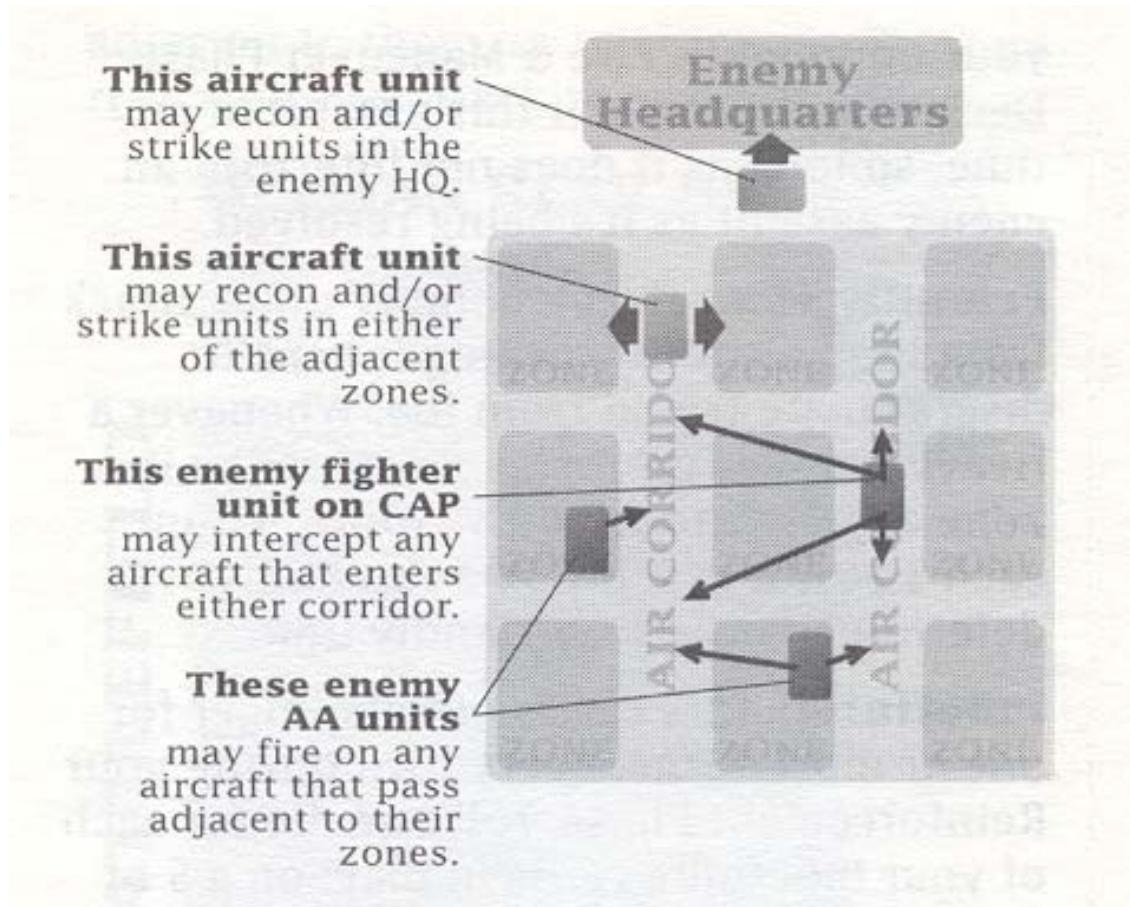


Une fois arrêté, un avion peut conduire des reconnaissances et/ou des attaques dans les zones adjacentes durant les phases ultérieures. Le fait d'arrêter l'avion termine le déplacement de l'avion.

Les avions sont automatiquement repérés lorsqu'ils se déplacent et devraient toujours être à l'endroit quand ils ne sont pas dans l'aéroport.

3. Tirs anti-aériens

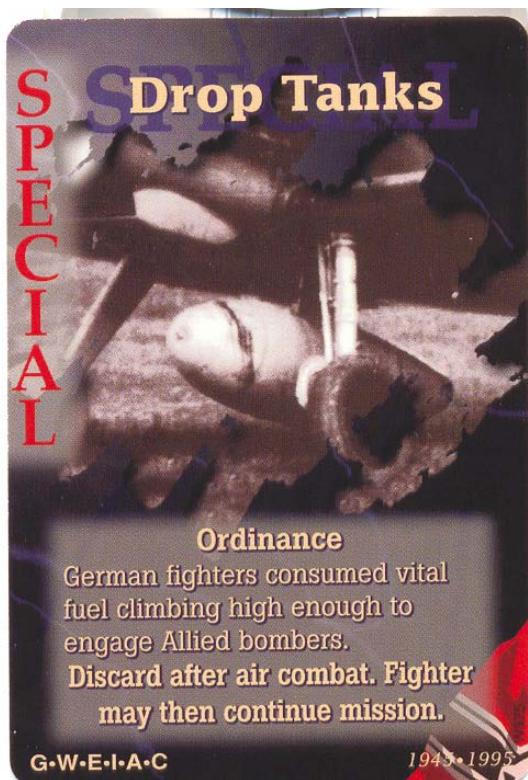
Les unités anti-aériennes ennemis au sol peuvent tirer sur votre avion chaque fois que votre avion passe de façon adjacente à leur zone - même si l'unité anti-aérienne est engagée. Ce tir d'opportunité survient quand l'avion vient d'abord en position adjacente à l'unité anti-aérienne – pas quand l'avion quitte cette position. Seules les unités avec des valeurs airFP (puissance de tir anti-aérienne) qui ne sont pas sur un fond gris peuvent entreprendre un tel tir d'opportunité.



Ceci n'engage pas l'unité anti-aérienne ou ne coûte pas de ravitaillement, mais il entraîne le fait que l'unité aérienne devient immédiatement repérée. L'unité aérienne tirant sur un groupe d'avions peut seulement viser une seule unité à l'intérieur du groupe.

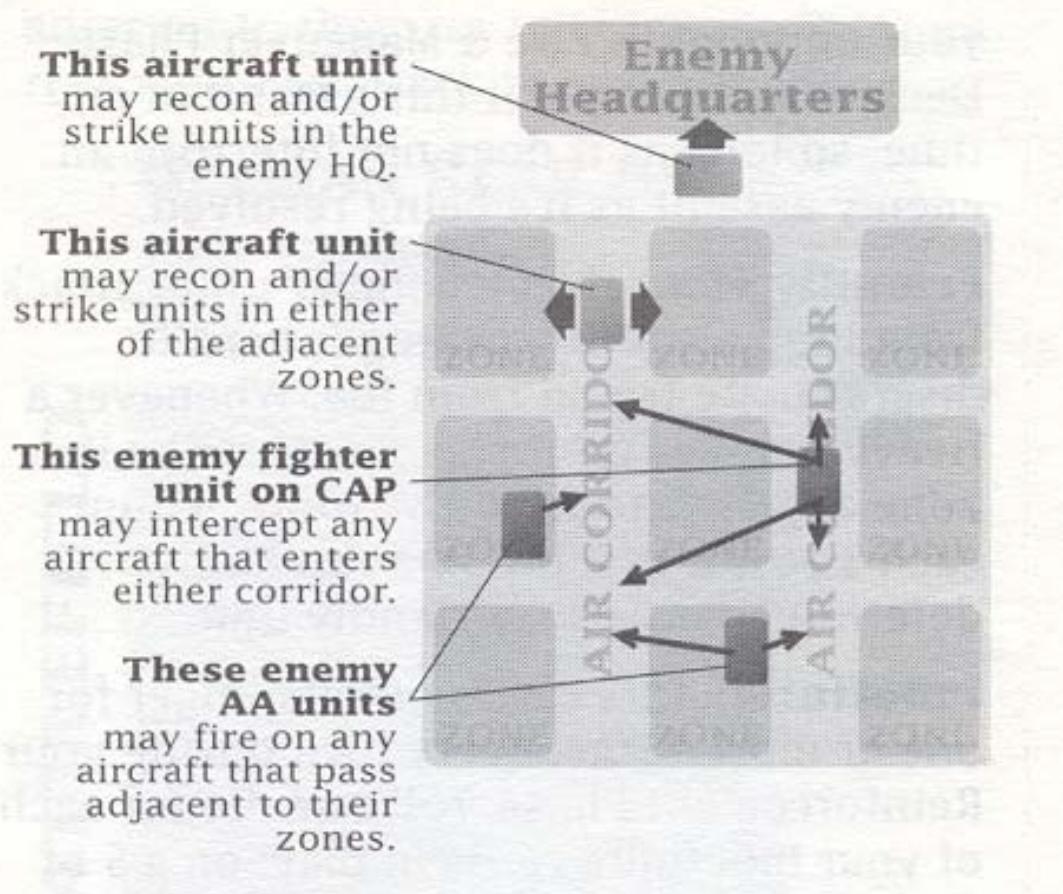
4. Patrouilles aériennes de combat

Les unités de chasseurs bombardiers peuvent être placées sur des patrouilles aériennes de combats (PAC) durant votre phase d'action aérienne. L'avion placé en patrouille aérienne de combat peut seulement être équipé avec des réservoirs jetables, pas de fusée ou de bombe.



Pour placer une unité en patrouille aérienne de combats, déplacez la dans une position dans l'un ou l'autre des corridors aériens adjacents à la rangée centrale des cartes. Aller en patrouille aérienne de combats prend la place d'autres actions – les avions en PAC ne peuvent pas effectuer de reconnaissance ou réaliser de frappes aériennes plus tard dans le tour.

Durant la phase d'action aérienne de votre adversaire, l'un de vos chasseurs en PAC peut choisir d'intercepter tout avion ennemi qui entre dans l'un ou l'autre des corridors aériens.

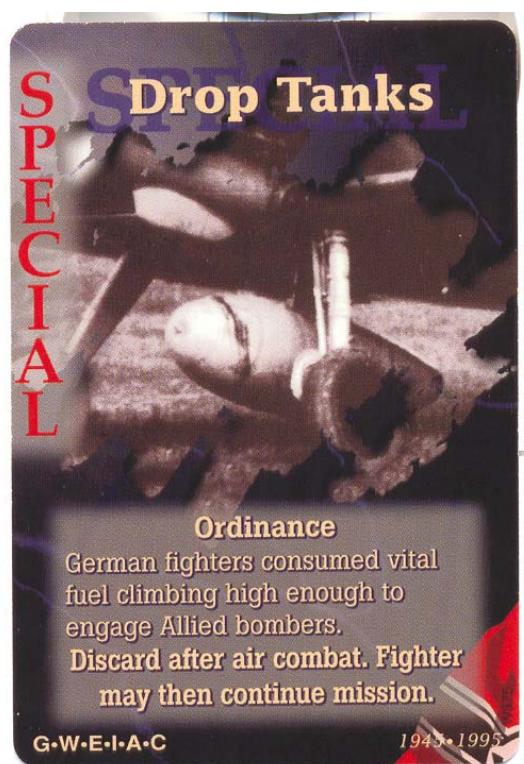


Si vous ne choisissez pas d'intercepter, votre adversaire peut choisir d'intercepter vos chasseurs en PAC avec ses propres chasseurs. L'interception mène à un combat aérien (voir ci-dessous) .

