V-COMMANDOS Aide de jeu du Nain Braillard

EXTENSIONS : S.WEAPONS | RESISTANCE

PRÉPARATION

- Si partie rapide, choisir un Terrain d'opération.
- Si partie longue, choisir une Opération complète et sa difficulté.
- Suivre mise en place du ou des terrains.
- Mettre un pion Ennemi régulier côté "2 carrés" sur chaque pion triangulaire (dont MG42).
- Si mode Vétéran, mettre un pion Ennemi régulier sur chaque tuile.
- Mélanger la paquet de cartes Événement.
- Sélectionner les pions Unités ennemies (32 régulières + 5 avec masse + 7 "Ø" + 3 Spéciales) dans un sac et les mélanger.
- Mettre les pions Équipement et Repéré dans un sac et mélanger.
- Faire une pile des Unités spéciales restantes.
- Sélectionner les Commandos selon le scénario et le nombre nécessaire.
- Répartir les Commandos entre les joueurs.
- Compléter l'équipement des Commandos.

TOUR DE JEU

1) Phase Événement :

- Piocher une carte Événement pour chaque Terrain.
- La placer près du Terrain (ou sous un pion Entrée ennemie si l'effet a lieu pendant la phase Ennemie).
- Appliquer l'effet de la carte pour le Terrain affilié.

2) Phase Commandos :

- Ordre des commandos au choix des joueurs.
- Effectuer toutes les actions d'un Commando avant de passer au suivant.
- Possibilité d'effectuer une action à coût 0 avant ou après une action d'un autre commando.

Chaque Commando peut dépenser jusqu'à **3 actions** selon les pions -1 posés sur sa fiche.

Ramasser ou se débarrasser d'un équipement (0 action) :			Uniquement un équipement bleu ou vert disponible sur sa tuile/fiche.
Faire exploser une charge TNT (0 action) :			Le pion doit être sur la face rouge et sur le Terrain où est le Commando.
Se déplacer (1 action) :	Vers une tuile adjacente ayant un emplacement libre.		
	Petite tuile sans ennemi : le Commando devient Furtif.		
	Tuile moyenne sans ennemi : Commando Visible ; Commando Furtif si Déplacement Furtif.		
	Grande Tuile : Commando Visible.		
	Petite ou moyenne tuile avec ennemi :		Commando fait un test de Furtivité par jetons ennemi.
			Lancer 1 dé par jeton ennemi.
			Devient Visible si le moindre résultat 1 ou 2.
	Si Commando Visible en quittant une tuile, Tir de réaction des ennemis des tuiles de départ et d'arrivée et, après avoir infligé les blessures, le Commando poursuit son déplacement.		
Se déplacer furtivement (2 actions) :	Sur tuile moyenne uniquement et respecter les règles "Se déplacer".		
Quitter le terrain par une trappe (1 action) :	Placer le Commando hors du terrain.		
	Plus d'actions pour ce tour.		
	N'est plus affecté par les cartes Événements et ne peut plus interagir avec les autres Commandos.		
	Au prochain tour, le Commando doit "se déplacer" ou "se déplacer furtivement.		
Débloquer une trappe (1 action) :	Uniquement si le Commando est sur la tuille ; impossible si le Commando est entre deux trappes.		
	Retourner la tuile Trappe sur la face "ouverte".		
Attaquer en combat rapproché (1 action) :	Uniquement si le Commando est Furtif et sur la même tuile que l'ennemi.		
	Réussite automatique.		
	Remettre le pion ennemi dans la réserve et placer un pion Équipement sur la tuile (côté vert, bleu ou orange).		
Tirer (1 action) :	Déclarer un tir :		Désigner l'arme utilisée et la cible (tuile ou porte verrouillée).
			Grenade uniquement sur Tuile.
	Tirer :		Lancer autant de dés que de carrés blancs sur l'arme.
			Comparer chaque dé avec le résultat nécessaire indiqué sur la tuile visée.
			Réussite automatique sur une porte verrouillée.
	Infliger le résultat du tir :		Chaque réussite élimine un ennemi au choix du joueur.
			Un tir ne peut jamais toucher un autre Commando ou un Objectif.
	Prendre une récompense :		Remettre chaque pion ennemi dans la réserve et le remplacer par un pion Équipement sur la tuile (côté vert, bleu ou orange).
Utiliser un équipement (1 action) :	Uniquement si l'équipement est sur la fiche du Commando.		
	Sans contrainte si ennemi présent sur la même tuile.		
Éteindre une alarme (1 action) :	Si le Commando est furtif.		
	Une seule fois par terrain et par partie.		
	Retourner les pions Entrée des ennemis et retirer le pion du terrain.		
	Tous les commandos doivent être Furtifs à l'extinction de l'alarme sinon l'alarme se déclenche à nouveau.		
Interagir avec un objectif (coût variable) : selon la mission.			
Économiser une action (1 action) :	Dépenser une action pour gagner un pion "+1".		
	Placer ce pion sur un emplacement disponible.		
Utiliser un pion "+1" (0 action) :	Dépenser le pion provenant de la fiche du Commando.		
	Le Commando peut effectuer une action de valeur 1.		

