

Mémoire 44 : Règles maj 09/09/19

Préparation :

Choisir scénario et mettre en place la zone de jeu.

Retirer les cartes Attaque/Sortie Aérienne des cartes Commandement.

Règles Aériennes (Air Pack; maj New Flight Plan) :

Définir la supériorité aérienne selon le lieu et la date (voir tableau du livret).

Mélanger le paquet Combat Aérien et donner à chaque joueur son lot d'Avions.

Chaque joueur pioche 2 cartes Combat aérien. +1 pour le joueur ayant la supériorité. -1 pour chaque joueur si Plage.

Cartes Combat : 2 cartes par joueur (ou 1 par Général)

Haut Commandement Italien: le joueur Italien commence avec 6 cartes de Commandement; Si perte d'1 unité, l'adversaire prend une carte Commandement au hasard; 3 cartes Commandement min.

Médailles de Victoire:

Objectif Temporaire : Valable si une Unité est sur l'hex concerné.

Objectif Majoritaire : Valable si Supérieur en nombre sur l'ensemble des hex concernés.

Objectif Définitif : conservé dès qu'une unité pénètre sur l'hex concerné.

Tour de jeu

Russes : Placez la CC sous le jeton pour le tour suivant et jouez celle présente sous le jeton ; possibilité de jouer dans le même tour "Reconnaissance", "Contre-Attaque" et "Embuscade".

Attaques Nocturnes: Joueur US lance 4 dés et pour chaque Etoile monte d'un cran. **Air Pack / New Flight Plan :** Pas de déploiement tant que le jour n'est pas levé.

"Sortie Aérienne" peut être jouée seule ou avec une carte "Section"; Si "Contre-attaque" sur combi "Section"/"Sortie aérienne", uniquement sur "Section". "Attaque aérienne" est jouée comme une "Sortie aérienne". Si règles "Raids aériens" et "Blitz", "Reconnaissance 1" peut être jouée comme écrite ou en "Sortie aérienne".

Si prépositionné au sol, décolle sur une activation standard

Entrée d'un Avion par n'importe quel hex entier d'un bord; Fonctionne ensuite comme une unité quelconque. 1 Avion max par joueur; Avions joués selon Date et Type de scénario (p4).

Un Avion doit être activé à chaque Tour sinon retrait sans Médaille.

Reconnaissance : Lorsque vous jouez une carte Reconnaissance, piochez une carte Combat aérien à la fin de votre tour (en plus de l'effet normal de la carte).

Combat rapproché : Cette carte peut être utilisée par une unité au sol contre une unité aérienne adjacente (mais pas l'inverse). L'unité au sol combat avec un dé supplémentaire.

Attaques Aériennes :

Embuscade : Cette carte peut être utilisée par une unité au sol contre une unité aérienne adjacente (mais pas l'inverse). Dans ce cas, annoncez 'Embuscade !' et dévoilez la carte au moment où l'avion pose un jeton de munitions sur votre unité, pendant la phase de Mouvement. Si l'embuscade cause la perte ou le repli de l'unité aérienne, elle ne peut pas terminer son attaque.

Jouez visible une
Carte de
Commandement
(CC)

Applications de certaines cartes Commandement :

Action héroïque : Un résultat Etoile vous permet d'activer une unité aérienne déjà déployée (il ne permet pas d'en déployer une, cependant). L'unité aérienne combat avec un dé supplémentaire pour chaque marqueur placé. Remélangez le paquet de cartes Commandement et le paquet de cartes Combat Aérien avec leur défausse respective. Ensuite, chaque camp tire une nouvelle carte Combat aérien.

Tir de barrage : Une unité aérienne en vol ne peut pas être ciblée par un tir de barrage.

Ordres de déplacement (Breakthrough) : Une unité aérienne déjà déployée peut recevoir un ordre de déplacement, mais elle ne peut pas combattre dans ce cas (pas de duel aérien, d'attaque standard ou modifiée, ou de bombardement stratégique). Vous ne pouvez pas déployer une unité aérienne avec un ordre de déplacement.

En complément d'une CC sauf indication contraire.

Pas de limite pour en jouer.

Ne peut être jouée sur une Unité ou un Joueur qui bénéficie déjà d'une carte Combat à ce tour (sauf Combat Aérien).

Si carte "Action héroïque", une fois jouée et défaussée, mélangez immédiatement la défausse et la pioche des cartes Combat, puis chaque joueur (ou Général) pioche une nouvelle carte.

Cartes Combat :

Ténacité : soit la carte, soit "Ténacité" sur une unité (Ignore un Drapeau).

Combat de Rue : uniquement unité sur ou adj à hex Bâtiments ou Villes; Texte ou combat rapproché +1 dé. Si carte destinée au camp adverse, elle ne peut être jouée qu'en "Combat de Rue".

Combat Aérien :

1 seule carte par Tour par joueur.

N'importe quelle carte Combat Aérien permet de déployer un Avion disponible.