Vos chasseurs en PAC restent dans les airs jusqu'à ce qu'ils soient forcés à retourner à l'aéroport par le combat ou jusqu'à votre prochaine phase de renfort. Les chasseurs en PAC sont sujets aux tirs anti-aériens quand ils se déplacent vers et depuis leurs positions de PAC mais pas quand ils interceptent ou combattent un avion ennemi.

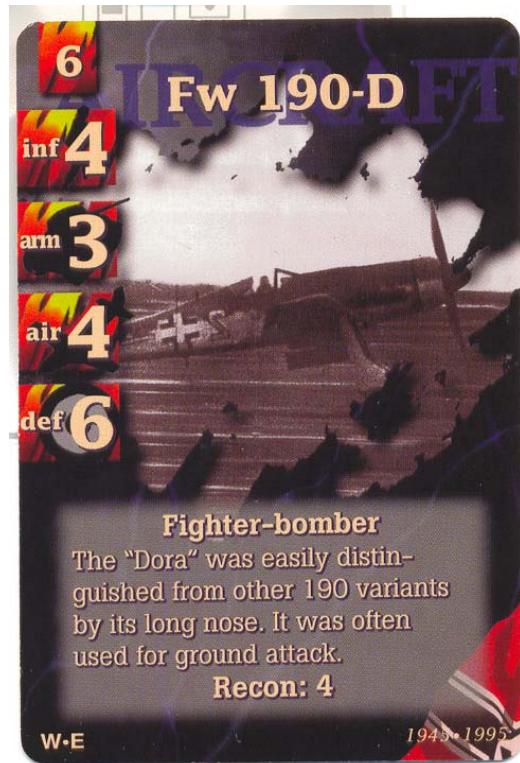
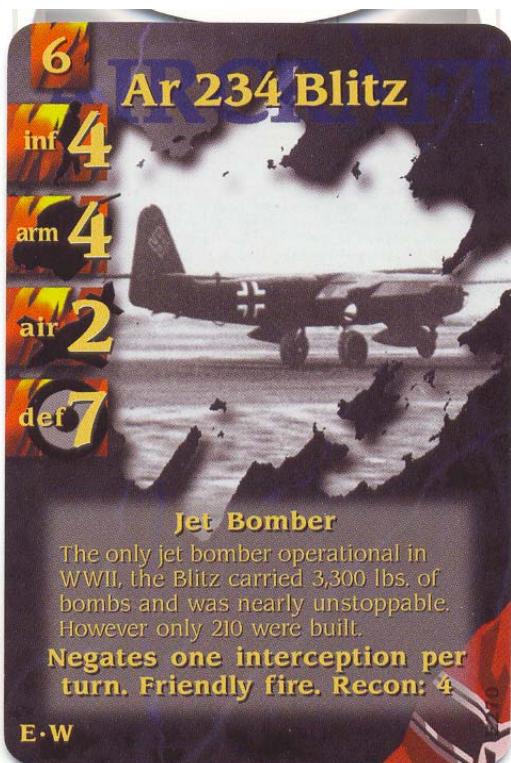
5. Chasseurs ou bombardiers ?

Les bombardiers sont clairement nommés en tant que tels, mais les avions de type chasseurs sont nommés « chasseurs bombardiers » (« fighter bomber ») et peuvent agir dans l'un ou l'autre rôle. Les unités de chasseurs bombardiers ne portant pas de cartes d'équipement sont considérés comme chasseurs pour les buts du combat aérien. L'exception à cette règle est la carte « drop tanks » (« réservoir largable ») qui n'empêche pas les chasseurs bombardiers d'être considérés comme des chasseurs.

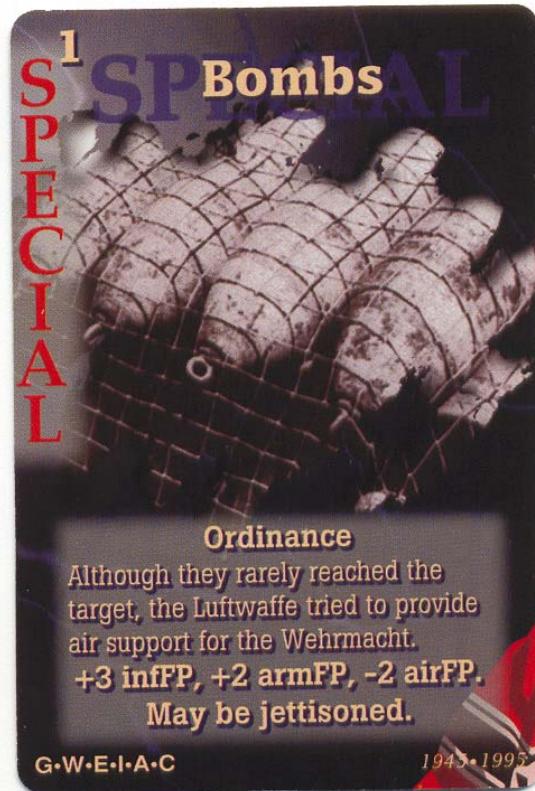


Les bombardiers lourds (heavy bombers), les bombardiers en piqué (dive bombers), les bombardiers à réaction (jet bombers) et les chasseurs bombardiers (fighter bombers) portant de l'équipement sont considérés comme des bombardiers pour les buts du combat aérien.





Les unités de chasseurs bombardiers portant des cartes d'équipement peuvent les larguer pour regagner leur statut de chasseur – les cartes larguées sont détruites et placées dans la pile de victoire de votre adversaire.

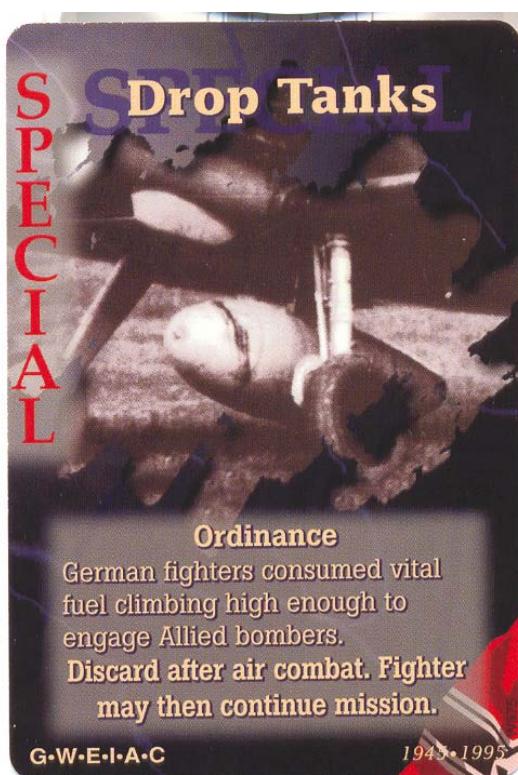


6. Le combat aérien

Le combat aérien survient quand un avion (ou un groupe d'avions) intercepte un autre un avion (ou un autre groupe d'avions). Le combat aérien se déroule en deux phases. Au début de la première phase, le joueur qui intercepte déclare quelles unités ennemis son unité aérienne attaquera, suivi par le joueur intercepté. Les bombardiers (voir la définition ci-dessus) peuvent seulement tirer sur les unités qui ont les premiers déclaré une attaque sur eux.

Une fois que toutes les cibles sont annoncées, tous tirent simultanément (ceci signifiant qu'aucun avion n'est détruit jusqu'à ce qu'il ait une chance de riposter). Une unité qui n'a pas été déclarée une cible fait son jet d'attaque avec un target number (nombre de cibles) de -1.

Le même procédé est suivi pour la seconde phase. A la fin des deux phases, toutes les unités de chasseurs bombardiers survivantes non équipées avec des réservoirs largables doivent retourner à l'aéroport.

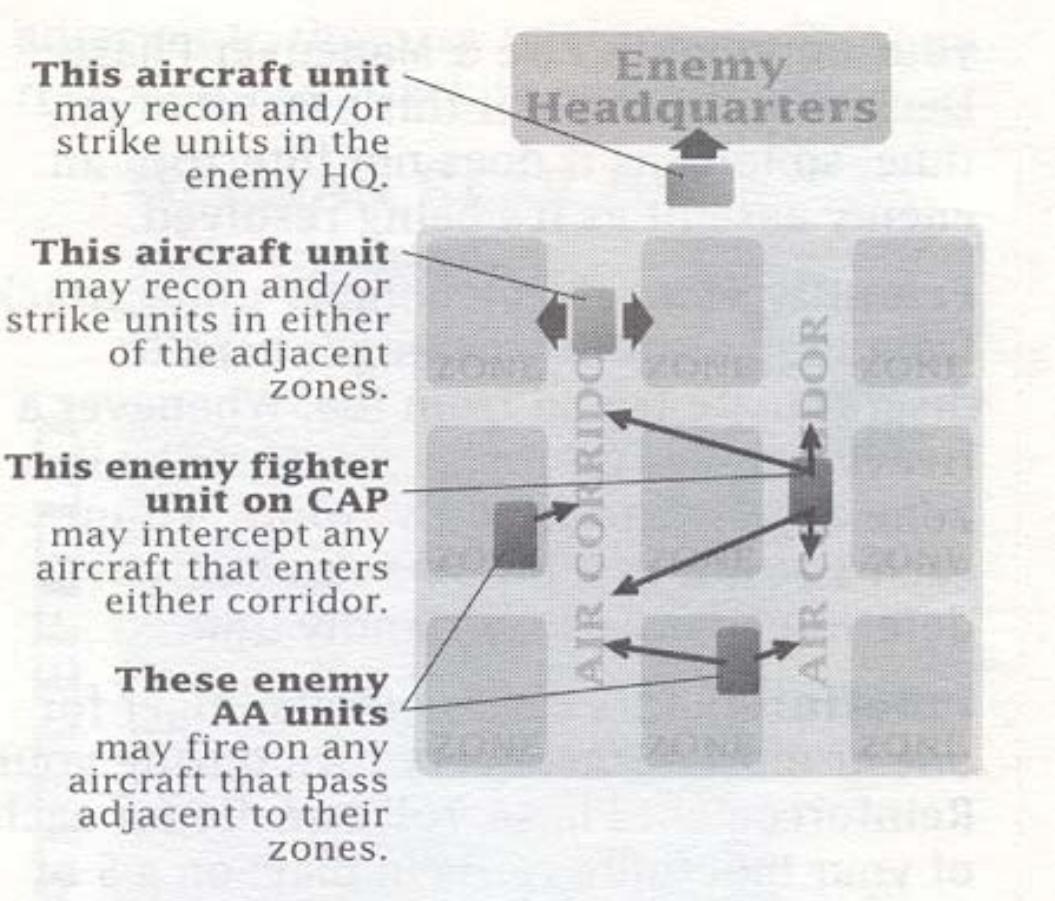


Les chasseurs bombardiers équipés avec des réservoirs largables peuvent les défausser pour continuer leur mission. Les unités de bombardiers survivantes peuvent aussi continuer le déplacement.

