

Example « Sink the Fuso » : Exemple « Coulez le Fuso »

**Example “Sink the Fuso”**

**3**

**Fuso** 1933

**Battleship**

**P** 7 **Historical!**  
(This card is allowed once per player per epoch.)

**7** **Lock:** this unit deals 4 damage to an opponent Ground Unit in the same Territory.

**2** **3 TA once per turn +1 AV-Naval.**

**0**

**7** **Replacements: 30000 h** **Cost: 1193**  
**Regen: 71300 HP** **Length: 281,1 m**  
**Speed: 34 kn** **Width: 26,7 m**

**0** **History of War**

**1**

**Cleveland-Class** 1942

**Cruiser**

**P** 5 **Lock:** this unit deals 2 damage to an opponent Ground Unit in the same Territory.

**5**

**4**

**0**

**5** **Replacements: 13725 h** **Cost: 1212**  
**Regen: 100000 HP** **Length: 184,6 m**  
**Speed: 22,5 kn** **Width: 26,35 m**

**0** **History of War**

**2**

**Grumman TBM-3 Avenger** 1942

**Torpedo Bomber**

**P** 4 **Initiative! Naval.**  
(This unit can attack naval targets.)

**4** **Advantage! over Naval Units.**  
(This unit deals 2x damage to them.)

**3**

**0**

**4** **Replacements: 49137 kn** **Cost: 2**  
**Regen: 2452 HP** **Length: 9,67 m**  
**Speed: 640 kn** **Width: 3,77 m**

**0** **History of War**

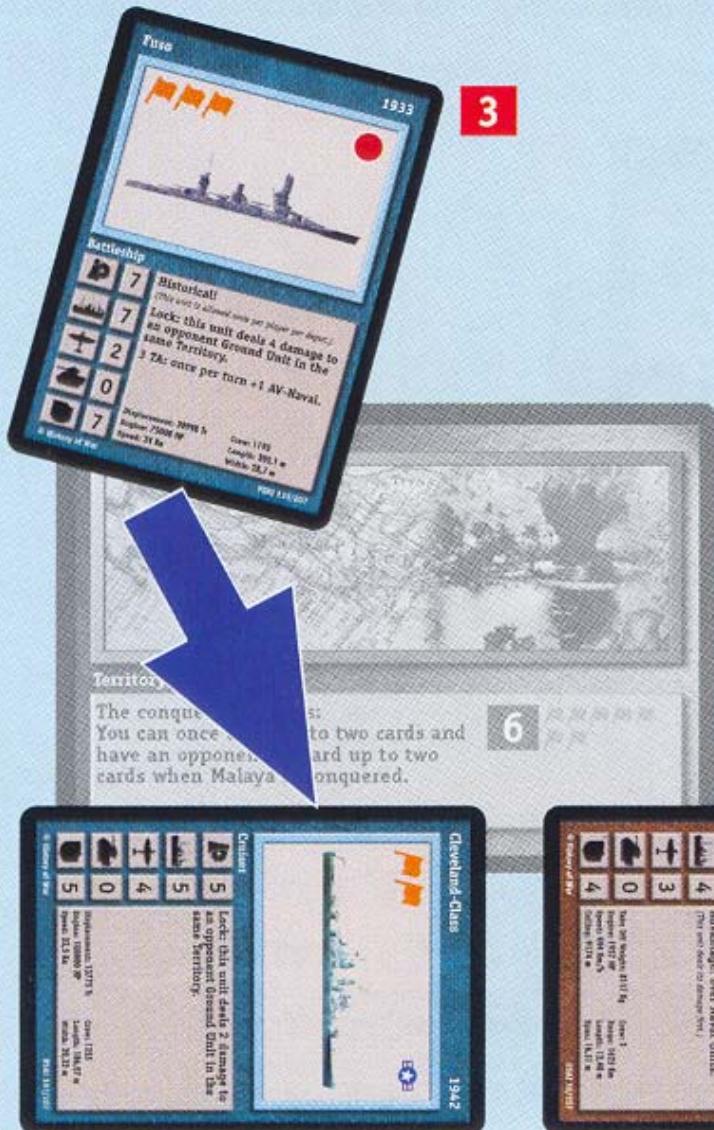
**Territory**

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

The Allied player sees his chance to sink the very dangerous “Fuso” **3**  
and declares an attack with the “Cleveland-Class” **1** and the  
“Grumman TBM-3 Avenger” **2**.

