

Objectif

- Remporter le nb de médailles de victoire indiqué dans le scénario (médaillon = unité éliminée OU capture d'objectifs)

Mise en place : d'après le scénario

Chaque joueur

- 4 dés
- 1^{er} joueur + placement initial précisé dans le scénario

Unité	Artillerie	Blindée	Infanterie
Figurines	2 canons	3 tanks	4 soldats

Commun

- Plateau
- Restant des cartes non distribuées = pioche

Déroulement d'un tour

1. Jouer une carte = activer une unité = Déplacer une unité + la faire combattre

Cartes Sections : activation classique pour déplacement et/ou combat. Elles précisent :

- Le nombre d'unité pouvant être activées + La section du champ de bataille concerné.

Cartes Tactiques : déplacements particuliers ou actions spéciales. Tout est indiqué sur la carte

2. Activation : le joueur annonce les unités concernées

3. Déplacement (optionnel) : contraintes du terrain

- Achever le déplacement d'une unité avant d'en entamer une autre
- Deux unités ne peuvent fusionner ⇔ Une unité ne peut pas se scinder
- Contraintes des terrains à appliquer lors des déplacements
- Les retraites obéissent à des règles légèrement différentes

4. Combat (optionnel)

1. Désigner attaquant et défenseur
 - Vérifier portée de tir + ligne de mire (sauf artillerie)
2. Compte à rebours depuis case adjacente à l'attaquant jusqu'au défenseur pour déterminer nb de dés à lancer (suivant type d'unité et distance)

Unité	Artillerie	Blindée	Infanterie
Compte	3-3-2-2-1-1	3-3-3	3-2-1

3. Tenir compte des réductions dues au terrain (Cf. Annexes)
4. Lancer les dés → Appliquer les résultats :
 - 1 perte chaque symbole tiré correspondant au type d'unité attaquée (grenade = n'importe quelle unité)
 - Si la dernière figurine est éliminée, elle est placée sur le tableau des médailles
 - Le symbole étoile est utilisé par certaines cartes Tactiques
 - Le symbole drapeau induit une retraite. Le nombre de drapeaux indique le nombre d'hexagones de recul



Ligne de mire : l'infanterie et les blindés ont besoin d'une ligne de mire. L'artillerie n'a pas besoin de ligne de mire

- Le segment passant par le centre des hexagones ne doit pas comporter d'hexagone comportant des unités ou certains terrains
- Le terrain de la cible ne bloque jamais la ligne de mire
- Si la ligne de mire longe le bord d'un hexagone faisant obstruction, elle n'est pas bloquée SAUF si plusieurs obstructions se trouvent des deux côtés de la ligne de mire

Retraite : le défenseur choisit le déplacement de la retraite → tours en direction de son camp (2 hexagones)

- Terrains sans effet sur la retraite MAIS terrains infranchissables le restent (exemple : rivière)
- Si unité bloquée → Une perte par mouvement non effectué ⇔ Interdiction de traverser un hexagone occupé par une autre unité
- Certains obstacles permettent à l'unité occupant le même hexagone d'ignorer le premier drapeau lancé.

Prise de terrain : unité infanterie ou blindée attaquant en combat rapproché et libérant un hex attaqué peut avancer sur cet hex

Percé de blindés : unité blindée qui réussit une prise de terrain peut attaquer de nouveau immédiatement (une seule fois)

Unité spéciale (représentée par symbole encadré avec coins arrondis) : nb en bas à droite = nb de figurines à placer initialement

- Un badge permet de reconnaître les unités spéciales sur le terrain (voir représentation ci-contre)



Résistance française (infanterie)



- La résistance peut combattre juste après avoir pénétré dans un nouveau terrain (y compris forêts, villages et bocages)
- Lors d'une retraite, la résistance peut reculer de 3 hexagones par drapeau (au lieu de 1)
- 3 figurines seulement pour la résistance au lieu de 4 pour les unités régulières.
- Se déplace comme les unités régulières : soit se déplace de 1 et combat, soit se déplace de 2 sans combattre.

Autres unités spéciales d'infanterie



- Le déplacement de 2 hexagones n'empêche pas de combattre

Blindés d'élite



- 4 figurines au lieu de 3 pour les unités régulières

Fin de partie

Condition

- Dès que le nombre de médailles indiqué dans le scénario est remporté

Vainqueur

- Celui qui a atteint son objectif