Aucune unité ou groupe d'avions ne peut être intercepté deux fois par la même unité ou groupe d'ennemis durant la phase d'action aérienne –bien qu'ils puissent être interceptés à nouveau en retournant à sa base durant la phase de reconnaissance ou de bombardements.

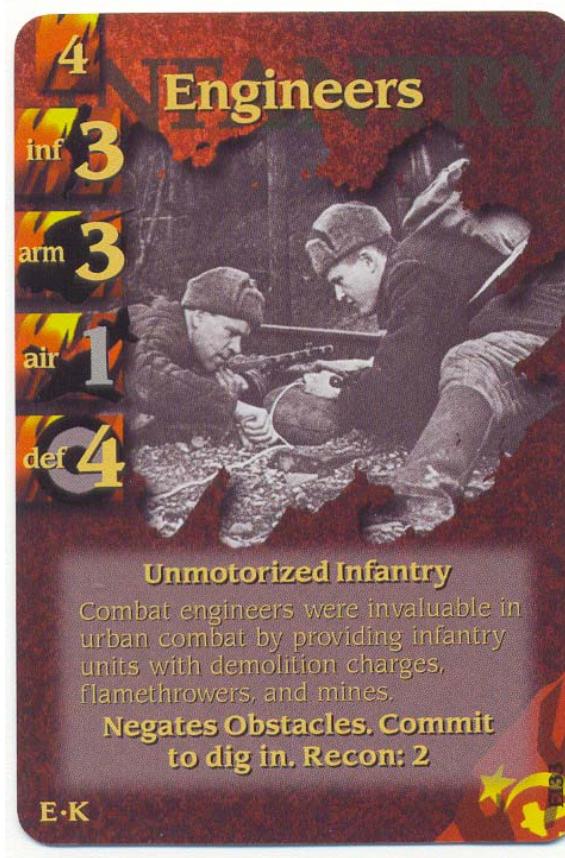
Quand elle retourne à l'aéroport après avoir résolu une attaque ou une reconnaissance, l'unité peut se déplacer le long de l'un ou l'autre corridor aérien. Elle peut être interceptée par des avions en patrouille aérienne de combat (PAC) ennemis ou se faire tirer dessus par des unités anti-aériennes sur laquelle elle passe lors de son voyage de retour. Souvenez vous, cependant, que le tir anti-aérien

survient quand l'avion cible se déplace initialement adjacent à l'unité anti-aérienne – ainsi les unités anti-aériennes dans la zone actuellement adjacente à l'avion n'ont pas le droit de tirer lorsqu'il la quitte.



C. Phase 3 : Reconnaissance

Les unités qui ont la capacité de reconnaissance (recon) peuvent essayer de repérer les unités ennemis dans les zones adjacentes durant cette phase. Le repérage est important non seulement pour connaître quelles unités l'ennemi a déployé – vous pouvez seulement bombarder ou faire des frappes aériennes contre des unités repérées.



Résolvez vos essais de reconnaissance dans n'importe quel ordre, une unité à la fois. Pour chaque unité choisissez une zone à reconnaître. Cette zone doit être adjacente à l'unité qui reconnaît. La reconnaissance ne peut pas être réalisée en diagonale. Si une unité qui reconnaît n'est pas repérée, vous devez révéler la carte entière (mais pas les cartes attribuées) pour montrer qu'il lui est possible d'essayer la reconnaissance. Vous pouvez alors placer l'unité de reconnaissance à l'envers. Elle reste non repérée.

Pour chaque unité de reconnaissance, lancez un nombre de dés égal à la valeur de reconnaissance (recon) sur la carte. A l'inverse des attaques, durant la reconnaissance, vous pouvez répartir vos dés en deux ou plusieurs cibles tant qu'elles sont dans la même zone.

Choisissez l'unité ennemie ou les unités ennemis non repérée(s) spécifique(s) que vous souhaitez reconnaître et allouez les dés de reconnaissances de votre unité entre elles. Lancez les dés contre un nombre cible de 5 (ceci peut être modifié par des cartes de terrain ou des cartes spéciales). Tout jet de dés de 5 ou mieux indique un succès. L'unité cible devient repérée et doit être retournée à l'endroit.

Comme les unités terrestres, les unités aériennes peuvent reconnaître les zones adjacentes (ou le quartier général si elles sont dans la zone arrière) . Après la reconnaissance, les unités qui ne vont pas réaliser une frappe aérienne durant la phase de bombardement retournent à l'aéroport.

D. Phase 4 : Bombardement

Les avions ne prennent pas part aux déplacements et aux assauts de la phase 5 – à la place les attaques aériennes vers le sol surviennent durant cette phase. L'artillerie

peut aussi choisir d'attaquer durant cette phase, ou ne pas tirer afin de supporter directement les assauts ou les défenses dans la phase suivante. Réalisez les frappes aériennes et les bombardements avec une partie ou toute votre artillerie et toutes vos unités d'aviation dans n'importe quel ordre durant cette phase.

1. Frappes aériennes

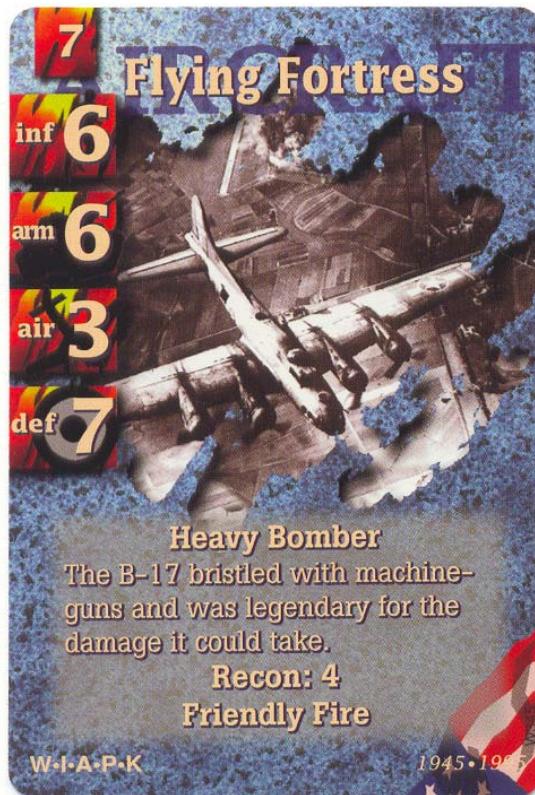
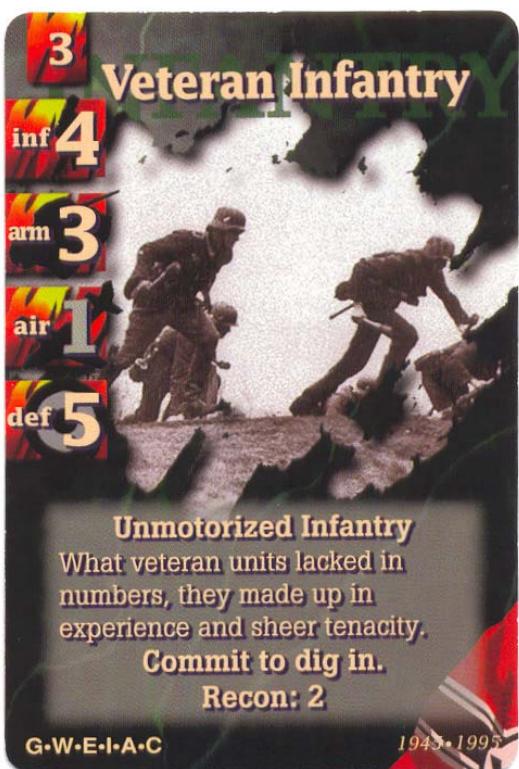
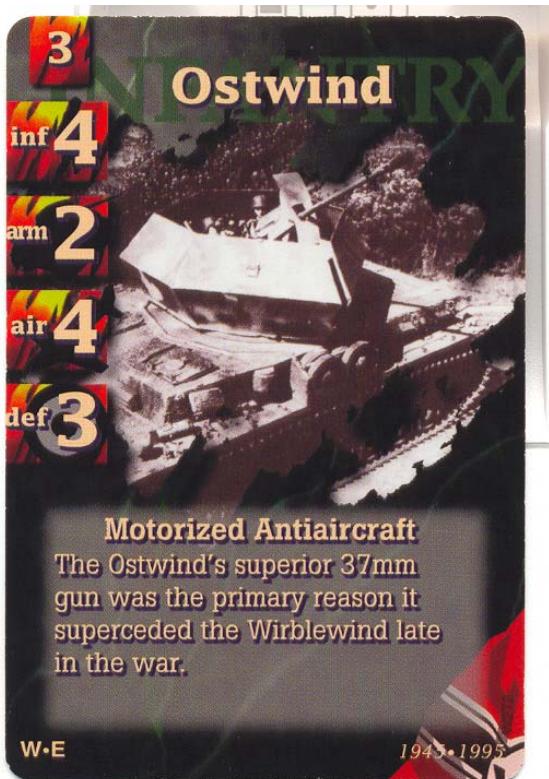
Les avions qui sont adjacents aux zones du champ de bataille (ou les quartiers généraux ennemis) contenant des unités ennemis repérées peuvent réaliser des frappes aériennes. Chaque unité aérienne attaque individuellement. Les frappes aériennes ne coûtent pas des points de ravitaillement additionnels.

Commencez pas choisir une cible repérée, faites une attaque contre elle en utilisant la procédure de combat standard. Les avions dans un groupe ne sont pas obligés de tous attaquer la même unité mais ils doivent tous attaquer dans la même zone. A moins que cela soit spécifié autrement, les troupes de quartiers généraux sont des cibles de types d'infanterie avec une défense de 3.

Les unités dans les aéroports et les compteurs de ravitaillement dans la réserve de ravitaillement peuvent seulement être attaqués en utilisant certaines cartes spéciales.

2. Riposte

Une fois que votre attaque est résolue toutes les unités terrestres ennemis survivantes dans la zone (même celles qui n'étaient pas attaquées) peuvent riposter, utilisant de nouveau la procédure standard. Les unités antiaériennes dans une zone attaquée peuvent riposter même si elles ont déjà tiré sur un avion durant la phase 2. Même les unités avec des valeurs d'air FP (puissance de tir anti-aérien) en grisé peuvent riposter –excepté contre les bombardiers lourds (heavy bomber) (dû à la haute altitude depuis laquelle ils attaquent).



Les unités non repérées qui ripostent deviennent repérées et sont retournées.
La riposte n'engage pas une unité.

Une fois qu'un avion ou qu'un groupe d'avions réalisent une frappe aérienne, déplacez le immédiatement vers votre aéroport. Il peut être intercepté par des patrouilles de combats aériennes ou se faire tirer dessus par des unités anti-aériennes sur lesquelles il passe lors du voyage de retour.

