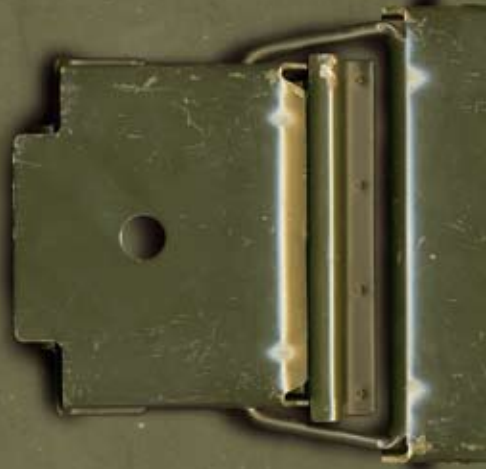


ÂGE 12+

Axis & Allies™

MINIATURES

JEU
DE FIGURINES
À COLLECTIONNER



RÈGLES EXPERTS

Axis & Allies™

MINIATURES

Générique

Conception et développement du jeu : Richard Baker (direction de la conception), Paul Barclay, Aaron Forsythe, Devin Low et Jonathan Tweet, avec un développement supplémentaire de Nate Heiss, Mons Johnson, Ryan Miller, Matt Place et Steve Warner

Tests supplémentaires : Scott Larabee, David Noonan, Ian Richards, Steve Schubert, Steve Winter et Justin Webb

Rédaction des règles : Richard Baker et Jonathan Tweet

Direction R&D : Andrew Finch (director) et Paul Barclay

Secrétariat de rédaction : Justin Webb

Textes d'ambiance : Richard Baker

Direction artistique : Robert Rapier (impression) et Brian Dumas (sculptures)

Illustrations : Christopher Moeller (emballages), Llangdon Foss et Raven Mimura

Conception graphique : Leon Cortez et Keven Smith

Cartographie : Lee Moyer

Direction de la marque : Linda Cox, Rachel Kirkman et Kyle Murray

Traduction : Bruno Billion, Jérôme Mioso et Pierre-François Périquet

Production : Teresa Newby, Yenvik Zhong, Chas DeLong et Bob Carrasca

Maquette française : Play Factory

U.S., Canada, Asia, Pacific, & Latin America

Wizards of the Coast, Inc.
P.O. Box 707
Renton, WA 98057-0707
U.S.A.

Des questions ? +1-800-324-6496

European Headquarters

Wizards of the Coast, Belgium
't Hofveld 6D
B-1702 Groot-Bijgaarden
Belgium

Des questions ? +32.70.233.277



©2005 Wizards of the Coast, Inc., P.O. Box 707, Renton, WA 98057-0707, U.S.A. **FABRIQUÉ EN CHINE.** Le logo Wizards of the Coast est la propriété de Wizards of the Coast, Inc. aux États-Unis et dans d'autres pays. Avalon Hill, Axis & Allies, leurs logos, et le logo Hasbro sont la propriété de Hasbro, Inc. aux États-Unis et dans d'autres pays. Tous droits réservés. ® indique un enregistrement à l'U.S. Pat. & TM Office.

Pour l'Europe : Hasbro Consumer Services Ltd., Caswell Way, Newport NP9 0YH, Great Britain. Veuillez conserver nos coordonnées pour tout contact ultérieur.

Table des matières

Introduction	4
Les règles du jeu de figurines	4
Démarrage	4
Comment gagner	7
Unités	8
Comment lire une fiche de caractéristiques	8
Construire une armée	10
Séquence de jeu	11
Phase d'initiative	11
Phases de déplacement	11
Phases d'assaut	11
Phase de pertes	12
Actions multiples	12
Déplacement et position	13
Vitesse et déplacement	13
Empilement	13
Terrain et déplacement	13
Positionnement des véhicules	14
Attaque et défense	15
Portée et dés d'attaque	15
Lancer les dés d'attaque	16
Couverture et terrain défensif	18
Ligne de vue	19
Effets d'attaque	20
Confus	20
Endommagé	20
Détruit	20
Tir défensif	21
Provoquer un tir défensif	21
Attaques de tir défensif	22
Terrain	23
Terrain à coût double	23
Jet de déplacement	23
Terrain infranchissable	24
Routes	24
Couverture	24
Types de terrain	25
Capacités spéciales	26
Définitions des capacités spéciales	26
Capacités de commandement	26
Scénarios	27
Scénario standard	27
Scénario d'assaut	27
Construisez vos propres scénarios	28
Limites historiques des armées	28
Restrictions d'année	28
Glossaire	29

INTRODUCTION

De 1939 à 1945, le monde entier fut plongé dans ce qui est encore aujourd'hui la guerre la plus meurtrière jamais connue. Des déserts de l'Afrique aux jungles des Philippines, en passant par les eaux glacées de la Mer de Barents et les îles tropicales du Pacifique Sud, des millions de soldats ont combattu sous les bannières de dizaines de pays différents. Les récits d'héroïsme, de courage, de détermination et de génie militaire de la Deuxième guerre mondiale nous inspirent toujours soixante ans après la fin des hostilités. C'est le décor du jeu de **Figurines Axis & Allies™**, un jeu rapide, débordant d'action, qui vous permet de mener des combats furieux et désespérés autour d'une table.

Avec le jeu de **Figurines Axis & Allies**, vous commandez des soldats courageux, des engins surpuissants, et vous testez vos propres capacités à changer le cours de la guerre. Il vous faudra du talent, du courage et aussi un peu de chance pour l'emporter. Choisissez-vous les véhicules et l'armement supérieurs de la Wehrmacht allemande ? Ou enverrez-vous sur le terrain une armée de tanks et de soldats américains ou soviétiques, espérant que la quantité l'emportera sur la qualité ? Qu'arriverait-il si une division de chars japonais entraînait en conflit avec les canons antichars et l'infanterie britannique ? Tout dépend de vous.

Vous pouvez utiliser le jeu de **Figurines Axis & Allies** de trois manières différentes :

- En utilisant les règles de combat de **Figurines Axis & Allies** détaillées dans ce livret.
- En recréant des batailles historiques pour déterminer si vous auriez gagné ou non dans les mêmes conditions.
- En collectionnant les véhicules de combat, les soldats et les pièces d'artillerie historiques de la Deuxième guerre mondiale, reproduits avec un grand souci du détail sous la forme de figurines en plastique prépeintes. Les boosters (recharges) de **Figurines Axis & Allies**, vendus séparément, vous fournissent d'autres figurines à collectionner ou à utiliser en jeu.

LES RÈGLES DU JEU DE FIGURINES

La Deuxième guerre mondiale opposait les forces de l'Axe — l'Allemagne, le Japon, l'Italie et d'autres pays qui leurs étaient associés — aux Alliés, composés principalement des États-Unis, du Canada, du Royaume-Uni et ses colonies, de la France et de l'Union soviétique. Ce livret vous présente des règles pour chorégraphier des combats de figurines tactiques et rapides (parfois appelés scénarios) situés dans le cadre de la Deuxième guerre mondiale. Un combat de figurines oppose toujours une armée de l'Axe à une armée Alliée. Le vainqueur est le joueur dont l'armée prend le contrôle de l'objectif du champ de bataille ou qui détruit le plus de pièces de l'armée ennemie. Pour d'autres scénarios de jeu, voir Scénario à la page 27.

Démarrage

Le jeu de découverte contient des figurines, des dés, des fiches de caractéristiques et quatre sections de carte recto verso plastifiées recouvertes d'une grille d'hexagones. Pour commencer à jouer au jeu de **Figurines Axis & Allies**, vous devrez procéder aux opérations suivantes :

1. **Construisez une armée.** Un joueur crée une armée Alliée à 100 points. L'autre crée une armée de l'Axe à 100 points.
2. **Sélectionnez un champ de bataille.** Lancez un dé et mettez vos sections de carte en place pour représenter la configuration de carte de combat appropriée. Placez le marqueur d'objectif sur l'hexagone indiqué. Les différentes configurations sont montrées ci-dessous et sur la page suivante.

3. Jouez à pile ou face. Le gagnant décide s'il sera le premier ou le deuxième joueur.

4. Déploiement du premier joueur. Le premier joueur choisit un côté de la carte de combat et y déploie son armée. Vous pouvez déployer vos unités n'importe où à moins de cinq hexagones de votre extrémité de la carte de combat (les demi hexagones ne comptent pas). Vous pouvez déployer vos unités en terrain difficile, mais pas sur des hexagones où il leur est impossible d'aller, comme les hexagones de marais pour les Véhicules par exemple.

5. Déploiement du deuxième joueur. Le deuxième joueur déploie à présent son armée à l'autre extrémité de la carte de combat en suivant les mêmes contraintes.

6. Commencez à jouer ! Suivez simplement les indications de la Séquence de jeu à la page 11.

Les demi hexagones de chaque côté et aux extrémités de la carte de combat sont complètement infranchissables. Vous ne pouvez rien mettre en place sur un demi hexagone et vous ne pouvez pas vous y déplacer. (Les hexagones entiers formés par les deux demi hexagones de sections de carte adjacentes accolées sont considérés comme des hexagones normaux ; vous pouvez y déployer et y déplacer vos unités normalement.) Vous ne pouvez pas déplacer des unités à l'extérieur de la carte – il n'y a pas de sortie à la carte de combat.



**CONFIGURATION 1:
MOTTIÉ-MOTTIÉ**



**CONFIGURATION 2:
COMBAT AU COUTEAU**



**CONFIGURATION 3:
AVANTAGE DU TERRAIN**



**CONFIGURATION 4:
COMBAT URBAIN**



**CONFIGURATION 5:
COLLINE 107**







**CONFIGURATION 6:
PARADIS DU TIGRE**

Choisir son camp

Dans un combat de **Figurines Axis & Allies**, un joueur représente l'Axe et l'autre, les Alliés. Vous pouvez construire des armées de la nationalité de votre choix, mais seules des unités des pays de l'Axe peuvent faire partie d'une armée de l'Axe.

Axis: Allemagne  , Japon  , Italie  , ou tout autre pays de l'Axe.

Allies: États-Unis  , Royaume Uni  , Union Soviétique  , France  , ou tout autre pays allié.

