

# TIDE OF IRON™

*Déferlante de feu et d'acier*

CLASSIFIED

Livre de Règles

Traduction réalisée par Zargl21

Alias Ludovic LELEU ([ludovic.le@neuf.fr](mailto:ludovic.le@neuf.fr))

21/04/2007

# SOMMAIRE

<b>Contenu de la boîte.....</b>	<b>Page 5</b>
<b>Aperçu du matériel de jeu.....</b>	
<b>Préparation du jeu.....</b>	<b>Page 7</b>
<b>Rounds de jeu.....</b>	<b>Page 8</b>
<b>– Phase Actions</b>	
– <b>Tour d'actions.....</b>	<b>Page 9</b>
– Avancée.....	
– Tir concentré.....	
– Tir d'opportunité.....	
– Tir & mouvement.....	
– Activer des cartes <i>Stratégie</i> .....	
– Assaut.....	
– Epuisé.....	
– Action spéciale.....	
– Tirs d'opportunité et tirs combinés.....	
– <b>Fin de la phase d'actions.....</b>	<b>Page 10</b>
<b>– Phase de commandement.....</b>	<b>Page 11</b>
– Déterminer le contrôle des objectifs.....	
– Recevoir des <i>PC</i> et des <i>PV</i> .....	
– Dépenser des <i>PC</i> .....	
– Déterminer l'initiative.....	
<b>– Phase de Statut.....</b>	<b>Page 11</b>
– Piocher des cartes <i>Stratégie</i> .....	
– Retirer les marqueurs.....	
– Utiliser le mode tir d'opportunité.....	
– Transfert de squads.....	
– Renforts de scénario et <i>Evènements</i> .....	
– Avancer le marqueur <i>Round</i> .....	<b>Page 12</b>
<b>Gagner la partie.....</b>	<b>Page 12</b>

## Règles d'engagement.....

<b>– Mouvement.....</b>	
– Hexagones coupés.....	
– Mvt et tirs d'opportunité.....	
– Unité immobile.....	
– Embarquer et débarquer.....	
<b>– Combat.....</b>	<b>Page 15</b>
– Cibler infanterie et véhicules.....	
– Validité de l'attaque.....	
– Attaquer avec des squads mixtes.....	
– Déterminer la portée de tir.....	
– Effet de la portée.....	
– Hauteur et portée.....	
<b>– Ligne de vue (LdV) .....</b>	<b>Page 16</b>
– Unités à la même hauteur.....	
– Tirs le long d'hexagones.....	
– Unités à différentes hauteurs.....	
– Hauteurs bloquantes.....	
– Exceptions.....	

- **Résolution d'une attaque..... Page 18**
  - Déterminer la puissance de l'attaque.....
  - Déterminer la puissance du défenseur.....
  - Déclarer le type d'attaque.....
  - Jet des dés d'attaque.....
  - Déterminer les succès.....
  - Appliquer les dégâts.....
    - Attaques normales et de harcèlement..... **Page 19**
      - Attaques normales contre les squads.....
      - Attaques normales contre les véhicules.....
      - Attaques de harcèlement contre les squads. ....
- **Tirs combinés..... Page 20**
- **Tirs d'opportunité..... Page 22**
- **Attaques de zone.....**
- **Assauts.....**
- **Squads dissimulés..... Page 23**
- **Problèmes de timing.....**
- **Parties à 3 et 4 joueurs..... Page 24**

**Les armes de la victoire..... Page 25**

- **Les figurines**
  - Fantassins réguliers.....
  - Fantassins d'élite.....
  - Servants de mitrailleuse.....
  - Batterie de mortier.....
  - Officiers..... **Page 26**
  - Camions.....
  - Half-Tracks.....
  - Chars moyens et lourds.....
- **Cartes Stratégie..... Page 26**
  - « A placer dans la zone de jeu ».....
  - Type de cartes.....
  - Mots-clefs.....
    - « Establish contact »
    - « Target hex »
    - « Determine drift »
    - « Area attack »
    - « Wide Blast Radius »
- **Cartes Opérations..... Page 27**
- **Squads spécialisés..... Page 27**
  - Ingénieur, anti chars, lance-flamme, toubib.....
  - Autres règles des spécialisations.....
- **Terrain..... Page 29**
  - Rase campagne, rochers, bosquets, routes, ruisseau, étang, pont, colline, bâtiments.....
- **Fortifications..... Page 29**
  - Retranchements.....
  - Bunkers, fils barbelés, obstacles anti chars, champs de mines, fumigènes..... **Page 30**
- **Pénurie de pièces de jeu..... Page 30**
- **Errata..... Page 30**

# CONVENTION D'ECRITURE

Setup : installation du jeu.

## **Squads**

Advance : avancée.

Concealed squads : squads dissimulés.

Condition marker : marqueur d'état.

Disrupt : perturbé.

Fire & Mouvement : tir en mouvement.

Fresh : frais.

Pinned : cloué au sol.

Suppressive attack : attaque de harcèlement

Command marker : points de commandement (PC)

HQ : QG.

Area attack : attaque de zone.

Drift : déviation.

Op fire : tir d'opportunité.

Wide Blast Radius : large zone d'impact.

## **Fortifications**

Entrenchments : retranchements.

Pillbox : bunker.

## **Véhicules**

Armor : blindage.

Overrun : débordement.

## **Portée**

Blind hex : angle mort.

LdV : ligne de vue

## **Terrains**

Pond : étang.

Rough : rochers.

Stream : ruisseau.



Dans TOI, un scénario se joue en un certain nombre de *rounds*, divisés chacun en plusieurs *rounds d'actions*. Le scénario choisi indiquera toujours les conditions de victoire qui consisteront le plus souvent à collecter des points de victoire ou à contrôler telle ou telle zone du champ de bataille.

Nous vous invitons à créer vos propres scénarios avec le matériel fourni.

## CONTENU DE LA BOÎTE

- Le présent livret de règles,
- 1 Guide des Scénarios,
- 216 Figurines plastiques, dont :
  - o 54 Fantassins réguliers américains,
  - o 12 Fantassins d'élite américains,
  - o 6 Officiers américains,
  - o 6 Batteries de mortier américaines,
  - o 6 Servants de mitrailleuse américains,
  - o 12 Chars *M4A1 Sherman*,
  - o 6 *M3A1 Half-Tracks*,
  - o 6 Camions de transport *GMC CCKW 353*,
  - o 54 Fantassins réguliers allemands,
  - o 12 Fantassins d'élite allemands,
  - o 6 Officiers allemands,
  - o 6 Batteries de mortier allemandes,
  - o 6 Servants de mitrailleuse allemands,
  - o 6 Chars *Panzer IV*,
  - o 6 Chars *Tiger I*,
  - o 6 *Half-Tracks SdKfz 251*,
  - o 6 Camions *Opel Blitz*,
- 48 Socles de squads, dont :
  - o 12 Socles gris clair allemands,
  - o 12 Socles gris foncé allemands,
  - o 12 Socles vert clair américains,
  - o 12 Socles vert foncé américains,
- 2 Feuilles de référence,
- 12 Plateaux de terrain amovibles
- 28 Hexagones de terrain
- 14 Dés noirs d'attaque,
- 6 Dés rouges de défense,
- 1 Piste de rounds,
- 1 *Marqueur* de rounds,
- 1 *Marqueur* de Victoire américain,
- 1 *Marqueur* de Victoire allemand,
- 110 Cartes, dont :
  - 90 Cartes *Stratégie*,
  - 18 Cartes *Opération*,
  - 1 Carte *Initiative* américaine,
  - 1 Carte *Initiative* allemande,
  - 1 *Marqueur Initiative*,
  - 88 *Marqueurs activation*,
  - 32 *Marqueurs dégâts*
  - 36 *Marqueurs d'état*,
  - 6 *Marqueurs* de spécialisation anti chars,
  - 6 *Marqueurs* de spécialisation ingénieur,
  - 6 *Marqueurs* de spécialisation lance-flamme,
  - 6 *Marqueurs* de spécialisation médecin,
  - 6 *Marqueurs* d'objectif victoire,
  - 8 *Marqueurs* d'objectif de commandement américains,
  - 8 *Marqueurs* d'objectif de commandement allemands,
  - 8 *Marqueurs* d'objectif de commandement neutre,
  - 8 *Marqueurs* de contrôle américains,
  - 8 *Marqueurs* de contrôle allemands,
  - 51 Jetons de commandement (valeur 1 et 5),
  - 4 *Marqueurs* squads dissimulés américains,
  - 4 *Marqueurs* squads dissimulés allemands,
  - 8 *Marqueurs* de transport américains,
  - 8 *Marqueurs* de transport allemands,
  - 8 *Marqueurs* Hors-plateau américains,
  - 8 *Marqueurs* Hors-plateau allemands,

- 38 *Fortifications, Obstacles* et marqueurs de *Couvert*, dont :
  - 12 *Marqueurs* double face : *retranchements/ bunkers*,
  - 14 *Marqueurs* double face : *barbelés/ obstacles anti chars*,
  - 6 *Marqueurs Fumigènes*,
  - 6 *Marqueurs Champs de mines*,
  - 1 *Marqueur Cible*,
  - 1 *Marqueur Nord*.

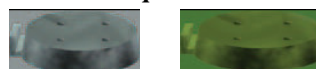
## Aperçu du matériel de jeu

### Figurines en plastique



Ces 216 petits soldats représentent les armées allemandes et américaines : les troupes et véhicules que vous dirigerez en cours de partie. Chaque joueur débute le jeu avec un nombre de figurines précis, indiqué par le scénario.

### Socles des squads



Fournis en 4 teintes différentes afin de différencier vos squads par équipe dans les parties à 3 et 4 joueurs. Les allemands ont des socles gris, les américains des socles verts. Chacun peut accueillir 4 figurines (squad complet).

### Feuilles de référence des joueurs



Elles fournissent les informations relatives aux valeurs de combat et capacités spéciales de chaque figurine, ainsi que d'autres points de règles.

### Plateaux amovibles



12 plateaux double-face sont utilisés pour construire le plateau de jeu principal en fonction des consignes du scénario.

### Hexagones de terrain



Ils sont placés sur le plateau principal afin d'individualiser certains hexagones : *bâtiments, bosquets, ruisseaux...*

### Dés

Les dés noirs sont utilisés en attaque (Cf. *puissance de feu*), les dés rouges en défense (Cf. *couvert* et *blindage*).

### Piste de rounds, marqueur de rounds et marqueur de victoire



Le *marqueur de rounds* est placé sur la *piste* afin d'indiquer le passage du temps. Le *marqueur de victoire* permet quant à lui d'indiquer la progression de chaque camp vers la victoire (il est double-face au cas où un joueur dépasserait les 10 PV).

## Cartes Stratégie



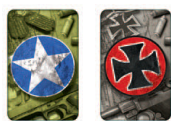
Chaque joueur reçoit au départ un certain nombre de cartes *Stratégie* indiqué par le scénario joué. Ces cartes pourront être *activées* en cours de jeu pour bénéficier de renforts ou d'appuis feu.

## Cartes Opération



Certains scénarios autorisent les joueurs à débiter la partie avec des cartes *Opération* : elles apportent des règles supplémentaires pour gérer la *météo*, le *moral* des troupes, leurs *spécialisations*, etc.

## Carte Initiative et marqueur Initiative



A la fin de chaque *phase de Commandement*, le joueur avec le plus de *PC* sur sa carte *Initiative* gagne le jeton Fusil *M1 Garand*. Il lui permettra de débiter chaque nouveau round en premier et de trancher les priorités de timing.

## Marqueurs Activation



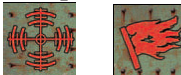
Ces marqueurs sont utilisés pour indiquer l'*activation* des unités au fur et à mesure de l'avancement d'un round (double-face : *épuisé* et *tir d'opportunité*).

## Marqueurs Dégâts



Ils indiquent les dégâts encaissés par les véhicules (double-face : *dégâts légers* et *sévèrement endommagés*).

## Marqueurs Etat



Ils reflètent l'état psychologique des fantassins (*moral*) sujets à des *attaques de harcèlement* (double-face : "*cloué au sol*" et "*perturbé*").

## Marqueurs de spécialisation des squads



Ils précisent les éventuelles spécialisations des squads.

## Marqueurs Objectif de victoire



Ils indiquent quels hexagones sont parties prenantes des conditions de victoire du scénario.

## Marqueurs Objectif de commandement



Ces marqueurs (3 couleurs : gris pour les allemands, verts pour les américains et bleus pour les neutres) portent des numéros variés représentant les *PC* que peut gagner un joueur en cours de partie.

## Marqueurs Contrôle



Chaque camp possède 8 marqueurs utilisés pour indiquer qui contrôle tel ou tel *Objectif de commandement* et/ ou de *victoire*.

## Marqueurs Commandement



Ils indiquent le total de *PC* des joueurs. Ces points sont notamment dépensés pour prendre l'initiative et *activer* les cartes *Stratégie*.

## Marqueurs Dissimulation des squads



Chaque camp possède 8 marqueurs de transport (horizontaux) + leurs équivalents hors-plateau (ronds) et 4 *marqueurs dissimulation* (point d'interrogation) pour cacher leurs squads.

## Marqueurs Fortifications



Le premier représente un *retranchement* et le second un *bunker* (double-face). Ils procurent un bonus défensif aux squads.

## Marqueurs Obstacles



Le premier représente des *obstacles anti chars*, le second des *barbelés* (double-face).

## Marqueurs Fumigènes et Champs de mines



Ils indiquent l'emplacement des *fumigènes* et des *champs de mines*.

## Marqueur Cible



Il est utilisé conjointement avec des cartes *Stratégie* pour indiquer un hex ciblé sur le plateau (artillerie, etc.).

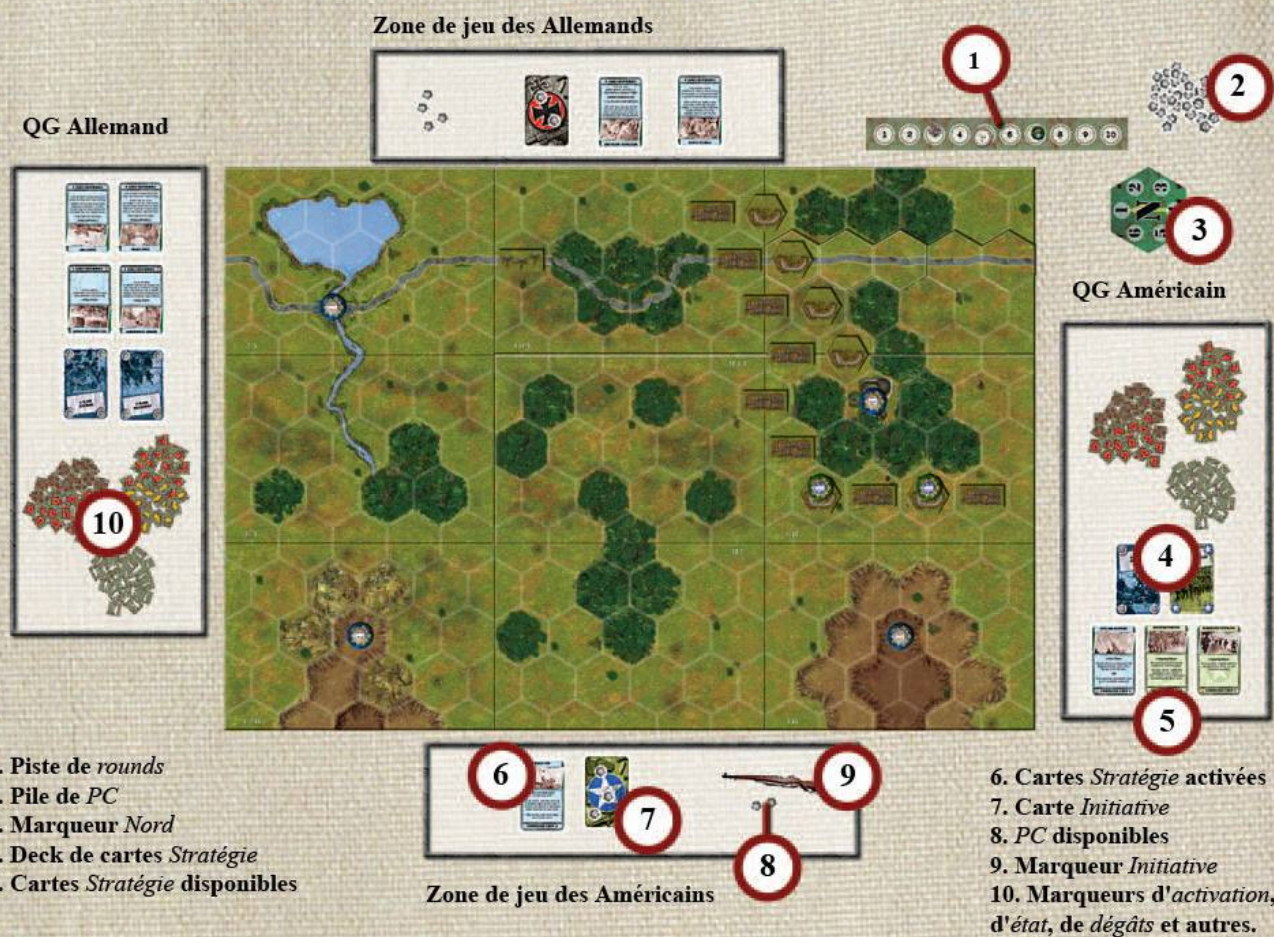
## Marqueur Nord



Il est utilisé pour simuler les *déviations* de tirs d'artillerie et d'autres effets. Chaque scénario indiquera où trouver le *Nord*.