3. Bombardement d'artillerie

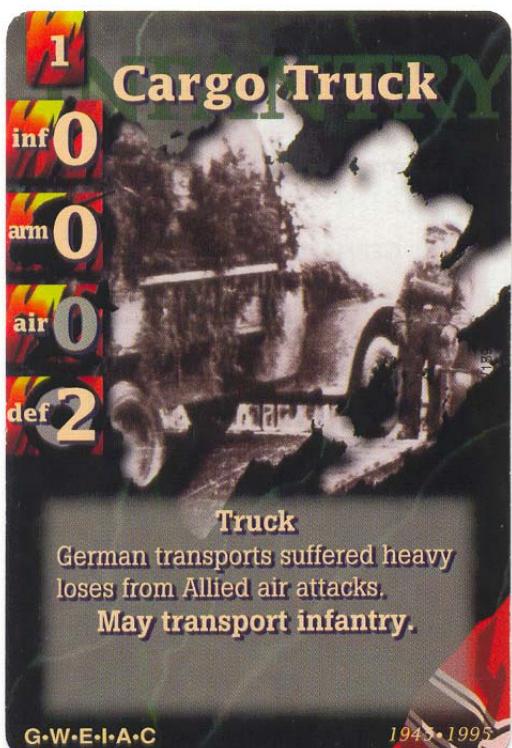
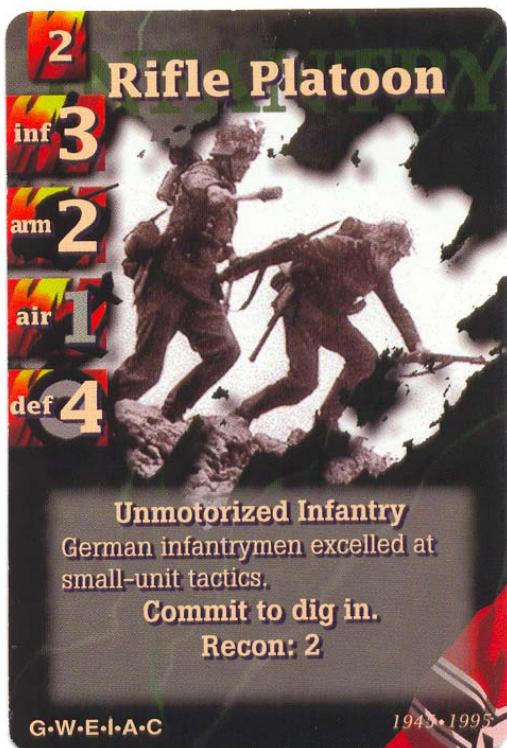
Une unité d'artillerie peut bombarder toute unité ennemie repérée à l'intérieur de la portée notée sur sa carte. Les portées sont notées dans des zones. La portée peut être mesurée de l'avant vers l'arrière ou du côté vers le côté (elle n'a pas besoin d'être comptée dans une ligne droite). Mais elle n'est jamais mesurée diagonalement. L'artillerie qui tire immédiatement devient repérée et est engagée. Pour bombarder, faites une simple attaque contre la cible en utilisant la procédure de combat standard. Chaque unité d'artillerie qui bombarde durant cette phase dépense un point de ravitaillement. Une unité d'artillerie ne peut pas tirer si vous n'avez pas assez de point de ravitaillement pour payer ce coût.

E. Phase 5 : tirs et manœuvres

C'est la phase durant laquelle vous déplacez vos unités terrestres et essayez de capturer des zones de votre adversaire. Durant cette phase, vous pouvez déplacer tout ou une partie de vos unités terrestres non engagées et effectuer des assauts sur les positions ennemis.

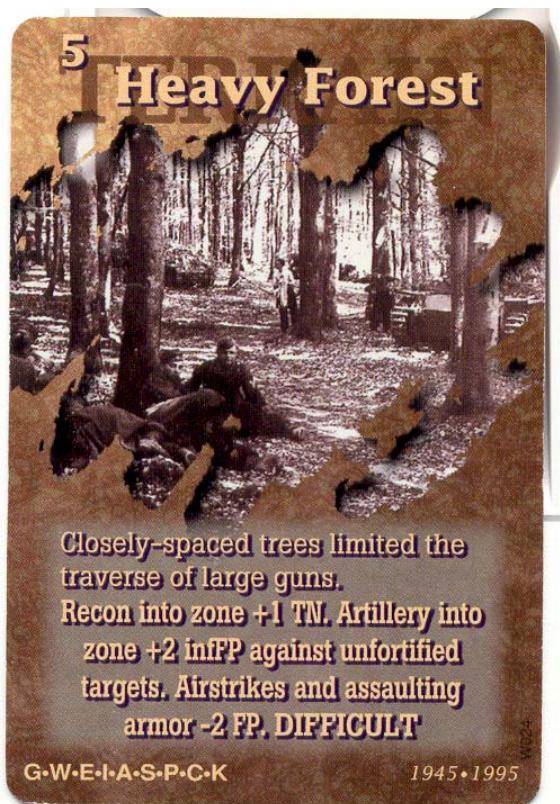
1. Mouvement terrestre

Toutes les unités de combat terrestre ont des facteurs de mouvements (FM). Un simple FM peut être utilisé pour se déplacer d'une zone à une autre ou pour effectuer un assaut depuis une zone à une autre (en incluant les quartiers généraux). Les blindés et les unités motorisées ont 2 FM chacun. Les unités non motorisées ont 1 FM chacun. L'infanterie montée sur des transports est considérée comme motorisée et a 2 FM lorsqu'elle est montée.



Le déplacement se fait toujours d'avant en arrière ou de côté à côté, jamais en diagonale. Les unités dans votre zone de quartiers généraux peuvent se déplacer dans n'importe lesquelles des trois zones sur votre bord du champ de batailles (et vice versa). Les unités peuvent excéder des limites de stockage des zones, lorsqu'elles se déplacent mais ne peuvent pas terminer leur mouvement dans, ou terminer un assaut depuis, une zone à la limite de capacité de stockage. Les unités peuvent seulement se déplacer dans des zones contenant des troupes ennemis en effectuant un assaut.

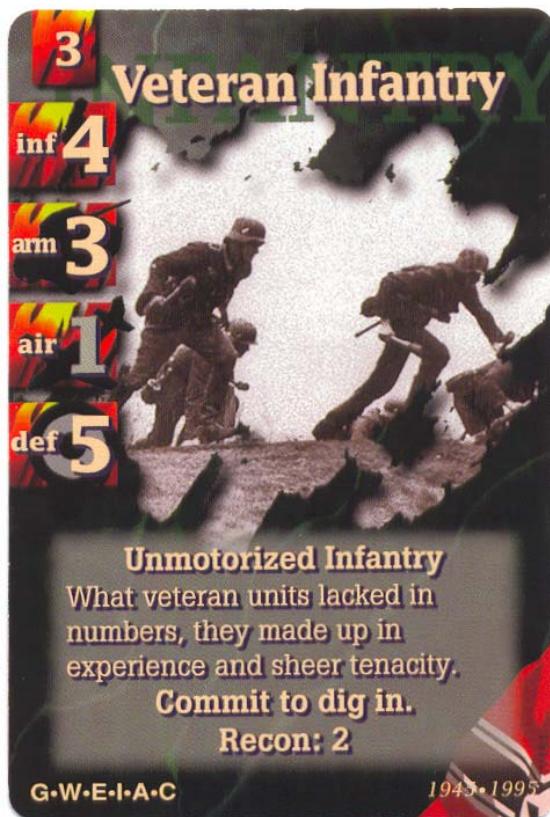
Le déplacement dans une zone avec un terrain marqué « difficult » (« difficile ») termine le déplacement d'une unité et l'engage même si elle a des FM restants.



Si une unité ou des unités font un assaut dans une zone avec une carte « difficult terrain » (« terrain difficile ») l'assaut est résolu avant qu'elles deviennent engagées . Tout assaut dans une carte avec « difficult terrain » (« terrain difficile ») engage une unité même si elle se retire dans une zone « non difficult » (« non difficile »). Aussi, si une unité effectue un assaut depuis une zone contenant une carte « difficult terrain » (« terrain difficile ») et se retire dans la zone, elle devient engagée.

2. Retranchement

Certaines unités ont la capacité de se retrancher – ces unités sont marquées « commit to dig in » (« s'engage pour se retrancher »).



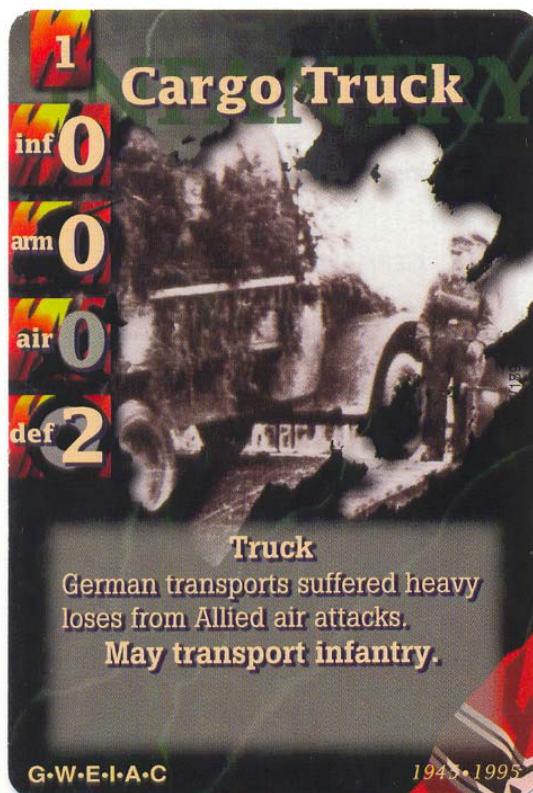
Le retranchement requiert un FM et engage l'unité. Les unités retranchées peuvent ignorer le premier tir qu'elles reçoivent dans chaque tour ou combat, c'est-à-dire le premier tir pris dans la phase de bombardement et dans chaque tour des assauts auxquelles elles font face.

Les unités retranchées sont considérées comme fortifiées (*fortified*) pour le but des effets de terrain. Marquez les unités comme retranchées en les glissant sous la carte de terrain de la zone.

Les unités dans les quartiers généraux peuvent se retrancher (vous pouvez vouloir placer une carte de terrain non utilisée dans le quartier général et glisser les unités retranchées sous cette carte). Cependant, les unités dans les cartes fortifications et les unités montées ne peuvent pas se retrancher.

3. Transports

Certaines unités sont marquées « May transport infantry » (« peut transporter de l'infanterie »).



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.

4. 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.

5. 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.

