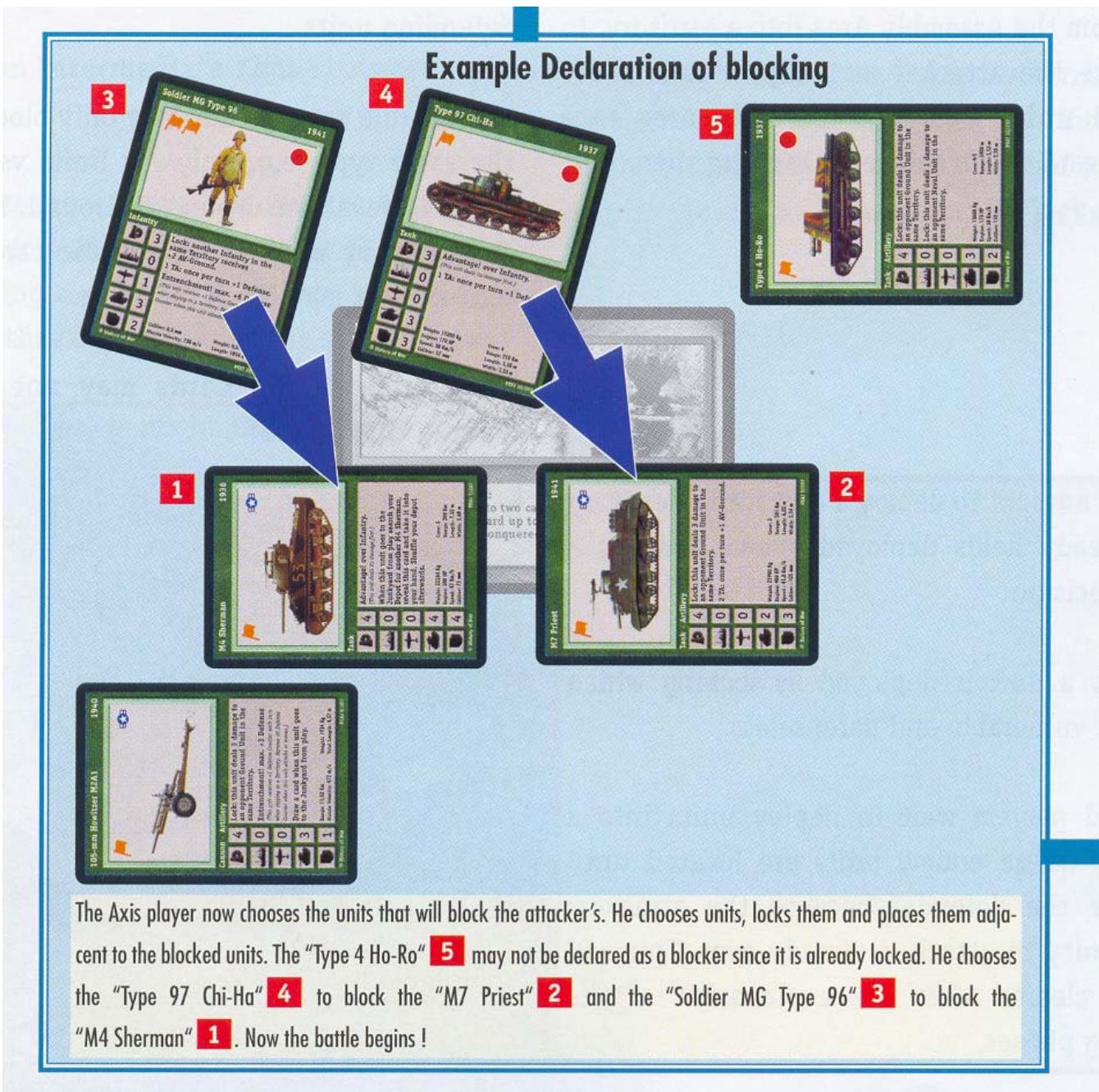