# Zone de jeu



## PREPARATION DU JEU

### Débuter la partie

Référez-vous au diagramme ci-dessus pour visualiser l'installation du jeu.

#### 1) Choisir un scénario et un camp

Les joueurs doivent d'abord s'entendre pour choisir un scénario, soit dans le *Guide des Scénarios*, sur le site de FFG, ou dans l'extension future de TOI. Vient ensuite le choix des camps. Dans l'exemple, nous avons simulé une partie à 2 joueurs (scénario : "At the Breaking Point").

#### 2) Créer le plateau

Les joueurs construisent la carte à l'aide des plateaux amovibles et des hexagones fournis.

**Zone de jeu et QG** : la première se situe directement en face du joueur. Elle regroupe sa carte *Initiative*, *PC*, et autres cartes *Stratégie activées*. A droite du joueur se trouve son *QG* : il y conserve son deck *Stratégie* et ses cartes *Stratégie disponibles* (mais *inactives*).

#### 3) Piocher ses cartes

Chaque joueur prend ensuite les cartes *Stratégie* indiquées par le scénario et place son deck mélangé dans son *QG*.

Il y pioche le nombre requis de cartes et les pose face visible dans son *QG*. Le joueur peut piocher ces cartes de n'importe quel deck *Stratégie* (mixage possible). Elles représentent les cartes *Stratégie* que le joueur peut *activer* durant les rounds de jeu.

Chaque joueur prend ensuite les cartes *Opération* indiquées par le scénario et les pose dans sa *zone de jeu*. Lisez bien les cartes *Opération*, les vôtres comme celles de l'adversaire, car elles affectent pour certains **tout le jeu**.

Chacun place enfin sa carte *Initiative* dans sa *zone de jeu*.

#### 4) Placement des marqueurs de tour et de jeu

La plupart des scénarios durent un nombre de tours limités. Pour simuler le passage du temps, placez la *piste de rounds* près du plateau de jeu et le *marqueur de rounds* sur la case 1.

Chacun doit maintenant prendre une bonne poignée des marqueurs *activation*, *état* et *dommages*, et les poser en tas dans son *QG*.

Prenez ensuite tous les marqueurs de *Commandement* et posez-les en tas au centre des 2 joueurs.

Chaque scénario indique quel camp commence le jeu avec le marqueur *Initiative* dans sa *zone de jeu*.

#### 5) Construire ses squads

Chaque scénario détaille le nombre de fantassins de départ, les véhicules et les socles disponibles pour chaque camp. Construisez vos squads en plaçant 4 figurines sur les socles (squads complets). Notez que certaines figurines occupent 2 slots sur les socles (servants de mitrailleuse) au lieu d'un.

Sauf mention contraire, les joueurs sont libres de mixer leurs squads avec les unités autorisées par le scénario joué.

Cette construction et le placement des unités sur le plateau se fait dans l'ordre d'initiative. Pour accélérer un peu la manoeuvre, les joueurs peuvent le faire en même temps (ou se dissimuler derrière un écran).



## Divisions et couleurs

Chaque camp dispose de 24 socles, divisés en 2 teintes de couleurs différentes (vert clair et foncé pour les américains, gris clair et gris foncé pour les allemands). Elles n'ont d'importance que dans les parties à 3 ou 4 joueurs dans lesquelles chaque membre de l'équipe contrôle une division de son camp (voir page 24).

Sauf mention contraire, dans une partie à 2 joueurs ces marqueurs de différentes couleurs n'ont aucun effet en jeu.

## Spécialisation des squads

De nombreux scénarios donnent aux joueurs la possibilité de spécialiser leurs squads en plaçant au dos du socle un marqueur *spécialisation* (voir pages 27 et 28).

Un squad composé d'une arme lourde d'infanterie ne peut jamais se voir assigner un marqueur *spécialisation*.

## Terminologie de Tide of Iron

Tout au long des règles et sur les cartes du jeu, nous employons des termes spécifiques qui ont un sens précis dans le jeu :

**Figurine** : un fantassin individuel (régulier, d'élite, officier, servants de mitrailleuse ou batterie de mortier). Dans le jeu, une figurine est toujours intégrée à un squad.

**Squad** : un socle unique et les figurines dessus.

**Véhicule** : un char, camion ou *Half-Track*.

**Unité** : un véhicule unique ou un squad.

**Squad complet** : un squad dont tous les slots sont utilisés

**Squad diminué** : un squad avec 1 ou plusieurs slots vides (généralement parce que certaines de ses figurines ont été éliminées par des attaques ennemies).

**Amies** : terme désignant les unités et pièces de jeu appartenant à un même joueur.

**Ennemies** : terme désignant les unités de l'adversaire.

**Épuisée** : unité qui a terminé son *activation* et qui reçoit un marqueur *épuisé*.

**Activée** : unité qui est soit *épuisée*, soit placée en mode *tir d'opportunité*.

**Fraiche** : unité qui n'a pas encore été activée (marqueur *épuisé* ou *tir d'opportunité*).

**LdV** : abréviation de *Ligne de Vue*.

**Tir/ attaque** : ces 2 termes sont interchangeables dans *Tide of Iron*.

## 6) Placer les unités de départ sur le plateau

Dans l'ordre d'initiative, les joueurs placent leurs unités en jeu dans les *zones* indiqués par le scénario (en respectant la *limite d'empilement*). Ces *zones* sont appelées "*zones de déploiement*" (voir pages 2 et 3 du *Guide de Scénarios*).

## 7) Placer des marqueurs Tir d'opportunité

Dans l'ordre d'initiative, chaque joueur peut placer l'unité de son choix dans ce mode avant d'attaquer le premier round de jeu. Il lui suffit de placer près de l'unité le marqueur approprié.



Comme vous le découvrirez plus loin en détail, une unité dans ce mode est considérée *activée*. Une unité *activée* ne peut pas tirer ou se mouvoir normalement durant le round à venir.

Nous recommandons aux joueurs qui disputent leurs premières parties de ne pas utiliser ce mode tout de suite.

## Limite d'empilement

Aussi bien durant le *Setup* que pendant la partie, les joueurs doivent respecter une limite quant au nombre d'unités que peut accueillir un hex :

**Un seul hex peut contenir maximum 3 unités mais jamais plus de 2 véhicules.**

La *limite d'empilement* n'empêche jamais de traverser des hex "complets" d'unités amies, seulement d'y rester.

Si une unité stoppe dans un tel hex (parce qu'elle est *clouée au sol* suite à un *tir d'opportunité*), elle doit se replier dans le dernier hex "non complet" d'où elle s'est déplacée.

## ROUNDS DE JEU

La présente section décrit en détail les structures du jeu et permettra de mieux en comprendre le fonctionnement (voir page 12 pour les règles d'engagement).

Tous les scénarios de TOI sont joués en un certain nombre de rounds indiqués par le scénario. Chaque round est divisé en 3 phases :

- 1) Phase Actions
- 2) Phase de Commandement
- 3) Phase de Statut

Après la *phase de statut*, un nouveau round débute jusqu'à ce que tous soient joués ou qu'un joueur remplisse ses conditions de victoire.

### Phase Actions

C'est le coeur du jeu. Elle est divisée en un certain nombre de *tours d'action* durant lesquels les joueurs **doivent** accomplir le nombre d'actions indiqués par le scénario. Une fois qu'un joueur a exécuté toutes les actions de son *tour d'action*, son adversaire fait de même avant de reprendre avec le premier joueur, etc.

Quand les joueurs n'ont plus aucune actions à accomplir (généralement quand toutes les unités ont déjà été *activées*), la *phase d'actions* est terminée et l'on passe à celle de *commandement* (page 11).



## Tour d'actions

Le joueur avec l'initiative débute toujours le premier *tour d'actions* de la *phase Action*.

Les actions suivantes peuvent être accomplies : *avancée*, *tir concentré*, *mode tir d'opportunité*, *tir & mouvement*, *activer une carte Stratégie*, *assaut*, *épuiser une unité*, *exécuter une action spéciale*.

La plupart de ces actions impliquent d'*activer* une seule unité sur le plateau. Seule une unité *fraîche* peut être *activée* (c'est-à-dire une unité qui n'a pas reçu de marqueur *activation*). Quand un joueur *active* un *squad*, il l'*active* en entier (pas une figurine en particulier).

Lorsqu'une unité est *activée* par une action, et jusqu'à ce qu'elle ait accompli cette action, elle est dite "*active*". Comme les actions sont accomplies et résolues une à la fois, seule une unité peut être *active* à un moment donné.

Quand une unité a terminé son action, elle est dite "*épuisée*" (sauf en mode *tir d'opportunité*) et ne peut plus rien entreprendre d'autre (idem en mode *tir d'opportunité*). Placez à côté d'elle un marqueur *épuisé*.



Voyons en détail les 8 actions possibles :



### Avancée

Le joueur dont c'est le tour *active* une unité *fraîche* pour la déplacer du nombre de points de *Mvt* autorisés, suivant le type de terrain. Quand elle se déplace, une unité peut être victime de *tirs d'opportunité* ennemis, ce qui peut mettre un terme à son *Mvt* (page 12). A la fin de son déplacement, l'unité est *épuisée*.



### Tir concentré

Le joueur *active* une unité *fraîche* pour réaliser un *tir concentré* sur un ennemi (voir *Combat* page 15). L'unité est ensuite *épuisée*.



### Mode tir d'opportunité

Le joueur place un marqueur *tir d'opportunité* près de l'unité *fraîche activée*. Une telle unité est prête à ouvrir le feu sur tout ennemi qui passerait dans son champ de vision (*LdV*) et ainsi stopper sa progression (page 22).



### Tir et mouvement

Le joueur déplace une unité **et** peut attaquer un ennemi valide (il est aussi possible de tirer d'abord et bouger ensuite). Par contre, il n'est pas possible de se déplacer, attaquer **et se déplacer à nouveau**.

Une telle action impose des malus :

- Un *squad* perd 1 point de *Mvt* durant l'*activation*,
- Un véhicule perd 2 points de *Mvt*,
- Une unité perd 50% de sa *puissance de feu* durant l'attaque,
- Une unité ne peut pas réaliser d'attaques *longue portée* (page 15)
- D'autres unités amies ne peuvent *soutenir* l'unité *active* dans son attaque (pages 20 et 21).

Les *squad* contenant une arme lourde ne peuvent être *activés* pour réaliser un *tir & mouvement*.

Le joueur peut finalement décider de ne pas lancer l'attaque durant son déplacement, mais **subira quand même les malus**.

Après son *activation* et la résolution de son action, l'unité est *épuisée*.

## Activer des cartes Stratégie

Le joueur *active* et résout les effets d'une carte *Stratégie* valide



(mention *Phase Action* dans son texte), face visible, dans son *QG*. Il doit d'abord en payer le *coût de Commandement* (les *PC* retournent dans la pile commune). Certaines cartes ont un effet instantané et sont retirées du jeu ensuite, mais d'autres ont un effet permanent et doivent donc être posées près du plateau.



### Assaut

Le joueur *active* une unité *fraîche* pour la déplacer et lancer ensuite un *assaut* contre un hex adjacent contenant une ou plusieurs unités ennemies (page 22). Un *squad* perd 1 point de *Mvt* durant cette action. Même si le joueur décide finalement de ne pas lancer l'*assaut*, le malus s'applique.

Les *squad* contenant une arme lourde ne peuvent être *activés* pour réaliser un *assaut*. Idem pour les véhicules.

L'unité ainsi *activée* est ensuite *épuisée*.



### Epuisé

Le joueur peut *activer* une unité "pour rien". Tactiquement, il serait plus intéressant de placer l'unité en mode *tir d'opportunité* mais certains scénarios peuvent en décider autrement. Placez alors un marqueur *épuisé* sur l'unité.

## Actions spéciales



Certaines actions "spéciales" sont permises par le jeu des cartes *Stratégie*, *Opérations*, etc. Les effets et capacités particulières sont indiquées par : "*en tant qu'action, faites...*".

Ex : une unité avec la spécialité *ingénierie* peut être *épuisée* en tant qu'action pour creuser un retranchement dans son hex.

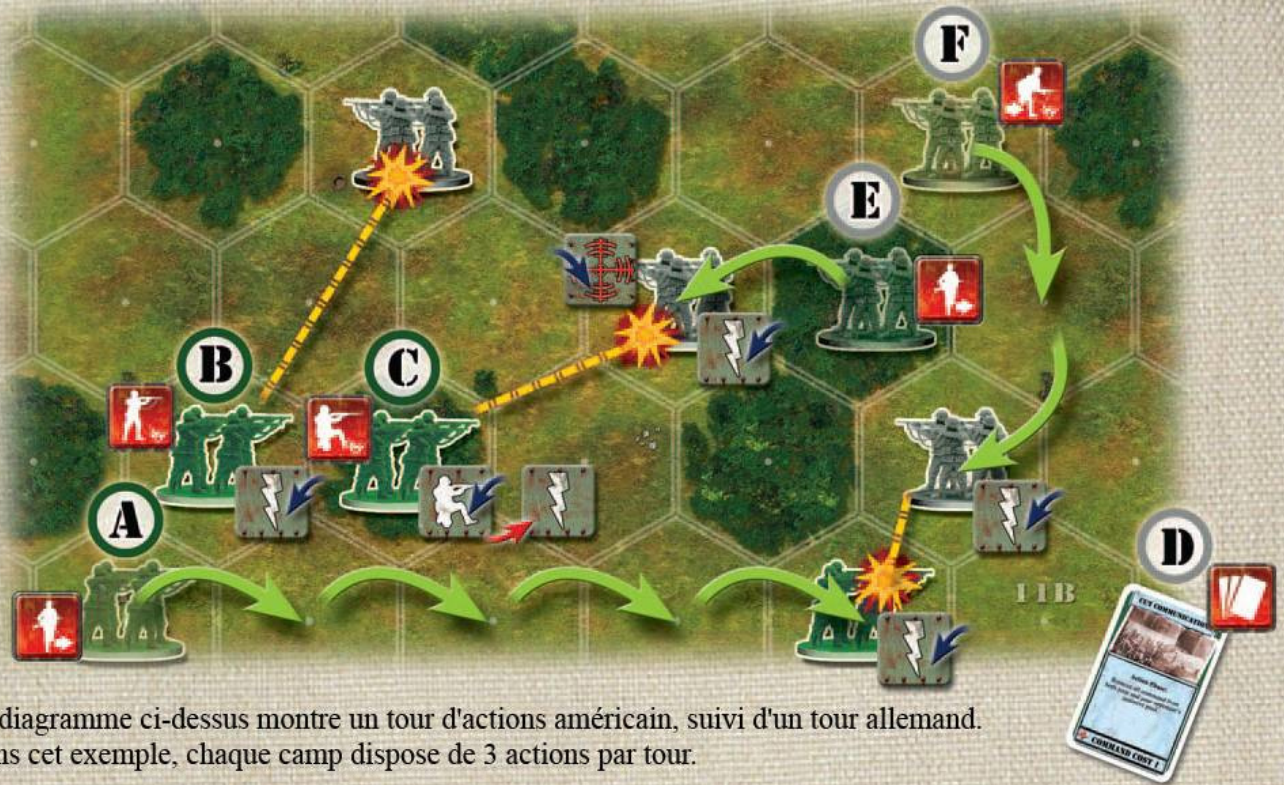
## Tirs d'opportunité et tirs combinés

Il existe 2 situations durant lesquelles des unités peuvent agir sans être préalablement *activées* :

- Réaliser un tir d'opportunité : dès qu'un ennemi traverse sa *LdV* (donc durant le tour adverse). Après l'attaque, l'unité est *épuisée*. Mettre l'unité en mode *tir d'opportunité* coûte 1 action, mais pas la réalisation de l'action (voir page 22).
- Soutenir une attaque via les tirs combinés : quand l'unité *activée* réalise une *attaque concentrée*, d'autres unités *fraîches* peuvent *soutenir* cette attaque via un *tir combiné* (sans coût supplémentaire). Autrement, quand une unité réalise un *tir d'opportunité*, des unités *fraîches* également dans ce mode peuvent *soutenir* l'attaque (*tirs combinés*) sans coup supplémentaire. Chaque unité ayant attaqué est *épuisée* après coup.



## Exemples de tour d'actions



Le diagramme ci-dessus montre un tour d'actions américain, suivi d'un tour allemand. Dans cet exemple, chaque camp dispose de 3 actions par tour.

### Tour d'actions américain

**A) Avancée :** le joueur utilise sa première action pour activer son squad et réaliser une *avancée*. Il le déplace de 4 hex et l'unité est *épuisée*.