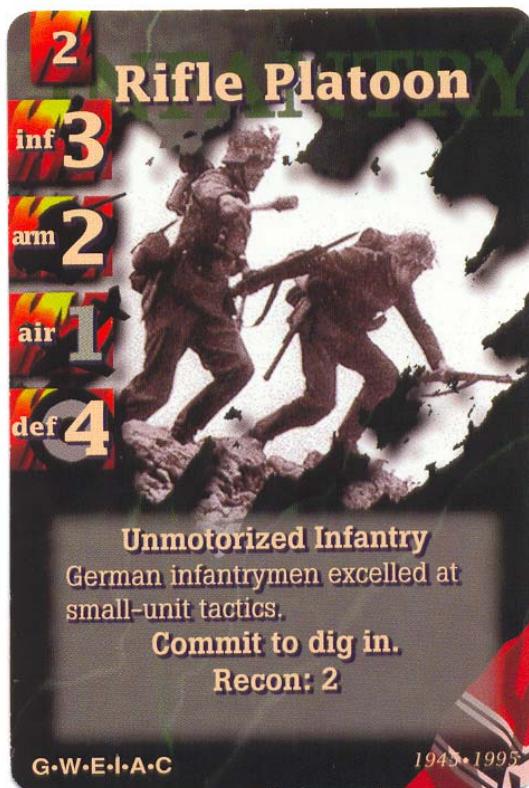
Que vous choisissiez ou pas d'occuper la zone, retirez toutes les cartes d'obstacles ou de fortifications ennemis défendant la zone que vous venez juste de capturer et ajoutez-les à votre pile de victoires.

VIII. Règles spéciales

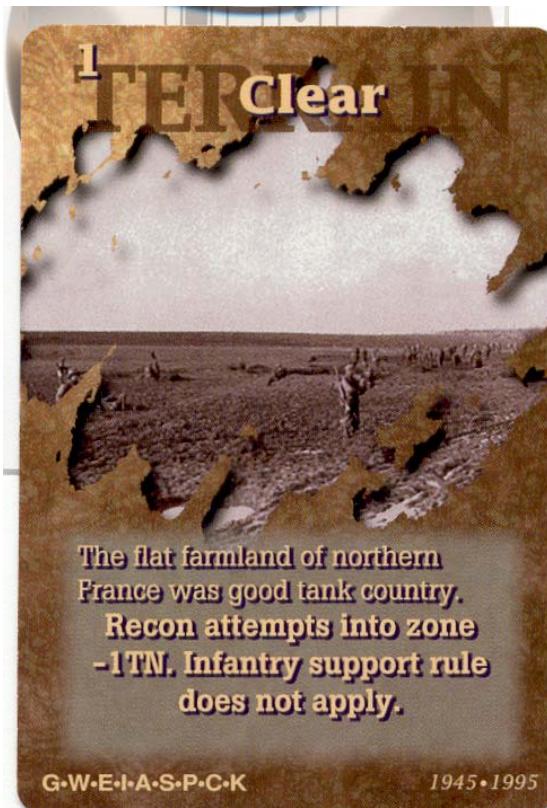
Ces règles spéciales reflètent les situations de combats qui n'étaient pas communes sur le champ de bataille.

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 !

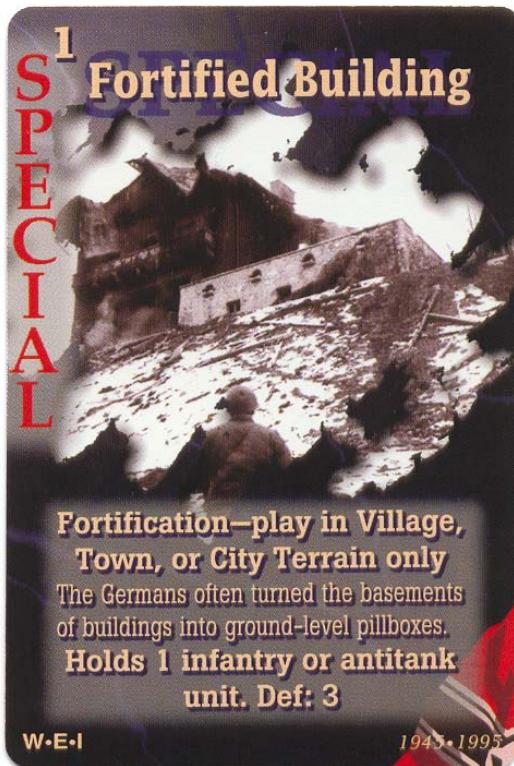
Quand les quartiers généraux d'un joueur sont capturés la partie se termine et le score est calculé. Chaque joueur reçoit des points de victoire égaux aux coûts de ravitaillement de toutes les cartes dans son ou sa pile de victoire. Le joueur qui a capturé les quartiers généraux reçoit 5 points additionnels. 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

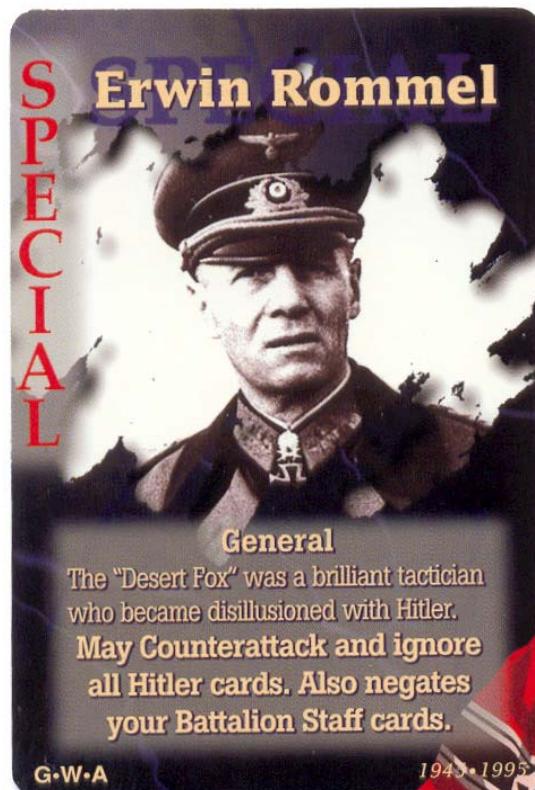
De nombreuses cartes spéciales se répartissent dans des catégories distinctes qui sont expliquées ci-dessous. Les cartes appartenant à ces catégories le signalent dans leur sous-titre.

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



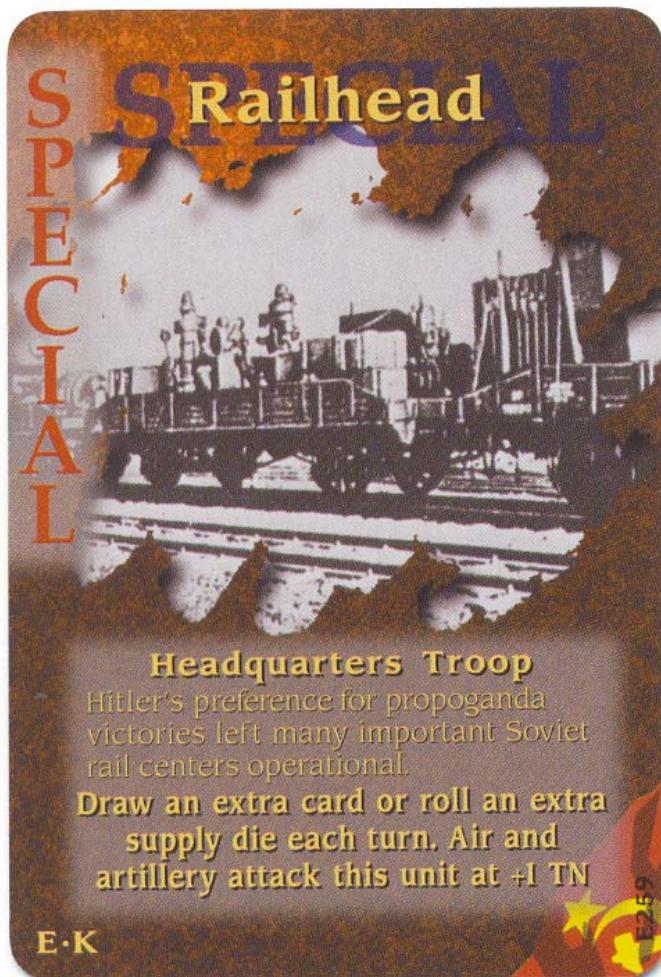
Déployez les dans des zones amies durant votre phase de renfort. Les fortifications comptent pour les limites d'empilement d'une zone, mais peuvent contenir une unité (du type spécifié sur la carte) qui, elle, ne compte pas pour cette limite. Une unité à l'intérieur d'une fortification est protégée des 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).



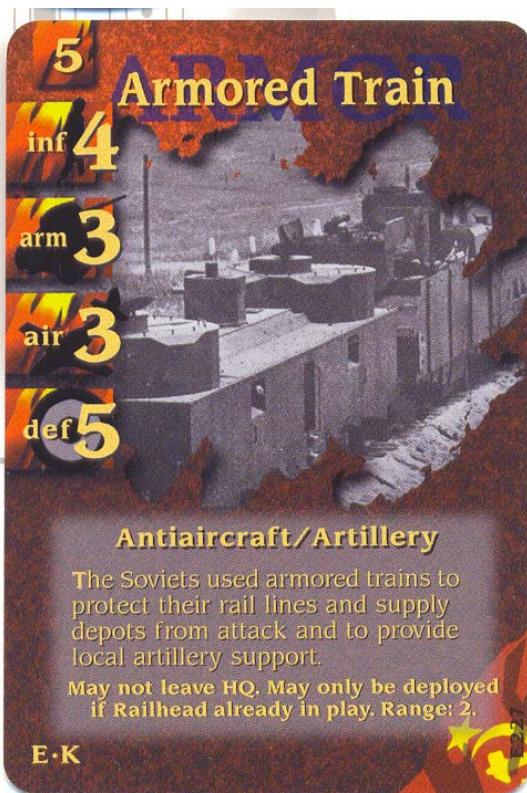
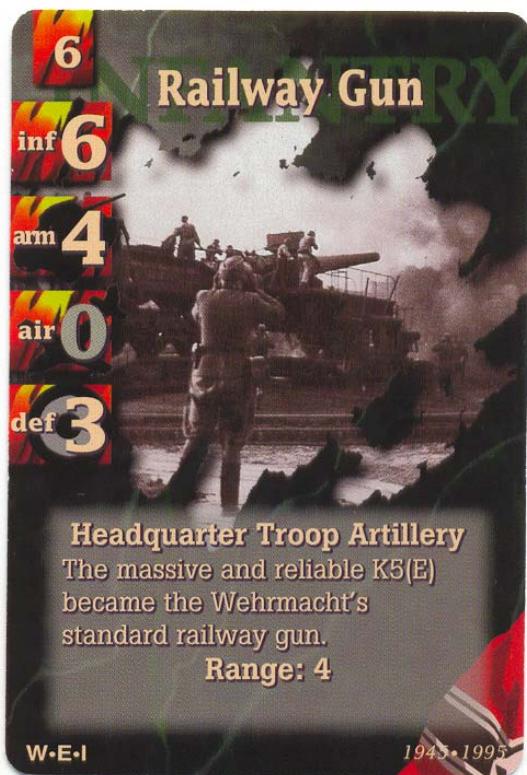
Seul un général par côté peut être en jeu à tout moment.