Si vous et votre adversaire ne parvenez pas à vous entendre sur le camp de chaque joueur, jouez à pile ou face. Le vainqueur choisit.

Comment gagner

À la fin du tour 7, le joueur qui contrôle l'objectif gagne la partie.

Comptez les tours. Vous contrôlez l'objectif si vous êtes le seul joueur à avoir une unité qui lui soit adjacente.

Si aucun des deux joueurs ne gagne au tour 7, continuez à jouer. À la fin de chaque tour, vérifiez si l'un des joueurs contrôle l'objectif. Un joueur qui contrôle l'objectif à la fin d'un tour gagne la partie.

Si aucun des deux joueurs n'a gagné à la fin du tour 10, calculez la valeur en points des unités encore sur la carte de combat. Le joueur dont la valeur des unités est la plus élevée est le vainqueur.

En cas d'égalité, jouez jusqu'à ce qu'un joueur contrôle l'objectif ou qu'il ait la valeur de points d'unités la plus élevée.

Vous pouvez aussi utiliser les règles du jeu de **Figurines Axis & Allies** pour jouer des scénarios différents. Bon nombre d'entre eux ont des objectifs ou des conditions de score spécifiques. Par exemple, vous serez peut-être contraint de déplacer toutes vos unités sur le côté adverse de la carte de combat, pendant que votre adversaire tente de vous en empêcher. Voir Scénarios à la page 27.



UNITÉS

Chaque figurine représente une unité de combat de la Deuxième guerre mondiale. Ces règles utilisent le terme « unité » pour faire référence à ces figurines. Chaque unité a une fiche de caractéristiques correspondante qui détaille ses caractéristiques de jeu.

Comment lire une fiche de caractéristiques

Étudiez la fiche de caractéristique reproduite ci-dessous pour exemple.

Nationalité →

Nom → **PANZER IV AUSF. G**

Type → **VEHICLE - TANK**

Coût → **30**

Année → **1942**

Vitesse → **SPEED 3**

Défense → **DEFENSE 5/3**

ATTACKS	Short	Medium	Long
	0-1	2-4	5-8
	7	7	6
	15	13	11

Attaque contre Soldats → (Values 7, 7, 6)

Attaque contre Véhicules → (Values 15, 13, 11)

Capacités spéciales → **Extended Range 10** – This unit's long range against Vehicles is 5-10 hexes.

Texte d'ambiance → *Also known as the "Mark IV Special," the Ausf. G carried an excellent long-barreled 75mm gun.*

Symbole d'extension/numéro de collection/Rareté → 32/48

Symbole d'extension →

Nationalité →

Numéro de collection → **32/48, GE 30**

Coût → **30**

Nom → **Panzer IV Ausf. G**

Rareté →

©2005 Wizards
Made in China

Comparez le nom indiqué sur chaque fiche de caractéristiques à celui du socle de la figurine.

Nationalité

Chaque unité appartient à un pays de l'Axe ou un pays Allié spécifique. Le symbole de nationalité vous indique à quel pays l'unité appartient.

ALLIÉS



= France



= Union Soviétique



= Royaume Uni



= États-Unis

AXES



= Allemagne



= Italie



= Japon

La couleur de la fiche de caractéristiques de chaque unité identifie aussi le camp pour lequel elle peut combattre – les unités de l'Axe ont des fiches grises ; les unités alliées, des fiches vertes.

Type

Il identifie le type de base de l'unité (Soldat ou Véhicule), ce qui affecte la résistance, l'attaque et l'opération de l'unité en terrain difficile. Certaines unités ont aussi des termes supplémentaires qui identifient le sous-type spécifique de l'unité. Par exemple, le Panzer IV Ausf. G est un Véhicule – Char (Vehicle – Tank), et le 6-Pounder Antitank Gun est un Soldat – Artillerie (Soldier – Artillery).

Année

L'année où cette unité est devenue disponible. Pour certains scénarios, vous ne pouvez utiliser que des unités qui étaient disponibles à partir d'une année spécifique (voir Scénarios à la page 27).

Coût

Le nombre de points à payer pour ajouter l'unité à votre armée. Une armée standard a une valeur maximale de 100 points en unités.

Vitesse

Le nombre d'hexagones sur lesquels l'unité peut se déplacer. Comme une unité peut se déplacer pendant la phase de déplacement et choisir de se déplacer à nouveau pendant la phase d'assaut, l'unité peut se déplacer un maximum de deux fois cette distance par tour.

Défense

Le nombre de réussites aux dés qu'un attaquant a besoin d'obtenir pour faire des dégâts à cette unité. Certains Véhicules ont deux valeurs de défense séparées par une barre oblique – la première (défense avant) s'applique aux attaques frontales et la deuxième (défense arrière) s'applique aux autres attaques.

Attaque contre Soldats

Le nombre de dés d'attaque que cette unité lance pour effectuer une Attaque contre les Soldats. L'unité a une valeur à courte portée (même hexagone ou à 1 hexagone), à moyenne portée (2–4 hexagones) et à longue portée (5–8 hexagones). Chaque dé d'attaque qui fait au moins 4 est une réussite.

Attaque contre Véhicules

Comme Attaque contre Soldats, mais utilisée pour les attaques contre les Véhicules.

Capacités spéciales

Les attaques spéciales, les qualités, les limites ou les capacités de commandement de cette unité (voir Capacités spéciales à la page 26).

Texte d'ambiance

Certaines fiches de caractéristiques comprennent une rapide description de l'histoire ou des caractéristiques techniques de l'unité. Cette information suit les capacités spéciales de l'unité.

Symbole d'extension/numéro de collection/Rareté

Le symbole vous indique à quelle extension la figurine appartient, comme par exemple, l'Édition de base.

Le numéro de collection indique l'ordre de la figurine, ainsi que le nombre total de figurines dans l'extension.

Le symbole de rareté indique si la figurine est facile à trouver ou non. Il y a trois niveaux de rareté dans la collection : commun ●, inhabituel ◆ et rare ★.

Échelle

Le jeu de **Figurines Axis & Allies** utilise les échelles suivantes.

Figurines : 15mm, ou 1/120.

Véhicules : Chaque Véhicule représente 1 véhicule.

Soldats : Chaque figurine de Soldat représente plusieurs soldats.

Carte : 1 hexagone représente environ 100m, ou une échelle de 1/2000.

Tour : 1 tour dure environ 1 minute.

Construire une armée

Dans un combat, un joueur construit une armée de l'Axis, et l'autre, une armée alliée. Vous pouvez dépenser un maximum de 100 points pour construire votre armée. Chaque unité a un coût indiqué sur son socle et sur sa fiche de caractéristiques. Votre armée ne peut pas contenir plus de 15 unités.

La fiche de caractéristiques indique si l'unité appartient à l'Axis ou aux forces alliées – les unités de l'Axis ont une fiche grise, et les unités alliées, une fiche verte.

Exemple d'armée (Alliés)

M4A1 Sherman	21
6-Pounder Antitank Gun	9
"Red Devil" Captain	7
Bazooka	4
M1 Garand Rifle	4
Vickers Machine-Gun Team	8
KV-1	32
M3 Stuart	15
Total	100 points

Étiquette de la construction d'armée : Construisez votre armée en secret à l'aide des fiches de caractéristiques. Ne révélez pas encore quelles unités vous allez utiliser ; préparez simplement votre pile de fiches. Vous révélez votre armée quand vous mettez le combat en place. Si vous déployez en deuxième, vous ne pouvez pas changer la composition de votre armée en réaction à la sélection et au déploiement d'unités de votre adversaire.

Des unités variées donnent des forces et des faiblesses différentes à une armée spécifique. Les canons antichars sont efficaces contre les tanks, mais ils ne peuvent pas grand-chose contre l'infanterie ennemie et ils ne sont pas très mobiles. Les fusiliers sont peu efficaces contre les blindages ennemis, mais ils sont nombreux et peu chers, ce qui peut s'avérer pratique pour tenir un terrain difficile ou s'emparer de l'objectif sur le champ de bataille. Les chars sont rapides et puissants, mais ils coûtent cher et ils nécessitent un terrain dégagé pour opérer au maximum de leur efficacité. Vous pouvez choisir une armée équilibrée qui mélange bien les types d'unité, ou prendre des risques avec une armée lourde dans un certain type d'unité et légère dans d'autres.

SÉQUENCE DE JEU

Une partie de **Figurines Axis & Allies** se joue en **tour**. Pendant chaque tour, les joueurs suivent une séquence de jeu composée de **phases** spécifiques.

- A. Phase d'initiative (les deux joueurs)
- B. Phase de déplacement du premier joueur
- C. Phase de déplacement du deuxième joueur
- D. Phase d'assaut du premier joueur
- E. Phase d'assaut du deuxième joueur
- F. Phase de pertes (les deux joueurs)
- G. Fin du tour

Phase d'initiative

Au début de chaque tour, chaque joueur fait un jet d'initiative pour déterminer qui joue le premier et qui joue le deuxième pour ce tour. Lancez deux dés et ajoutez leurs résultats, puis ajoutez-y le meilleur bonus d'initiative des commandants de votre armée. (Les commandants confus ne comptent pas.) Le joueur avec le résultat le plus élevé gagne l'initiative. Si vous n'avez pas de commandant dans votre armée, ou si tous vos commandants sont confus, ajoutez zéro. Si vous et votre adversaire obtenez le même total d'initiative, le joueur avec le meilleur bonus d'initiative l'emporte. Si vous avez le même bonus d'initiative, relancez les dés.

Premier et deuxième joueur : Si vous gagnez le jet d'initiative, vous choisissez de jouer en premier ou en deuxième pour ce tour. Parfois, il est plus intéressant d'être le deuxième pour voir où votre adversaire se déplace et réagir, mais parfois, il est plus avantageux de prendre la main. Les attaques et les dégâts sont appliqués aux deux camps en simultanément pendant la phase de pertes, alors jouer en premier ne veut pas dire que vous pourrez tirer sur les unités de votre adversaire avant qu'elles n'aient la possibilité de riposter.