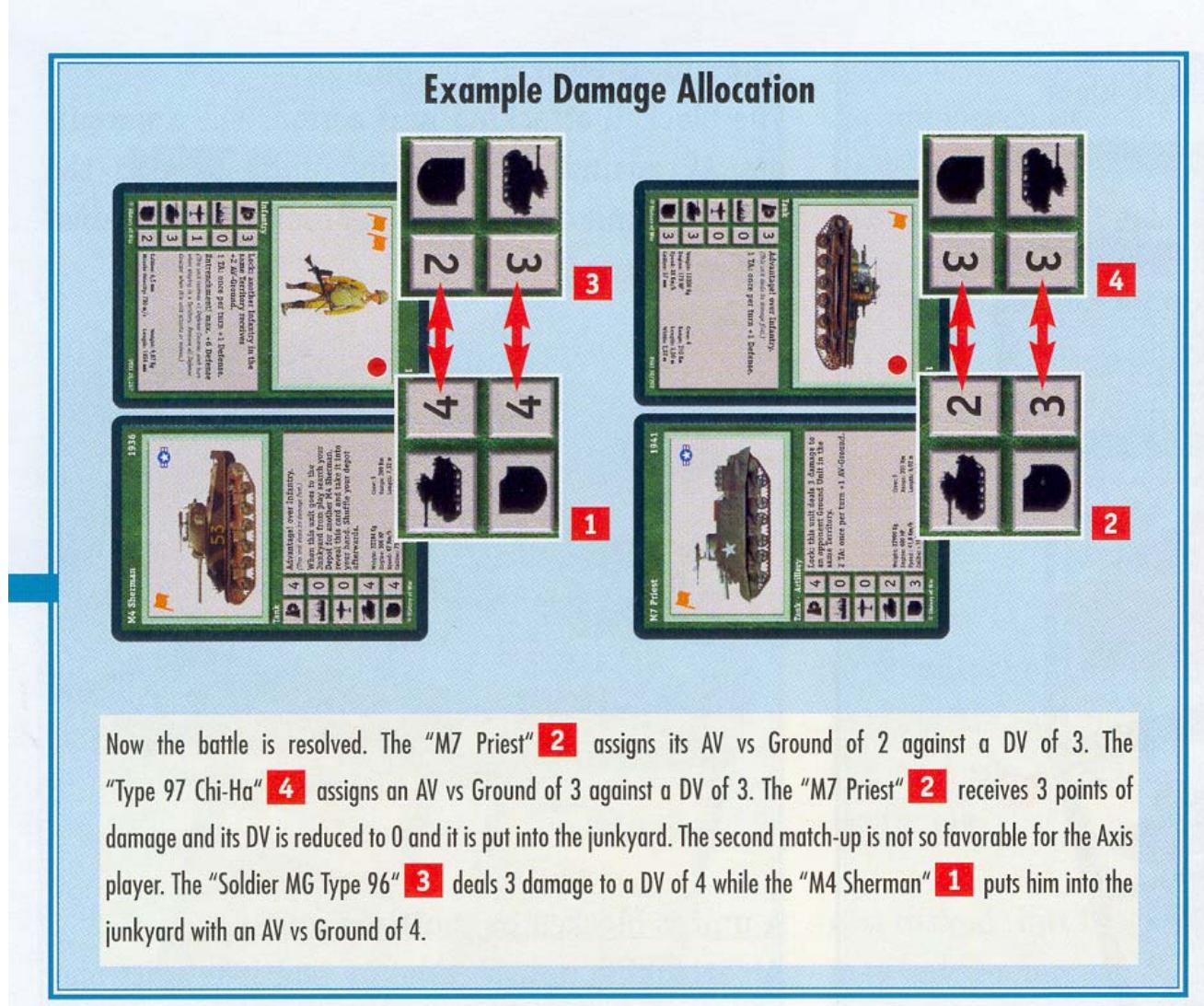