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

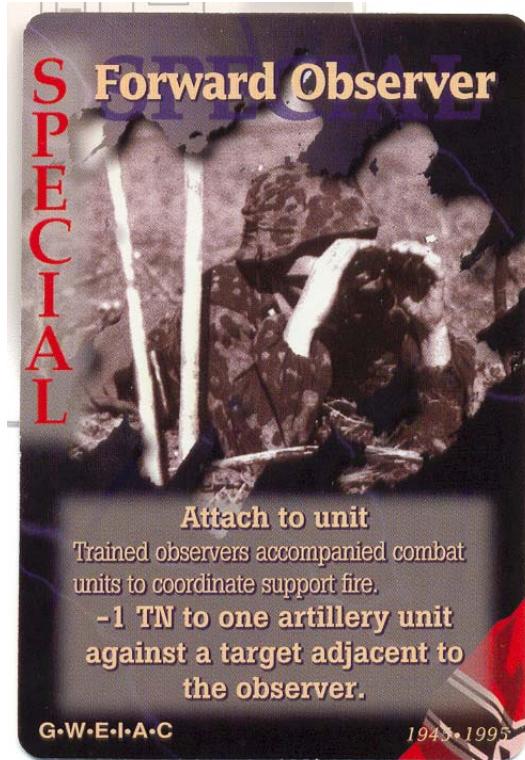
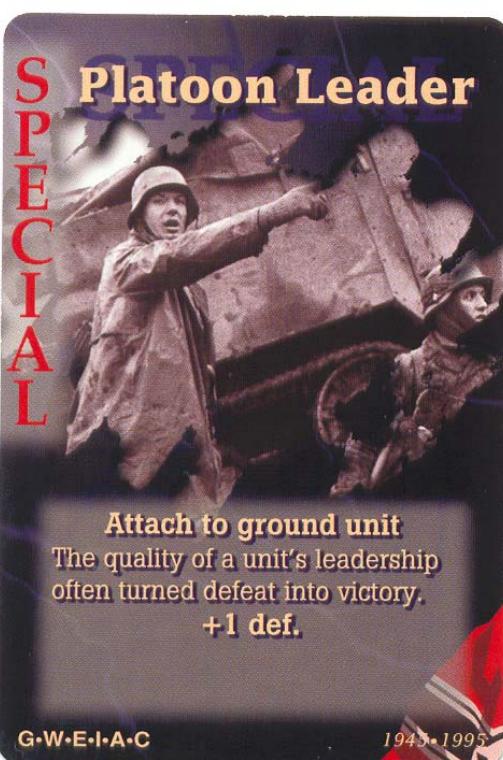


Déployez les dans vos quartiers généraux (où elles restent et où elles comptent vis-à-vis de la limite d'empilement des quartiers généraux) durant votre phase de renfort. La plupart n'ont pas de valeur de puissance de tir (FP : Fire Power), mais elles ont toutes une défense de trois (à moins que cela 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.



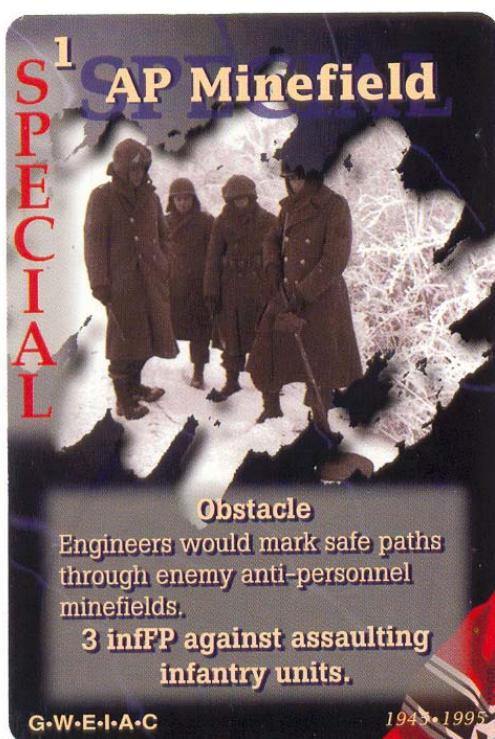
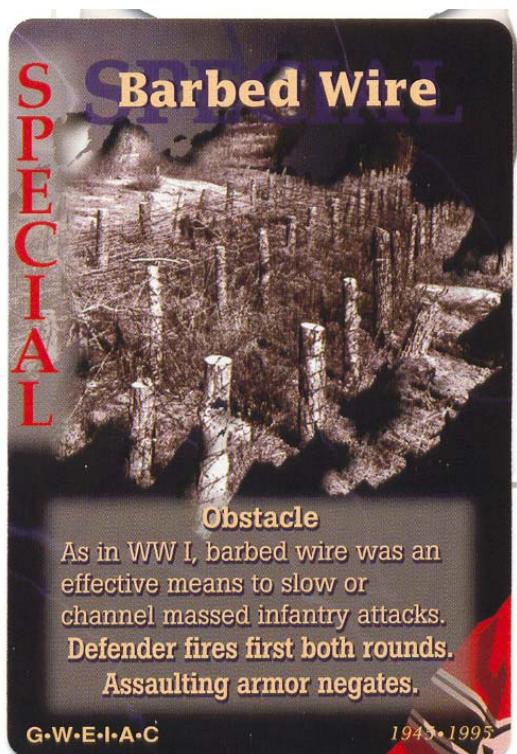
Les leaders : ces cartes représentent des officiers, les héros et d'autres avec la capacité de commandement pour améliorer la performance de leurs unités.



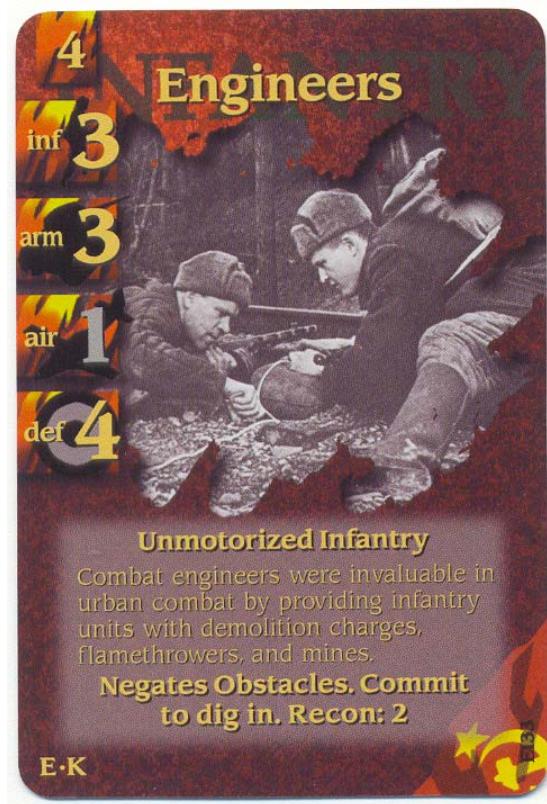
Jouez les en les attribuant à des unités de combat durant la phase de renfort. Si l'unité est détruite, la carte leader est perdue avec elle. Les leaders ne comptent pas envers la limite d'empilement d'une zone.

Comme les armes de soutien (voir ci-dessous), les cartes de leaders se voient écrire « attach to unit » (« attribué à l'unité ») dans le sous-titre de la carte. Ces cartes sont différentes des armes parce qu'elles représentent des officiers, des as ou des titulaires de médailles. Les cartes « Forward Observers » (« observateurs avancés ») et d'autres cartes individuelles non - officier, non - héros ne sont pas des leaders.

Les obstacles : ils incluent les cartes « Barbed Wire » (« fils de fer barbelés »), « Minefields » (« champ de mines ») et les autres obstacles aux déplacements et aux attaques par assaut de votre adversaire.



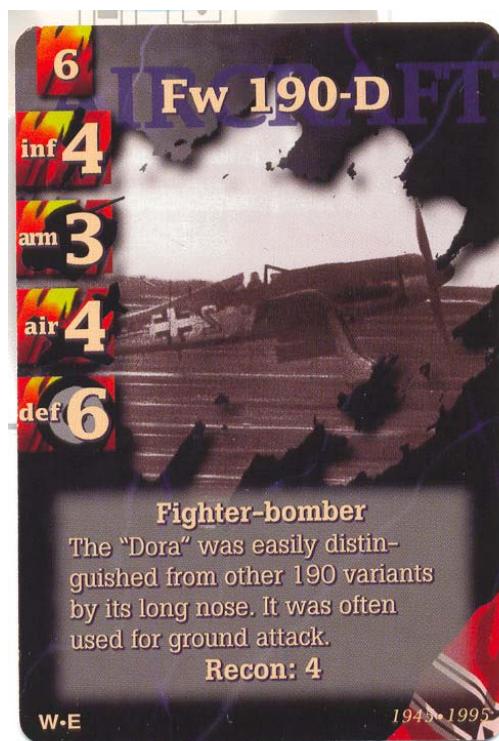
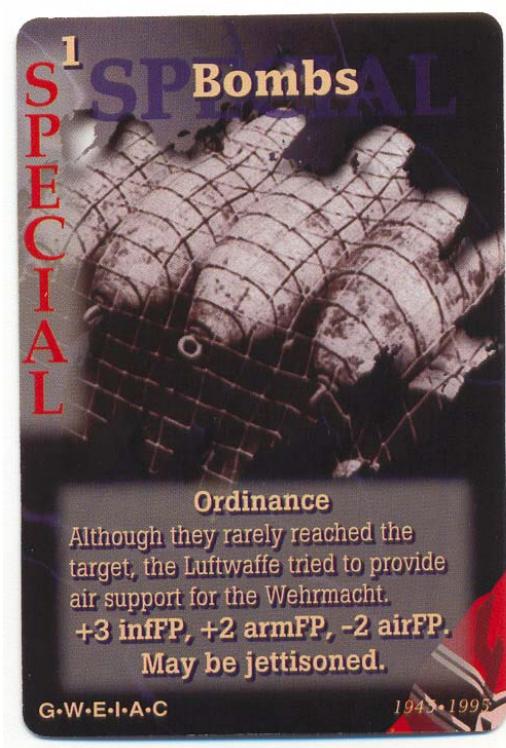
Jouez les à l'endroit, le long d'un bord de n'importe quelle zone occupée par vos troupes durant votre phase de renfort. Il ne peut pas y avoir plus qu'un obstacle sur un quelconque côté d'une zone, bien qu'un autre puisse être placé sur le côté contigu d'une zone voisine. Ainsi, il est possible de voir deux obstacles entre des zones. Les obstacles n'affectent pas les limites de stockage. Ils affectent toutes les unités ennemis qui traversent le bord de la zone sur laquelle ils sont joués. S'ils sont détruits, ils vont dans la pile de victoire de votre adversaire. Un obstacle qui est négativé par des cartes « engineers » (« unité du génie ») n'est pas détruit à moins que la zone sur laquelle il est joué soit capturée par l'ennemi.



Vos propres obstacles n'affectent jamais vos unités.

