

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.

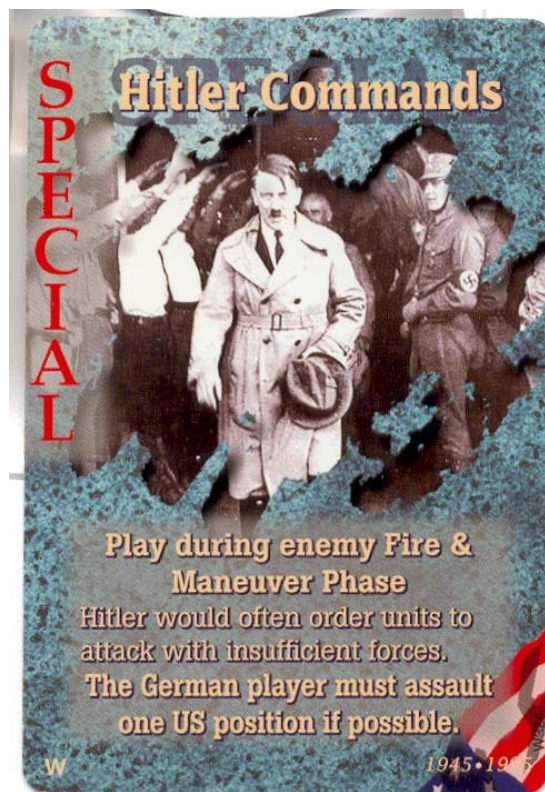
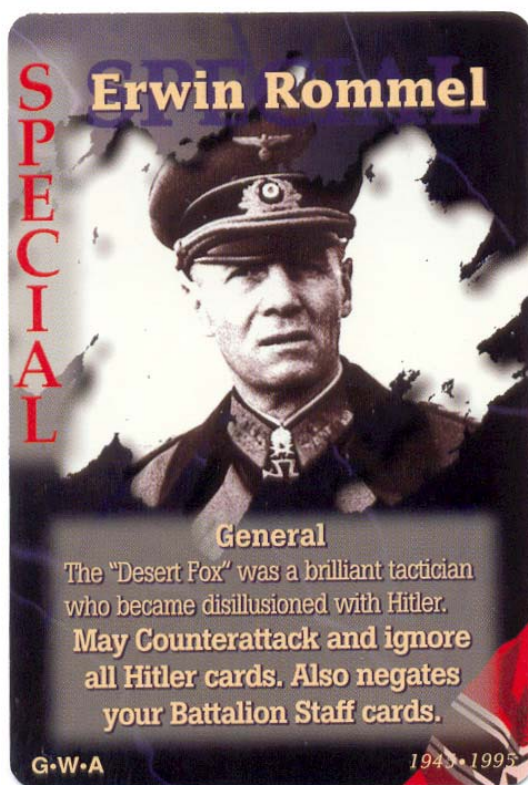
**Flankers Fire First ( les attaquants de flanc tirent les premiers )** : les canons autoportés sans tourelle généralement souffrent de ce désavantage.



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.

**Ignore 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.



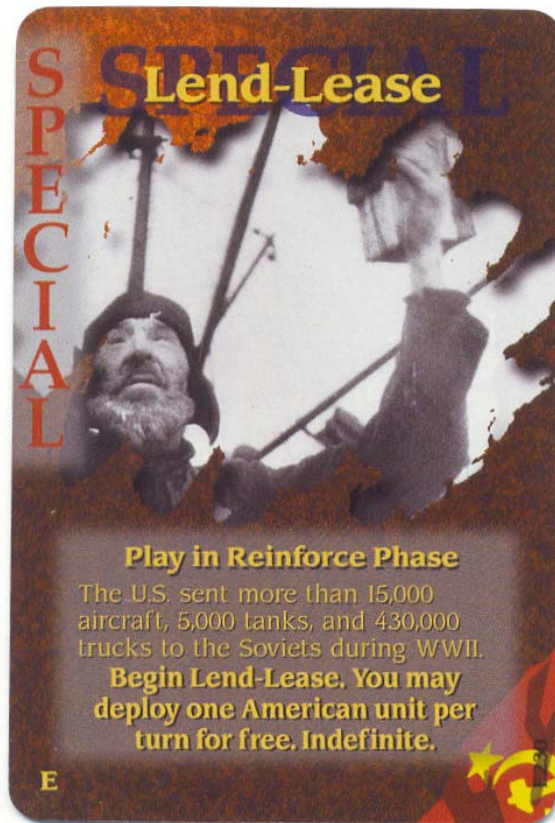
**Indefinite ( indéfinie )** : les effets de cette carte subsistent pour un ou plusieurs tours. Chaque tour après que la carte est jouée, durant votre phase de renfort, lancez un dé pour chacune de vos cartes Indefinite en jeu.