Exemple de Déclaration de blocage



Le joueur de l'Axe maintenant choisit les unités qui bloqueront celles de l'attaquant. Il choisit les unités, les engage et les place adjacentes aux unités bloquées. Le « Type 4 Ho-Ro » (5) ne peut pas être déclaré comme une défenseur bloqueur puisqu'il est déjà engagé. Il choisit le « Type 97 Chi-Ha » (4) pour bloquer le « M7 Priest » (2) et « Soldier MG Type 96 » (3) pour bloquer le « M4 Sherman » (1). Maintenant la bataille commence !

Exemple d'allocation de dommages



Now the battle is resolved. The "M7 Priest" 2 assigns its AV vs Ground of 2 against a DV of 3. The "Type 97 Chi-Ha" 4 assigns an AV vs Ground of 3 against a DV of 3. The "M7 Priest" 2 receives 3 points of damage and its DV is reduced to 0 and it is put into the junkyard. The second match-up is not so favorable for the Axis player. The "Soldier MG Type 96" 3 deals 3 damage to a DV of 4 while the "M4 Sherman" 1 puts him into the junkyard with an AV vs Ground of 4.

Maintenant la bataille est résolue. Le « M7 Priest » (2) assigne sa valeur d'attaque contre une unité terrestre de 2 contre une valeur défensive de 3. Le « Type 97 Chi-Ha » (4) assigne une valeur d'attaque contre une unité terrestre de 3 contre une valeur défensive de 3. Le « M7 Priest » (2) reçoit 3 points de dommages et sa valeur défensive est réduite à 0 et il est placé dans le cimetière. La seconde confrontation n'est pas si favorable pour le joueur de l'Axe.

La carte « Soldier MG Type 96 » (« mitrailleuse type 96 ») (3), entraîne un dommage de 3 contre une valeur défensive de 4 tandis que la carte « M4 Sherman » (1), la met dans le cimetière avec une valeur d'attaque envers une force terrestre de 4.

7. Phase d'allocation de dommage n°1

Les questions suivantes sont soulevées : quand et quelles unités de combat est endommagées ? Combien de points de dommage et depuis quelles unités de combat ennemis endurent-elles ces dommages ? Quelles sont les conséquences des dommages pour l'unité de combat ?

Dans la phase d'allocation de dommages déduisez la **valeur d'attaque (VA)** de la **valeur de défense (VD)** de toutes les unités impliquées dans la bataille.

Une règles de base stipule : une unité peut seulement assigner sa valeur d'attaque contre la valeur de défense d'une unité de même type. Par exemple, seulement des unités aériennes contre des unités aériennes, des unités navales contre des unités navales et des unités terrestres contre des unités terrestres.

Une exception à cette règle est les unités avec la capacité **Initiative !** qui peuvent aussi infliger leur valeur d'attaque contre les valeurs défensives des types d'unités mentionnés dans leur case de texte. Ceci permet par exemple à certaines unités aériennes d'infliger leur valeur d'attaque contre des valeurs défensives d'unités navales. Une unité est détruite si sa valeur défensive est réduite à 0 ou moins. Les dommages sont infligés simultanément à la fin de cette phase.

Les unités sont considérées comme tirant l'une contre l'autre au même moment où elles se font tirer dessus.

Une exception à cette règle est les unités avec la capacité **Advantage ! (Avantage !)** qui peuvent infliger leur valeur d'attaque contre certaines unités mentionnées dans leur case de texte et les dommages sont infligés immédiatement. Si ceci devait détruire une unité de combat attaquée, elle ne pourrait pas « répliquer ». Si l'unité de combat devait survivre elle pourrait répliquer comme normalement.

Si deux unités devaient combattre l'une contre l'autre avec chacune la capacité **Advantage ! (Avantage !)**, les capacités s'annulent mutuellement et la bataille est conduite normalement.

Exemple d'Initiative ! et d'Avantage !

Example for Initiative! and Advantage!

The Zero is one of the Air Units that may assign its AV against Ground Units.

In addition it has Advantage! vs Bombers which makes it a strong unit.

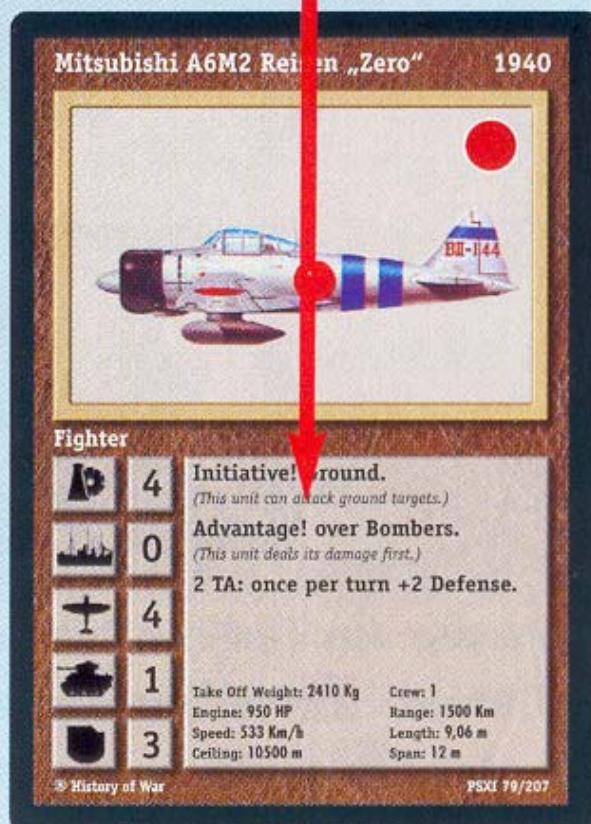
Abilities like Initiative! and Advantage! are always listed in the text-box.

