

Exemple de Déclaration de blocage

Example Declaration of blocking

The Axis player now chooses the units that will block the attacker's. He chooses units, locks them and places them adjacent to the blocked units. The "Type 4 Ho-Ro" **5** may not be declared as a blocker since it is already locked. He chooses the "Type 97 Chi-Ha" **4** to block the "M7 Priest" **2** and the "Soldier MG Type 96" **3** to block the "M4 Sherman" **1**. Now the battle begins !

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 un 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

Example Damage Allocation

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 ennemies 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 **Avantage ! (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 **Avantage ! (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.

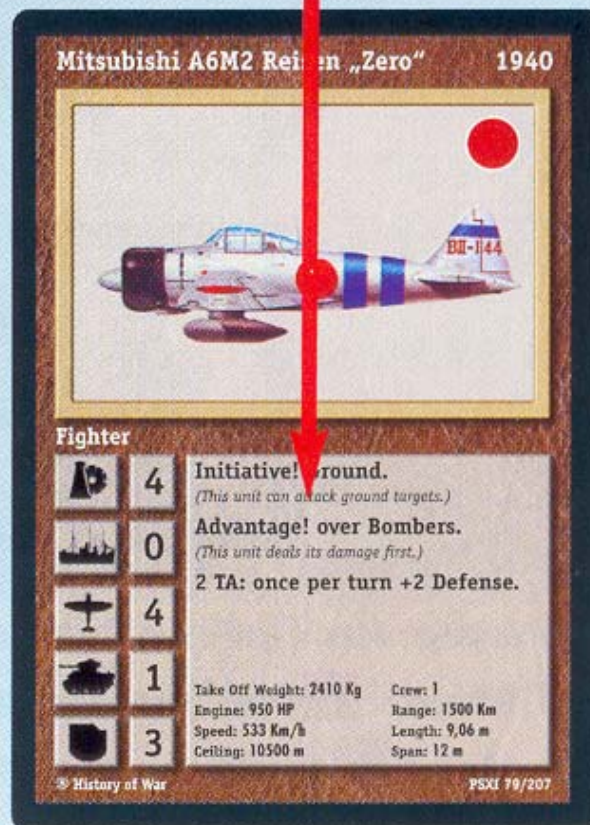
Abilities like Initiative! and Advantage! are always listed in the text-box.

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'Avantage ! 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 approprier (et peut la répartir) contre les unités bloquantes. Les unités bloquantes, chacune assigne leur valeur d'attaque appropriée contre l'unité bloquée.

Exemple multiple Block : exemple de blocage multiple

Example Multiple Block

2

Type 95 Ha-Go 1935

Tank

Advantage! over Infantry.
(This unit deals 1x damage first.)

Once per turn, +1 AV-Ground against Infantry.

Draw a card when this unit goes to the Junkyard from play.

Weight: 7400 kg
Engine: 120 HP
Speed: 47 km/h
Caliber: 37 mm

Cost: 3
Range: 120 km
Length: 4.20 m
Width: 2.50 m

3

Type 4 Ho-Ro 1937

Tank - Artillery

Lock: this unit deals 1 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: 13600 kg
Engine: 170 HP
Speed: 37 km/h
Caliber: 120 mm

Cost: 4
Range: 900 m
Length: 5.12 m
Width: 2.20 m

1

M4 Sherman 1936

Tank

Advantage! over Infantry.
(This unit deals 1x 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: 32000 kg
Engine: 300 HP
Speed: 47 km/h
Caliber: 75 mm