**B) Attaque concentrée :** le joueur utilise sa 2<sup>e</sup> action pour activer cette unité et réaliser une *attaque concentrée* sur un squad allemand. Il résout l'attaque et l'unité est *épuisée*.

**C) Mode tir d'opportunité :** le joueur utilise sa 3<sup>e</sup> et dernière action pour activer ce squad et le placer dans ce mode de tir (en posant le marqueur approprié). Ce squad sera désormais capable d'engager l'ennemi s'il passe dans son champ de vision.

### Tour d'actions allemand

**D) Activer une carte Stratégie :** le joueur utilise sa première action pour activer et appliquer les effets d'une des cartes *Stratégie* face visible de son QG.

**E) Avancée :** il utilise ensuite sa 2<sup>e</sup> action pour activer son squad et le faire avancer. Le joueur américain déclenche cependant un *tir d'opportunité* contre l'unité allemande alors qu'elle entre dans son premier hex. Résultat : le squad allemand est *cloué au sol*, doit cesser son mouvement et devient immédiatement *épuisé* (marqueur retourné).

**F) Tir et mouvement :** le joueur utilise alors sa 3<sup>e</sup> et dernière action pour activer ce squad afin d'avancer et tirer. Il déplace d'abord l'unité dans un hex adjacent à l'ennemi et ouvre le feu. Son déplacement est cependant diminué de 1 et sa *puissance de feu* divisée par 2. Après quoi, son unité est *épuisée*.

### Fin de la Phase Actions

Quand un joueur ne peut plus entreprendre d'actions, sa *phase d'actions* est achevée. De la même façon, il peut très bien arrêter alors qu'il lui reste des unités *fraîches*.

Son adversaire peut dès lors entreprendre ses propres actions de la même façon.

Une fois que les joueurs ont achevé leur *tour d'actions* respectif, la *phase de commandement* débute.



## Phase de Commandement

Elle simule les événements stratégiques qui se déroulent en dehors du théâtre d'opération, ainsi que l'intérêt du Haut Commandement pour ce front dans le contexte d'une guerre mondiale. Elle se déroule en 3 étapes :

### 1) Déterminer le contrôle des Objectifs

Certains hex contiennent des marqueurs *objectif*, *victoire* ou sont importants au regard du scénario joué. Quand un joueur en prend le contrôle (au moins 1 unité présente), il y place un de ses *marqueurs de contrôle* et retire celui adverse. Il n'est pas nécessaire d'occuper physiquement l'hex pour en garder le contrôle.

#### Objectifs de commandement

Ils appartiennent soit à un camp, soit sont neutres. Bien qu'un joueur puisse contrôler n'importe quel *objectif de commandement*, un joueur peut seulement gagner des *PC* en contrôlant un hex d'*objectif* ami ou neutre.

#### Contrôle des objectifs en début de partie

A moins que le scénario ne précise le contraire, aucun joueur ne contrôle d'*objectifs* en début de partie. Même ceux spécifiques à un camp ne sont pas contrôlés d'emblée (mais si un *objectif* est situé dans la *zone de déploiement* d'un joueur, il peut durant le *setup* en prendre possession en y plaçant des unités).

### 2) Recevoir des PC et des PV

Durant cette étape, chaque joueur collecte des *points de commandement* (*PC*) pour chaque *objectif de commandement* contrôlé et des *PV* pour chaque *objectif de victoire* contrôlé.

#### Recevoir des PC

Pour chaque *objectif de commandement* ami ou neutre contrôlé par un joueur, celui-ci reçoit le nombre de *PC* indiqué de la pile commune. Il les place en évidence dans sa *zone personnelle*. Le total de *PC* d'un joueur est appelé *PC disponibles* et n'est jamais gardé secret.

Bien que l'adversaire puisse contrôler des *objectifs de commandement* ennemi, il ne reçoit jamais de *PC* en retour.

Les *PC* dispos peuvent être utilisés pour *activer* des cartes *Stratégie*, prendre l'initiative ou déclencher d'autres effets propres aux scénarios.

#### Recevoir des PV

Ensuite les joueurs collectent leurs *PV* comme indiqués dans le scénario (si la victoire ne dépend pas des *PV* collectés, passez cette étape) et mettent à jour la *piste des scores* en déplaçant leur *marqueur de victoire*. Si un joueur devait dépasser les 10 *PV*, qu'il retourne simplement son marqueur face opposée et qu'il reprenne à partir de 1.

### 3) Dépenser des PC

Le joueur qui a l'initiative peut maintenant dépenser ses *PC* (il peut aussi en conserver pour les rounds futurs). Une fois qu'il a terminé, son adversaire peut faire de même.

#### Activer des cartes Stratégie

Certaines cartes comportent la mention *phase de commandement* dans leur texte, indiquant qu'elle peuvent être jouées maintenant. Le joueur doit toujours en payer le *coût de commandement*. Il peut en jouer autant qu'il peut se le permettre, tant qu'il lui reste des cartes face visible devant lui.

#### Accroître la réserve d'initiative

Le joueur peut également placer des *PC* sur sa carte *Initiative*. Ces *PC*, qui ne pourront plus être récupérés par la suite, se cumulent de rounds en rounds.

### 4) Déterminer l'initiative

Le joueur avec l'initiative la plus haute prend maintenant le marqueur en forme de fusil, indiquant qu'il possède la priorité pour le round à venir (utile pour trancher les problèmes de timing de certains effets, page 23).

En cas d'égalité de *PC*, le joueur actuel qui n'a pas l'initiative prend le fusil.

## Phase de Statut

Essentiellement destinée à nettoyer le plateau pour préparer le round suivant.

### 1) Piocher des cartes Stratégie

Suivant l'initiative, chaque joueur pioche 1 carte *Stratégie* de n'importe quel deck *stratégie* de son *QG*. La carte piochée est placée devant lui, face visible.

Si la carte comporte une *croix rouge*, le joueur peut piocher une nouvelle carte d'un deck de son choix.



Si la nouvelle carte piochée comporte aussi une *croix rouge*, le joueur **ne pioche plus de carte**.

Cet effet "*croix rouge*" ne s'applique que durant cette *phase* (pas durant le *setup*, par exemple).

Si un joueur n'a plus de cartes *Stratégie* dans son deck, il passe cette étape de pioche.

### 2) Retirer les marqueurs

- Enlevez tous les *marqueurs d'activation* du plateau (même ceux hors plateau : transport par véhicules). Toutes les unités sont désormais considérées *fraîches*,
- Enlevez tous les *marqueurs d'état* des unités *clouées au sol*,
- Tous les *squads perturbés* deviennent *cloués au sol* (Exception : si un officier est présent dans le même hex qu'un *squad perturbé*, le marqueur est simplement retiré).
- Enlevez tous les *marqueurs temporaires* (ex: *fumigènes*)

### 3) Placer des unités en mode tir d'opportunité

Suivant l'initiative, les joueurs placent leurs unités dans ce mode (afin d'éviter de les *activer* par erreur lors de la prochaine *phase d'actions*). Toutes les unités d'un joueur peuvent être placées dans ce mode.

### 4) Transfert de squads

Suivant l'initiative, les joueurs peuvent maintenant transférer des figurines entre *squads amis* dans le même hex. Aucune limite quantitative n'est imposée. Des restrictions existent cependant :

- Pas de transfert de figurines pour les *squads spécialisés*,
- Pas de transfert de *marqueurs spécialisation* vers un autre *squad*,
- Pas de transfert pour les figurines d'unités *perturbées* ou *clouées au sol*, ni pour des figurines transportées par véhicule,
- Pas de transfert pour les *squads* dans des *retranchements* ou *bunkers*.

Si à la suite d'un transfert un socle est totalement vidé de ses figurines, rangez-le dans la boîte.

### 5) Renforts de scénario et Évènements

Suivant l'initiative, chaque joueur reçoit maintenant des renforts (si prévus) et résout les événements spéciaux indiqués par le scénario pour ce *round*.

Les renforts fournis par les cartes *Stratégie* sont placés au moment du jeu de la carte et pas durant cette *phase*.

## Placer les renforts

Uniquement dans la *zone de renfort* du camp considéré (voir *Guide des Scénarios*, les hex concernés sont marqués d'un R vert pour les Américains et gris pour les Allemands). Les restrictions suivantes s'appliquent :

- Interdiction de dépasser la *limite d'empilement* d'un hex;
- Interdiction de placer des renforts dans un hex occupé par l'ennemi. Si l'adversaire occupe tous les hex du camp adverse, celui-ci ne peut plus placer de renforts. Si ces hex viennent à être libérés, tout renfort qui n'avait pas pu être précédemment placé est perdu.

## 6) Avancer le marqueur Round

Faites progresser le marqueur d'une case. Si le scénario comporte plus de 10 *rounds*, retournez simplement le marqueur sur sa face « +10 » et reprenez à la case 1.

Si le dernier round est atteint, la partie prend fin (ex : un scénario de 8 *rounds* s'achèvera immédiatement dès que le 9è sera atteint). Autrement, un nouveau *round* débute avec une nouvelle *phase d'actions*, etc.

## GAGNER LA PARTIE

Tous les scénarios ne présentent pas les mêmes conditions de victoire. Généralement, le joueur avec le plus de *PV* est le vainqueur, mais le scénario peut exiger d'autres objectifs comme de contrôler certains hex à la fin du jeu (voir scénario « *At the Breaking Point* »).

Si à la fin de la partie les joueurs sont à égalité de *PV*, celui qui a l'initiative à la fin de la *phase de statut* gagne.

## REGLES D'ENGAGEMENT

Cette section fournit les règles des mécanismes qui sont au coeur du jeu : *mouvement*, *combat*, *ligne de vue*, etc.

### MOUVEMENT

Une unité se déplace sur le plateau en dépensant des points de *Mvt*. Seules ces actions sont concernées : *avancée*, *tir* & *mouvement*, *assaut*.

Une unité ne peut pas se déplacer dans un hex contenant un ennemi (exception : les chars avec leurs capacités *débordement*, ainsi que durant les *assauts*).

Les points de *Mvt* ne sont pas cumulatifs entre figurines : un squad a toujours 4 *Mvt* quelque soit son nombre de soldats.

Les déplacements se font hex par hex en tenant compte des différents terrains traversés (voir page 29). Voir aussi le verso du *Guide des Scénarios*.

Les déplacements peuvent également être utilisés pour entrer ou quitter un véhicule, des *fortifications*, etc. mais toujours pour accomplir ces 3 actions : *avancée*, *tir* & *mouvement*, *assaut*.

### Hexagones coupés

En bordure de plateau se trouvent des moitiés d'hex. Ces derniers ne font pas partie du jeu et ne peuvent pas être occupés.

### Mouvement et tir d'opportunité

Après avoir effectué son *Mvt*, l'unité *active* est sujette aux *tirs d'opportunité* ennemis avant qu'elle ne puisse entreprendre autre chose.

Si l'adversaire décide de déclencher un *tir d'opportunité*, le tir est immédiatement résolu.

Si l'unité visée est *clouée au sol*, *perturbée* ou *blessée* suite à cette attaque, elle est instantanément *épuisée* : son *activation* prend fin et l'unité doit rester dans l'hex où elle a été attaquée (peu importe ses points de *Mvt* restants). Elle ne peut plus attaquer car *épuisée*.

Exception : les *dégâts légers* sur les véhicules lourds ne les *épuisent* pas.

Si l'attaque n'a pas *touché* ou si le squad a été *blessé* suite à une *attaque normale*, il peut terminer son déplacement.

Une même unité peut être la cible de plusieurs *tirs d'opportunité* durant le même *Mvt* mais **pas plus d'une fois par hex traversés**.

### Unité immobile

Une unité *clouée au sol*, *perturbée* ou *gravement blessée* ne peut pas se déplacer. Elle reste dans son hex jusqu'à ce que le *marqueur d'état* ou de *blessure* soit retiré (page 19).

### Transporter des squads en véhicules

Sont concernés les véhicules avec la capacité *transport*. Le nombre de squads qu'un véhicule peut transporter est indiqué entre parenthèses près du nom du véhicule sur les *Feuilles de référence*.

### Embarquer et débarquer

Pour vous rappeler qui transporte quoi, vous devrez utiliser les *marqueurs de transport* et leurs équivalents hors plateau. Un squad peut entrer dans un véhicule en dépensant 2 points de *Mvt*. Placez alors un *marqueur de transport* sous le véhicule, face visible. Prenez ensuite le *marqueur hors plateau* et placez dessus le squad ainsi transporté (voir diagramme correspondant, page 13). Une fois embarqué, le squad est *épuisé*.

Pour débarquer, le squad actif doit dépenser 2 points de *Mvt* (peu importe le terrain traversé). Placez alors l'unité sur l'hex où se trouve le véhicule. Si le véhicule est vide, retirez le *marqueur de transport* du plateau de jeu.

## Feuille de référence des joueurs



La *Feuille de référence* des joueurs résume les *caractéristiques* et les *capacités* de chaque unité du jeu :

**A) Type de figurine** : chacune possède une icône indiquant s'il s'agit d'infanterie ou d'un véhicule.

**B) Mouvement** : valeur de base indiquant le nombre de points dont elle dispose. Les *capacités* et cartes peuvent modifier cette valeur.

**C) Tableau d'attaque** : il liste la portée des figurines ainsi que leur *puissance de feu* contre l'infanterie ou les véhicules. Par exemple : contre l'infanterie ennemie, l'infanterie d'élite a une portée de 4 et une *puissance* de 2. Contre les véhicules, les valeurs passent respectivement à 1 et 1.

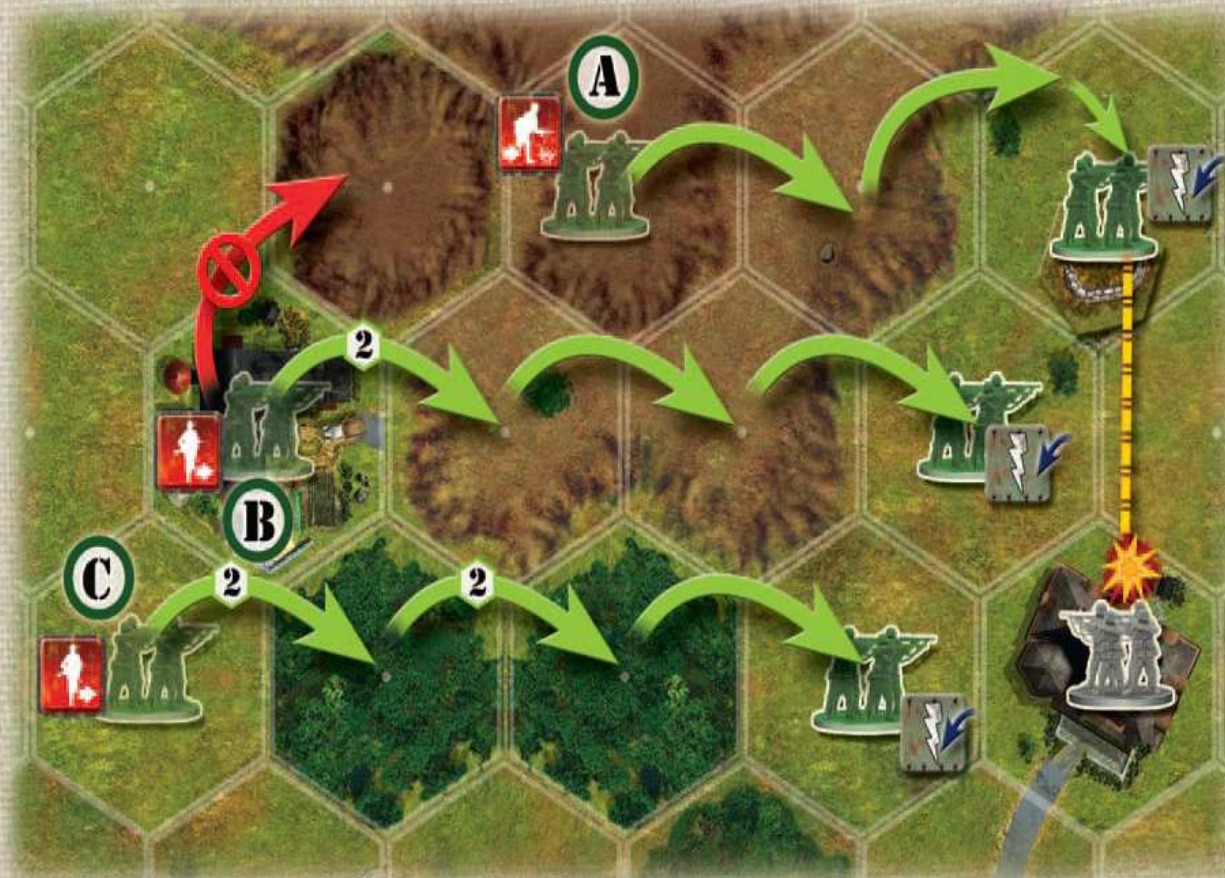
**D) Nom et capacités spéciales.**







## Exemple de Mouvement



Ce diagramme donne des exemples de mouvement de squads (infanterie régulière).