Phases de déplacement

Pendant votre phase de déplacement, vous pouvez déplacer le nombre de vos unités de votre choix (ou non), l'une après l'autre. Chaque unité peut se déplacer d'un nombre d'hexagones égal au maximum à sa vitesse (Voir Déplacement et position à la page 13).

Phases d'assaut

Pendant votre phase d'assaut, vous pouvez activer le nombre de vos unités de votre choix (ou non). Chaque unité peut se déplacer, comme pendant la phase de déplacement, ou attaquer une unité ennemie (voir Attaque et défense à la page 15).



Infliger des dégâts : Si vous touchez une unité ennemie, placez des marqueurs de dégâts sur elle, face cachée pour enregistrer les dégâts. Le premier marqueur placé sur une unité pendant la phase d'assaut de l'adversaire est un marqueur Confus (Jaune). Le deuxième, si placé sur un Véhicule, est un marqueur Endommagé (Rouge). Le deuxième,

si placé sur un Soldat ou sur un Véhicule déjà endommagé, est un marqueur Détruit (Noir). Le troisième marqueur placé sur un Véhicule est un marqueur Détruit (Noir). Une fois qu'une unité a un marqueur Détruit, il est inutile de continuer d'ajouter d'autres marqueurs.

Les dégâts s'ajoutent de cette manière même s'ils proviennent de plus d'un attaquant.

Cependant, les dégâts ne prennent effet que pendant la phase de pertes. Placez les nouveaux marqueurs de dégâts face cachée et retournez-les pendant la phase de pertes (voir ci-dessous). Par exemple, si le premier joueur inflige suffisamment de dégâts au tank du deuxième joueur pour le détruire pendant la phase d'assaut du premier joueur, ce tank peut encore agir normalement pendant la phase d'assaut du deuxième joueur. Il n'est pas détruit et retiré du plateau de jeu avant la phase de pertes.

Phase de pertes

Pendant la phase de pertes, les deux joueurs appliquent les effets des dégâts infligés par les tirs ennemis pendant les phases d'assaut. Jouez ces étapes dans l'ordre suivant :

1. Retirez les marqueurs Confus face visible déjà en place. Ne retirez pas les marqueurs Endommagé déjà en place.
2. Retournez les nouveaux marqueurs de dégâts.
3. Si une unité a un marqueur Détruit, elle est détruite. Retirez-la de la carte de combat.
4. Si un Véhicule a un seul marqueur Endommagé, il est à présent endommagé (voir Attaque et défense à la page 15).
5. Si une unité a un marqueur Confus, elle est à présent confuse (voir Attaque et défense à la page 15).

Actions multiples

Si plus d'une chose se passe en même temps, le joueur actif décide dans quel ordre chaque événement se déroule. Par exemple, vous pouvez activer vos unités dans l'ordre que vous désirez.



DÉPLACEMENT ET POSITION

Les hexagones de la carte de combat marquent la position de chacune de vos unités et contrôlent le déplacement. La puissance de feu est certes importante mais la plupart des batailles sont gagnées par la stratégie — le camp qui place ses unités en position forte en utilisant le terrain a l'avantage dans n'importe quel combat.

Vitesse et déplacement

Une unité peut se déplacer d'un nombre d'hexagones égal à sa vitesse. Par exemple, un tank M4A1 Sherman avec une vitesse de 4 peut se déplacer au maximum de quatre hexagones pendant la phase de déplacement, puis à nouveau de quatre hexagones supplémentaires pendant la phase d'assaut. S'il se déplace en terrain difficile, en revanche, il ne peut pas avancer autant (voir Terrain à la page 23).

Empilement

Une unité ne peut terminer son déplacement sur un hexagone que si elle a de la place sur cet hexagone.

Empilement avec des unités amies : Vous pouvez uniquement avoir deux unités amies sur le même hexagone, et seule une de ces unités peut être un Véhicule.

Empilement avec des unités ennemies : Un hexagone peut contenir un maximum de deux unités de chaque armée. Seule une de ces quatre unités peut être un Véhicule.

Empilement pendant le déplacement : La limite d'empilement ne s'applique qu'à la fin du déplacement de chaque unité. En d'autres mots, vous pouvez ignorer la limite pendant le déplacement d'une unité, et traverser des hexagones occupés tant que vous terminez votre déplacement sur un hexagone qui n'est pas déjà rempli.

Infraction aux règles d'empilement : Votre unité ne peut pas s'arrêter sur un hexagone qui lui ferait dépasser la limite d'empilement. Par exemple, si votre Véhicule est confus par des tirs défensifs avant de pouvoir s'écarter d'un hexagone qui contient un autre Véhicule, il n'est pas possible de s'arrêter sur cet hexagone. Dans ce cas, retracez le chemin de l'unité et laissez-la sur le dernier hexagone où elle peut s'arrêter légalement.

Terrain et déplacement

Les champs de bataille ne sont pas des étendues uniformes de terrain dégagé. Des collines, des villes, des marais, des rivières et des forêts parsèment le champ de bataille et dressent d'importants obstacles au déplacement (voir Terrain à la page 23).

Positionnement des Véhicules

À la fin du déplacement d'un Véhicule, positionnez-le de manière à ce qu'il soit face à l'un des six côtés de l'hexagone.

Défense avant et arrière : Si le Véhicule a deux valeurs de défense, les attaques à l'avant s'appliquent à la défense avant du Véhicule. Les autres attaques s'appliquent à la défense arrière du Véhicule.

Déplacement sur zéro hexagone : Une unité peut pivoter pour son déplacement. Elle n'est pas contrainte de se déplacer d'abord d'un hexagone à l'autre.

Positionnement et confusion : Une unité confuse ne peut pas modifier son positionnement.

Positionnement et attaque : Si une unité attaque au lieu de se déplacer pendant la phase d'assaut, elle ne peut pas modifier son positionnement pendant cette phase.

Positionnement et interruption de déplacement : Si quelque chose interrompt le déplacement d'un Véhicule, comme par exemple un jet raté de déplacement sur le terrain, le Véhicule termine son déplacement faisant face à l'hexagone sur lequel il essayait d'entrer.

Tir défensif : Le positionnement peut être important pendant le déplacement quand un véhicule provoque un tir défensif (voir Tir défensif à la page 21).



ATTAQUE ET DÉFENSE

Pendant votre phase d'assaut, vos unités peuvent tirer sur les cibles ennemies avec des mitrailleuses, des canons antichars, des mortiers, des lance-flammes ou toute autre arme à la disposition de chacune de vos unités. Vous pouvez aussi avoir des occasions de tirer pendant la phase de déplacement de l'autre joueur ou les phases d'assaut si des unités ennemies provoquent les tirs défensifs de vos unités (voir Tir défensif à la page 21).

Quand vous attaquez, n'oubliez pas ces règles :

- **Portée et dés d'attaque** : Comptez le nombre d'hexagones qui séparent l'attaquant de la cible. Consultez la fiche de caractéristiques de l'attaquant pour vérifier combien de dés d'attaque vous lancez contre une cible de ce type (Soldat ou Véhicule) à cette portée.

- **Jet d'attaque** : Lancez vos dés d'attaque. Chaque dé supérieur ou égal à 4 est une réussite. Si vous obtenez un nombre de réussites supérieur ou égal à la défense de la cible, vous infligez des dégâts au moins une fois.

- **Ligne de vue** : L'unité ouvrant le feu doit avoir une ligne de vue dégagée vers la cible qu'elle attaque. Si la ligne passant par le centre de l'hexagone de l'attaquant et celui de l'hexagone de la cible traverse un hexagone de terrain bloquant, l'attaquant ne peut pas attaquer cette cible.

- **Jet de couverture** : Si la cible est localisée sur un terrain difficile, le joueur défenseur peut faire un jet de couverture pour essayer de limiter l'effet de votre attaque. Voir Terrain à la page 23 pour plus de détails sur les jets de couverture.

Vous pouvez ouvrir le feu sur toute unité ennemie située à portée, tant que vous pouvez la voir et que vous avez une valeur d'attaque appropriée pour l'attaquer. Si plusieurs unités ennemies sont à portée, vous pouvez choisir quelle cible votre unité va attaquer – vous n'êtes pas contraint de tirer sur l'ennemi le plus proche. Vous pouvez tirer au travers des unités ennemies et de vos propres unités sans souffrir de pénalité.

Deux cibles sur le même hexagone : Si deux unités ennemies sont localisées sur le même hexagone, vous pouvez choisir celle sur laquelle vous voulez tirer.

Portée et dés d'attaque

Dans le jeu de **Figurines Axis & Allies**, les unités ont des valeurs d'attaque qui déterminent leur efficacité contre les Soldats et contre les Véhicules. Le type d'unité ciblé détermine si vous utilisez la valeur d'attaque anti-Véhicule ou anti-Soldat de l'unité. Les valeurs d'attaque varient aussi selon la portée ; pour la plupart des unités, les attaques à courte portée sont plus précises et elles ont une meilleure chance de percer les blindages de la cible. Alors le nombre de dés d'attaque est plus important pour les attaques à courte portée que pour celles à longue portée.

Quand vous comptez le nombre d'hexagones vous séparant de la cible, comptez l'hexagone sur lequel la cible est située, mais pas celui où se trouve l'unité attaquante. Il y a trois portées différentes.

Courte portée : 0 (même hexagone) ou à 1 hexagone

Moyenne portée : 2–4 hexagones

Longue portée : 5–8 hexagones

Lancer les dés d'attaque

Pour faire attaquer une unité, lancez un nombre de dés équivalent à sa valeur d'attaque. Chaque résultat supérieur ou égal à 4 est une réussite.

Attaquants confus et endommagés : Si l'unité attaquante est confuse ou endommagée, elle subit une pénalité de -1 sur ses jets d'attaque. Dans ce cas, seuls les 5 et les 6 sont considérés comme des réussites. Si l'attaquant est à la fois confus et endommagé, la pénalité reste quand même -1.

Réussites : Comparez le nombre de réussites à la défense de la cible.

- Si vous obtenez un nombre de réussites inférieur à la valeur de défense de votre cible, vous ratez.
- Si vous obtenez un nombre de réussites égal à la valeur de défense de votre cible, vous infligez un dégât.
- Si vous obtenez un nombre de réussites supérieur à la valeur de défense de votre cible, vous infligez deux dégâts.
- Si vous obtenez un nombre de réussite supérieur ou égal au double de la valeur de défense de votre cible, vous infligez trois dégâts.