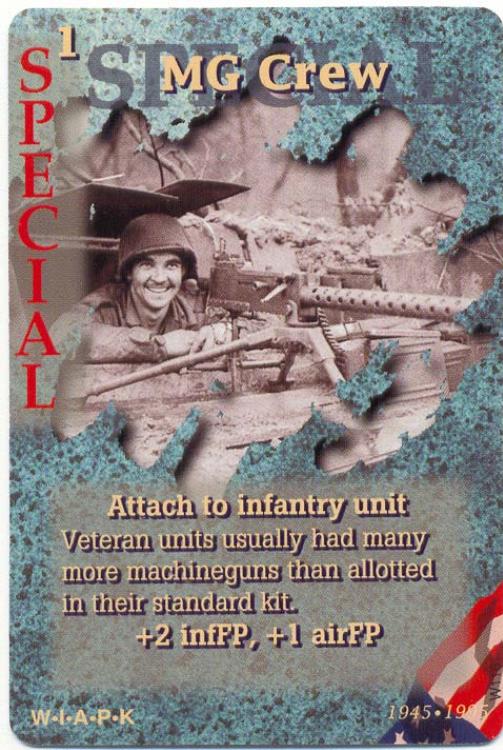
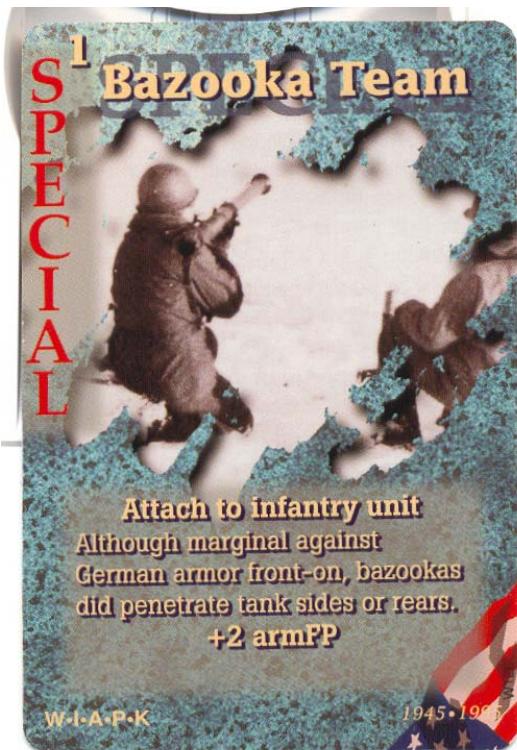
Durant votre phase de renfort, vous pouvez choisir de retirer un de vos obstacles du jeu – mettez les obstacles retirés dans votre pile de défausse.

Equipement : les cartes d'équipement sont des armes et des attributions qui renforcent les avions chasseurs bombardiers. Ces cartes peuvent seulement être utilisés sur les unités de chasseurs bombardiers (fighter bomber).



Les valeurs de puissance de tir du bombardier signifient qu'il porte déjà des chargements complets de bombes. Jouez les cartes d'équipement (ordnance) à l'envers dans votre aéroport (airfield) durant votre phase de renfort. Les cartes d'équipement sont défaussées dans la pile de victoire de l'adversaire après utilisation.

Les armes de soutien : les armes de soutien incluent les équipes de bazookas, les équipages de mitrailleuses (MG Crews) et les autres sections d'armes qui améliorent la capacité de combat des unités terrestres.



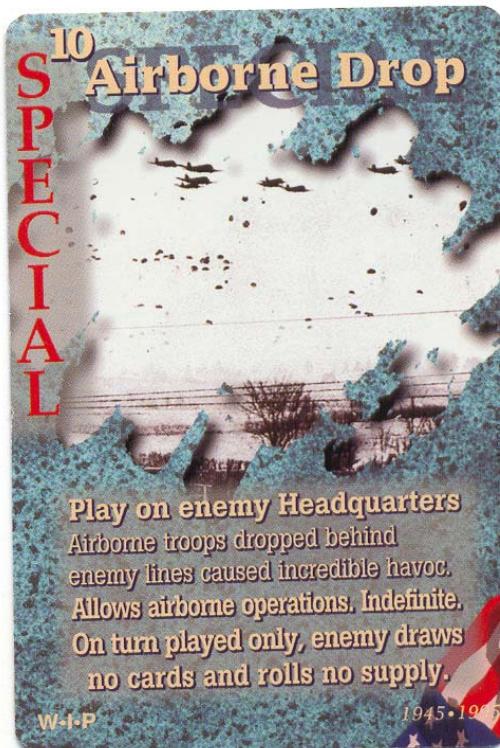
Comme les cartes de leaders, les armes de soutien (support weapons) ont écrit sur elles « attach to unit » ("attribuer à l'unité"). Jouez en les attribuant à des unités de combat durant votre phase de renfort. Chaque unité peut avoir un maximum d'une arme de soutien qui lui est attribuée. Celles-ci ne compte pas pour les limites de stockage de la zone. Si l'unité est détruite, l'arme est perdue avec elle.

XI. Les capacités spéciales

Certaines unités et troupes d'unité de quartiers généraux ont des avantages ou des désavantages spéciaux. Ceux-ci sont imprimés sur la section game effect (effet de jeu) et sont décrits ici.

Airborne (parachuté) : l'unité peut conduire des opérations aéroportées si trois conditions sont remplies.

- 1) la carte Airborne Drop (parachutage) doit être en jeu.



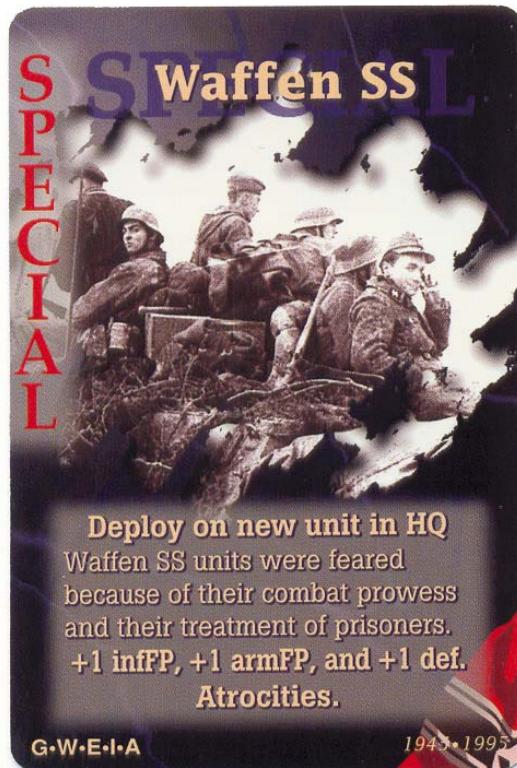
2) Le joueur ennemi ne peut pas avoir d'avion en PAC (patrouille aérienne de combat).

3) Il ne peut pas y avoir de cartes qui empêchent les avions de voler dans le jeu. Si ces conditions sont remplies, alors durant votre phase de tir et de manœuvre, vous pouvez déplacer une ou toutes vos unités capables de parachutage dans vos quartiers généraux directement à toute zone sur le champ de batailles (pas les quartiers généraux de l'ennemi), à un coût de deux points de ravitaillement par unité. Les unités aéroportées sont toujours considérées en ravitaillement tant que la carte Airborne Drop (parachutage) est en jeu.

Les unités se déplacent le long des corridors aériens comme les avions et sont sujettes aux tirs d'opportunité anti-aériens. Si la zone cible est tenue par des unités ennemis, l'arrivée par parachute est traitée comme un assaut – excepté que le coût de ravitaillement de l'assaut standard ne s'applique pas aux parachutistes. Comme d'habitude, les unités ennemis dans les zones adjacentes peuvent faire des assauts simultanés et le défenseur doit désigner un assaut comme le principal et les autres comme des attaques de flanc. Une fois que l'assaut par parachutage ou le déplacement est terminé, les unités aéroportées sont engagées. Si un assaut par parachutage échoue à prendre une zone tenue par l'ennemi, les unités aéroportées sont détruites même si elles ont des zones amies adjacentes pour se replier.

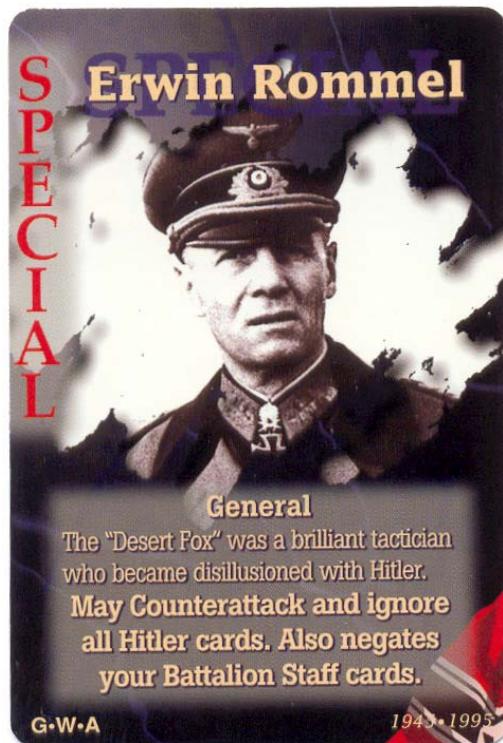
Artillerie : l'unité peut faire des attaques à distance durant la phase de bombardement et en soutien d'assauts ou de défense dans la phase de tirs et de manœuvre . Une telle attaque repère et engage une unité. La portée de l'unité dans les zones est notée dans la section « game effect » (« effet de jeu ») de sa carte. La portée de l'artillerie ne peut pas être comptée en diagonale.

Atrocities (atrocités) : les unités de Waffen SS souvent exécutaient les prisonniers. Chaque fois qu'une unité de SS ou une autre unité marquée « atrocités » participe à un assaut, lancez un dé.



Sur un 6, les prisonniers ont été tués. Toutes les unités terrestres ennemis reçoivent un facteur de défense de +1 pour le reste de la partie reflétant leur réticence à se rendre. Cet effet peut seulement survenir une fois par partie.

Counterattack (contre attaque) : les généraux avec cette capacité vous permettent de conduire un assaut durant la phase de tirs et de manœuvre de l'adversaire.



Déclarez et effectuez cet assaut à n'importe quel moment tant qu'il n'interrompt pas un assaut ennemi, lorsqu'il est en train d'être résolu.