A) Cette unité réalise une action *Tir & mouvement* (malus de -1 au Mvt). Elle se déplace de 2 hex en bas de la colline (coût : 1 Mvt par hex) et dépense son dernier point pour entrer dans un *retranchement*. Elle attaque finalement un squad ennemi (à la moitié de sa *puissance de feu*). Elle est ensuite *épuisée*.

B) Ce squad réalise une *avancée*. Comme expliqué page 29, elle ne peut grimper sur la colline (flèche rouge) car il s'agit d'une falaise (l'hex de destination

est 2 fois plus élevé que celui de l'unité en question. L'unité se déplace plutôt sur la colline de niveau 1 (coût : 2 Mvt), puis sur l'hex adjacent (coût : 1 Mvt car l'hex est de même hauteur) et enfin descend en rase campagne. Elle est ensuite *épuisée*.

C) Ce squad réalise une *avancée*. Il reçoit +1 de Mvt parce qu'il contient un officier. Il traverse 2 hex de bosquet (pour un coût total de 4 Mvt) et dépense son dernier point pour déboucher en rase campagne. L'unité est ensuite *épuisée*.



## COMBAT

### Cibler l'infanterie ou les véhicules

La *valeur de combat* d'un attaquant dépend de la cible visée : infanterie ou véhicule. Là où une mitrailleuse lourde américaine dispose d'une *portée* de 5 et d'une *puissance de feu* de 3 contre l'infanterie, elle n'a plus qu'une *portée* de 3 et une *puissance* de 2 contre les véhicules.

Tous les squads et figurines sur socles sont considérés comme de l'infanterie. Toutes les véhicules *légers* et *lourds* sont considérés comme des véhicules.



Dans TOI, une attaque ne peut cibler qu'un seul squad ou véhicule. Si un hex en contient plusieurs, l'attaquant doit indiquer la cible précise de son attaque (exception : *attaques de zone* et *assauts*, page 22).

### Unités attaquantes valides

Conditions sine qua non pour mener toute attaque : être à *portée* et disposer d'une *LdV* sur sa cible.

### Attaquer avec des squads mixtes

Souvent, un squad est composé de plusieurs figurines ayant des *portées* et des *capacités* différentes. Un squad entier peut valablement attaquer sa cible si au moins 1 des figurines le composant le peut. Les figurines qui ne remplissent pas les conditions de l'attaque ne participeront pas à l'attaque (ni n'appliqueront leurs *capacités spéciales*).

Comme un squad ne peut attaquer qu'une fois par round, les figurines qui n'ont pas pu le faire ne le pourront pas ultérieurement dans le round. Vous pouvez toujours choisir de ne pas faire participer des figurines d'un squad à une attaque donnée. N'oubliez pas que ce ne sont pas les figurines individuellement qui sont *activées* mais l'unité entière.

### Déterminer la portée de tir

Comptez simplement les hex séparant le tireur de la cible et comparez ce nombre à la *valeur* de l'attaquant :

- Si la cible est adjacente, l'attaque est à *courte portée*.
- Si la cible est à une distance inférieure ou égale à la *portée* de l'attaquant, elle est *normale*.
- Si la cible est à une distance inférieure ou égale au **double** de la *portée* de l'attaquant, elle est *longue*.
- Si la distance entre les deux est supérieure au **double** de la *portée* de l'attaquant, la cible est *hors de portée*.

Rappel : les unités réalisant une action *tir & mouvement* ne peuvent pas tirer à *longue portée* (uniquement à portée *normal* ou *courte*).

Si un squad est composé de figurines ayant des *portées* différentes, la *portée* du squad entier est égale à la plus faible *portée*. Le joueur peut aussi décider de ne pas ouvrir le feu avec toutes les unités afin d'augmenter la *portée* globale du squad.

### Effets de la portée

Voir la section *Résolution d'une attaque* page 18.

### Hauteurs et portée

Un attaquant situé en hauteur bénéficie d'une *portée* plus grande s'il tire sur une cible en contrebas : +1 de *portée*.

Il existe 3 niveaux d'élévation : *niveau 0* (la majorité du plateau), *niveau 1* (petite colline) et *niveau 2* (grande colline).

## Déterminer la portée



Un squad américain attaquant avec toutes ses figurines (fantassins réguliers) a une portée de 4 quand il tire sur l'infanterie ennemie.

A) Cette cible est adjacente à l'unité attaquante, le squad peut donc effectuer une attaque à **courte portée**.

B) Cette cible est à 4 hex de distance de l'attaquant. Comme elle égale la portée du squad américain, il s'agit d'une attaque à **portée normale**.

C) Cet ennemi est à 8 hex de distance de l'attaquant. Même si la distance excède la portée normale des tireurs, elle reste équivalente au double de leur portée : ils peuvent donc réaliser une attaque à **longue portée**. S'ils avaient effectué une action *Tir & mouvement*, ils n'auraient pas pu ouvrir le feu (cette action interdit en effet les tirs **longue portée**).

D) La cible est ici à 9 hex de distance, donc plus du double de la portée des tireurs. L'attaque est impossible (ennemi hors de portée).



## Ligne de vue

L'attaquant doit avoir sa cible à *portée* de tir et disposer d'une *ligne de vue* dégagée sur elle (pas d'obstacles bloquants)

Les unités ne bloquent pas les *LdV*.

### Déterminer la LdV entre unités à la même hauteur

Tracez simplement une ligne imaginaire entre les 2 centres des hex. En l'absence d'obstacles, la *LdV* est libre et l'attaque possible. Si un obstacle est présent sur la *LdV*, elle n'est pas valide et l'attaque impossible.

Les terrains bloquants incluent les hex suivants : *bosquets*, *bâtiments* et tous les hex de hauteur supérieure au niveau du tireur et de sa cible.

**Précision** : peu importe le graphisme de l'hex bloquant, si la *LdV* le traverse, elle n'est pas valide.

Certains effets (comme les *fumigènes*) peuvent également transformer un hex en *obstacle*.

Les hex bloquants n'annulent pas la *LdV* pour les unités à l'intérieur.

Avant de disputer votre première partie, prenez le temps de lire la section consacrée aux terrains et à leurs effets (page 29). Un résumé est également disponible au dos du *Guide des Scénarios*.

### Tirer le long d'hexagones

Si la *LdV* longent exactement plusieurs hex, il vous faut déterminer s'il existe ou non des obstacles de part et d'autre des hex concernés. Pour ce faire, tracez 1 ligne imaginaire de chaque côté (voir schéma). Si un ou plusieurs obstacles sont présents des **2 côtés** de la *LdV*, elle n'est pas valide. Dans le cas contraire, l'attaque peut se poursuivre normalement.

### Déterminer la LdV entre unités à différentes hauteurs

Ici, plutôt que de rechercher s'il existe ou non des hex bloquants entre le tireur et sa cible, regardez plutôt si l'unité la plus basse ne se trouve pas dans un *angle mort* :

- En partant de l'unité la plus basse, tracez une ligne droite entre les 2 hex. S'il n'y a pas d'hex bloquant, la *LdV* est dégagée.
- S'il existe un hex bloquant, déterminez lequel se trouve le + près de l'unité la plus basse : c'est *l'obstacle le plus proche*.
- Si la différence d'élévation entre les 2 unités est de 1 niveau, les 2 hex derrière le plus proche obstacle sont aveugles (du point de vue de l'unité la plus haute). Si l'unité en contrebas est située dans 1 de ces 2 hex, la *LdV* n'est pas valide.
- Si au contraire la différence est de 2 niveaux, seul l'hex directement derrière l'obstacle le plus proche est *aveugle*. Si l'unité en contrebas s'y trouve, il n'y a pas de *LdV*.

*L'obstacle le plus proche* peut être un hex bloquant (comme pour des unités à la même hauteur). En ce cas, une colline de même niveau ou plus basse que l'unité la plus haute est également considérée comme un hex bloquant pour la détermination des *angles morts*.

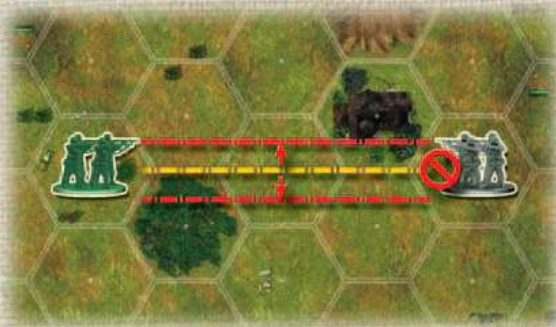
### Hauteur bloquante

Comme pour les unités au même niveau, si la *LdV* traverse un hex de hauteur supérieur aux niveaux actuels des 2 unités, elle n'est pas valide.

### Exceptions aux règles de LdV

- **Unités adjacentes** : peu importe leur hauteur, des unités adjacentes ont toujours une *LdV* entre elles.
- **Tir à travers les plateaux** : l'unité la plus haute ne peut pas établir de *LdV* si un autre hex de même hauteur se trouve juste devant elle. Elle doit se trouver en bordure de l'hex pour « voir » la cible en contrebas.

## Déterminer la LdV le long des arêtes d'hex



Comme la *LdV* (ligne jaune) longe des obstacles de chaque côté, elle est bloquée.



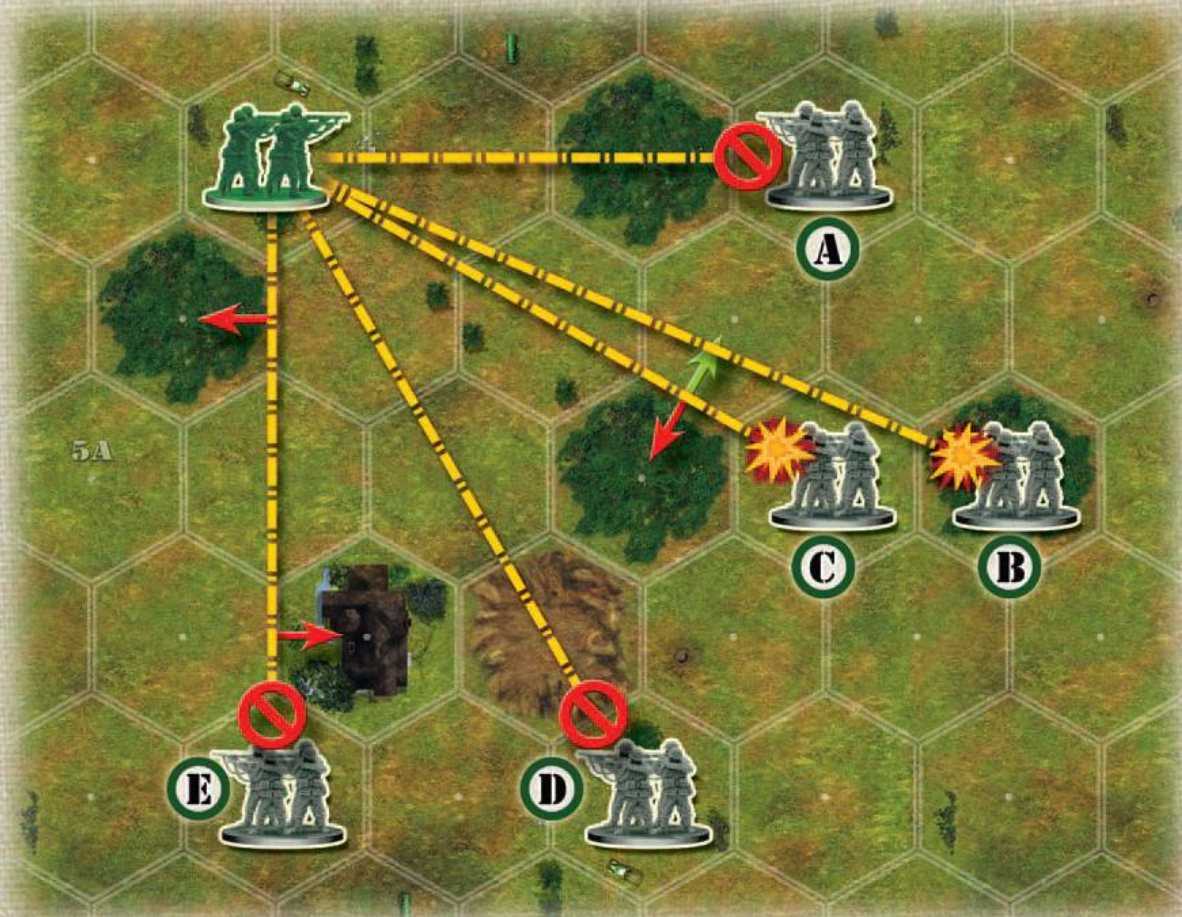
Bien que la *LdV* longe l'arête d'un hex bloquant (un bosquet), elle reste valide puisque l'autre côté est libre de tout obstacle (ligne verte).

Il arrive parfois que la *LdV* suive parfaitement l'arête d'un ou plusieurs hex (voir schémas ci-dessus).

Quand cela se produit, la *LdV* n'est bloquée que s'il existe des obstacles **de part et d'autre** de son tracé (imaginez des lignes parallèles comme montré plus haut).



## LdV : tireur et cible à la même hauteur



Ce diagramme montre un squad américain déterminant sa *LdV* vers différentes cibles à la même hauteur que lui.

**A) Terrain bloquant** : il n'a pas de *LdV* sur le squad A parce qu'il y a un *bosquet* sur la trajectoire de tir.

**B) LdV dégagée** : pas de terrain bloquant en vue.

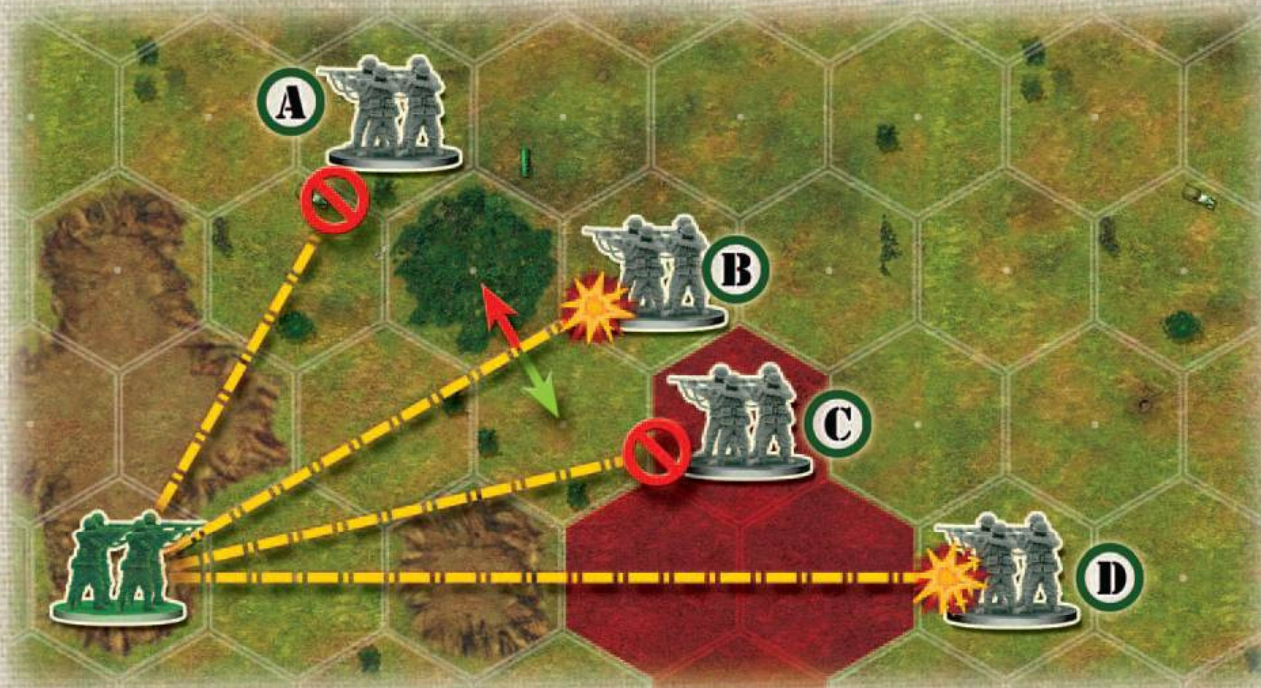
**C) Tir le long d'arêtes d'hex** : tant qu'il n'y a pas d'obstacle sur un des 2 côtés de la *LdV*, elle est valide.

**D) Hauteur bloquante** : le squad n'a pas de *LdV* vers le squad D puisqu'il existe un hex d'une hauteur supérieure à ceux des 2 unités.

**E) Tir le long d'arêtes d'hex** : dans cette situation le squad n'a pas de *LdV* valide sur sa cible puisqu'il y a 2 obstacles de part et d'autre de celle-ci (voir flèches rouges sur le schéma).



## LdV : tireur et cible à différentes hauteurs



Ce diagramme montre un squad américain déterminant sa *LdV* contre différentes cibles. Il est au niveau 1, tandis que les squads allemands sont tous au niveau 0. Être situé en hauteur permet de voir par-dessus les obstacles mais empêche de voir les hex immédiatement derrière ces obstacles (*angles morts*).

**A) Plateau :** le squad A n'est pas dans la *LdV* parce qu'il y a un second hex de *colline* de même hauteur sur la trajectoire (règle des *plateaux*).