Initiative! Ground.

(This unit can attack ground targets.)

Advantage! over Bombers.

(This unit deals its damage first.)



Initiative ! Ground (Initiative ! terrestre).
 (cette unité peut attaquer des cibles terrestres).

Advantage ! over Bombers (Avantage ! sur les bombardiers)
 (cette unité entraîne ses dommages d'abord)

Le chasseur Zero est l'une des unités aériennes qui peut assigner sa valeur d'attaque contre des unités terrestres.

En plus il bénéficie de l'Advantage ! contre les bombardiers ce qui en fait une forte unité.

Les capacités comme Initiative ! et Advantage ! (Avantage !) sont toujours énumérées dans la case de texte.

Une unité est bloquée par une seule unité :

Une unité attaquante bloquée assigne sa valeur d'attaque appropriée contre la valeur défensive des unités bloquantes et l'unité bloquante assigne la valeur d'attaque appropriée contre la valeur défensive des unités attaquantes.

Une unité est bloquée par des unités multiples :

Une unité attaquante bloquée par des unités multiples peut assigner chaque valeur attaquante pour apprivoier (et peut la répartir) contre les unités bloquantes. Les unités bloquantes, chacune assigne leur valeur d'attaque appropriée contre l'unité bloquée.

Example multiple Block : exemple de blocage multiple

Example Multiple Block



2

Type 95 Ha-Go 1935

Tank

B	2
C	0
A	0
D	2
E	2
F	2

Advantage! over Infantry.
(This unit deals 2 damage first.)
Once per turn, +1 AW-Ground
against Infantry.
Draw a card when this unit goes
to the Junkyard from play.

Weight: 24000 kg
Engines: 120 HP
Speed: 45 Km/h
Caliber: 37 mm

Crew: 8
Range: 150 Km
Length: 4.8 m
Width: 1.84 m

PF021101001



3

Type 4 Ho-Ro 1937

Tank - Artillery

B	4
C	0
A	0
D	3
E	2
F	2

Lock: this unit deals 2 damage to
an opponent Ground Unit in the
same Territory.
Lock: this unit deals 1 damage to
an opponent Naval Unit in the
same Territory.

Weight: 13400 kg
Engines: 110 HP
Speed: 40 Km/h
Caliber: 130 mm

Crew: 8-9
Range: 100 Km
Length: 5.11 m
Width: 2.28 m

PF021101002



Malaya

Territory

The conqueror receives
You can once draw up to
have an opponent discard up to two
cards when Malaya is conquered.

PF021101003



1

M4 Sherman 1946

Tank

B	4
C	0
A	0
D	4
E	4
F	4

Advantage! over Infantry.
(This unit deals 2 damage first.)
When this unit goes to the
Junkyard from play search your
Depot for another M4 Sherman,
reveal this card and take it into
your hand. Shuffle your depot
afterwards.

Weight: 27300 kg
Engines: 300 HP
Speed: 47 Km/h
Caliber: 75 mm

Crew: 7
Range: 300 Km
Length: 7.17 m
Width: 2.46 m

PF021101004

The Allied player hopes to kick the Axis out of the territory. He declares an attack with the "M4 Sherman" **1** and locks it.

Le joueur allié espère expulser l'Axe du territoire. Il déclare une attaque avec la carte « M4 Sherman » **1** et l'engage.