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.





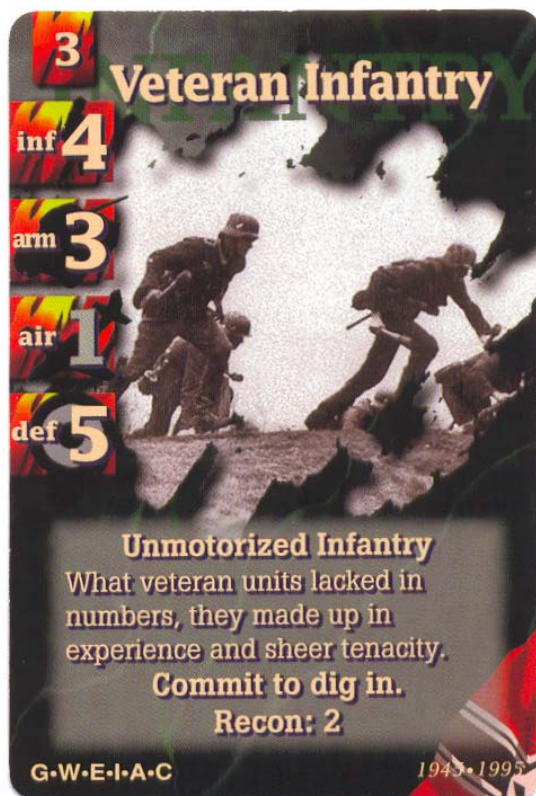
N'incluez pas d'une unité de soldats d'infanterie dans ce deck. Mélangez ce deck au début de la partie. Une fois que la carte Lend Lease est jouée, vous pouvez déployer le haut de la carte de ce deck américain gratuitement à chaque de vos phases de renfort. Vérifiez le statut indéfini de cette carte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

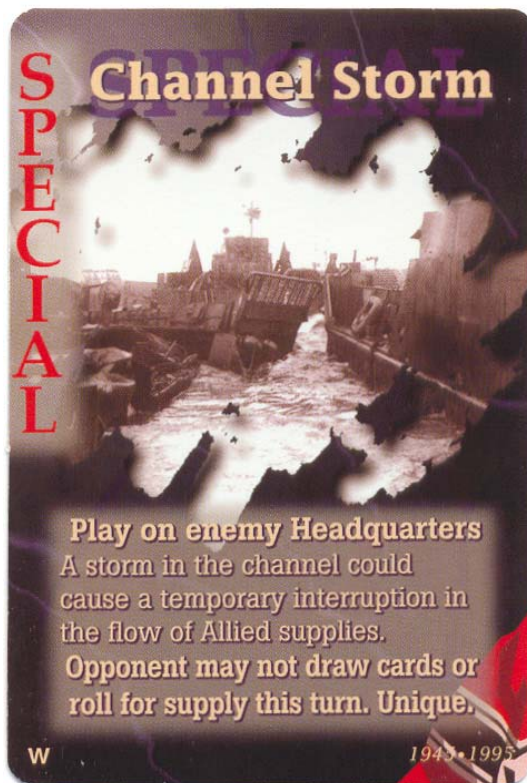


Ceci ne détruit pas l'obstacle, mais ignore seulement son effet pour le combat en question. Si l'unité est utilisée pour ignorer l'obstacle, il ne lui est pas possible de tirer à la première phase de combat. Si l'unité est montée, son transport ne peut pas non plus tirer.

**Recon ( reconnaissance )** : les unités avec une valeur Recon imprimée, peuvent essayer de repérer des unités ennemies 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](http://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.