**B) Tir le long d'arêtes d'hex :** le squad B est dans la *LdV* car il n'y a pas d'obstacles de part et d'autre de celle-ci.

**C) Angles morts :** le squad C n'est pas dans la *LdV* parce qu'il se trouve dans un des *angles morts* créés par la règle du *plus proche obstacle*. Comme la *colline* est le *plus proche obstacle* de l'unité la plus basse, et que la différence entre le tireur et sa cible est de 1 niveau, les 2 hex cachés derrière la *colline* sont dits *angles morts*. Si l'américain avait été au niveau 2, seul 1 hex derrière la *colline* aurait été aveuglé et la cible visible.

**D) Tir au-delà les angles morts :** le squad D est dans la *LdV* du tireur car il n'est pas dans l'*angle mort*.

### RESOLUTION D'UNE ATTAQUE

Toutes les attaques (sauf les *assauts*, page 22) sont résolues en suivant scrupuleusement les étapes suivantes :

1) **Déterminer la puissance d'attaque totale :** cette valeur est égale à la *puissance de feu* de l'attaquant + la moitié (arrondie au supérieur) de la *puissance de feu* de chaque unité soutenant l'attaque en *tir combiné* (page 20).

Comme expliqué précédemment, utilisez la bonne *puissance de feu* au regard de la nature de la cible (infanterie ou véhicule).

La *puissance de feu* d'un squad est égale à la *puissance de feu* cumulée de toutes les figurines le composant et participant à l'attaque.

**Rappel :** une unité réalisant un *tir & mouvement* voit sa *puissance de feu* diminuée de moitié.

2) **Déterminer la défense totale du défenseur :** égale au blindage de la cible + bonus de *couvert* des terrains et *fortifications* (voir page 24 pour plus de détails). Important : seuls les véhicules ont une valeur de blindage.

3) **Déclarer le type d'attaque :** si la cible est un squad, l'attaquant choisit entre une *attaque normale* ou de *harcèlement* (voir page 19). Si le type d'attaque n'est pas précisé, elle est toujours considérée comme *normale*.

4) **Jet des dés d'attaque :** prenez autant de dés noirs que le total d'attaque du tireur et autant de dés rouges que le total de défense de la cible. Lancez tous les dés en une fois.

5) **Déterminer les « touches »** (nombre de succès sur les dés noirs)

- **Longue portée :** *touche* sur 6.
- **Portée normale :** *touche* sur 5 et 6.
- **Courte portée :** *touche* sur 4, 5 et 6.

Soustrayez de ce total le nombre de succès des dés rouges (toujours sur 5 et 6).

Le nombre final représente le total de *touches* encaissés par la cible. S'il est de 0 ou négatif, aucun dégâts n'est subis et l'attaque est terminée.

6) **Appliquer les dégâts :** ils sont appliqués de différentes façons suivant l'attaque (*normal* ou de *harcèlement*) et le type de cible (squad ou véhicule).



## Etat des squads

Un marqueur d'état reflète le *moral* d'un squad qui vient d'être victime d'une attaque de *harcèlement*.



A part pousser le squad entier à fuir le champ de bataille (ce qui l'éliminerait), être *cloué au sol* ou *perturbé* procure les désagréments suivants :

**Cloué au sol** : 0 Mvt, plus de tir ou d'action spéciale. Exception : la capacité *ralliement* d'un officier présent dans l'hex lui permet d'activer un squad *cloué au sol*, mais frais, afin de mener une *attaque concentrée*. Sa *puissance de feu* est alors réduite de moitié.

**Perturbé** : 0 Mvt, plus de tir ou d'action spéciale, peu importe la présence d'un officier. Posséder un officier dans le même hex permettra cependant de retirer ce marqueur durant la prochaine *phase de Statut* (au lieu de passer au stade *cloué au sol*).

**Tir d'opportunité** : si un squad devient *perturbé* ou *cloué au sol* durant son *activation*, il est immédiatement *épuisé* : il ne peut plus attaquer et doit rester dans l'hex où il a été attaqué.

Un squad *cloué au sol* ou *perturbé* ne peut jamais être placé en mode *tir d'opportunité*. S'il y était au moment de subir l'un des 2 désagréments, il est immédiatement *épuisé*.

**Autres règles** : un squad *cloué au sol* ou *perturbé* ne peut jamais effectuer d'actions spéciales (*démminer*, *lâcher des fumigènes*, etc.)

## Attaque normale et de harcèlement

Si la cible est un squad, l'attaquant doit choisir entre une *attaque normale* ou de *harcèlement* avant de lancer les dés. Les véhicules ne sont jamais affectés par les attaques de *harcèlement*.

Les *attaques normales* infligent des pertes, réduisant la force d'un squad. Les attaques de *harcèlement* diminuent plutôt l'efficacité et le moral des troupes.

### Attaques normales contre les squads

Le squad encaisse autant de pertes que de succès d'attaque (1 perte = 1 fig). Quand la dernière figurine du socle est retirée, il est rangé dans la boîte. Notez bien que les batteries de mortier et les servants de mitrailleuse lourde comptent comme 1 seule figurine.

Le fait qu'un squad soit *cloué au sol* ou *perturbé* (par une précédente attaque de *harcèlement*) n'affecte en rien les dégâts subis d'une *attaque normale* (et vice et versa).

### Attaques normales contre les véhicules

Les effets des *touches* sur un véhicule dépendent de son *état* avant l'attaque. Un véhicule qui n'a pas encore reçu de *marqueurs dégâts* est dit *intact*.

Quand un véhicule *intact* est touché :

- S'il encaisse 1 ou 2 dégâts, placez un *marqueur dégâts légers* face visible à côté,
- S'il encaisse 3 dégâts, placez un *marqueur sévèrement endommagé* face visible à côté,
- S'il encaisse + de 3 *dégâts*, il est instantanément détruit.

## Dégâts des véhicules

Les marqueurs de *dégâts* reflètent les 2 niveaux de dommages qui peuvent éprouver les véhicules : *légèrement endommagés* et *sévèrement endommagés*.



A part transformer les véhicules en épaves, les *dégâts* ont d'autres effets en cours de jeu :

**Dégâts légers** : -1 Mvt et -1 blindage.

**Dégâts sévères** : 0 Mvt, -1 blindage et *puissance de feu* divisée par 2 (arrondie au supérieur).

**Tir d'opportunité** : si un véhicule est endommagé durant son *activation* par un *tir d'opportunité* ennemi, il est immédiatement *épuisé*, ne peut plus attaquer et doit rester dans l'hex où il a reçu les *dégâts*.

**Exception** : un véhicule lourd qui est légèrement endommagé par un *tir d'opportunité* n'est pas *épuisé*.

Un véhicule endommagé peut être placé en mode *tir d'opportunité* normalement.

Quand un véhicule *légèrement endommagé* est touché :

- S'il encaisse 1 ou 2 dégâts, inversez son *marqueur dégâts* vers *sévèrement endommagé*,
- S'il encaisse 3 dégâts ou +, il est détruit et retiré du jeu.

Quand un véhicule est *sévèrement touché* :

- S'il encaisse 1 ou 2 dégâts, il est instantanément détruit et retiré du jeu.

Les *marqueurs dégâts* suivent le véhicule quand il se déplace. Voir le tableau correspondant pour les effets des *dégâts* sur les performances des véhicules.

### Attaques de harcèlement contre un squad

Le résultat dépend de l'*état* précédent du squad avant l'attaque. Un squad « *en bon état* » n'est ni *cloué au sol*, ni *perturbé*.

Quand un squad en *bon état* est touché :

- S'il encaisse 1 ou 2 blessures, placez un marqueur *cloué au sol* face visible à côté,
- S'il encaisse 3 blessures, placez un marqueur *perturbé* face visible à côté,
- S'il encaisse plus de 3 blessures, le squad entier est *en déroute* (retiré du jeu).

Quand un squad *cloué au sol* est touché :

- S'il encaisse 1 ou 2 blessures, inversez le marqueur vers *perturbé* face visible à côté,
- S'il encaisse 3 blessures ou plus, le squad entier est *en déroute* (retiré du jeu).

Quand un squad *perturbé* est touché :

- S'il encaisse 1 ou 2 blessures, il est entièrement retiré du jeu.

Les *marqueurs d'état* doivent rester avec le squad jusqu'à ce qu'ils soient retirés lors d'une future *phase de statut*. Voir également le tableau correspondant pour de plus amples informations sur les conséquences pratiques de ces *états*.



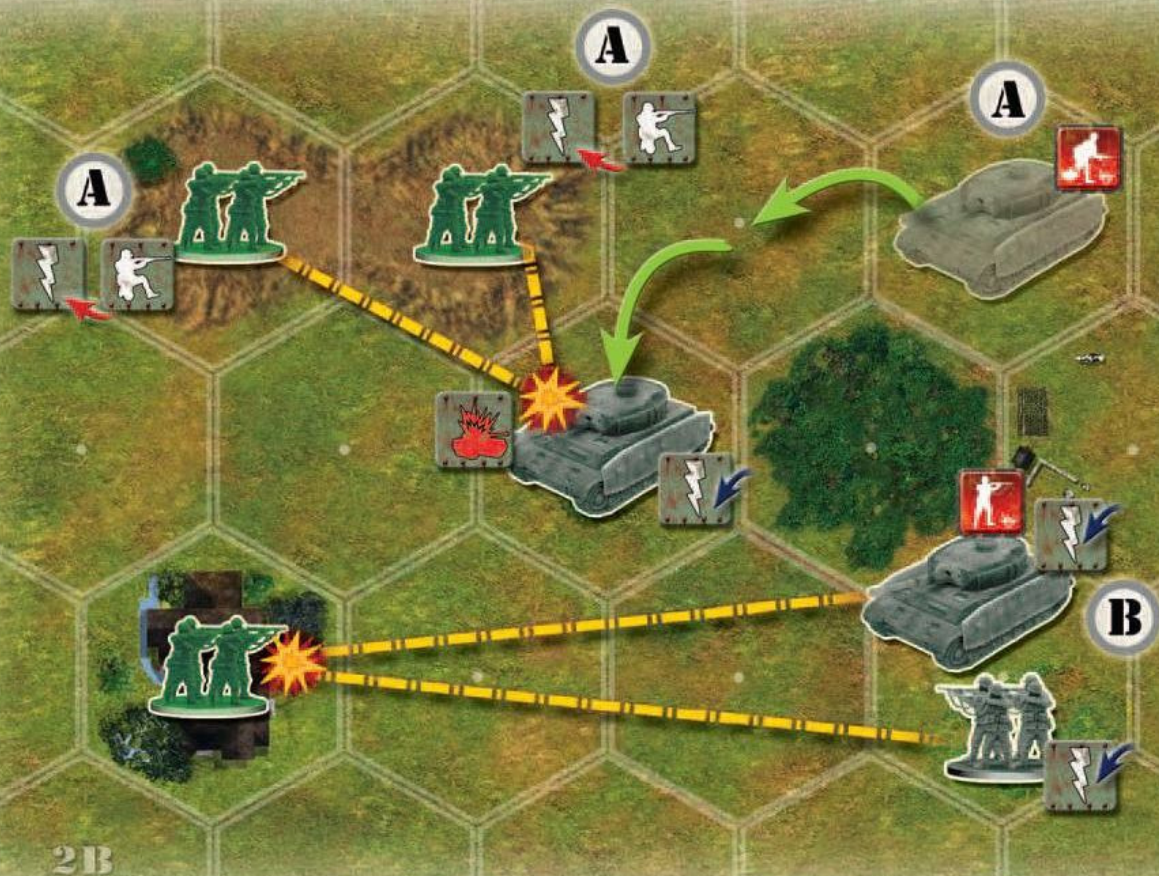
## TIRS COMBINES

Quand une unité effectue une *attaque concentrée* ou un *tir d'opportunité*, l'attaquant peut sélectionner d'autres unités amies pour *soutenir* l'attaque via un *tir combiné*.

Les unités ne peuvent jamais soutenir un *tir & mouvement*.

Lors d'un *tir combiné*, il y a toujours un *leader*, l'unité qui lance l'attaque. Pour les *attaques concentrées*, le leader est l'unité *active*. Pour les *tirs d'opportunité*, l'attaquant doit déclarer quelles unités amies éligibles à un tel tir mèneront l'attaque.

## Exemples de tirs combinés



Ce diagramme illustre des situations de *tirs combinés* pour les *tirs d'opportunité* et les *attaques concentrées*.

**A) Tirs d'opportunité combinés :** le joueur allemand active son char (*tir et mouvement*) et commence à le déplacer vers le bâtiment américain. Les 2 squads américains sur la *colline* sont tous les deux en mode *tir d'opportunité*. Lorsque le char ennemi passe dans un hex adjacent à l'un d'eux, le joueur américain déclare un *tir d'opportunité* contre lui.

Il désigne le squad le plus proche du char comme l'unité *leader* (*puissance de feu* maximale) et ajoute la moitié de la *puissance de feu* de l'autre squad (*soutien*). Bien que le *leader* soit à *courte portée*, l'attaque entière est résolue à *longue portée* car le squad en *soutien* est à *longue portée* (la portée de base de l'infanterie contre les chars est 1). Seuls les 6 compteront donc comme succès. Il lance les dés d'attaque et de défense et obtient un beau succès de 3 "touches" ! Les 2 squads retournent leur marqueur sur la face *épuisé* et le char prend un marqueur *sévèrement endommagé* : plus de Mvt, de tir et devient *épuisé*.

**B) Tirs concentrés combinés :** le joueur allemand active son char pour effectuer une *attaque concentrée*. Le squad dans le même hex soutiendra cette attaque.

Le char est l'unité *active* (*puissance de feu* totale), le squad en *soutien* (*puissance* divisée par 2). La cible est à *portée normale* des 2 attaquants. Le joueur opte pour une *attaque normale* et lance les dés noirs et rouges.

Notez que le char utilise sa *capacité spéciale obus perforants* (+3 *puissance de feu* et +3 de *portée*) puisque la cible est dans un *bâtiment*.

Une fois l'attaque résolue, le joueur allemand place un marqueur *épuisé* sur le char et le squad.



Pour *soutenir* une attaque via un *tir combiné*, une unité doit pouvoir valablement attaquer la cible (*portée* et *LdV*). Seules les unités *fraîches* peuvent *soutenir* une *attaque concentrée* et seules les unités en mode *tir d'opportunité* peuvent *soutenir* une attaque en *tir d'opportunité*.

Quand vous résolvez une attaque en *tirs combinés*, l'unité *leader* ajoute toute sa *puissance de feu* à la *puissance* de l'attaque, alors que les unités en *soutien* n'ajoutent que **la moitié** de la leur (arrondie au supérieur).

Une fois résolue, l'unité *leader* et les autres sont *épuisées* (en cas de *tir d'opportunité*, les *marqueurs d'activation* sont retournés).

### Portées multiples lors de tirs combinés

Si toutes les unités participantes n'ont pas la même *portée*, le nombre de succès requis est égal à la *portée la moins favorable* des unités.

### Pénurie de dés

S'il n'y a pas assez de dés pour tout lancer en une seule fois, lancez-les en plusieurs fois en notant les résultats.

## Exemples d'attaque



### Attaque concentrée

Le squad américain (4 fantassins réguliers) est *activé* pour réaliser une *attaque concentrée* contre un squad allemand à *portée normale*. Le joueur opte pour une *attaque normale* et lance 4D6 noirs pour son propre squad et 2D6 rouges de *couvert* (la cible est dans un *bosquet*).

Il obtient 2 succès (5 et 6) sur ses dés noirs et 1 succès sur les dés rouges : une "touche" est donc annulée, le squad allemand n'encaisse qu'une seule perte (1 figurine retirée du jeu). Le squad américain est ensuite *épuisé*.



### Tir et mouvement

Le squad américain (4 fantassins réguliers) effectue une action *tir et mouvement*. Il se déplace de 3 hex et attaque. Le joueur opte pour une *attaque normale* et lance 2D6 noirs (*puissance de feu* divisée par 2)

mais aucun dés rouges de défense (l'ennemi est à découvert : *rase campagne*).

Il obtient 1 succès et inflige donc 1 perte au squad allemand. Il est ensuite *épuisé*.

## TIR D'OPPORTUNITÉ

Contrairement aux autres attaques, les *tirs d'opportunité* sont déclarés et résolus durant le *tour d'action* adverse, lorsqu'une unité traverse la *LdV* d'une unité ennemie (et se trouve à *portée*). Les règles suivantes s'appliquent :

- Si l'unité ennemie est à portée et dans la *LdV* du tireur mais qu'**elle ne s'est pas déplacée**, pas de tirs autorisés.
- Si un ennemi dépense des points de *Mvt* pour un but autre que le mouvement (*capacités spéciales*), cela ne déclenche pas un *tir d'opportunité*.
- L'unité ennemie *active* ne peut subir qu'un seul *tir d'opportunité* pour chaque hex traversé (si l'adversaire veut concentrer ses tirs, il utilisera les *tirs combinés*).
- Si une unité est capable de tirer plusieurs fois en *tir d'opportunité* durant un round (ex: servants de mitrailleuse), elle ne peut réaliser qu'une seule attaque contre un seul ennemi durant l'*activation* de ce dernier.
- Si l'unité en mode *tir d'opportunité* décide de réaliser une attaque de *harcèlement* contre l'ennemi *actif* et parvient à le *clouer au sol* ou à le *perturber*, l'ennemi est immédiatement *épuisé*.