Ext. Jour J (hors Overthrough): Renforts:

Après avoir montré la carte de Commandement, lancez autant de dés que de cartes Commandement (main + 1" jouée). +2 dés si "Reconnaissance" Si Action Héroïque, lancez d'abord les dés de l'Action Héroïque.

Comparez en suite avec le Tableau de Renforts.

Activation

Déclarez les unités qui seront activées

Règles aériennes :

Déployer un Avion si une CC (sauf Tactique) et une carte Combat aérien ont été jouées ensemble, et qu'il n'y a pas déjà un Avion allié. Peut être déployé sur n'importe quel hex, même occupé.

Si le symbole de la carte Combat Aérien correspond au type d'Avion : soit effectuer une attaque standard, soit appliqué l'effet de la carte. Sinon, uniquement attaque standard.

Blitz : pour Joueur Allemand, "Reconnaissance" = "Attaque Aérienne"

Déplacez les unités les unes après les autres.					
Effectuez tous les déplacements avant le Combat					
1 unité par hex pendant et après déplacement					
Pas de division, ni de regroupement					
Pas de restriction de mouvement et de terrain; pas de test aérien.					
Un Avion peut se déplacer à travers un hex occupé par une Unité Terrestre, mais pas aérienne.					
Une Unité Terrestre peut se déplacer à travers un hex occupé par une Unité Aérienne si alliée.					
Pas de prise Médaille sauf avec un Bombardement Stratégique.					
Déplacement	Air Pack / maj New Flight Plan:				
	ATERRISSAGE :				
	REPLI :				
	Blitz : Blindés Alliés 2 Hex max				
	Chutes de neige: Déplacement 2 Hex max; si sur Routes 3 Hex max.				
Ext Jour J: placer un Renfort.	Le Renfort compte comme un déplacement, donc pas de déplacement pour une unité venu en Renfort lors du même tour.	Le Renfort est limité au matériel disponible.	Renforts de l'Axe par les pions "Entry".	Renforts des Alliés par Barge de débarquement vide (ni déplacement ni combat lors de ce tour).	Possibilité de déploiement sur une Plage contrôlée.
Ext Jour J: déplacer une unité grâce à un Drapeau: pas de Combat lors de ce tour.					
Exécutez les combats l'un après l'autre					
Visibilité réduite (Chute de neige, Brouillard, Pluie battante, Obscurité): Si symbole Unité visée, uniquement si hex adj.; Tir de Barrage non affecté.					
Chute de neige: 1 dé par Hex si Attaque aérienne.					
Attaques Nocturnes : Portée Max désignée par la carte de Visibilité; "Attaque aérienne" et Tir de Barrage" possibles qu'en Jour Complet.					
Avion au sol :		Avion ciblé à portée de tir et détruit sur Grenade ou Drapeau.	L'attaquant gagne une carte Combat Aérien et le Perdant ne peut plus redéployer ce type d'unité.		
Attaque Standard : Max 3 Hex sur Unités Terrestres.		Durant le Déplacement, possibilité de placé un seul jeton de munition sur chaque hex traversé (tous adjacents avec des Unités ennemies).			
Combat Air-Sol :		Lancer 1 dé par jeton et appliquer les touches selon le symbole de l'Unité (pas grenade).			
Bombardement Stratégique : Sur hex d'arrêt pour prendre une Médaille objectif (sauf Majoritaire).		Résoudre après l'Attaque standard, lancer un Dé par jeton et réussite si Grenade.		Durant le Déplacement, annoncer son intention à la fin du mouvement et placer un jeton Bombe.	
Combat (début...)		Air Pack / New Flight Plan :		Si l'hex est reconquis par l'ennemi, transfert du contrôle de l'objectif.	
Combat Sol-Air		Une Unité Terrestre peut combattre une Unité Aérienne adjacente (3 dés).	Les règles de Commandement propres aux Nations ne sont pas applicables.	Pas de nouveau bombardement pour une reconquête d'objectif, uniquement Unité terrestre.	
Duel Aérien :		Une Unité d'Artillerie ou un Destroyer peut attatquer une Unité Aérienne jusqu'à 2 hex (4dés; Ligne de Mire non nécessaire).	L'Unité Aérienne est détruite sur une Grenade et est expulsé du champ de bataille avec un Drapeau.		
Infanterie, Blindés ou Artillerie Mobile : possibilité de combattre si non adjacent à une unité ennemie ou si combat possible à l'entrée sur l'hex.		Déclarer le Duel en fin de mouvement.		Si Grenade, Unité Aérienne détruite, pas de retour possible pour ce type d'unité, carte Combat Aérien et jeton de l'unité pour l'Attaquant.	
Artillerie : ne peut pas combattre durant le même tour.		Sur une Unité Aérienne adjacente en fin de mouvement.		Si Drapeau, Unité Aérienne extraite du champ de bataille si Drapeau, retour possible.	
Half-tracks et Transport : pas de Renforcement d'effectif.		Lancer autant de dés que la valeur de duel de l'Attaquant.			
Jour J: si unité déployée en Renfort :		Si Combat Rapproché, pas de Tir.			
Si Attaquant et Cible sur cases adjacents = Combat Rapproché		Si Attaquant et Cible >1 hex = Tir			