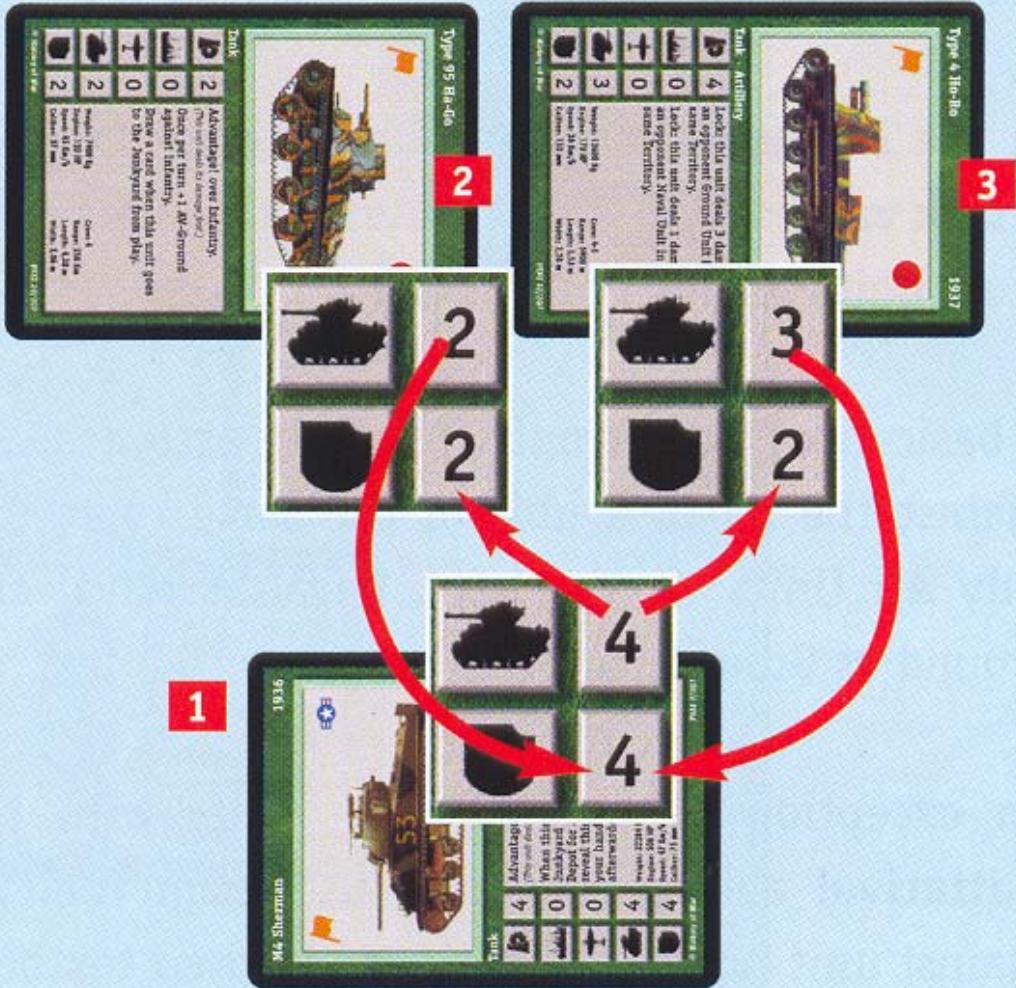
Example Multiple Block



The Axis player doesn't give up on the territory and blocks the attacking "M4 Sherman" 1 with the "Type 95 Ha-Go" 2 and the "Type 4 Ho-Ro" 3

Le joueur de l'Axe n'abandonne pas le territoire et bloque le « M4 Sherman »(1) attaquant avec le char « Type 95 Ha-Go » (2) et le char « Type 4 Ho-Ro » (3).

Example Multiple Block



Blocking units may concentrate their fire. Therefore the „M4 Sherman“ 1 receives 5 damage against a DV of 4 and is destroyed. In return the „M4 Sherman“ 1 may assign its AV vs Ground of 4 and divide it up between the blocking units. The „Type 95 Ha-Go“ 1 receives 2 damage against his DV of 2 and the „Type 4 Ho-Ro“ 1 receives 2 damage against its DV of 2. So both Axis units are put into the junkyard.

Les unités bloquantes peuvent concentrer leurs tirs. Par conséquent, le char « M4 Sherman » (1) reçoit 5 points de dommage contre une valeur de défense de 4 et est détruit.

En retour, le char « M4 Sherman » (1) peut assigner sa valeur d'attaque terrestre de 4, et la répartir entre les unités bloquantes.

Le char « Type 95 Ha-Go » (1) reçoit 2 points de dommage contre une valeur défensive de 2 et le char « Type 4 Ho-Ro » (1) reçoit 2 points de dommage contre sa valeur défensive de 2. Ainsi les deux unités de l'Axe sont placées dans le cimetière.

Une unité attaquante n'a pas été bloquée :

Une unité attaquante non bloquée peut assigner **une** de ses valeurs d'attaque à une unité ennemie dans le territoire.

Le fait que l'unité attaquante prenne des dommages dépend de l'état de sa carte cible.

Si le dommage est assigné à l'encontre de :

- a) une unité **engagée mais non bloquante**, l'unité attaquante ne se voit pas assigner de dommage en retour.
- b) une unité **non engagée**, cette unité peut assigner la valeur attaquante appropriée contre l'attaquant. Si ceci est le cas, l'unité attaquée doit être engagée immédiatement.
- c) une unité **engagée mais bloquante**, l'unité bloquante peut seulement assigner une valeur d'attaque non utilisée contre l'attaquant en retour.