**Exception** : un véhicule lourd *légèrement endommagé* par un *tir d'opportunité* n'est pas « *épuisé* ».

Après la résolution de l'attaque en mode *tir d'opportunité*, l'unité *leader*, ainsi que toutes les unités en *soutien* (*tirs combinés*), sont *épuisées*. Retournez simplement le marqueur d'*activation*. Ces unités ne sont plus considérées en mode *tir d'opportunité*.

## ATTAQUES DE ZONE

Elles sont réalisées par des unités spéciales (tel que les mortiers) et certaines cartes *Stratégie*. Ces attaques sont dévastatrices et balayent tout un hexagone plutôt qu'une seule unité en particulier : toutes les unités de l'hex sont affectées par l'attaque.

Elles peuvent être soit des *attaques normales* ou de *harcèlement*.

Lors de la résolution de l'attaque, le joueur lance d'abord les dés noirs (*puissance de l'attaque*) et applique les *touches* à chaque squad et véhicule dans l'hex, individuellement. Sauf mention contraire, les succès s'obtiennent sur 5 et 6.

Puis, dans n'importe quel ordre, chaque unité de l'hex lance individuellement ses dés de défense (rouges) et soustrait ses succès des succès de l'attaque. La différence constitue les dégâts encaissés.

**Rappel** : les véhicules sont immunisés aux attaques de *harcèlement* et sont donc ignorés lors de l'application des dégâts.

## ASSAULTS

Une fois qu'un squad (qui lance un *assaut*) a terminé son mouvement, il peut lancer l'*assaut* contre un ennemi adjacent. Les règles suivantes s'appliquent :

- Seuls les squads peuvent lancer des *assauts*. L'unité *leader* et celles qui la *soutiennent* ne doivent pas contenir d'armes d'infanterie lourdes,
- Après son mouvement, l'unité *active* peut choisir un hex adjacent contenant au moins 1 ennemi,
- Le squad *actif* ne peut pas lancer d'*assaut* contre un hex contenant un véhicule ennemi lourd,
- Si le squad entre dans un hex contenant un *champ de mines* ou des *barbelés* durant son mouvement, il ne peut pas lancer l'*assaut* durant cette *activation*.

## Résolution d'un assaut

- 1) Le joueur *actif* désigne les *soutiens* (via *tirs combinés*) pour son *assaut*. Jusqu'à 2 squads amis dans des hex adjacents à la cible peuvent *soutenir* l'attaque, même des squads *épuisés* (mais pas *cloués au sol* ou *perturbés*). Ils n'ajoutent que **la moitié** de leur *puissance de feu*.
- 2) Déterminer la puissance de l'attaque : prenez la valeur de *puissance de feu* contre l'infanterie de l'attaquant (même si l'hex cible contient un véhicule léger) et ajoutez la moitié de la *puissance de feu* contre l'infanterie des soutiens.

**Lance-flamme** : pour chaque squad attaquant qui possède un *lance-flamme*, ajoutez +2 de *puissance de feu*.

- 3) Déterminer la *puissance* de la défense. Prenez la *puissance de feu* contre l'infanterie de tous les squads de l'hex (+ véhicules légers). Les défenseurs *perturbés* ne comptent pas. Une unité *clouée au sol* n'ajoute que **la moitié** de sa *puissance*.

**Exception** : si au moins un officier est présent dans l'hex cible, toutes les unités *clouées au sol* ajoutent la **totalité** de leur *puissance de feu*.

- 4) L'attaquant lance simultanément ses dés noirs (autant que sa *puissance d'attaque*) et autant de dés rouges que le bonus de terrain du défenseur + *couvert* + bonus des *fortifications* (ces derniers sont cumulatifs).

**Lance-flamme** : si au moins un *lance-flamme* est présent parmi les attaquants, la valeur de *couvert* du défenseur est réduite de 5.

**Important** : le blindage des véhicules légers ne contribue pas à la valeur de défense totale de l'hex ciblé, mais leur *puissance de feu* contribuent à la *puissance d'attaque* de la défense.

Déterminer le nombre de succès des dés noirs (4, 5 et 6) puis soustrayez-en les succès des dés rouges (5 et 6). La différence est le nombre total de *touches* réalisées par l'attaquant.

- 5) Le défenseur lance maintenant autant de dés noirs que la *puissance* de son attaque (succès sur 4, 5 et 6). C'est le nombre de *touches* qu'infligera le défenseur à l'attaquant.
- 6) Les assauts sont considérés comme des *attaques normales* (pas de *harcèlement*). Une fois les dégâts déterminés, l'attaquant retire autant de figurines du squad *actif* que de *touches* du défenseur. Si le squad est éliminé, les pertes restantes sont retirées sur les *soutiens* éventuels.
- 7) Puis le défenseur retire ses propres pertes, égales aux succès de l'attaquant. Il peut choisir comme il le souhaite parmi toutes ses unités en défense.

**Véhicules légers et dégâts** : le défendeur peut assigner des dégâts à un véhicule léger défenseur mais pas plus qu'il n'en faut pour le détruire (voir page 19).

- 8) Si le nombre de *touches* obtenues par le défenseur égale ou excède celui de l'attaquant, l'*assaut* est un échec. L'unité *active* et les *soutiens* éventuels sont *épuisés* et l'*assaut* est terminé.
- 9) A l'inverse, si les succès de l'attaquant excède ceux du défenseur, l'*assaut* réussit et le défenseur doit quitter l'hex (battre en retraite).



# Assaut



Dans l'exemple ci-dessus, le joueur américain réalise un *assaut* avec le squad A :

- 1) Le squad se déplace d'un hex vers le nord pour être adjacent à l'hex B contenant un squad allemand (*retranché*) et un *Half-Track*.
- 2) Le joueur américain lance un *assaut* contre l'hex B avec les 2 squads dans l'hex C en *soutien* (*tirs combinés*) même si l'un d'eux est *épuisé*. L'unité *active* est à pleine *puissance de feu*, les *soutiens* sont à 50%.
- 3) Le joueur lance ses dés noirs et ajoutent 2 dés de *couvert* (pour le *retranchement*), obtenant un total de 5 succès. Puis l'ennemi lance ses dés d'attaque pour le squad et le *Half-Track* et obtient 2 succès.
- 4) Retirant d'abord ses pertes, l'américain enlève 2 figurines du squad *actif*. L'ennemi attribue 4 pertes au *Half-Track* (détruit) et 1 à son squad.
- 5) Puisque l'attaquant a obtenu le plus de succès, le défenseur doit *retraire*. Il choisit l'hex D.  
Le joueur américain décide d'avancer gratuitement son squad dans l'hex laissé vacant par les allemands.

Il doit choisir 1 hex adjacent vers lequel toutes les unités défenderesses vont reculer. Il est interdit de reculer vers un hex occupé par l'ennemi ou hors du plateau de jeu. Si la retraite se fait dans un hex contenant des unités amies et que la *limite d'empilement* est dépassée, le défenseur doit immédiatement retirer les unités en excès parmi les fuyards. S'il n'y a pas d'hex valide, toutes les unités sont détruites. Les unités *perturbées* ne peuvent jamais reculer et sont invariablement détruites. Une unité *clouée au sol* forcée de *retraire* devient immédiatement *perturbée* après son mouvement. Toute unité *fraîche* ou en mode *tir d'opportunité* forcée de faire de même devient *épuisée*.

Une *retraite* n'est pas un mouvement normal, les *tirs d'opportunité* ne sont donc pas autorisés contre les fuyards.

- 10) Une fois l'hex évacué, l'unité *active* et d'éventuels *soutiens* peuvent y avancer (sauf si les *soutiens* étaient *épuisés* au départ de l'attaque, auquel cas ils ne peuvent bouger).

Ce mouvement n'est pas un mouvement normal, les *tirs d'opportunité* ne sont donc pas autorisés contre eux.

- 11) L'unité *active* et les *soutiens* deviennent *épuisés*, qu'ils soient déplacés ou non.

## SQUADS DISSIMULES

Certains scénarios autorisent le placement, durant le *setup*, d'unités dissimulées : les joueurs posent alors des marqueurs *dissimulés* près des squads concernés. Ces marqueurs doivent suivre l'unité où qu'elle aille jusqu'à ce qu'elle soit *découverte*.

Les véhicules ne peuvent pas être *dissimulés*.

Un squad *dissimulé* ne peut pas être pris pour cible par les tirs ennemis, ni affecté par des *attaques de zone*.

Les unités ennemies ne peuvent traverser que les hex contenant des unités *dissimulées* mais pas s'y arrêter. Idem pour les chars (leur capacité *débordement* ne s'appliquent pas ici).

Les unités *dissimulées* sont *découvertes* dans les cas suivants :

- Si le squad tire ou *soutien* une attaque,
- S'il se déplace dans un hex *objectif* (marqueur *objectif de commandement*, de PV ou autre),
- S'il se trouve à tout moment dans la *LdV* d'un ennemi alors qu'il n'est pas *couvert* par le terrain (*bosquets*, *pont*, *bâtiment* ou *rochers*). Les marqueurs *fumigènes* (+2 *couvert*) **ne dissimulent pas** l'unité.
- Si à la fin d'une *phase de statut*, il se trouve adjacent à un ennemi (même si *couvert* par le terrain).

## PROBLEMES DE TIMING

Certaines situations peuvent se présenter où les 2 joueurs souhaitent exécuter une action ou un effet de jeu simultanément. En ce cas, référez-vous aux règles suivantes.

Sauf indication contraire ci-après, le joueur avec l'*initiative* décide de l'ordre de résolution des effets.

### Mouvement et ordre des évènements

Quand les joueurs déplacent des unités dans un hex, suivez la procédure suivante :

- 1) Déplacement de l'unité *active* dans un hex adjacent,
- 2) Détermination de la *LdV* et autres effets (unités *dissimulées*, etc.)
- 3) L'adversaire peut déclarer un *tir d'opportunité*. Le joueur *actif* doit toujours lui en laisser la possibilité.
- 4) L'adversaire résout son *tir d'opportunité*,
- 5) Résolution des effets des obstacles (*mines*, *obstacles anti chars*, etc.). Si l'hex contient plusieurs obstacles de ce genre, le joueur *actif* choisit l'ordre de résolution,
- 6) L'unité *active* dépense des points de mouvement pour déclencher des effets particuliers (enlever des *barbelés* avec un char, etc.)
- 7) Si l'unité *active* réalise un *assaut* ou un *tir & mouvement*, elle peut maintenant attaquer.
- 8) Après qu'un char ait quitté un hex, résolvez les *débordements*.

Dès que l'unité se déplace dans un nouvel hex, répétez la séquence ci-dessus.

Notez que les bonus de *couvert* (*fumigènes*, etc.) sont toujours effectifs.



## MODIFICATEURS DE CALCUL

A chaque fois qu'une *valeur* (*puissance de feu*, mouvement, etc.) est sujette à plus d'un modificateur, additionnez et soustrayez avant de diviser et multiplier.

**Important** : une unité qui voit sa *puissance de feu* divisée plus d'une fois **ne peut pas attaquer**.

## JEU A 3 ET 4 JOUEURS

Même si la Seconde Guerre Mondiale a été le théâtre d'affrontements bipolaires, *Tide of Iron* autorise parfaitement à 3 ou 4 joueurs de disputer des parties endiablées. A 4 joueurs, il y aura 2 équipes de 2 joueurs chacun. A 3 joueurs, 2 équipes affronteront le dernier joueur.

## PARTIES A 4 JOUEURS

Chaque joueur va prendre le contrôle d'une des 2 divisions de chaque camp. Réunis en équipe, chaque paire de joueurs d'une même nation gagnera ou perdra le jeu ensemble. Les *objectifs du scénario* et les *points de victoire* sont collectés normalement.

Chaque scénario divise les forces d'une nation en 2 couleurs : claires et foncées. Lors de l'installation du jeu, chaque joueur prend l'une des divisions de son équipe et les place sur le plateau (voir préparation du jeu, page 7).

Même si les véhicules ne sont pas distingués par couleur, la plupart des scénarios les attribuent à chaque division par type de véhicule. Dans les scénarios où un grand nombre de véhicules intervient, utilisez les marqueurs de votre choix pour en indiquer la propriété.

### Tour de jeu

Durant la *Phase d'actions*, les équipes agissent en alternance : un membre d'une équipe agit, puis son coéquipier, puis un membre de l'autre équipe, etc.

Comme dans une partie normale, le *tour* continue jusqu'à ce que les 2 équipes n'exécutent plus aucune actions, ou choisissent de terminer leur *Phase d'actions*, après quoi débute la *phase de statut*.

Les 2 joueurs d'une même équipe partagent la même carte *Initiative*. Durant la *phase d'actions*, les membres de l'équipe qui ont l'initiative débute premiers, à charge pour eux de s'entendre sur l'ordre interne à leur groupe.

Le nombre d'actions de chaque membre est égal à la moitié du nombre d'actions indiqué par le scénario (arrondie au supérieur).

Si un des 2 membres déclare qu'il ne veut plus accomplir d'actions ou qu'il a terminé sa *phase d'actions*, son coéquipier peut quand même effectuer ses actions.

### Prise de décisions et partagent des ressources

Les joueurs collectent leurs *PV* en équipe (si un joueur allemand gagne *IPV*, toute l'équipe a gagné 1 *PV* et pas chaque joueur allemand chacun).

Les prises de décision sont communes, ainsi que le partage des cartes *Stratégie* et des *PC*. Cependant, un membre de l'équipe peut très bien *activer* une unité et dépenser des *PC* sans le consentement de son coéquipier. Seule la *phase de commandement* doit obligatoirement être exécutée d'un commun accord. En cas de désaccord persistant lors d'une étape, sautez-la.

### Cartes Stratégie

Chaque équipe pioche seulement 1 carte *Stratégie* au début de chaque *phase de statut*. Les cartes présentes dans le *QG* de l'équipe peuvent être utilisées par n'importe quel joueur. Bien que

les joueurs doivent s'entendre sur la carte à *activer* durant la *phase de commandement*, chaque carte individuelle est considérée comme étant *activée* par 1 membre de l'équipe.

Les effets des cartes *activées* s'appliquent seulement au joueur qui les a *activées* (sauf si elles profitent à des cartes futures).

### Transfert de squads

Les joueurs peuvent se transférer des figurines entre squads s'ils ont l'accord du coéquipier.

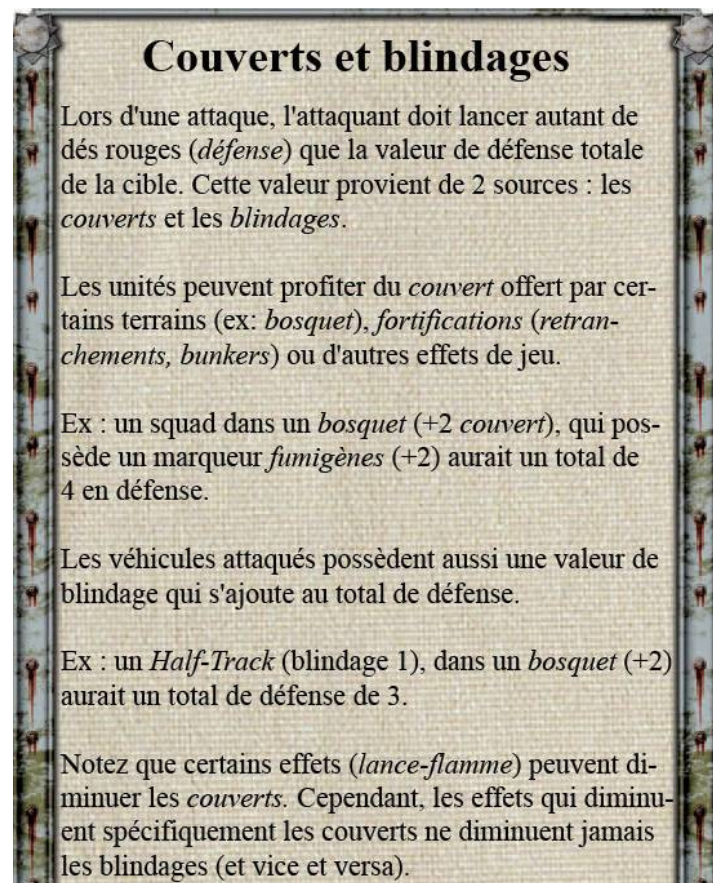
### Restrictions

Il existe certaines restrictions relatives aux interactions que peuvent entreprendre des squads de la même équipe :

- Des unités appartenant à une division ne peuvent pas établir de *LdV* pour le compte de l'autre division (ex : mortier, déviation de tirs, etc.)
- Des unités appartenant à une division ne peuvent *soutenir* l'attaque du coéquipier (*tirs combinés*) à moins de payer 1 *PC* par attaque combinée. Cependant, si un officier est présent dans l'hex le coût est de 0. A chaque fois que les *forces* des 2 divisions s'ajoutent (*tirs combinés*, *assauts*, *défense*, etc.) les *puissances de feu* et le *couvert* des 2 sont ajoutés et font l'objet d'un seul jet de dés.
- Lors de la préparation de la partie, un joueur peut placer ses unités de départ dans les transports de son coéquipier. Il pourra les en faire sortir (ou rentrer) normalement, mais seul son coéquipier pourra *activer* le transport.