Vérifiez Portée de tir		De centre à centre; sans obstacle (unité ou terrain particulier); si longe un ou des bords, bloquée si obstruée des deux cotés.	
Vérifiez Ligne de Mire (Infanterie et Véhicules).		Si carte Combat "Furie Tropicale", +1 dé en combat rapproché.	
Définissez le nombre de dés à lancer.		Si carte Combat "Ardeur", +1 dé en combat à distance".	
Combat (...fin)	Lancez et comparez les résultats	Infligez les Pertes selon symboles puis les Retraites.	Si Retraite, Cible vers son camp; pas de contrainte de Terrains, sauf infranchissable; si Retraite impossible, 1 Perte par Drapeau.
			Si Combat Rapprochée et Retraite, Infanterie peut faire Prise de Terrain et Blindés Percée de Blindés .
			Percée de Blindés : Prise de Terrain, combat puis Prise de Terrain (même si Chute de neige); Si Afrique du Nord, Prise de Terrain, Avancée d'1 hex, combat puis Prise de Terrain.
	Brits : si réduite à une fig (ou 1 toujours survivante) en combat rapproché, contre-attaque immédiate avec 1 dé (protection dûe au Terrain ignoré).		
	Italiens : Retraite d'1-3 hex.		
Si dernier fig de l'unité, placez la fig en médaille.			
Ext Jour J : toutes les figs sauf la dernière d'une unité retournent dans la réserve.			
Piochez une nouvelle Carte de Commandement.		Règles Aériennes : Ne pas remplacer une carte Sortie Aérienne jouée (mais bien une "Contre-attaque").	
		Cartes Combat : Piochez 1 carte si une CC "Reconnaissance" jouée (pas de limite en main).	

Règles Overlord: Modifications par rapport au règles de base			
Mise en place : 1 Commandant en chef et 3 Généraux		Toutes les discussions entre eux sont possibles avant le début de partie.	
Cartes Commandement:	Le Commandant en Chef choisit de 1 à 3 cartes (mais doit toujours finir le tour avec 1 en main) et les distribuer selon les symboles (2 max par général; 1 max si "Tactique" déjà donnée).		
	Le Commandant en Chef ne peut discuter qu'avec un seul des généraux de la carte Commandement donnée et doit simplement donner aux autres les cartes. Mais les généraux peuvent discuter entre eux à tout moment.		
	Si carte donnée, un Général pose sa carte dans la section choisie (sans obligation de suivre les ordres du Le Commandant en Chef) et 1 carte max par section.		
	Si pas de carte donnée, un Général peut prendre l'initiative d'agir, soit lancer & dé et agir selon la Table d'Initiative.		
Tour de Jeu :	Cartes Combat :	A la charge du Commandant en chef.	
	Déplacement et Combat :	Toutes les unités sur le plateau doivent être déplacées avant le moindre combat.	
	Pioche de cartes Commandement :	Le Commandant en Chef pioche 2 cartes quelque soit le nombre de cartes données (jusqu'au max autorisé par le scénario).	
Front de l'Est :	Le Commandant en Chef place 3 cartes Commandement sous le jeton de Commissaire et ne peut jouer "Reconnaissance 1" directement.		
	Les cartes "Contre-attaque" et "Sortie aérienne" peuvent être jouées immédiatement à condition que moins de 3 cartes aient été placés sous le jeton.		
	"Embuscade" peut être jouée immédiatement sans condition.		
Guerre du Pacifique : US Marines	Le Commandant en Chef choisit un seul Général qui pourra activer une unité de plus.		
	Toutes les cartes "Tactique" activent une unité de plus.		

Règles Jour J:			
Contrôle de village:	Sous contrôle si présence d'un Unité ou d'un jeton.	Marquer avec un marqueur du camp le contrôlant.	
Contrôle de plage:	Sous contrôle de l'Assaillant si aucune présence du Défenseur sur un hex de Plage ou sur un hex adjacent à l'hex de Plage.		
Contrôle de pont:	Sous contrôle si une unité est sur ou adjacent au Pont et si aucune unité ennemie n'est sur ou adjacent au Pont.	Déplacement ou Retrait du pion Médaille en fonction du contrôle.	
Supériorité Aérienne:	Si supériorité, le joueur concerné lance deux dés lorsqu'il joue une carte "Attaque aérienne".	De base, la Supériorité Aérienne est pour les Alliés.	Si les Alliés ont une "Attaque aérienne", pas de Renforts pour l'Axe au tour suivant. (Overthrough : Renforts possibles avec 2 dés)
Supériorité d'artillerie hors carte:	Toute carte "reconnaissance 1" peut être jouée comme un Tir de barrage.	Tir de barrage: ciblez une unité, lancez 4 dés sans malus/bonus lié au terrain, et tout symbole de l'unité, Grenade et Étoile inflige une perte. Toute Drapeau inflige une Retraite et ne peut être ignoré.	