3) Phase Ennemie :	Obligatoire même si aucun Commando sur les terrains.		
	Possibilité pour les Commandos d'effectuer une Action (0 action) avant ou après une étape Ennemie.		
	1) Renforts :	Pour chaque Entrée ennemie, piocher 1 pion Ennemi de la Réserve d'ennemis et le placer sans en modifier la face près du pion Entrée.	
		Si l'Alarme est activée, piocher 2 pions Ennemi par Entrée ennemie.	
		S'il n'y a plus de pions Ennemi, la mission est échec.	
		Si la tuile est pleine ou Entrée barricadée, placer le pion Ennemi sur la table près du pion Entrée.	
		Si Commando, le Commando doit faire un Test de furtivité.	
		Si pion "Ø" pioché, défausser ce pion et mettre un pion Unité spéciale dans la Réserve d'ennemis.	
		Si pion Goliath sans Nid de Goliath sur le Terrain, retourner le pion sur Parachutiste.	
	2) Déplacement ennemi :	Déterminer la direction :	Vers le Commando visible le plus proche.
			Si tous les Commandos sont furtifs, dans la direction indiqué par la carte Événement.
			Cette direction est valable jusqu'à la fin de cette étape, quelque soit les circonstances.
		Déplacer les ennemis d'une tuile dans la direction déterminée.	Toujours les plus proche de la direction déterminée en premier.
			Pas de blocage à cause des portes.
			Ne se déplace pas si l'ennemi protège un pion triangulaire (objectifs, alarme, nid de mitrailleuse ; sauf Unité spéciale), si la prochaine tuile est pleine ou si un Commando visible est sur sa tuile.
			Si arrivé sur une tuile avec pion triangulaire non protégé, le pion Ennemi le "protège" automatiquement.
	3) Tir ennemi :	Déclarer un tir :	Définir le nombre de tireurs issus d'une même tuile pour un tir vers une seule tuile avec Commando(s) visible(s).
			En priorité sur la même tuile, puis sur une tuile adjacente.
		Lancer autant de dés que de carrés blancs sur le groupe de pions Ennemi.	
		Comparer chaque résultat avec la valeur de la tuile ciblée.	
		Infliger les blessures avec un pion -1 Action sur la carte des Commando touchés (à répartir au choix des joueurs).	Placer un pion -1 sur la fiche du Commando pour chaque blessure.
			Si surplus (Commando en état critique), les autres touches sont réparties sur les autres Commandos visibles de la même tuile.
			Si Commando en État critique (tous les emplacements contiennent un pion -1), il doit être soigné avant le fin du prochain tour, sinon il sera éliminé.
4) Phase Fin de tour :	Vérifier le succès de la mission :	Réussi si tous les objectifs atteints et au moins 1 Commando est sorti par une trappe.	
		Échec si tous les Commandos éliminés, si plus de pions Ennemi dans la Réserve d'ennemis ou une condition d'échec s'est réalisée (selon la Mission).	
	Si la mission n'est pas terminée, poursuivre avec un nouveau tour.		
	Si Opération, passer aux nouveaux terrains quand tous les Commandos ont quitté les terrains précédents.		
	Si élimination d'un Commando (sauf si dernier terrain d'opération) :	Le Commando est retiré du jeu et son équipement est placé sur la tuile (sauf si mort sur Explosion).	
		Le joueur pioche un nouveau Commando, sans compléter l'équipement du Commando.	
		Le nouveau Commando entrera sur le prochain terrain mis en place.	