## PARTIES A 3 JOUEURS

Les parties à 3 joueurs se jouent comme les parties à 4, à l'exception près qu'un camp sera contrôlé par un seul joueur. Ce joueur jouera sa *phase d'actions* comme si son camp était contrôlé par 2 joueurs : les *rounds d'actions* seront donc divisées en 2 et les restrictions vues plus haut s'appliqueront).



### Couverts et blindages

Lors d'une attaque, l'attaquant doit lancer autant de dés rouges (*défense*) que la valeur de défense totale de la cible. Cette valeur provient de 2 sources : les *couverts* et les *blindages*.

Les unités peuvent profiter du *couvert* offert par certains terrains (ex: *bosquet*), *fortifications* (*retranchements*, *bunkers*) ou d'autres effets de jeu.

Ex : un squad dans un *bosquet* (+2 *couvert*), qui possède un marqueur *fumigènes* (+2) aurait un total de 4 en défense.

Les véhicules attaqués possèdent aussi une valeur de blindage qui s'ajoute au total de défense.

Ex : un *Half-Track* (blindage 1), dans un *bosquet* (+2) aurait un total de défense de 3.

Notez que certains effets (*lance-flamme*) peuvent diminuer les *couverts*. Cependant, les effets qui diminuent spécifiquement les *couverts* ne diminuent jamais les *blindages* (et vice et versa).



# LES ARMES DE LA VICTOIRE

## Les figurines du jeu

Le jeu contient 17 sculptures de figurines toutes différentes, 8 pour les américains et 9 pour les allemands. Ci-dessous leurs caractéristiques et *capacités spéciales* (voir aussi sur les *Feuilles de référence*).



### Infanterie régulière

Type : aucun.

Le gros des forces armées. Moyennement équipés pour détruire les véhicules et l'infanterie, ils n'en restent pas moins utiles pour prendre et tenir les positions stratégiques et surtout protéger vos unités plus spécialisées.

Capacités spéciales : aucune.



### Infanterie d'élite

Type : aucun.

Les vétérans de l'armée. Bien équipés et expérimentés, ils sont redoutables contre l'infanterie ennemie et constitueront souvent le fer de lance de vos *assauts*. A l'instar de tout fantassin, leur efficacité reste cependant limitée contre les blindés.

Dur à cuire : chaque figurine d'un squad procure +1 de *couvert* contre les attaques de *harcèlement*.



### Servants de mitrailleuse

Type : arme lourde de fantassin.

Ils délivrent une importante puissance de feu contre l'infanterie et sont très utiles pour les *tirs d'opportunité*.

Choix d'actions limité : un squad contenant une telle figurine ne peut pas réaliser de *tir & mouvement* ou d'*assaut*.

Tirs d'opportunité à répétition : si un squad contenant un ou plusieurs servants de mitrailleuse est dans ce mode, il pourra réaliser des *tirs d'opportunité* sans être *épuisé*, aussi longtemps que les servants participent à l'attaque. Cela s'applique également aux *soutiens* d'autres *tirs d'opportunité* via les *tirs combinés*.

Si un squad réalisant un *tir d'opportunité* contient des types de figurines, participant à l'attaque, autres que les servants de mitrailleuse, l'unité est *épuisée* normalement.

Ce qui signifie que des servants de mitrailleuse peuvent participer à de multiples *tirs d'opportunité* durant 1 round. Notez bien que de telles attaques doivent toutes être dirigées contre des **cibles différentes** (jamais 2 fois la même cible pour un même *tir d'opportunité*).

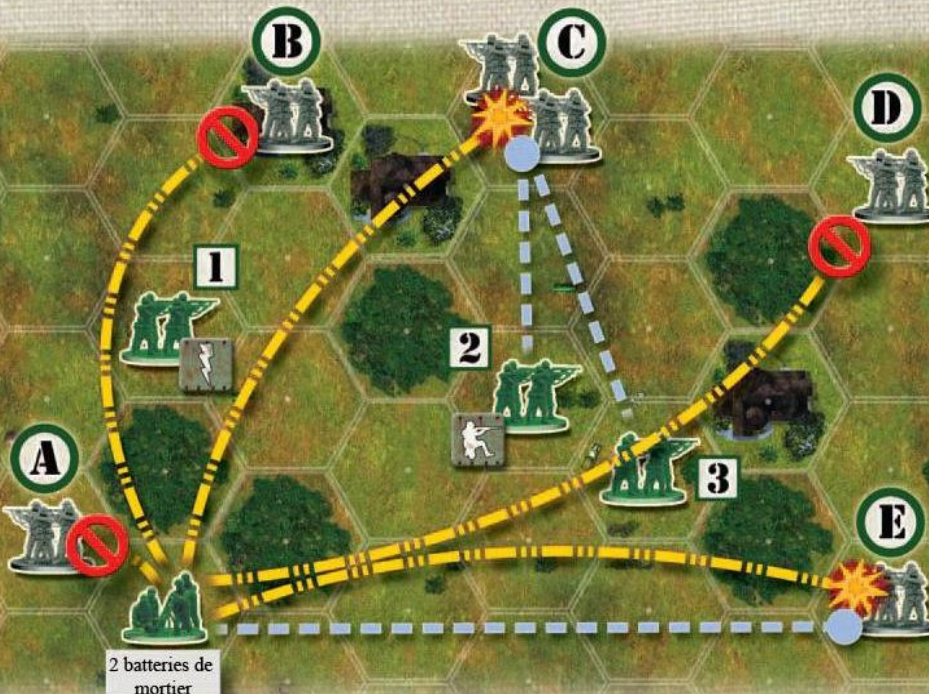


### Batteries de mortier

Type : arme lourde de fantassin.

Petite artillerie mobile très utile pour atteindre des positions ennemies éloignées sans risques.

## Attaques de batteries de mortier



Les Batteries de mortier peuvent attaquer n'importe quelle unité dans la *LdV* d'une unité amie non *épuisée* (et aussi longtemps que l'ennemi est à *portée* du mortier).

**A) Ennemi adjacent** : le squad A n'est pas une cible valide (un mortier ne peut attaquer une cible adjacente).

**B) Pas de *LdV*** : bien que le squad 1 ait une *LdV* sur le squad B, il est *épuisé* et ne peut donc établir de *LdV* valide pour le mortier.

**C) *LdV*** : les squads 2 et 3 ne sont pas *épuisés* et ont une *LdV* sur la cible 3, le mortier peut donc l'attaquer.

**D) Pas de *LdV*** : le squad n'est pas une cible valide parce qu'aucune unité amie n'a de *LdV* sur lui.

**E) *LdV*** : le squad E est une cible valide parce que le mortier dispose d'une *LdV* directe sur lui.



**Choix d'actions limité:** un squad contenant une telle figurine ne peut pas réaliser de *tir & mouvement* ou d'*assaut*.

**Attaques de zone :** à la différence des autres figurines, les mortiers ne ciblent pas une unité ennemie précise mais des hex entiers et les unités s'y trouvant. Autre différence, la puissance d'attaque des mortiers dépend du choix entre *tir normal* ou de *harcèlement* (voir sur les *Feuilles de référence*).

Notez que les *attaques de harcèlement* sont de loin les plus efficaces.

	RANGE	FIREPOWER
S	8	4
N	8	2

Les dés noirs d'attaque *touchent* sur 5 et 6. Pour les tirs à *longue portée*, l'*attaque de zone* réussit sur 6.

**Tir balistique :** Si un mortier n'a pas de *LdV* sur sa cible, il peut utiliser celle d'une unité amie non *épuisée* (simulant ainsi une attaque coordonnée par radio). Voir diagramme page 25.

Les mortiers ne peuvent tirer s'ils sont situés dans un *bâtiment* ou un *bunker* ou si aucune *LdV* ne peut être établie.

**Distance minimum :** un mortier ne peut *soutenir* ou attaquer un hex adjacent, ni contribuer avec sa *puissance de feu* durant un *assaut* contre son propre hex.

**Pas de tir d'opportunité :** même si d'autres figurine du squad le font.

**Pas de tirs mélangés :** vu la nature d'une *attaque de zone*, un mortier ne peut pas attaquer avec d'autres types de figurines, même si elles font partie du squad. Ex : s'il est dans le même squad que 2 autres fantassins réguliers, et qu'un ennemi passe dans la *LdV* du squad, son propriétaire doit choisir de faire feu avec les 2 fantassins **ou** le mortier.

Si un squad contient 2 mortiers, il peut faire feu, en une seule *activation*, avec les 2 figurines.

Un mortier peut soutenir l'*attaque concentré* d'un autre mortier.



## Officiers

**Type :** aucun.

Grades permettant d'accroître significativement l'efficacité de leurs unités sur le terrain et de booster leur moral.

**Récupération rapide :** durant la *phase de statut*, un squad *perturbé* dans le même hex qu'un officier peut retirer 1 *marqueur d'état*, plutôt que de revenir au stade *cloué au sol*.

**Ralliement :** un squad *frais* mais *cloué au sol* dans le même hex qu'un officier peut être *activé* pour une *attaque concentrée* (*puissance de feu* réduite de moitié).

**Détermination :** un squad dans le même hex qu'un officier reçoit +1 contre les *attaques de harcèlement*.

**Mobilité accrue :** un squad avec au moins 1 officier reçoit +1 *Mvt*.



## Camions

**Type :** transport (2) et véhicule léger.

C'est le moyen de transport le plus rapide pour déplacer les troupes d'un point à l'autre de la carte, tant qu'ils empruntent des routes carrossées. Les troupes transportées sont cependant faiblement protégées.

**Transport :** peuvent embarquer jusqu'à 2 squads.

**Mouvement par route :** quand un camion voyage d'un hex de route vers un autre hex de route, il ne perd qu'un 1/3 de son *Mvt* pour entrer dans l'hex. Ainsi un camion avec 4 *Mvt* pourra traverser 12 hex de route continue.

**Fragile :** s'il devient *sévèrement endommagé*, il est détruit.



## Véhicules légers

**Type :** transport (1) et véhicule léger.

Plus polyvalents et plus efficaces dans le transport sécurisé des troupes, ces véhicules sont en outre équipés d'un armement léger.

**Transport :** peuvent transporter 1 squad.



## Chars moyens et lourds

**Type :** char et véhicule lourd.

Véhicules puissamment blindés et armés, indispensables pour toute offensive digne de ce nom.

**Robustes :** les *dégâts légers* suite à un *tir d'opportunité* ne les « *épuisent* » pas (ils perdent cependant immédiatement 1 point de mouvement et leur blindage est réduit de 1 pour la durée de l'*activation*).

**Obus perforants :** quand un char attaque un squad situé dans un *bâtiment/ bunker*, il reçoit +3 *puissance de feu* et +3 de *portée*.

**Débordement :** à l'inverse des autres unités, un char peut traverser (mais pas y rester) un hex contenant des unités ennemies (même si cela excède la *limite d'empilement* de l'hex). Il dépense pour cela le nombre de points de *Mvt* normal + 1 par figurine adverse dans l'hex. Immédiatement après ce mouvement, chaque squad ennemi dans l'hex est *cloué au sol* (les véhicules ne sont pas affectés, tout comme les squads transportés ou *retranchés/ bunkers*). Les squads déjà *cloués au sol* ou *perturbés* ne sont pas affectés.

Un blindé réalisant ce *débordement* est sujet aux *tirs d'opportunité* quand il entre dans l'hex ennemi. Les unités de l'hex dans ce mode tirent à *courte portée*. Si un char *actif* est forcé de rester dans l'hex traversé à cause de *dégâts sévères*, il doit retraiter immédiatement vers son dernier hex libre d'ennemi (gratuitement). Il devient immédiatement « *épuisé* » et aucun squad ennemi n'est *cloué au sol* relativement à ce *débordement*.

**Plaques de blindage :** le contrôleur de l'unité peut transformer 1 de ses dés de défense en 6, après coup.

## Puissance de feu divisée par 2

Dans de nombreuses situations, vous devrez diviser la *puissance de feu* d'une unité par 2 : si l'unité *soutient* une attaque, si elle réalise un *tir & mouvement*, si un véhicule est *sévèrement endommagé*, etc.

Vous ne pouvez jamais diviser la *puissance* d'une unité plus d'une fois. Si 2 effets ou plus vous impose de le faire, l'attaque est impossible (ex : un char *sévèrement endommagé* ne peut *soutenir* une attaque en *tirs combinés*).

Lors de la division, arrondissez toujours au supérieur.

## Cartes Stratégie

La plupart des scénarios donnent accès à des cartes *Stratégie* qui simulent les événements et les forces qui peuvent intervenir au cours de la bataille pour un coût de *commandement* donné.

Au début du jeu, et durant la *phase de statut*, les joueurs piochent des cartes *Stratégie* dans leurs decks respectifs et les placent, face visible, devant eux. Certaines cartes ont la mention « *phase actions* » dans la partie haute de leur texte : elles peuvent être *activées* durant la *phase d'actions* en tant qu'*action*.



D'autres cartes porteront la mention « *phase de commandement* », indiquant qu'elles peuvent être jouées durant la phase idoine.

Les joueurs qui désirent *activer* leurs cartes doivent d'abord en payer le coût total.

Si une carte contredit les règles, elle prévaut toujours.

### « A placer dans la zone de jeu »

Si certaines cartes *Stratégie* sont retirées du jeu après utilisation, d'autres ont des effets durables et doivent être placées dans la *zone de jeu* du joueur concerné. Le coût n'est payé qu'une seule fois, au départ.

Lorsque le deck de cartes est épuisé, la défausse n'est pas remélangée : il ne servira plus de la partie.

### Types de cartes

Certains effets font référence à certains types de cartes en **gras** et *italique* (ex : *soutien aérien*) : ils concernent les decks de cartes correspondants et toutes les cartes s'y trouvant.

### Mot clef des cartes Stratégie

Certaines règles étant trop denses pour tenir sur une carte, des *mots clefs* ont été utilisés :

- « *Establish contact* » : de nombreuses cartes requièrent d'établir un contact avant de procéder à l'attaque. Lancez 1D6 afin d'obtenir le nombre indiqué sur la carte pour en déclencher les effets.  
En cas d'échec, le joueur conserve la carte devant lui et pourra tenter un nouveau contact 1 fois par round, en tant qu'action. Une fois résolue, la carte sera défaussée.
- « *Target hex* » : certaines cartes *Stratégie* vous demanderont de placer un *marqueur cible* sur un hex précis (ou de votre choix) avant de déclencher ses effets.
- « *Determine Drift* » : il est parfois nécessaire de déterminer une variable avant de pouvoir placer précisément un marqueur pour une attaque hors plateau (parachutistes, etc.) Cette variable est appelée : « *déviaton* ». Elle se calcule toujours en partant de l'hex ciblé désigné par la carte *Stratégie*.

**Jet de « déviaton »** : déterminer le nombre requis :

- **Pas de LdV** : si le marqueur tombe dans un hex sans LdV d'amis non « *épuisés* », le nombre est 6.
- **LdV normale** : si le marqueur tombe dans un hex avec une LdV d'amis non « *épuisés* », le nombre est 4.
- **LdV améliorée** : si le marqueur tombe dans un hex avec LdV d'un squad non *épuisé* avec officier OU le marqueur atterri dans un hex comportant une unité amie, ou adjacent à celle-ci, le nombre est 3.

Après avoir obtenu ce chiffre, lancez les dés (1 rouge et 1 noir).

- **Lancez d'abord le dé noir** : si le résultat est égal ou supérieur à la *déviaton*, l'attaque est précise et frappe pile sur l'hex ciblé. Ignorez le dé rouge. Le joueur résout ensuite les autres effets de la carte *Stratégie*.
- **Si le résultat est inférieur** : l'attaque *dévie* d'autant d'hex que le nombre noir. Pour en déterminer la direction, prenez le dé rouge et comparez avec le marqueur *Nord*.

Notez que plus la LdV est mauvaise, plus la *déviaton* de l'hex final est importante.

Après avoir déterminé l'hex final, poursuivez avec les effets de la carte.

Si l'hex final atterri hors du plateau, la carte n'a aucun effet et retirée du jeu.

### Tirs amis

Le joueur *activant* la carte *Stratégie* ne peut pas stopper sa résolution, même s'il désapprouve l'hex final. Si des unités amies s'y trouvent, ils subissent tous les dommages.

- « *Attaques de zone* » : réalisez une attaque contre la cible en utilisant la force indiquée entre parenthèses (voir page 28). Sans autre précision, l'attaque est réputée *normale*. Sauf mention contraire, elle *touche* sur 5 et 6.
- « *Large zone d'impact* » : tous les hex adjacents à l'hex cible sont affectés (utilisez la force entre parenthèses). Lancez les dés séparément pour résoudre chaque attaque contre les hex adjacents. Sans autres précisions, elles sont réputées normales. Succès sur 5 et 6.