Réussites

Réussites d'attaque	Dégâts
Moins que la défense de l'ennemi	Zero
Égal à la défense de l'ennemi	1 dégât
Supérieur à la défense de l'ennemi	2 dégâts
Double de la défense de l'ennemi	3 dégâts



Dégâts : Si vous touchez une unité ennemie pendant votre phase d'assaut, placez des marqueurs de dégâts, face cachée, près d'elle.

- Le premier marqueur de dégâts face cachée posé sur chacune des unités de votre adversaire pendant votre phase d'assaut est un marqueur Confus.
- Le deuxième marqueur de dégâts face cachée posé sur un Soldat est un marqueur Détruit.
- Le deuxième marqueur de dégâts face cachée posé sur un Véhicule est un marqueur Endommagé.
- Le troisième marqueur de dégâts face cachée posé sur un Véhicule est un marqueur Détruit.

Une fois qu'une unité a un marqueur Détruit, il est inutile de continuer d'ajouter d'autres marqueurs. Les dégâts s'ajoutent ainsi même s'ils proviennent de plus d'un attaquant.

Dégâts

Dégâts sur une unité ennemie pendant votre phase d'assaut	Marqueurs face cachée sur les Véhicules	Marqueurs face cachée sur les Soldats
1 ^{er} dégât	marqueur Confus	marqueur Confus
2 ^e dégât	marqueur Endommagé	marqueur Détruit
3 ^e dégât	marqueur Détruit	—

EXEMPLE D'ATTAQUE





M4A1 SHERMAN
VEHICLE - TANK 1942

21

	ATTACKS	Short 0-1	Medium 2-4	Long 5-8
SPEED 4		9	9	7
DEFENSE 5/4		13	11	9



The United States produced over 55,000 Sherman variants during the war—more than twice as many tanks as Germany produced in total during the same period.



 21/48

Un Sherman tire sur un Panzer. La distance le séparant du Panzer est de 4 hexagones — moyenne portée. La valeur d'attaque du Sherman à moyenne portée sur un Véhicule est de 11 dés.

Le joueur des Alliés lance 11 dés et fait 6, 6, 6, 5, 4, 4, 3, 3, 3, 1, 1. Le joueur des Alliés obtient 6 réussites pour cette attaque. Ce tir s'applique à la défense avant du Panzer, qui est de 5.

Comme 6 réussites est un chiffre supérieur à 5 en défense, le joueur des Alliés inflige des dégâts deux fois et place des marqueurs Confus et Endommagé, face cachée, près du Panzer. Pendant la phase de pertes, ces marqueurs de dégâts sont retournés face visible, et la confusion et les dégâts prennent effet.



PANZER IV AUF. G
VEHICLE - TANK 1042

30

	ATTACKS		
	Short 0-1	Medium 2-4	Long 5-8
SPEED 3		7	7
DEFENSE 5/3		15	13
			11

Extended Range 10 – This unit's long range against Vehicles is 5-10 hexes.



Also known as the "Mark IV Special," the Ausf. G carried an excellent long-barreled 75mm gun.

Axis+Allies

32/48

Positionnement des Véhicules : Si la cible a deux valeurs de défense, utilisez la première (défense avant) quand vous attaquez une unité par l'avant ; sinon, utilisez la deuxième valeur (défense arrière). Le Véhicule doit faire face à l'un des six côtés de son hexagone. Les attaques contre les Véhicules situés sur le même hexagone s'appliquent à la défense arrière, ainsi que les attaques en provenance d'hexagones situés directement à gauche ou à droite du Véhicule. Voir le diagramme de Positionnement ci-dessous.

POSITIONNEMENT



Les Véhicules qui ont deux valeurs de défense ont le « positionnement. »

Les attaquants situés sur les hexagones éclaircis, comme le Sherman, appliquent leur attaque à la défense avant du Panzer — le premier chiffre.

Les attaquants situés sur les hexagones non ombrés, comme le 6-Pounder et le Bazooka, appliquent leur attaque à la défense arrière du Panzer — le deuxième chiffre.

Couverture et terrain défensif

Si la cible est sur un hexagone de ville, de forêt, de colline ou de marais, le joueur défenseur peut faire un jet de couverture pour essayer de limiter l'effet de l'attaque. Voir Couverture à la page 24 pour plus de détails sur les jets de couverture.

Ligne de vue

Une unité ne peut attaquer une unité ennemie que si elle peut la voir. Les unités qui se voient l'une l'autre ont une ligne de vue dégagée l'une de l'autre.

Déterminer la ligne de vue : Pour déterminer si une unité a une ligne de vue, tracez une ligne imaginaire depuis le centre de l'hexagone de l'unité attaquante jusqu'au centre de l'hexagone de l'unité ciblée. Si vous pouvez tracer cette ligne sans traverser d'hexagone contenant des villes, des collines ou des forêts, l'unité peut voir la cible et attaquer. Si cette ligne de vue suit le côté d'un hexagone de terrain qui bloque la ligne de vue sans le couper, cet hexagone ne bloque pas la ligne de vue.

Hexagones de l'attaquant et de la cible : Quand vous déterminez la ligne de vue, ignorez le terrain sur l'hexagone de l'attaquant et sur celui de la cible.



La ligne de vue entre deux unités est bloquée par un hexagone de colline, de forêt ou de ville situé entre elles. Tracez une « ligne » imaginaire entre les centres des hexagones des deux unités. Si cette ligne traverse un hexagone de colline, de forêt ou de ville, la ligne de vue est bloquée. L'hexagone sur lequel se trouve l'unité attaquante et celui sur lequel se trouve l'unité ciblée ne bloquent pas la ligne de vue. Si la ligne de vue touche un hexagone bloquant sans y pénétrer, cet hexagone ne bloque pas la ligne de vue.

Le MG-42 Machine-Gun Team a une ligne de vue dégagée vers le Bazooka et le M1 Garand Rifle. Les collines, cependant, bloquent la ligne de vue en direction du « Red Devil » Captain et du Sherman.

Le PAK 38 a une ligne de vue dégagée vers le « Red Devil » Captain, mais des hexagones de colline bloquent la ligne de vue vers le Sherman et le Bazooka.

Le Panzer a une ligne de vue dégagée vers le Bazooka et le M1 Garand Rifle, mais pas vers le Sherman ou le « Red Devil » Captain.

La ligne de vue fonctionne dans les deux sens.

EFFETS D'ATTAQUE

Au début de la phase de pertes, retournez tous les marqueurs de dégâts qui ont été placés sur vos unités.

Confus

Une unité qui a un marqueur Confus face visible est « confuse » – paniquée, immobilisée, désorientée ou de manière plus générale, malheureuse.

Une unité confuse :

- subit une pénalité de -1 sur chaque dé d'attaque ;
- subit une pénalité de -1 sur sa défense ;
- ne peut pas se déplacer ; et
- ne peut pas faire d'attaques de tir défensif.

Récupération : Une unité qui a un marqueur Confus face visible recouvre de sa confusion au début de la phase de pertes suivante. En d'autres mots, la confusion dure normalement 1 tour complet.

Endommagé

Un Véhicule qui subit des dégâts deux fois simultanément pendant la phase d'assaut reçoit un marqueur Confus et un marqueur Endommagé, tous deux face cachée.

Quand les marqueurs de dégâts sont retournés pendant la phase de pertes, un Véhicule qui a un marqueur Endommagé face visible devient « endommagé. » Les Véhicules endommagés continuent de fonctionner, mais moins bien.

Un Véhicule endommagé :

- subit une pénalité de -1 sur chaque dé d'attaque ;
- subit une pénalité de -1 sur sa défense ; et
- subit une pénalité de -1 sur sa vitesse.

Si un Véhicule endommagé devait recevoir un deuxième marqueur Endommagé, il reçoit un marqueur Détruit à la place.

Les Soldats n'ont pas droit à des marqueurs Endommagé – s'ils subissent des dégâts deux fois simultanément, ils reçoivent un marqueur Détruit à la place.

Confus et endommagé : Une Véhicule qui est à la fois confus et endommagé ne subit qu'une fois chaque pénalité. Il a une pénalité de -1 sur chaque dé d'attaque et sur sa défense.

Détruit

Un Soldat qui subit des dégâts au moins deux fois simultanément reçoit un marqueur Détruit.

Un Véhicule qui subit des dégâts au moins trois fois simultanément reçoit un marqueur Détruit.

Si un Véhicule endommagé devait recevoir un deuxième marqueur Endommagé, il reçoit un marqueur Détruit à la place.

Quand les marqueurs de dégâts sont retournés pendant la phase de pertes, retirez de la carte de combat toutes les unités avec des marqueurs Détruit.

TIR DÉFENSIF

Il est dangereux de trop s'approcher des unités ennemies ou d'essayer de passer près d'elles comme si elles n'étaient pas là. Le tir défensif est une attaque spéciale qu'une unité peut effectuer quand un ennemi se déplace sur ou à côté de son hexagone. Une attaque de tir défensif réussie provoque la confusion de la cible.

Provoquer un tir défensif

Une unité provoque un tir défensif quand elle se déplace depuis un hexagone adjacent à l'unité ennemie à un autre hexagone adjacent à cette même unité ennemie. L'hexagone sur lequel se trouve une unité est considéré comme étant adjacent à cette unité.

Soldats et Véhicules : Les Soldats ne provoquent pas le tir défensif des Véhicules. Ils peuvent se déplacer autour d'un tank ennemi ou même entrer sur son hexagone sans risquer que ce Véhicule ouvre le feu sur eux. Les Soldats peuvent exploiter l'angle mort des Véhicules pour les contourner sans danger, mais les Soldats ennemis les voient.