TYPES D'UNITÉS ENNEMIES			
Avec une Masse :	Compte pour deux unités si bloqué derrière une entrée verrouillée.		
Avec un Masque à gaz :	Resiste au Baril de Gaz.		
Unité spéciale :	Ne "garde" pas de pions triangulaires.		
Parachutiste :	Lancer les dé séparément pour chaque Parachutiste et relancer 1 dé n'ayant pas touché.		
Officier :	L'Officier et tous les ennemis sur sa tuile de départ peuvent se déplacer de 2 tuiles (selon places disponibles sur tuile d'arrivée).		
Chien de garde :	Rend visible tout Commando sur sa tuile ou venant sur sa tuile.		
	Ne peut franchir une porte verrouillée sans une Unité régulière ou un Officier sur sa tuile de départ.		
	Si éliminé, n'est pas remplacer par un pion Équipement.		
Goliath :	Si ennemi dans Nid de Goliaths, tous les Goliaths sont actifs.	**Phase de déplacement ennemi :**	Comme autre unité ennemie, sauf si porte verrouillée.
			Ne peut franchir une porte verrouillée sans une Unité régulière ou un Parachutiste sur sa tuile de départ.
		Phase de tir ennemi :	**Explose** si sur une tuile avec Commando visible ou en Tir de réaction.
	Élimination d'un Goliath si :	Utilisation d'un pion avec effet Explosion sur sa tuile.	
		Un Commando entre dans le Nid de Goliaths pour le contrôler et le faire exploser (Coût en actions).	Pour 1 action, le Commando peut déplacer le Goliath d'une tuile ou le faire exploser là où il se trouve.
		Un Commando est sur la même tuile qu'un Goliath et le neutralise (pour 1 action).	Remplacer le pion Goliath par un pion Charge de TNT.

TYPES D'ÉQUIPEMENTS		
Armes à feu :	Standard : rend le tireur visible.	
	Puissante (encadrement blanc) : Ne peut être utilisé que par un seul parsonnage par tour.	
	Silencieuse : Ne rend pas le tireur visible mais **active l'alarme si** l'ennemi est remplacé par un pion Œil **ET** si un autre ennemi est sur la tuile.	
	MG 42 : Un ennemi utilise la MG42 et un Commando a la choix entre son arme et la MG42 ; ne peut être détruit ; ne peut être sélectionné pour attribuer un tir en vue de le faire échouer.	
Baril de gaz :	Peut être ciblé comme un ennemi ; est détruit automatiquement par une Explosion.	
	Si détruit, élimine silencieusement tout personnage (furtif et visible) sauf si avec Masque à gaz ; jusqu'à la fin du tour.	
Bombar-dement :	Viser une tuile en extérieur sur n'importe quel terrain.	
	Touche tous les personnages visibles ; si tous les ennemis sont éliminés après attribution des touches, répartir le restant sur les Commandos visibles.	
Charge de TNT :	Placer sur la face rouge pour l'utiliser.	
	Peut être déclenché à tout moment par l'action correspondante.	
	Si explosion, élimine tous personnages visibles, objectifs et pions Équipement (mais pas les pions triangulaires et MG42) ; les ennemis ne sont pas remplacés par un pion Équipement.	
Fumigène :	Lancer le fumigne sur une tuile à portée de tir ; à poser côté rouge.	
	La tuile touchée par le Fumingène devient une petite tuile ; Rend immédiatement furtifs les Commandos visibles.	
Grenade :	Touche tous les personnages visibles ; si tous les ennemis sont éliminés après attribution des touches, répartir le restant sur les Commandos visibles.	
Jumelles :	Permet au Commando équipé de relancer 1 seul dé ; une seule fois par tour.	
	Retourner le pion quand utilisé et rendre disponible au prochain tour.	
Panzerfaust :	Comme la Charge TNT mais peut viser une tuile adjacente.	
Parachutage :	Choisir une tuile en extérieure.	
	Piocher 3 pions Équipement.	
	Si pion Repéré, décaler d'une tuile pour chaque pion selon la direction donnée par la carte Événement.	
	Le Parachutage est annulé si :	3 pions Repérés sont piochés.
		Le décalage amène le Parachutage sur une tuile en intérieure.
		La direction du décalage est inconnue (symbole rouge sur la carte Événement).
Pied de biche :	Forcer une porte : Retourner un pion porte adjacent sur "ouvert".	
	Barricader une entrée ennemie : Déposer face rouge sur un jeton Entrée ennemie ; Entrée débloquée dès que 4 unités ennemies ont été placées derrière l'entrée (Unité avec Masse = 2).	
Repéré :	Un Commando qui a tué furtivement devient visible s'il y a un autre ennemi sur la tuile.	
Trousse de soins :	Utiliser pour se soigner ou soigner un autre personnage sur la même tuile.	
	Supprime tous les pions -1 et annule l'état critique du personnage traité ; devient Furtif sauf grande tuile.	
Uniforme allemand :	Défausser pour rendre le Commando Furtif sur toutes tuiles (n'empêche pas le Test de furtivité) ;Utiliser la face correspondante du Commando ; perte dès que le Commando devient visible.	

V COMMANDOS
INFILTRATION ★ COMBAT ★ SABOTAGE