



A L'ATTAQUE..!!!!



Ordre de pose		
1		x16
2		x9
3		x8
4		x6
5		x4
6		x4
7		x2
8		x3
9		x3

Contexte historique

Une bataille parmi tant d'autres.. quelques part.. ou , en ces temps troublés , les hommes se faisaient la guerre....

Une fois n'est pas coutumes , pas de contexte historique.. juste un petit scenario pour le fun et le plaisir de la strategie .Chaque camps a les memes effectifs et les memes objectifs

Convient tres bien pour une partie multi-joueurs
le joueur qui joue le commandant en chef de chaque camps peu jouer ses cartes tactiques uniquement que s'il a un QG present sur le terrain

Briefing

Initiative determinée aux dés : inf=1 pt ; char = 2 pts ;grenade =3 pts (etoile et drapeau ignoré)
pour les deux camps : 6 cartes

Conditions de victoire

pour les deux camps:
--Seul les 3 medailles des villes apportent la victoire !
---(* sauf si les 4 pont sont detruits ; voir regle speciale : GENIE ASSAUT) on compte alors les medailles eventuelles :si egalite de medailles , alors match nul !
l'honneur est sauf !!

Règles spéciales

-Les unités d'elites pour les deux camps sont
--QG (etat major): 2 figurines ; mouvement de 2 hex +tir (elite) ;
----construire 1 sac de sable dans son hex pour 2 actions ,
----evite 1 drapeau a une unité amie adjacente
---- fait relancer 1 dé de combat a un blindé amis adjacent
--CHAR ELITE : 4 figurines ; peuvent eviter 1 drapeau ; et si son adjacent a un pc peuvent relancer 1 dé de combat
--GENIE D'ASSAUT: mouvement 2 hex +tir(elite) ; poser/enlever : barbellés et anti-chars ,
----construire 1 sac de sable dans son hex pour 2 actions ;

----combat a +1dé une unité adjacente (mines/lance-flammes/charges demos..)

----Peuvent faire sauter un pont si sont au contact du pont pour 2 action

-----" ATTENTION !!! " - les pont detruits ne peuvent etres reconstruit..

---- si tous les ponts sont detruit ="fin de la partie.." ; comptabilise les medailles s'il y en a , sinon match nul !!!

--PARACHUTISTE ELITES : 3 figurines : mouvement de 2 hex +tir (elite) ;evite 1 drapeau ;construire 1 sac de sable dans son hex pour 2 actions

--TOUBIB (non combattant) : 1 figurine : peut rajouter : une, ou deux figurines , a une unité blessée adjacente (sans depasser nombre de figurines maximum de l'unité en question)

----si ne bouge pas et est dejas adjacent --> lance 2dés et doit obtenir des symboles infanteries

----si bouge de 1 hex et vient se mettre adjacent --> lance 1dé et doit obtenir un symbole infanterie

----si bouge de 2 hex -->ne peu apporter aucuns soins

"RENFORTS"

--Les deux camps peuvent beneficier de renforts qui rentrent en jeu de la maniere suivante :

--°° Pour les renforts terrestres°° : dés qu'une carte de commandement est jouer (par le point d'entrée de la section joué ,indiqué sur le terrain)

--°° Pour les parachutistes °° : (voir regle de parachutages)

----soit sur une carte "ordres de bataille" (voir la carte)

----soit une carte "Assaut !" (voir la regle)

- *au sol il sont activé par n'importe quel commandement terrestre comme les autres

--Bien sur les deux types de blindés/infanteries , peuvent etre activés par n'importe quel commandement de deployment (au choix du joueur)

° INFANTERIES :(6 figurines maximum possible pour toute la partie.

----soit 2 figurines de paras et 1 figurine de chars (3 maxi par hex)

----soit 1 figurine de paras et 2 figurines de chars (3 maxi par hex)

----soit 1 unité d'infanterie et 1 QG (2 figurines)

----soit 1 unité d'infanterie et 1 QG (2 figurines)

----soit 1 unité d'infanterie et 1 QG (2 figurines)

° BLINDES :(3 figurines maximum possible)