Limite de tir défensif : Une unité donnée ne peut effectuer qu'une attaque de tir défensif par phase. Par exemple, une équipe de tireurs au bazooka américaine effectue un tir défensif contre un tank allemand pendant la phase de déplacement du joueur de l'Axe, mais quand un deuxième tank se déplace sur l'hexagone des tireurs pendant la même phase de déplacement, ils ne peuvent plus utiliser le tir défensif – ils ont déjà épuisé leur tir défensif pour cette phase. Pendant la phase d'assaut de l'Axe, l'équipe de tireurs au bazooka pourra à nouveau utiliser le tir défensif.

Tir défensif optionnel : Vous n'êtes pas obligé d'utiliser votre tir défensif si vous ne le voulez pas. Par exemple, si votre adversaire déplace une unité faible pour provoquer le tir défensif d'une de vos unités, vous pouvez choisir de « ne pas tirer » et de laisser passer l'unité faible pour utiliser le tir défensif contre un ennemi plus dangereux plus tard pendant la même phase.

Tir défensif multiple : Si plus d'une unité a l'option d'utiliser le tir défensif, vous pouvez faire attaquer une unité avant de décider si les autres attaquent aussi.



TIR DÉFENSIF



Une unité provoque un tir défensif quand elle se déplace depuis un hexagone adjacent à l'unité ennemie à un autre hexagone qui lui est aussi adjacent. L'unité attaquante peut attaquer l'unité qui se déplace sur le premier ou le deuxième hexagone. Une attaque de tir défensif arrête la cible immédiatement et provoque sa confusion si le nombre de réussites est supérieur ou égal à sa défense.

1) Le Sherman provoque le tir défensif du PAK 38 quand il se déplace d'un hexagone adjacent au canon à un autre. Le joueur de l'Axe peut choisir d'attaquer le Sherman sur l'hexagone de son choix. Puisque le Sherman doit être positionné dans la direction dans laquelle il se déplace, une attaque sur le premier hexagone s'appliquerait à son blindage avant et une attaque sur le deuxième hexagone, à son blindage arrière. Dans les deux cas, le Sherman peut faire un jet de couverture pour essayer de parer à l'attaque de tir défensif. Le joueur de l'Axe ne tire pas. Il décide de garder l'attaque de tir défensif du PAK 38 pour plus tard pendant la phase.

2) Le Sherman tourne et se déplace sur un autre hexagone. Il provoque à nouveau un tir défensif parce qu'il se déplace d'un hexagone adjacent au PAK 38 à un autre hexagone qui lui est adjacent. Le joueur de l'Axe choisit d'ouvrir le feu quand le Sherman a quitté l'hexagone de ville, pour que le PAK 38 puisse tirer à l'arrière sans pénalité de couverture. Le PAK 38 lance 11 dés d'attaque contre les Véhicules à courte portée. Si le joueur de l'Axe obtient au moins 4 réussites (pour égaliser la défense arrière du Sherman), le Sherman est immédiatement arrêté et confus.

Attaques de tir défensif

Une attaque de tir défensif ressemble beaucoup à une attaque normale, à une exception près : la meilleure issue possible est la confusion et elle prend effet immédiatement au lieu de pendant la phase de pertes.

Hexagone de la cible : Une unité peut effectuer une attaque de tir défensif contre l'unité en déplacement sur son hexagone de départ ou son hexagone d'arrivée. Par exemple, si une unité ennemie démarre sur un hexagone vide près de vous et qu'il se déplace sur un hexagone de forêt adjacent, vous décidez d'effectuer l'attaque de tir défensif quand l'unité ennemie est sur l'hexagone vide ou l'hexagone de forêt.

Positionnement des véhicules : Si l'unité provoquant le tir défensif est un Véhicule, positionnez-le pour qu'il pointe en direction de l'hexagone sur lequel il entre ou à l'opposé de celui qu'il quitte. Utilisez le positionnement pour déterminer si les attaques de tir défensif s'appliquent à sa défense avant ou arrière.

Le tir défensif provoque la confusion immédiate : Si une attaque de tir défensif se solde par un nombre de réussites supérieur ou égal à la défense de la cible, la cible termine son déplacement sur l'hexagone où elle se trouve et elle est immédiatement confuse. Placez un marqueur Confus, face visible, sur l'unité. Les marqueurs Confus, face visible, sont retirés au début de la prochaine phase de pertes, comme en temps normal.

Tir défensif multiple : Si la cible provoque le tir défensif de plus d'une unité ennemie, alors plus d'une unité peut attaquer. Les instances de confusion, en revanche, ne s'ajoutent pas. Si plus d'un marqueur Confus est placé sur une unité, tous sont retirés au début de la phase de pertes suivante. Plusieurs unités peuvent effectuer une attaque de tir défensif, les unités qui tirent sur l'unité en déplacement pendant qu'elle se trouve sur l'hexagone de départ attaquent en premier. Puis toutes les unités qui effectuent des attaques de l'unité sur le deuxième hexagone effectuent leurs attaques.

Couverture contre le tir défensif : Si la cible est sur un terrain défensif et qu'elle réussit un jet de couverture, l'effet de cette attaque de tir défensif est contrecarré.

TERRAIN

Utiliser au mieux le champ de bataille est l'un des meilleurs moyens de s'assurer de la victoire. Les éléments de terrain ont trois effets majeurs sur le champ de bataille du jeu de **Figurines Axis & Allies** : ils bloquent la ligne de vue, entravent le déplacement et fournissent protection aux unités qui s'y cachent.

Certains types de terrain, comme les collines, les rivières, les marais, et les étangs rendent le déplacement difficile sur le champ de bataille. Voir le tableau des Effets de terrain à la page 25 pour un résumé des effets de terrain.

Terrain à coût double

Quand un Véhicule arrive sur un hexagone de colline ou de forêt, cela compte comme deux hexagones de déplacement. Si un Véhicule ne peut se déplacer que d'un hexagone supplémentaire pendant la phase, il ne peut pas entrer sur un hexagone de colline ou de forêt.

Déplacement minimum : Un Véhicule avec une vitesse de 1 qui se déplace pendant la phase de déplacement peut se déplacer sur un hexagone de colline ou de forêt même si l'action devrait compter comme deux hexagones. Un Véhicule ne bénéficie pas de cette exception pendant la phase d'assaut. Quand il se déplace sur un hexagone de forêt, il doit toujours réussir un jet de déplacement (voir ci-dessous).

Jet de déplacement

Une unité ne peut pas traverser une rivière sans réussir un jet de déplacement. De même manière, un Véhicule ne peut pas entrer sur un hexagone de forêt sans réussir un jet de déplacement. Si vous faites 4 ou plus, il se déplace normalement. Si vous faites 3 ou moins, il termine son déplacement sur l'hexagone qu'il essayait de quitter.

Jets de déplacement multiples : Si un déplacement sur un hexagone nécessite deux jets de déplacement, l'unité doit réussir les deux. Un Véhicule qui traverse une rivière sur un hexagone de forêt doit réussir deux jets de déplacement. L'échec d'un des deux jets bloque l'unité sur l'hexagone qu'elle tentait de quitter.

Jets de déplacement et tir défensif : Essayer de quitter un hexagone et échouer ne provoque pas de tir défensif même si ce serait le cas si le jet de déplacement réussissait.

Terrain infranchissable

Les Véhicules ne peuvent pas franchir les marais et les étangs. Les Soldats ne peuvent pas aller sur les étangs.

Routes

Si une unité suit une route, chaque hexagone ne compte que pour un hexagone même si le terrain environnant de l'hexagone est à coût double. Une unité ne doit pas faire de jets de déplacement quand elle se déplace sur une route, même si elle traverse une rivière ou une forêt. Une unité qui se déplace sur une route peut entrer sur un hexagone de terrain infranchissable. Elle ne peut sortir de l'hexagone infranchissable que par la route.

Bonus de route : Pour chaque phase, le premier hexagone sur lequel un Véhicule suit une route est gratuit. Il ne compte pas dans le nombre d'hexagones de déplacement de l'unité.

Couverture

Quand vous attaquez une unité ennemie qui est sur un terrain défensif, le joueur défenseur peut faire un jet de couverture pour limiter l'effet de votre attaque.

Faire un jet de couverture : Quand vous attaquez une unité sur un hexagone de forêt, de colline, de marais (Soldats uniquement) ou de ville, le joueur défenseur peut faire un jet de couverture. S'il réussit son jet, l'effet de votre attaque est limité à la confusion. Pour réussir le jet de couverture, le joueur défenseur doit faire 4 ou plus si la cible est un Soldat, et 5 ou plus si c'est un Véhicule. Chaque unité sur le terrain défensif fait un jet de couverture individuel à chaque fois qu'elle est attaquée.

Effet d'un jet de couverture : Si l'adversaire réussit son jet de couverture, l'effet de votre attaque est limité à la confusion. Si vous obtenez un résultat supérieur ou égal à la défense de la cible, placez un marqueur Confus face cachée sur l'unité. Si l'unité a déjà un marqueur Confus face cachée sur elle, n'ajoutez pas de deuxième marqueur.

Cible sur le même hexagone : Si l'unité attaquante est sur le même hexagone que la cible, la cible subit une pénalité de -1 sur son jet de couverture.

Couverture et tir défensif : Un jet de couverture réussi contre un tir défensif annule l'attaque au lieu de limiter son effet à la confusion.

Routes : Les routes n'offrent aucune couverture.



Types de terrain

Les champs de bataille du jeu de figurines Axis & Allies contiennent des hexagones vides mais aussi des forêts, des collines, des villes, des marais, des étangs, des rivières et des routes.



Vide

Les hexagones vides représentent des champs, des prairies, des plaines ou tout autre terrain dégagé.

Les hexagones vides n'ont aucun effet sur le déplacement ou la ligne de vue, et ils ne fournissent pas de couverture.



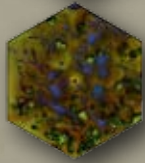
Forêts

Les hexagones de forêt représentent les bois, les vergers, les haies ou les taillis épais.



Collines

Les hexagones de colline représentent les vallons, les terrains accidentés, les pentes rocheuses et les autres terrains difficiles.



Marais

Ce type de terrain représente les marécages, les bourbiers, les landes humides et tous les autres territoires boueux.



Routes

Les routes peuvent être des chemins de terre, de pierre ou des routes pavées et goudronnées.