Le joueur voit sa chance de pouvoir couler le très dangereux Fuso (3) et déclare une attaque avec le navire « Cleveland-Class » (1) et le « Grumman TBM-3 Avenger » (2).

## Example “Sink the Fuso”



There is no way to escape anymore. The “Fuso” **3** may only block the “Cleveland-Class” **1** since the basic rule says only naval units may block naval units unless its noted otherwise on a card. In this case the “Grumman TBM-3 Avenger” **2** may not be blocked.

Il n'y a plus moyen de s'échapper. Le « Fuso » (3) peut seulement bloquer le navire « Cleveland-Class » (1) car la règle de base dit que seules les unités navales peuvent bloquer des unités navales à moins que cela ne soit noté autrement sur une carte. Dans ce cas, le *Grumman TBM-3 Avenger* » (2) ne peut pas être bloqué.

**Example "Sink the Fuso"**

**3**

**1**

**2**

**1**

**2**

**3**

**1**

**2**

**3**

Now the hour of judgement has come. Damage will be assigned simultaneously. The "Fuso" **3** blocks the "Cleveland-Class" **1** and fires with AV vs Naval of 7 against a DV of 5 which means its end. The "Cleveland-Class" **1** assigns its AV vs Naval of 5 against the "Fuso" DV of 7. As the "Grumman TBM-3 Avenger" **2** was not blocked it may now target an appropriate enemy unit. Because the "Grumman TBM-3 Avenger" **2** has Initiative! Naval units it assigns its AV vs Naval of 4 against the "Fuso" **3**. Since the "Fuso" **3** did not use its AV vs Air of 2 so far it may assign it against the DV of 4 which leaves it damaged but intact. In total the "Fuso" **3** receives 9 points of damage and sinks to the ground.

Maintenant l'heure du jugement est venue. Les dommages seront assignés simultanément. Le « Fuso » (3) bloque le navire « Cleveland-Class » (1) et tire avec une valeur d'attaque anti-navire de 7 contre une valeur défensive de 5 ce qui signifie sa fin. Le navire « Cleveland-Class » (1) assigne sa valeur d'attaque de 5 contre la valeur défensive du « Fuso » (3) de 7. Comme le « Grumman-TBM 3 Avenger » (2) n'était pas bloqué, il peut maintenant viser une unité ennemie appropriée. Parce que le « Grumman-TBM 3 Avenger » (2) a la propriété Initiative ! Naval Units (Initiative ! Unités Navales), il assigne sa valeur d'attaque anti-navire de 4 contre le « Fuso » (3). Comme le « Fuso » (3) n'a pas utilisé sa valeur d'attaque anti-aérienne de 2 jusqu'ici il peut l'assigner contre la valeur défensive de 4 ce qui le laisse endommagé mais intact. Au total, le « Fuso » (3) reçoit 9 points de dommage et coule par le fond.

**Important !** Au lieu de participer à une bataille dans un territoire les unités avec la capacité **Base Attack ! (attaque d'une base !)** peuvent à la place attaquer la **base ennemie**.