Cost: 5
Range: 240 km
Length: 7.12 m
Width: 2.40 m

Malaya

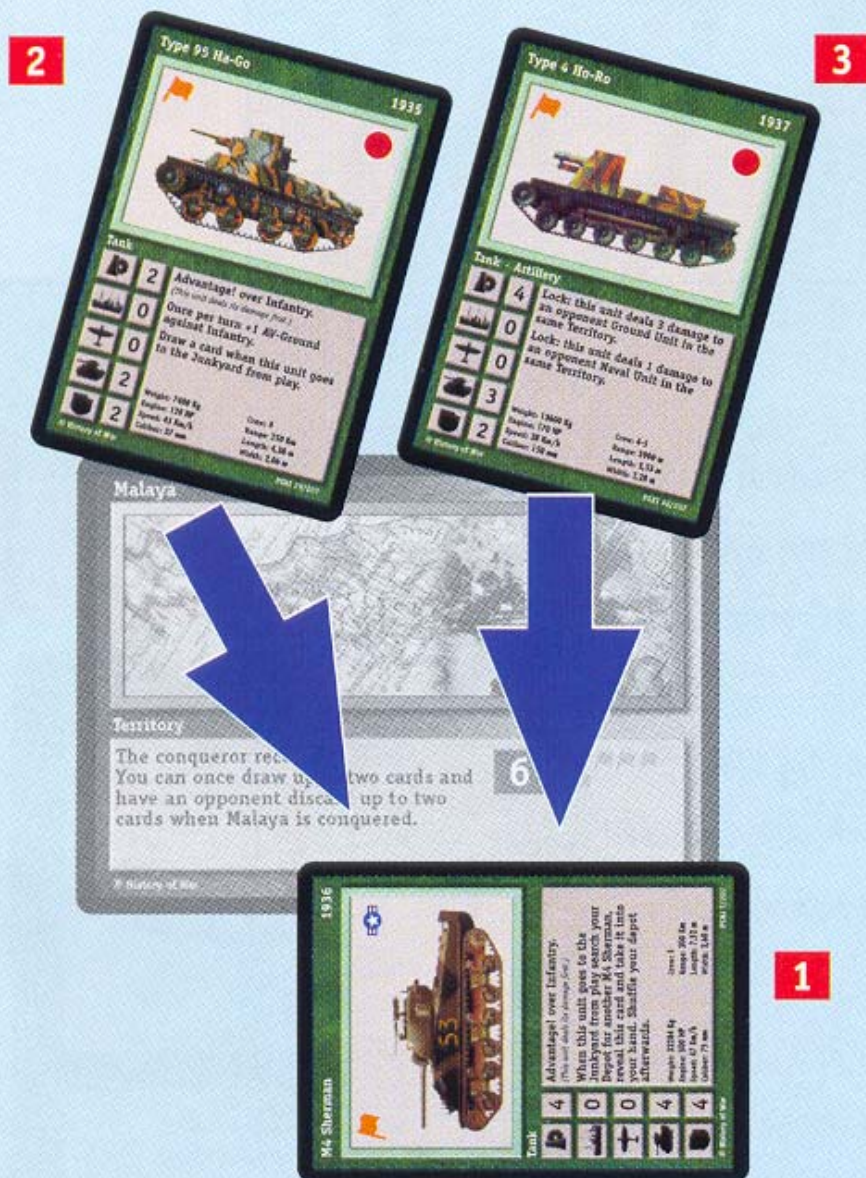
Territory

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

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.

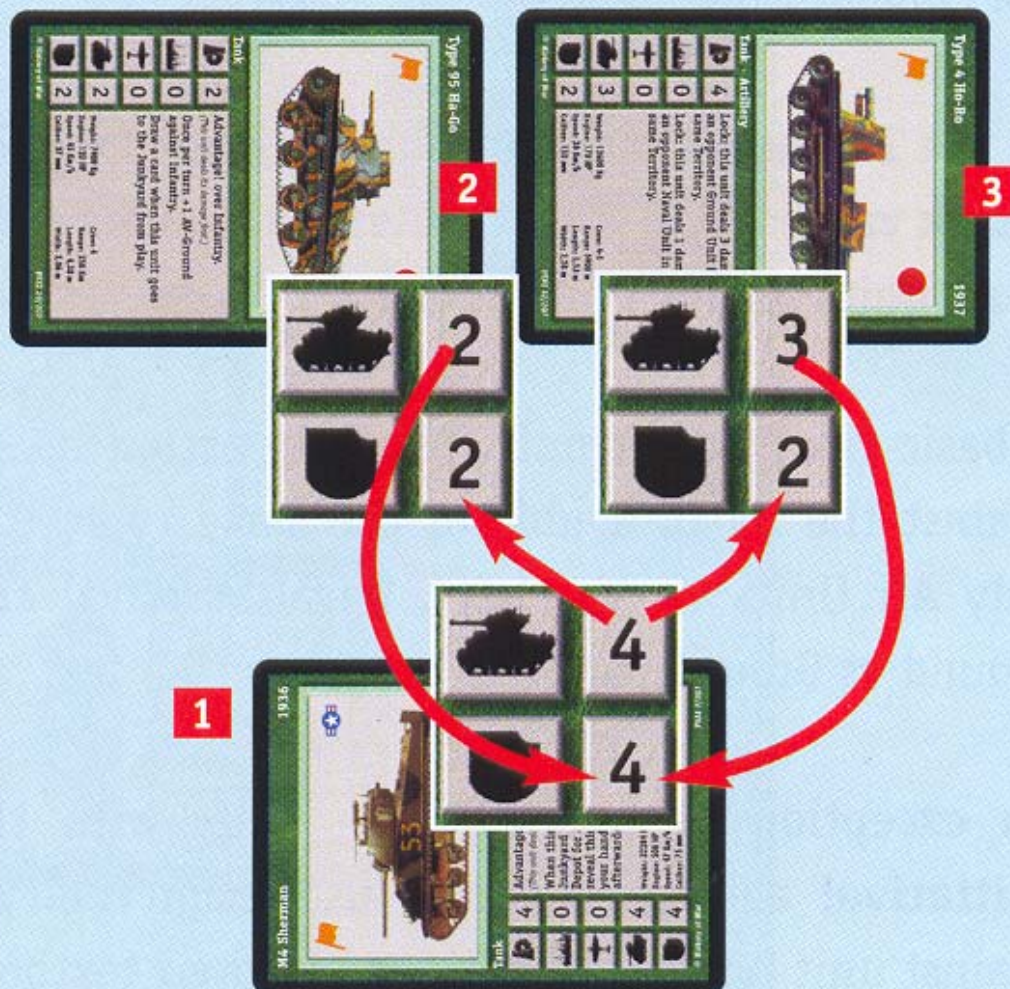
Example Multiple Block



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.