Villes

Tout ensemble de bâtiments peut être représenté par un hexagone de ville, depuis des fermes et des silos à grain jusqu'au plus charmant village français ou allemand.



Rivières

Les rivières sur la carte représentent des obstacles importants pour le déplacement. Ce sont de grands ruisseaux qui peuvent atteindre une largeur de 10 à 12 mètres et une profondeur de 1 mètre à 1,50 mètre.



Étangs

Ces hexagones représentent des mares ou des lacs suffisamment profonds pour empêcher le passage de quiconque n'est pas en bateau.

Effets de terrain

Terrain	Déplacement de Véhicule	Déplacement de soldat	Le Véhicule à couvert ?	Le Soldat à couvert ?	Bloque la ligne de vue ?
Vide	Normal	Normal	Non	Non	Non
Colline	Coût double	Normal	Jet de 5+	Jet de 4+	Oui
Forêt	Coût double , jet de 4+ pour y entrer	Normal	Jet de 5+	Jet de 4+	Oui
Ville	Normal	Normal	Jet de 5+	Jet de 4+	Oui
Marais	Infranchissable	Normal	—	Jet de 4+	Non
Étang	Infranchissable	Infranchissable	—	—	Non
Rivière	Jet de 4+ pour traverser	Jet de 4+ pour traverser	Non	Non	Non
Route	Normal pour déplacement sur la route, +1 bonus de route une fois par phase	Normal	Comme un terrain de base	Comme un terrain de base	Comme un terrain de base

CAPACITÉS SPÉCIALES

Bon nombres d'unités ont des capacités spéciales.

Définitions des capacités spéciales

La plupart des capacités spéciales sont détaillées sur les fiches de caractéristiques. Celles qui nécessitent plus d'explications sont décrites dans le glossaire situé à la fin de ce livret de règles.

Dés d'attaque : Quand une capacité spéciale accorde un bonus ou une pénalité à « chaque dé d'attaque, » le bonus ou la pénalité s'applique à chaque jet de dé. Par exemple, un jet d'attaque de 4, 4, 3, 1 (deux réussites) devient 5, 5, 4, 2 (trois réussites) si une unité obtient un bonus de +1 à chaque dé d'attaque.

Capacités spéciales négatives : Certaines capacités spéciales sont des inconvénients et pas des avantages.

Les capacités l'emportent sur les règles : Quand une capacité spéciale et une règle se contredisent, la capacité spéciale l'emporte.

« Ne peut pas » l'emporte sur « peut » : Parfois, une capacité dit qu'une unité peut faire quelque chose alors qu'une autre capacité l'en empêche. Dans ce cas, la capacité qui empêche l'action « l'emporte ».

Certaines capacités spéciales empêchent des actions en permettant à une unité d'ignorer la couverture, les marqueurs de dégâts ou d'autres effets. Si une attaque ignore la couverture, l'unité défensive ne peut pas faire de jet de couverture.

Par exemple, la capacité de Bombardement (Bombardment) du sIG 33 indique que « les attaques de cette unité ignorent la couverture » (c.à.d. les unités qu'il attaque ne peuvent pas faire de jet de couverture), alors que la capacité de Camouflage en forêt (Forest Camouflage) du Type 95 Ha-Go indique, « tant que cette unité est sur un hexagone de forêt, elle réussit automatiquement ses jets de couverture contre les attaques à longue portée. » Dans ce cas, si le sIG 33 attaque un Ha-Go sur un hexagone de forêt à longue portée, le Ha-Go ne fait pas de jet de couverture, même si la capacité de Camouflage en forêt indique qu'il le peut.

Actions supplémentaires : Certaines capacités spéciales permettent à une unité d'effectuer des attaques supplémentaires, de se déplacer sur plus d'hexagones ou de faire d'autres types d'action supplémentaires. Faites ces actions supplémentaires pendant l'activation de cette unité. Vous ne pouvez pas les garder pour les utiliser pendant une autre partie du tour.

Les capacités spéciales de même nom ne s'ajoutent pas les unes aux autres : Par exemple, si deux commandants avec la capacité de commandement appelée Tally-Ho ! peuvent tous les deux donner un bonus à la vitesse d'un Soldat, utilisez uniquement le bonus d'un commandant, et pas celui des deux.

Capacités de commandement

Les capacités de commandement sont un type particulier de capacité spéciale. Généralement, elles affectent d'autres Soldats ainsi que le commandant.

Les capacités de commandement affectent les commandants : Une capacité de commandement affecte les autres commandants autant que les non-commandants. Les capacités de commandement peuvent même affecter le commandant qui en dispose.

Capacités de commandement et confusion : Les capacités de commandement d'un commandant ne fonctionnent pas.

SCÉNARIOS

Quand vous jouez au jeu de **Figurines Axis & Allies**, vous vous mettez d'accord avec votre adversaire sur l'un des scénarios de jeu suivants. Vous pouvez aussi jouer avec des armées, des cartes et des conditions de victoire sur lesquelles vous vous serez mis d'accord.

Scénario standard

C'est le scénario de combat par défaut. Vous construisez une armée et vous affrontez un autre joueur qui construit sa propre armée.

Armées : Dans un combat, un joueur construit une armée de l'Axe, et l'autre, une armée alliée. Vous pouvez dépenser un maximum de 100 points pour construire votre armée. Chaque unité a un coût indiqué sur son socle et sur sa fiche de caractéristiques. Votre armée ne peut pas contenir plus de 15 unités.

La fiche de caractéristiques indique si l'unité appartient à l'Axe ou aux forces alliées – les unités de l'Axe ont une fiche grise, et les unités alliées, une fiche verte.

Carte de combat : Lancez un dé, et organisez les sections de carte dans la configuration de carte de combat correspondante (voir pages 5 et 6).

Mise en place : Jouez à pile ou face. Le gagnant décide s'il sera le premier ou le deuxième joueur.

Le premier joueur choisit un côté de la carte de combat et y déploie son armée. Vous pouvez déployer vos unités n'importe où à moins de cinq hexagones de votre extrémité de la carte de combat (les demi hexagones ne comptent pas). Vous pouvez déployer vos unités en terrain difficile, mais vous ne pouvez pas le faire sur des hexagones sur lesquels elles ne peuvent pas aller, comme par exemple, des Véhicules sur des hexagones de marais. Le deuxième joueur déploie ensuite son armée à l'autre extrémité de la carte de combat.

Commencez à jouer ! Suivez simplement les indications de la Séquence de jeu à la page 11.

À la fin du tour 7, le joueur qui contrôle l'objectif gagne la partie.

Comptez les tours. Vous contrôlez l'objectif si vous êtes le seul joueur à avoir une unité qui lui soit adjacente.

Si aucun des deux joueurs ne gagne au tour 7, continuez à jouer. À la fin de chaque tour, vérifiez si l'un des joueurs contrôle l'objectif. Un joueur qui contrôle l'objectif à la fin d'un tour gagne la partie.

Si aucun des deux joueurs n'a gagné à la fin du tour 10, calculez la valeur en points des unités encore sur la carte de combat. Le joueur dont la valeur des unités est la plus élevée est le vainqueur.

En cas d'égalité, jouez jusqu'à ce qu'un joueur contrôle l'objectif ou qu'il ait la valeur de points d'unités la plus élevée.

Scénario d'assaut

Ce scénario recrée une attaque typique, dans laquelle le défenseur a moins d'unités que l'attaquant, mais n'a pas à prendre un territoire – tout ce qu'il a à faire, c'est gagner du temps.

Armées : Décidez quel joueur sera l'attaquant et quel joueur sera le défenseur. L'attaquant construit une armée composée d'un maximum de 120 points en unités. Le défenseur prend le camp opposé et construit une armée composée de 80 points en unités. Les deux armées ont la limite standard de 15 unités.

Carte de combat : le défenseur choisit la configuration de la carte de combat (voir pages 5 et 6). Il choisit aussi un hexagone qui devient l'hexagone d'objectif. Cet hexagone ne peut pas être adjacent au bord de la carte de combat ou être un demi hexagone. Placez le marqueur d'objectif sur cet hexagone.

Mise en place : Le défenseur choisit quelle extrémité de la carte de combat il va défendre et il déploie ses unités en premier. Il les déploie n'importe où sur les deux sections de sa moitié de carte de combat. Ensuite, l'attaquant déploie des unités à moins de cinq hexagones de son extrémité de la carte (les demi hexagones ne comptent pas). Vous pouvez déployer vos unités en terrain difficile, mais pas sur des hexagones sur lesquels elles ne peuvent pas aller, comme par exemple, des Véhicules sur des hexagones de marais.

Victoire : L'attaquant l'emporte s'il contrôle l'objectif à la fin du tour 10.

Construisez vos propres scénarios

Vous pouvez créer vos propres scénarios pour reconstituer des campagnes ou des conflits spécifiques. Par exemple, vous pourriez construire des scénarios qui opposent l'Union Soviétique au Japon, en vous basant sur l'invasion de la Mandchourie par les Russes en 1945. Ou vous pourriez concevoir un scénario d'Afrique du Nord opposant le Royaume Uni à l'Allemagne et à l'Italie.

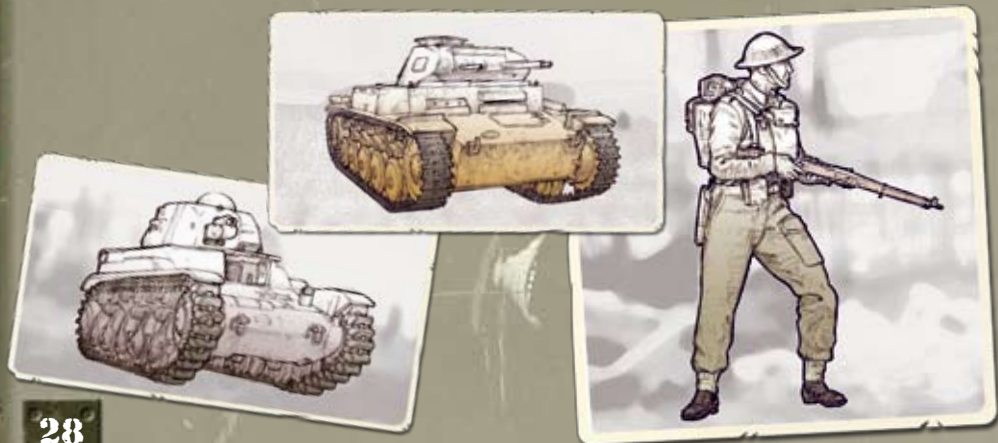
Limites historiques des armées

Quand vous concevez des scénarios, vous pouvez décider d'appliquer des limites historiques aux armées ou non. Historiquement, les unités allemandes et japonaises n'ont jamais opéré ensemble. De même, les unités américaines n'ont jamais combattu aux côtés des unités soviétiques. Si vous voulez imposer des limites historiques aux armées, appliquez les restrictions suivantes à la construction d'armée.