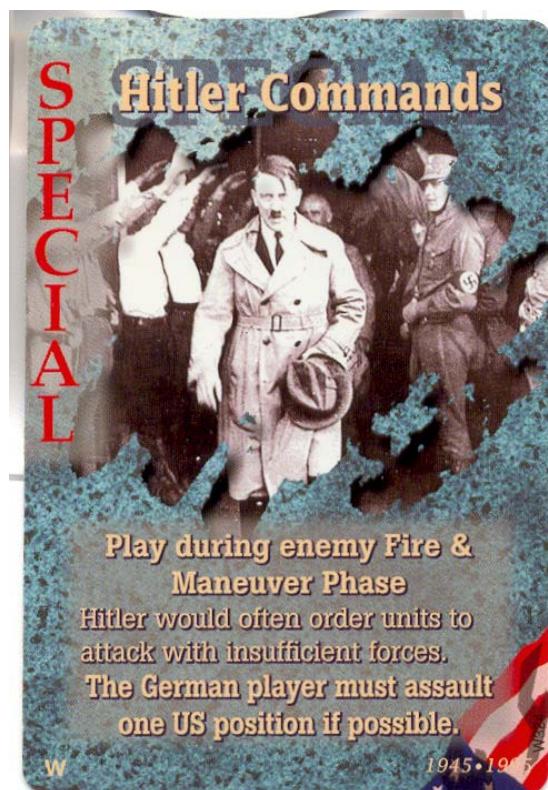
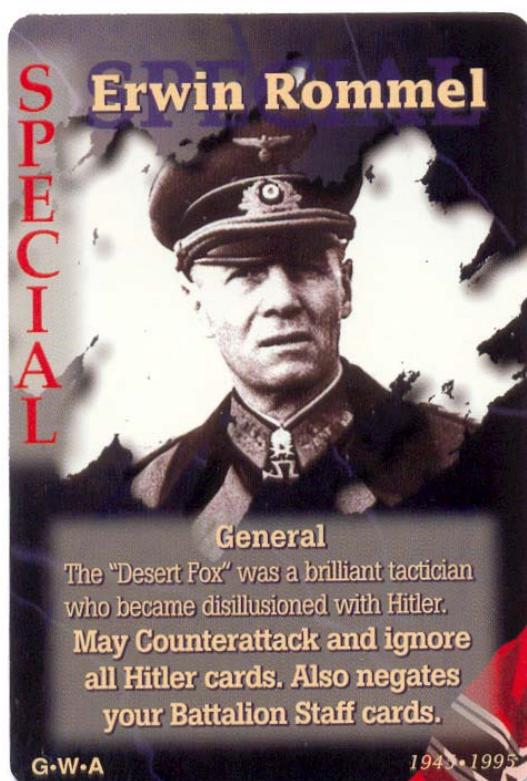
Flankers Fire First (les attaquants de flanc tirent les premiers) : les canons autoportés sans tourelle généralement souffrent de ce désavantage.



S'ils sont attaqués sur le côté ou en arrière, ils doivent tourner le véhicule entier vers l'ennemi pour engager une cible. Lorsqu'ils sont attaqués par des forces de flanc, toutes les unités dans les forces de flanc peuvent tirer sur l'unité avant qu'elle tire . Cet effet s'applique à toutes les phases du combat.

Friendly fire (tir ami) : les unités de bombardiers lourds (heavy bombers) attaquent à haute altitude, rendant difficile de discriminer l'ami de l'ennemi. Chaque fois qu'un bombardier lourd réalise une frappe aérienne dans une zone adjacente à des troupes amies, comptez chaque 1 lancé au dés comme un tir sur une unité amie adjacente déterminée au hasard.

Ignores Hitler and Staline's cards (ignore les cartes Hitler et Staline) : si un joueur a une carte en jeu avec cette capacité, ce joueur peut ignorer complètement les effets de toutes cartes Hitler, Staline .

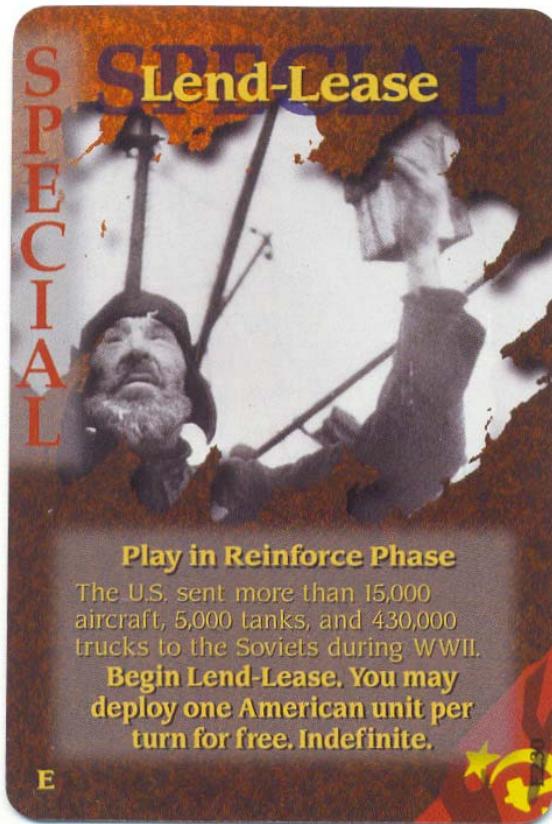


Indefinite (indéfinie) : les effets de cette carte subsistent pour un ou plusieurs tours. Chaque tour après que la carte est jouée, durant votre phase de renfort, lancez un dé pour chacune de vos cartes Indefinite en jeu.



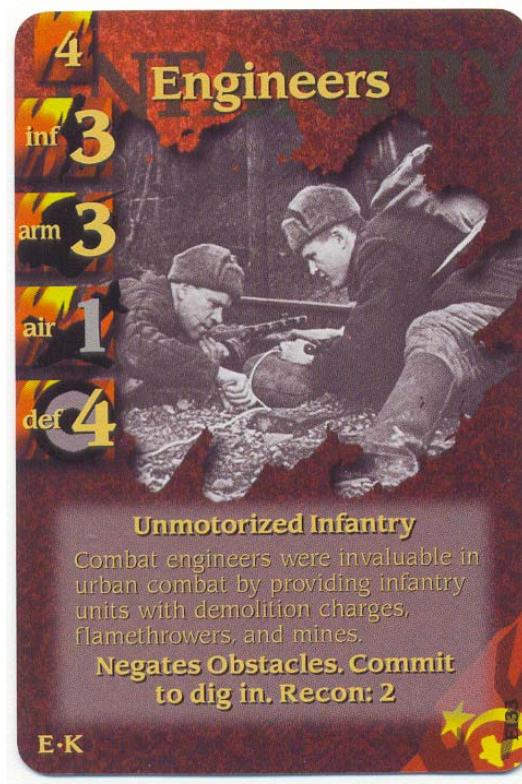
Sur un 5 ou un 6, l'effet de la carte se termine, et la carte est défaussée. Sinon la carte reste en jeu.

Lend lease (prêt-bail) : lorsqu'on joue les soviétiques il est possible d'avoir vos troupes qui se voient distribuer un équipement américain. Si vous incluez la carte Lend Lease dans votre deck, faites un petit deck jusqu'à 10 unités américaines.



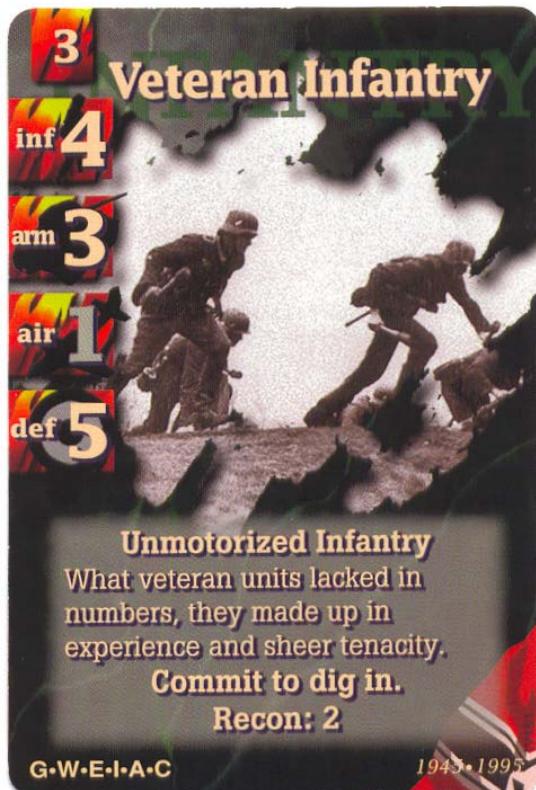
N'incluez pas d'une unité de soldats d'infanterie dans ce deck. Mélangez ce deck au début de la partie. Une fois que la carte Lend Lease est jouée, vous pouvez déployer le haut de la carte de ce deck américain gratuitement à chaque de vos phases de renfort. Vérifiez le statut indéfini de cette carte à chaque tour avant de déployer une nouvelle unité.

Negates obstacles (fait disparaître les obstacles) : une force d'assaut qui contient une unité avec cette capacité peut choisir d'ignorer toute carte d'obstacle qu'elle rencontre.

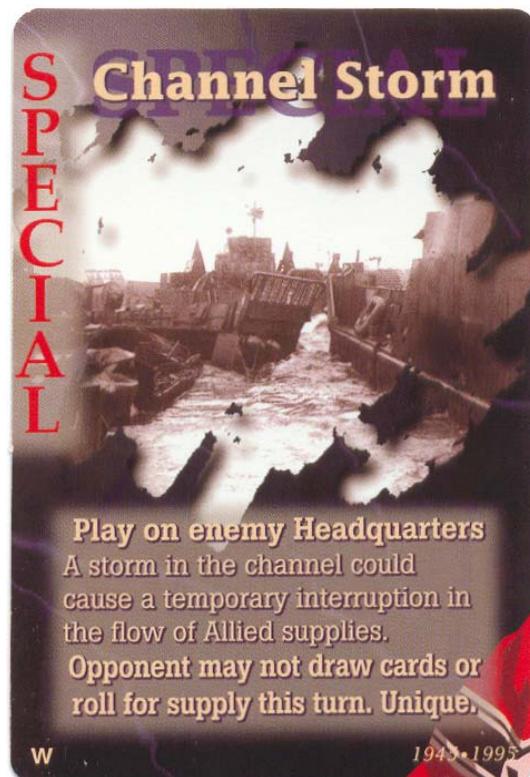


Ceci ne détruit pas l'obstacle, mais ignore seulement son effet pour le combat en question. Si l'unité est utilisée pour ignorer l'obstacle, il ne lui est pas possible de tirer à la première phase de combat. Si l'unité est montée, son transport ne peut pas non plus tirer.

Recon (reconnaissance) : les unités avec une valeur Recon imprimée, peuvent essayer de repérer des unités ennemis durant la phase de reconnaissance.



Unique : une carte unique peut seulement venir en jeu, une fois par partie, si une carte identique devait venir en jeu, défaussez la et ignorez son effet.



XII. Personnalisez votre deck

Les cartes dans ce set vous donnent une bonne base pour construire un deck de tueur, mais vous avez besoin de plus de cartes pour faire le deck *parfait*. Il y a une solution facile, vous pouvez acheter des sets additionnels de *Eastern Front (front de l'est)*, ainsi que des decks individuels et des paquets de booster, des cartes d'édition *Normandy to the Rhine (De la Normandie au Rhin)* à votre détaillant local ou directement depuis la société Pinnacle à www.peginc.com . Vous pouvez aussi vouloir vérifier consulter le livre « *Beachhead to Berlin* » (« *De la tête de pont à Berlin* ») un livre d'expansion pour *The last crusade (La dernière croisade)* qui contient des règles optionnelles, des scénarios historiques, des stratégies de construction de deck et des règles de campagne.

Sur le site web de Pinnacle, vous pouvez aussi trouver des règles pour les ponts, des règles multijoueurs et de plus grands champs de batailles.