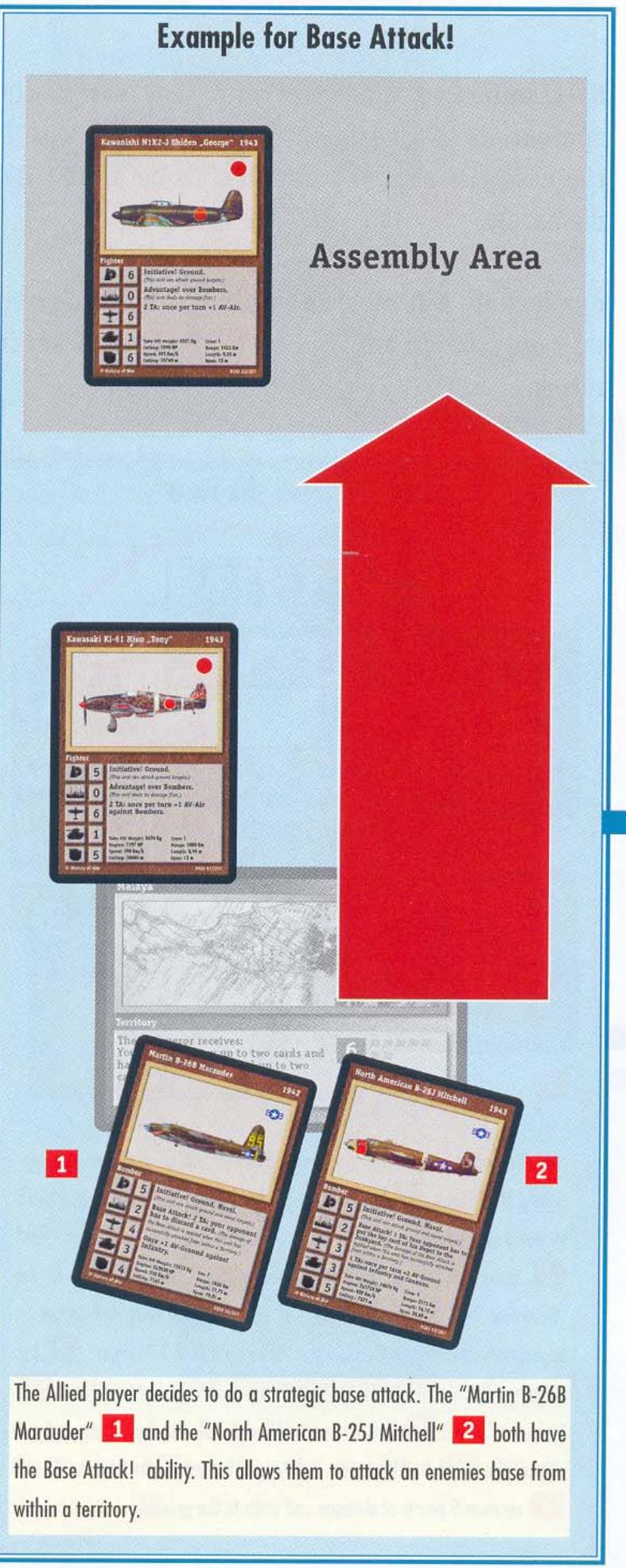
Le défenseur peut seulement déclarer des unités non engagées dans sa zone d'assemblage comme bloqueur. Ceci représente le bombardement stratégique. De cette façon votre adversaire est obligé de laisser des chasseurs ou des canons anti-aériens dans sa zone d'assemblage pour être en sécurité.

#### Attribution de dommages avec la capacité Base Attack ! (Attaque de bases !).

La capacité **Base Attack ! (Attaque de bases !)** d'une unité s'applique seulement quand elle **n'a pas été bloquée** par une unité dans la zone d'assemblage ennemie. Si elle a été bloquée, l'attribution de dommages entre les unités fonctionne comme décrit auparavant.

#### Example for base attack ! ( Exemple d'attaque de bases ! )

## Example for Base Attack!



Le joueur allié décide d'effectuer une attaque d'une base stratégique. Les cartes « Martin B-26B Marauder » (1) et « North American B- 25J Mitchell » (2) tous les deux ont la capacité Base attack ! (Attaque de bases !). Ceci leur permet d'attaquer une base ennemie depuis leur territoire.

**Example for Base Attack!**

**4**

**Assembly Area**

**1**

**2**

**3**

**6**

**Territory**

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

Base attacks may only be blocked by units in the enemies Assembly Area. Therefore the "Kawasaki Ki-61 Hien "Tony" **3** in the territory may not block the attacking bombers. Luckily the Axis player has an unlocked "Kawanishi N1K2-J Shiden "George" **4** in his Assembly Area. He uses it to block the incoming "Martin B-26B Marauder" **1**. The "North American B-25J Mitchell" **2** gets through unscathed.

L'attaque de base peut seulement être bloquée par des unités dans la zone d'assemblage ennemie. Et c'est pourquoi, la carte « Kawasaki Ki-61 Hien Tony » (3) dans le territoire ne peut pas bloquer les bombardiers attaquants. Par chance le joueur de l'Axe a une carte non engagée « Kawanishi N1K2-J Shiden George » (4) dans sa zone d'assemblage. Il l'utilise pour bloquer le « Martin B-26B Marauder » sur le point d'arriver (1). La carte « North American B-25J Mitchell » (2) parvient à destination indemne.