- Les unités allemandes et italiennes peuvent aller dans la même armée.
- Les unités soviétiques ne peuvent pas être mélangées à d'autres nationalités dans une armée.
- Les unités japonaises ne peuvent pas être mélangées à d'autres nationalités dans une armée.
- Les unités américaines, britanniques et françaises peuvent aller dans la même armée.

Restrictions d'année

Vous pouvez aussi restreindre la construction d'armée en décidant d'une année spécifique pour votre scénario. Par exemple, si vous choisissez 1942, seules les unités introduites avant 1942 sont légales.



GLOSSAIRE

Ce glossaire explique les termes de jeu et les capacités spéciales clé qui apparaissent sur les fiches de caractéristiques.

adjacent : Sur l'hexagone voisin ou sur le même hexagone.

Alliés (Allies) : Unités combattant dans une armée alliée (généralement des troupes en provenance des États-Unis, du Royaume Uni, de France ou de l'Union Soviétique).

ami (friendly) : Dans votre armée.

armée (army) : Un groupe d'unités qui combat pour un joueur.

attaquer : Une unité peut attaquer une unité ennemie pendant la phase d'assaut ou par tir défensif. Quand vous attaquez, vous lancez un nombre de dés égal à la valeur d'attaque de l'unité attaquante contre le type de cible spécifique à la portée appropriée. Les jets supérieurs ou égaux à 4 sont des réussites. Si le nombre de réussites est supérieur ou égal à la valeur de défense de la cible, vous réussissez à toucher la cible.

Axe (Axis) : Les unités qui combattent dans une armée de l'Axe (généralement en provenance d'Allemagne, d'Italie ou du Japon).

Bonus de route : Pour chaque phase, le premier hexagone sur lequel un Véhicule suit une route est gratuit. Il ne compte pas dans le nombre d'hexagones de déplacement de l'unité.

canon antichars (antitank gun) : Un canon rapide mobile conçu pour combattre les véhicules blindés ennemis.

canon d'assaut (assault gun) : Un véhicule blindé avec une tourelle howitzer à tir direct pour attaquer les places fortes ennemies comme les bunkers, les blockhaus et toute autre fortification.

capacité de commandement (commander ability) : le bonus ou l'avantage spécial accordé par un commandant. Certaines capacités de commandement ont une portée limitée.

Les bonus de capacités de commandement en double ne s'ajoutent jamais. Une unité peut bénéficier de n'importe quel nombre d'effets de commandement en même temps, mais si plusieurs d'entre eux donnent un bonus au même jet de dé ou à la même caractéristique, seul le bonus le plus fort s'applique.

Si le commandant est confus, ses capacités de commandement ne fonctionnent pas.

carte de combat (battle map) : La zone de jeu sur laquelle la partie se déroule. La carte de combat est composée de quatre sections.

char (tank) : Un véhicule de combat blindé généralement armé d'un canon et d'au moins une mitrailleuse.

confus (disrupted) : Le premier marqueur de dégâts simultané qu'une unité reçoit pendant la phase d'assaut d'un adversaire est un marqueur Confus (Jaune) face cachée. Les marqueurs de dégâts sont retournés face visible pendant la phase de pertes. Si une unité est touchée par une attaque de tir défensif pendant sa phase de déplacement, elle reçoit un marqueur Confus face visible. Si une unité a un marqueur Confus face visible, elle est considérée comme étant confuse.

Une unité confuse est immobilisée, paniquée, désorientée ou désorganisée par les effets du tir. Les unités confuses ne peuvent pas se déplacer, elles subissent une pénalité de -1 sur chaque dé d'attaque, et une pénalité de -1 à la défense.

Les pénalités aux dés d'attaque et à la défense ne sont pas cumulatives avec les effets d'un marqueur Endommagé. La confusion cesse au début de la phase de pertes suivante.

couverture (cover) : Une unité localisée sur un terrain défensif obtient une couverture. Quand vous attaquez une unité qui est à couvert, le défenseur peut faire un jet de couverture pour limiter l'effet de l'attaque.

défense : La résistance à l'attaque d'une unité. Si le nombre de réussites d'une unité attaquante égale la défense de l'unité défensive, l'unité subit des dégâts une fois et reçoit généralement un marqueur Confus.

Si le nombre de réussites d'une unité attaquante est supérieur à la défense de la cible, l'unité subit des dégâts deux fois. Elle reçoit généralement un marqueur Endommagé face cachée pour si c'est un Véhicule, un marqueur Détruit face cachée pour un Soldat, ou un marqueur Détruit face cachée pour un Véhicule déjà endommagé.

Si le nombre de réussites est supérieur ou égal au double de la défense de l'unité, elle subit des dégâts trois fois et reçoit un marqueur Détruit face cachée.

Certains Véhicules ont deux valeurs de défense séparées par une barre oblique (/). La première est la défense avant du Véhicule, et la deuxième, sa défense arrière.

dégâts (hit) : Une attaque réussit inflige au moins un dégât à une unité. Les marqueurs de dégâts sont placés, face cachée, près des unités qui sont touchées et ils sont ensuite retournés face visible pendant la phase de pertes. Les dégâts de tir défensif, cependant, sont appliqués immédiatement.

dégâts simultanés (simultaneous hits) : Tous les dégâts d'une seule attaque provoqués par des attaques normales pendant la phase d'assaut sont simultanés. Les dégâts de tir défensifs ne sont pas simultanés.

Par exemple, supposons que deux unités ennemies tirent sur votre Soldat pendant la phase d'assaut de votre adversaire. La première unité ennemie inflige des dégâts une fois, alors vous placez un marqueur Confus face cachée près de votre Soldat. La deuxième unité ennemie attaque aussi votre Soldat. Il ne subit pas encore la pénalité de -1 à la défense pour la confusion parce que les deux attaques sont considérées simultanées. Si le deuxième attaquant réussit à toucher lui aussi, c'est un deuxième dégât simultané pour votre Soldat. Le deuxième marqueur de dégâts est un marqueur Détruit face cachée, comme si ces deux dégâts venaient d'une seule attaque. Pendant la phase de pertes, votre unité sera détruite.

Destruction de pont (Bridge Demolition) (capacité spéciale) : À la place de se déplacer ou d'attaquer pendant sa phase d'assaut, une unité qui a cette capacité peut essayer de détruire un pont situé sur son hexagone. Si le pont est détruit, les unités doivent faire des jets de déplacement pour traverser la rivière qu'il enjambait. La route est considérée comme étant coupée à partir de ce point.

détruit (destroyed) : Un Véhicule qui subit des dégâts au moins trois fois simultanément reçoit un marqueur Détruit. Un Soldat qui subit des dégâts au moins deux fois simultanément reçoit un marqueur Détruit. Si un Véhicule endommagé devait recevoir un deuxième marqueur Endommagé, il reçoit un marqueur Détruit à la place.

Quand les marqueurs de dégâts sont retournés pendant la phase de pertes, retirez toutes les unités avec des marqueurs Détruit de la carte de combat.

endommagé (damaged) : Un Véhicule qui subit des dégâts deux fois simultanément reçoit un marqueur Endommagé (Rouge) face cachée en plus d'un marqueur Confus face cachée. Quand les marqueurs de dégâts sont retournés pendant la phase de pertes, un Véhicule qui a un marqueur Endommagé face visible devient « endommagé. »

La vitesse et la défense (avant et arrière) d'un Véhicule endommagé baissent de 1. Un Véhicule endommagé subit une pénalité de -1 sur chaque dé d'attaque. Si un Véhicule endommagé devait recevoir un deuxième marqueur Endommagé, il reçoit un marqueur Détruit à la place.

Les pénalités d'attaque et de défense de la confusion et des dommages ne s'ajoutent pas. Un Véhicule qui est à la fois confus et endommagé ne subit qu'une pénalité de -1 sur les dés d'attaque et la défense.

Les Soldats ne sont jamais endommagés – s'ils subissent des dégâts deux fois simultanément, ils reçoivent un marqueur Détruit à la place.

ennemi (enemy) : Dans l'armée de l'adversaire.

Explosion (Blast) (capacité spéciale) : Quand une unité avec cette capacité attaque, elle effectue une attaque individuelle contre chaque autre unité située sur l'hexagone ciblé. Les unités amies situées sur l'hexagone sont aussi affectées. Lancez vos dés d'attaque séparément contre chaque unité. Si les cibles sont sur le terrain défensif, le défenseur fait des jets de couverture pour chacune d'elle séparément. Une unité qui a cette capacité l'utilise même quand elle effectue des attaques de tir défensif.

hexagone (hex) : Une case à six faces sur la carte de combat.

ignorer : Certaines capacités spéciales permettent à une unité d'ignorer la couverture, les marqueurs de dégâts ou d'autres effets. Si une attaque ignore la couverture, l'unité défensive ne peut pas faire de jet de couverture. Si une unité ignore un marqueur de dégâts, traitez ce marqueur comme s'il n'existait pas.

immédiat : Un effet immédiat se déclenche sur-le-champ. Les résultats de combat immédiats n'attendent pas la phase de pertes suivante pour prendre effet.

Le tir défensif est résolu immédiatement. Les tirs de plus d'une unité effectuant une attaque de tir défensif en même temps ne sont pas simultanés.

jet de couverture (cover roll) : Le jet fait par une unité quand elle est attaquée sur un terrain défensif.

Si l'unité réussit son jet, l'attaque est limitée à la confusion pour les attaques normales et annulée pour les attaques de tir défensif. Les Véhicules réussissent sur un 5+ et les Soldats, sur un 4+. Si l'unité attaquante est sur le même hexagone que la cible, la cible subit une pénalité de -1 sur son jet de couverture.

jet de déplacement (movement roll) : Toute unité tentant de traverser une rivière, et tout Véhicule (mais pas les Soldats) tentant d'entrer sur un hexagone de forêt, doit réussir un jet de déplacement pour ce faire. Un jet de déplacement se fait avec un seul dé ; si vous faites un chiffre supérieur ou égal à 4, l'unité réussit. Autrement, l'unité ne parvient pas à entrer sur l'hexagone ou à traverser la rivière et elle arrête son déplacement sur l'hexagone en cours.

jet d'initiative : Un jet de dé au début du tour pour déterminer qui est le premier joueur et qui est le deuxième pour ce tour. Chaque joueur lance deux dés et y ajoute le meilleur bonus d'initiative des commandants de son armée. Le meilleur résultat commence – en cas d'égalité, l'armée ayant le meilleur bonus d'initiative de commandant l'emporte (relancez les dés en cas d'égalité après ça). Le joueur qui gagne l'initiative décide quel joueur joue en premier ce tour-ci.

Ligne de vue (line of sight) : Une unité ne peut attaquer une unité ennemie que si elle a une ligne de vue. Deux unités sont dans la ligne de vue l'une de l'autre si une ligne imaginaire passant par le centre de l'hexagone de chaque unité ne traverse pas d'hexagones de ville, de colline ou de forêt. Si cette ligne passe exactement sur le côté d'un hexagone de terrain qui bloquerait la ligne de vue, cet hexagone ne bloque pas la ligne de vue. Ignorez l'hexagone de l'attaquant et celui de la cible.

Limite d'empilement : Un hexagone peut contenir un maximum de deux unités de chaque armée. Seule une de ces quatre unités peut être un Véhicule.

marqueurs de dégâts (hit counters) : Des marqueurs en carton qui indiquent la confusion (Jaune), les dommages (Rouge) ou la destruction (Noir). Normalement, le premier marqueur de dégâts placé sur une unité pendant la phase d'assaut est un marqueur Confus. Le deuxième est un marqueur Détruit (pour les Soldats) ou Endommagé (pour les Véhicules). Le troisième est un marqueur Détruit (uniquement pour les Véhicules).

phase : Une étape ou segment du tour. Le tour se découpe en une phase d'initiative, deux phases de déplacement, deux phases d'assaut et une phase de pertes.

positionnement (facing) : Un Véhicule avec deux valeurs de défense a un « avant » et un « arrière. » Les attaques en provenance d'hexagones situés à l'avant du Véhicule sont appliquées à sa défense avant. Les attaques en provenance d'hexagones situés à l'arrière, à gauche et à droite ou du même hexagone sont appliquées à la défense arrière du Véhicule.

Soldat (Soldier) : Une unité constituée principalement de soldats d'infanterie, souvent équipés d'armes comme le howitzer ou le canon antichars. En termes de règles, une telle unité est appelée « Soldat » même si elle représente plusieurs individus.

sous-type (subtype) : Un descriptif faisant partie du type d'unité, comme Char dans Véhicule – Char.

tank destroyer : Un véhicule de combat blindé généralement armé d'un canon rapide antichars. Les tank destroyers ont souvent un blindage léger mais ils sont plus rapides que des chars.

terrain à coût double (double-cost terrain) : Un terrain difficile pour le déplacement des Véhicules, comme les forêts ou les collines. Quand un Véhicule arrive sur un hexagone de colline ou de forêt, cela compte comme deux hexagones de déplacement. (Si un Véhicule essaie d'entrer sur un hexagone de forêt, il doit aussi faire un jet de déplacement.)

terrain défensif (defensive terrain) : Un terrain qui procure une couverture, comme les forêts, les collines, les marais et les villes. Une unité qui est attaquée sur un terrain défensif peut faire un jet de couverture pour limiter l'effet de l'attaque à la confusion, ou l'annuler entièrement s'il s'agit d'une attaque de tir défensif.

tir défensif (defensive fire) : Une attaque gratuite, immédiate, qu'une unité provoque si elle se déplace depuis un hexagone adjacent à une unité ennemie à un autre hexagone qui est aussi adjacent à cet ennemi. Les effets du tir défensif sont résolus immédiatement. Si une unité est touchée par une attaque de tir défensif, elle reçoit un marqueur Confus face visible qui prend immédiatement effet. Si un déplacement provoque plus d'une attaque de tir défensif, déterminez les résultats des attaques l'un après l'autre.

Les attaquants peuvent attaquer l'unité en déplacement avant qu'elle ne quitte le premier hexagone ou après qu'elle soit arrivée sur le deuxième. Si plus d'une unité peuvent effectuer une attaque de tir défensif, ces unités qui tirent sur l'unité en déplacement pendant qu'elle se trouve sur l'hexagone de départ attaquent en premier. Si l'unité est arrêtée sur son hexagone, par exemple si elle est confuse, les ennemis ne peuvent pas l'attaquer sur l'hexagone suivant – elle n'y parvient jamais.

Les Soldats ne provoquent pas d'attaque de tir défensif des Véhicules.

transport (capacité spéciale) : Un véhicule qui a cette capacité peut transporter un Soldat. Un Soldat se trouvant sur le même hexagone que ce Véhicule peut utiliser son déplacement pendant la phase de déplacement pour y « monter », et celui qui commence sa phase de déplacement à bord peut utiliser son déplacement pendant sa phase de déplacement pour en « descendre. » Par exemple, pendant un tour, un Véhicule de transport peut se déplacer sur l'hexagone d'un Soldat et le Soldat pour embarquer à son bord. Puis, au tour suivant, le Véhicule peut se déplacer, et le Soldat peut en débarquer. Tant qu'un Soldat est à bord d'un véhicule de transport, il ne peut pas se déplacer, tirer ou se défendre – il dépend entièrement du Véhicule de transport.

S'il est détruit, tout Soldat à son bord est détruit lui aussi. Si le Véhicule de transport est confus ou endommagé, tout Soldat à son bord n'est pas affecté.

Vous pouvez commencer la partie avec un Soldat déjà à bord d'un Véhicule de transport.

Un Soldat sur un Véhicule de transport ne compte pas dans la limite d'empilement. Si descendre du Véhicule fait dépasser la limite d'empilement, votre adversaire choisit le lieu où placer le Soldat qui ne tient pas sur l'hexagone, sur l'un des hexagones légaux les plus proches.

Les Véhicules de transport ne peuvent pas transporter les Soldats avec le sous-type « Artillerie. »

type : Une caractéristique de base d'une unité, indiquant s'il s'agit d'un Soldat ou d'un Véhicule. Le type de l'unité détermine si les unités ennemies qui lui tirent dessus utilisent leur valeur d'attaque anti-Soldat ou anti-Véhicule.

unité (unit) : Un véhicule, une escouade, une équipe ou un individu représenté par une seule figurine.

valeur d'attaque (attack value) : Le nombre de dés qu'une unité lance quand elle tire sur une unité ennemie. Les valeurs d'attaque sont divisées en attaques anti-Véhicule ou anti-Soldat, et à nouveau divisées en courte, moyenne et longue portée.

Véhicule (Vehicle) : Une unité composée d'un seul véhicule comme une jeep, un véhicule chenillé, ou un char et son équipage.



Vitesse
Le nombre d'hexagones sur lesquels l'unité peut se déplacer. Comme une unité peut se déplacer pendant la phase de déplacement et choisir de se déplacer à nouveau pendant la phase d'assaut, l'unité peut se déplacer de deux fois cette distance par tour.

Défense
Le nombre de réussites qu'un attaquant a besoin d'obtenir aux dés pour faire des dégâts à cette unité.

Certains Véhicules ont deux valeurs de défense séparées par une barre oblique - la première (défense avant) s'applique aux attaques frontales et la deuxième (défense arrière) s'applique aux autres attaques.

Capacités spéciales
(le cas échéant) Forces et faiblesses spécifiques.

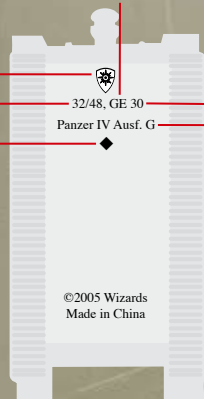
● = commun, ◆ = inhabituel, ★ = rare

Symbole d'extension
Numéro de collection
Symbole de rareté

Symbole d'extension
Numéro de collection

Rareté

Nationalité



Coût
Les unités plus puissantes ont des coûts en points plus élevés.

Année
Attaques contre Soldats
Le nombre de dés d'attaque que cette unité lance pour effectuer une Attaque contre les Soldats. L'unité a une valeur à courte portée (même hexagone ou à 1 hexagone), à moyenne portée (2-4 hexagones) et à longue portée (5-8 hexagones). Chaque dé d'attaque qui fait au moins 4 est une réussite.

contre Véhicules
Comme Attaque contre Soldats, mais utilisée pour les attaques contre les Véhicules.

Dessin
Texte d'ambiance
Certaines fiches de caractéristiques comprennent une rapide description de l'histoire ou des caractéristiques techniques de l'unité. Cette information suit les capacités spéciales de l'unité.

Coût
Nom

DES QUESTIONS ?

U.S., Canada, Asia Pacific & Latin America
www.wizards.com/customerservice
Wizards of the Coast, Inc.
P.O. Box 707
Renton WA 98057-0707
U.S.A.
Tel: 1-800-324-6496 (à l'intérieur des États-unis.)
1-206-624-0933 (en dehors des États-unis.)
Fax: 1-425-204-5818

France
Wizards of the Coast, Inc.,
Service Consommateur
Email: custserv@hasbro.fr
Tel: 04 79 96 47 61

Autres pays européens :
Wizards of the Coast
p/a Hasbro Belgium
't Hofveld 6D
B-1702 Groot-Bijgaarden
BELGIUM
Tel: +32.70.233.277
Fax: +32.2.464.09.59
Email: custserv@hasbro.co.uk