### Cartes Opérations

De nombreux scénarios offrent aux joueurs la possibilité de recourir à des cartes *Opérations* afin d'enrichir le scénario avec des règles spéciales (*météo, moral, etc.*).

Trouvez ces cartes avant le début de la partie et placez-les dans la *zone de jeu* du joueur concerné.

Certaines cartes *Opérations* affecteront les 2 joueurs, lisez bien leurs textes !

### Squads spécialisés

Des scénarios mettent à la disposition des joueurs, dès le départ, des squads spécialisés disposant d'un matériel ou de compétences particulières.

Durant le *Setup*, quand un camp dispose de *marqueurs spécialisation*, il doit décider quel squad équiper (en plaçant le marqueur sur son socle). Un squad contenant une figurine ayant le type arme lourde de fantassin (ex : mortier ou servants de mitrailleuse) ne peut jamais recevoir de *marqueurs spécialisation*.

Sauf mention contraire, les capacités particulières des figurines d'un squad ne sont pas affectées par une spécialisation. Un squad spécialisé peut agir pareillement qu'un squad qui ne l'est pas.

### Spécialisations particulières des scénarios

Certains scénarios procurent aux joueurs des cartes *Opérations* qui apportent des capacités spécialisées supplémentaires. D'autres autorisent certains squads à posséder des capacités uniques, propres au scénario.

**Spécialisations de base** (tout scénario) :



#### Ingénieur

**Creuser un retranchement** : durant la phase d'Actions, en tant qu'action, un squad avec *Ingénieur* peut créer un *retranchement* dans son hex. Placez simplement le marqueur approprié dessus. Le joueur peut ensuite choisir de faire entrer le squad dans le *retranchement* comme partie de son action (voir page 29).

Un hex ne peut pas contenir plus de 3 marqueurs *fortifications* (*retranchements* et *bunkers*). Ils ne peuvent pas être construits sur des *ponts*, des *ruisseaux*, des *étangs* ou des *bâtiments*.



#### Anti chars

**Perce-blindage** : +3 de *puissance de feu* et 3 de *portée* contre les véhicules (même si le squad ne fait que soutenir une attaque).





### Lance-flamme

Quand le squad attaque un ennemi adjacent, il gagne +2 de *puissance de feu* et l'adversaire subit -5 de *couvert* (minimum 0). Le blindage n'est pas affecté par ce malus. Il s'agit d'une attaque à *courte portée*, (succès sur 4, 5 et 6).

### Autres règles de spécialisations

- Un squad ne peut pas avoir plus d'une spécialisation,
- Un squad spécialisé ne peut pas transférer d'unités durant la *phase de statut* (en recevoir ou en retirer),
- Un squad conserve sa spécialité quelque soit le nombre de figurines restantes,
- Un squad spécialisé ne peut pas utiliser ses capacités spéciales et/ou actions s'il est *cloué au sol* ou *perturbé*.



### Médecin

**Bandages** : le squad du toubib et tous ceux dans le même hex que lui gagne +1 de *couvert* contre les *attaques normales*.

**Soigner** : durant la *phase d'Actions*, en tant qu'action, un squad avec médecin peut guérir un squad affaibli dans le même hex en s'« épuisant » (même son propre squad) :

- D'abord, le joueur actif annonce comme action qu'il va « épuiser » le toubib pour soigner un squad dans le même hex.
- Ensuite, Lancez 1D6 : sur 4, 5 ou 6 le joueur récupère 1 figurine d'infanterie régulière dans la boîte de jeu et la place dans le squad guéri (peu importe la figurine détruite initialement). Tout autre résultat est un échec et le toubib est *épuisé*.

Un toubib peut soigner un squad affaibli autant de fois que voulu, tant qu'il reste des slots libres sur le socle. On ne peut jamais soigner un « socle vide » puisqu'ils sont retirés du jeu. S'il ne reste plus de fantassins réguliers en réserve, plus de guérisons possibles.

## Exemple d'une attaque d'artillerie hors plateau



Quand vous effectuez une attaque hors plateau (via une carte *Stratégie* artillerie), des étapes précises sont à respecter, indiquées par certains mots-clés. Ce diagramme détaille les différentes étapes à suivre pour le joueur américain qui joue la carte *Sustained Blanket*.

**A) Etablir un contact** : le joueur lance 1D6. S'il égale ou dépasse le nombre indiqué, (ici 4), le contact est établi et la résolution de la carte se poursuit. Autrement, elle est placée dans sa *zone de jeu* en attente de la dépense d'autres *PC* pour l'activer lors d'un prochain round.

**B) Hex cible** : une fois le contact établi, le joueur choisit un hex et place dessus le marqueur cible. Bien qu'il puisse le placer n'importe où, il est plus efficace de le poser dans le champ de vision d'une unité amie afin de diminuer toute déviation de tir. Ici, le nombre est 4 (hex E, *portée normale*).

**C) Déterminer la déviation** : une fois l'hex ciblé choisi, le joueur lance 1D6 rouge et noir. Le rouge détermine si le tir *dévie* et de combien, tandis que le noir désigne la direction de la *déviation*. Il obtient 3 sur le dé rouge, ce qui est inférieur au *chiffre de déviation* : le tir va *dévier*. Il obtient 3 sur le dé noir : le marqueur *Nord* indique "à droite". Heureusement pour l'américain, 2 squads allemands sont situés dans l'hex final.

**D) Attaque de Harcèlement de zone** : l'attaquant lance ensuite un nombre de dés égal à la *puissance* indiquée sur la carte (ici 4). Chaque unité individuelle lance ses propres dés de défense. Ci-dessus, 2 squads sont à *découverts*, aucun dés de défense n'est lancé.

**E), F), et G) Large rayon d'impact** : cette attaque a un rayon d'effet de 3. Le joueur américain lance 3D6 noirs pour chaque hex adjacents à l'épicentre (succès sur 5 et 6). Chaque unité individuelle affectée par l'attaque doit lancer ses propres dés de défense. Les squads E et G sont sujets à l'*attaque de harcèlement* (même si E est un squad ami). F n'est pas concerné puisque les véhicules sont insensibles aux *attaques de harcèlement*. Les lancers de dés pour cette *attaque à large rayon d'action* se font séparément pour chaque hex.



## Terrains

Les différents types de terrains dans TOI ont tous un impact en terme de jeu (*LdV*, mouvement, etc.). Cette section comprend les terrains imprimés sur le plateau mais aussi les hexagones de terrain rajoutés durant le *setup* et les hex spéciaux rajoutés suite aux cartes *Opérations*.

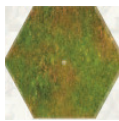
Les hexagones de terrain occupent **tout** l'hexagone, peu importe le dessin représenté.

**Terrains bloquants** : ils bloquent les *LdV* quand des unités sont au même niveau ou agissent comme « *obstacle le plus proche* » quand les niveaux sont différents (voir page 18).

**Coût de *Mvt*** : coût à payer pour entrer dans l'hex.

**Couvert** : il s'agit du nombre de dés rouges (défense) dont bénéficie l'unité attaquée.

**Règles spéciales** : uniques à l'hexagone ciblé.

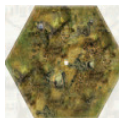


### Rase compagne

Non bloquant.

**Coût** : 1.

**Couvert** : aucun.

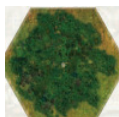


### Rochers

Non bloquant.

**Coût** : 2 pour les squads, 1 pour les véhicules.

**Couvert** : 1.

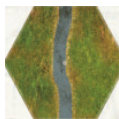


### Bosquets

Terrain bloquant.

**Coût** : 2 pour les squads, 3 pour les véhicules.

**Couvert** : 2.



### Routes

Bloquant si terrain principal bloque

**Coût** : 1 *Mvt* par hex de route, peu importe le type de terrain, tant que l'unité continue sur cette route. Si elle ne fait que la traverser de part en part, le coût de *Mvt* dépend du type de terrain principal.

**Couvert** : égal au type du terrain principal.

**Règles spéciales** : la route est un type de terrain qui ne concerne que les *Mvt*. Elles ne bloquent ni ne fournissent de *couvert* que si le terrain principal le fait.



### Ruisseau

Non bloquant.

**Coût** : dépend de la profondeur de l'eau (voir scénario) : guéable (2 pour les squads et 4 pour les véhicules), profonde (3 pour les squads, interdit pour les véhicules), torrent (infranchissable).

**Couvert** : aucun.



### Etang

Non bloquant.

**Coût** : infranchissable.

**Couvert** : aucun.



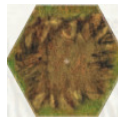
### Pont

Non bloquant.

**Coût** : 1.

**Couvert** : 1.

*Un pont est contigu à une route adjacente.*



### Colline

Bloque la *LdV* si elle est supérieure aux niveaux des 2 unités. Si elle est supérieure à une seule unité, vérifiez si elle constitue le *plus proche obstacle* (voir page 18).

**Coût** : 1 pour traverser 2 *collines* de même niveau. Si la *colline* de destination est plus haute que la position de l'unité, le coût est 2.

S'il y a une route, le coût est de 1.

Si un côté de l'hex passe directement du niveau 0 à 2, il s'agit d'une *falaise* infranchissable.

**Couvert** : aucun.

**Règles spéciales** : Si un attaquant est plus haut que sa cible, il gagne +1 de *portée*.



### Bâtiment

Bloquant.

**Coût** : 2 même s'il est traversé par une route. Les véhicules ne peuvent jamais y entrer.

**Couvert** : 3.

## Fortifications, obstacles et couvert

De nombreux scénarios permettent aux joueurs de construire le plateau de jeu en posant des *fortifications* diverses et variées. En outre, celles-ci peuvent être posées en cours de jeu via des cartes *Opérations* ou en utilisant les capacités spéciales des squads (ex : ingénieur).



### Retranchements

Un squad dans le même hex qu'un *retranchement* peut dépenser 1 *Mvt* pour y entrer (ou en sortir). Placez le squad dessus. Un seul squad par *retranchement*. Les véhicules ne peuvent pas y entrer.

Un squad retranché gagne +2 *couvert* en plus des autres bonus.

Il ne peut y avoir qu'au maximum 3 *retranchements*/ *bunkers* dans un seul hex.

Sortir d'un *retranchement* déclenche les *tirs d'opportunité*.





### Bunker

Un squad dans le même hex qu'un *bunker* peut dépenser 1 *Mvt* pour y entrer (ou en sortir). Placez le squad dessus. Un seul squad par *retranchement*. Les véhicules ne peuvent pas y entrer.

Un squad dans un *bunker* gagne +6 *couvert* en + des autres bonus. Il ne peut y avoir qu'au maximum 3 *bunkers/ retranchements* dans le même hex.

Sortir d'un *bunker* déclenche les *tirs d'opportunité*.



### Fils barbelés

Les squads sans ingénieur et les véhicules légers entrant dans un tel hex doivent cesser tout mouvement.

Un squad empêtré voit sa *puissance de feu* divisé par 2.

Une unité peut sortir de l'hex sans aucune pénalité.

Il ne peut y avoir qu'un seul marqueur *barbelés* par hex.

### Couper les barbelés

- Durant une *avancée, tir & mouvement* ou *assaut*, un char actif ou un squad avec ingénieur peut dépenser 2 *Mvt* pour retirer les *barbelés* de l'hex.
- Si une *attaque de zone (normale ou de harcèlement)* cause 3 dégâts ou plus dans un tel hex, les *barbelés* sont détruits.



### Obstacles anti chars

Un véhicule ne peut pas y pénétrer à moins qu'il n'ait démarré son *Mvt* dans un hex adjacent. Dès qu'il y entre, il doit cesser son *Mvt*.

La sortie se fait sans pénalités.

Les squads ne sont pas ralentis par ces obstacles et gagnent même +1 *couvert* s'ils sont dans le même hex.

Il ne peut y avoir qu'un seul obstacle par hex.



### Champ de mines

Si une unité pénètre dans un *champ de mines*, elle cesse immédiatement son *Mvt* et lance 4D6 : sur 4, 5 ou 6 elle subit des blessures normales (aucun jet de défense). L'unité est ensuite épuisée.

Les unités qui attaquent depuis un *champ de mines* perdent la moitié de leur *puissance de feu*.

Les unités se déplaçant depuis un tel hex peuvent seulement se rendre dans un hex adjacent durant leur *activation*.

Il ne peut y avoir qu'un seul *champ de mines* par hex.



### Fumigènes

Un hex contenant un marqueur *fumigènes* est considéré comme bloquant la *LdV* et fournit +2 *couvert* pour les unités dans l'hex. Elles attaquent cependant à 50% de leur *puissance de feu*.

- Les *fumigènes* ne peuvent pas être placés sur des hex de *bâtiments* ou des hex contenant déjà des *fumigènes*,
- Ils sont retirés durant la *phase de statut*,
- Si un squad lance un *assaut* ou *soutien un assaut*, à partir d'un hex enfumé, sa *puissance de feu n'est pas* réduite,
- L'unité qui défend face à un assaut, à partir d'un hex enfumé, voit sa *puissance de feu* divisée par 2 mais gagne +2 *couvert*.

Une unité menant un *assaut* (ou soutenant un *assaut*) contre un hex enfumé voit sa *puissance de feu* divisée mais ne reçoit pas +2 *couvert*.

Notez bien que les squads ne sont pas autorisés à *soutenir un assaut* contre un hex enfumé parce qu'ils ne peuvent pas diviser 2 fois de suite leur *puissance de feu*.

## Pénurie de pièces de jeu

Les joueurs ne sont pas limités par le nombre de dés, marqueurs d'*activation*, marqueurs de dégâts, marqueurs d'état, marqueurs de commandement ou de contrôle, contenu dans la boîte. Trouvez d'autres substituts si vous venez à en manquer.

Par contre, tous les autres éléments de jeu sont limités au nombre fournis dans la boîte.

## Errata des cartes

Carte Stratégie « Go to ground » : phase d'*actions* : placez jusqu'à 2 marqueurs *dissimulés* sur 2 squads amis situés dans le même hex. Vous ne pouvez pas choisir de squads adjacents à des unités ennemies.

Carte Opérations « Camouflage » : vos squads *dissimulés* ne sont pas découverts quand vous tirez, à moins que l'attaque inflige 2 « *touches* » ou plus à l'ennemi.

Carte Opérations « Double time » : A chaque fois qu'un de vos squads est *activés* via une action *avancée*, il reçoit +2 *Mvt*.

## Toujours plus de Tide of Iron

N'hésitez pas à visiter notre site web pour plus d'informations (exemples de jeu, scénarios additionnels, clarifications de règles, FAQs, créations de scénarios...), ainsi que des news sur les nouvelles sorties concernant TOI.

## Crédits

Game Design: John Goodenough  
 Additional Design: Christian T. Petersen and Corey Konieczka  
 Rulebook: Christian T. Petersen  
 Editing: James D. Torr  
 Historical Text and Reference: John Grams  
 Graphic Design: Scott Nicely, Brian Schomburg, and Andrew Navaro  
 Reference Art: Rick Drennan  
 Miniature Designs: Rick Drennan  
 Board Art: Kurt Miller  
 Art Direction: John Goodenough  
 Production Managers: Richard Spicer and Darrell Hardy  
 Developers: John Goodenough and Christian T. Petersen  
 Executive Developers: Christian T. Petersen and Greg Benage  
 Publisher: Christian T. Petersen

Special Thanks: Mike Zebrowski and John Grams

Lead Playtester: Mike Zebrowski

Playtesters: Gary Averett, Paul Bachleda, Robert A. Barker, Jay Barry, Steve Bernhardt, Carolina Blanken, Matt Boehland, Dan Bothell, Terrell Braec, Arthur Braune, Maarten Bruinsma, Zach Bush, Wilco van de Camp, Nick Cottor, Boyd Davis, Arthur DeFilippo, Tony DiPoco, Deron Dorna, Rick Drennan, Shane Dunkle, Tim Dunwoody, Alex Eguren, Peter Fuesz, Jason Fulton, Jack Grubb, Thomas Hammerschmidt, Carl Hotchkiss, Alexis Hunter, Paul Jacob, Ryan Jenkins, Kevin Johnson, Sheldon Johnson, Claudia Kelsey, Jerold Korinek, Bob Lauria, Casey Lee, Christopher Lee, Morgan Leider, Emile de Maat, Matt Madeira, William G. Matthews, Tom Meredith, Brad Metzler, Brian Murray, Gene Moyer, James Noel, Christopher Oberst, Will Pattison, John Peters, Tyler Putman, Will Reaves, Steve Reinartz, Chris Reppin, Jeff Reske, Wesley Robinson, Kurt Rompot, Scott Samecke, Zach Sawyer, Brad Sayles, David Schuth, Kevin Seime, David Sellers, Rogier Sluimers, Jason Smith, Richard Stevens, J.B. Sullivan, Brant Treon, Frank Vermeulen, Kris Vezner, Martin Villemaire, Steve Vogel, Remco van der Waal, Scott Weber, Matthias Weeks, Jamie White, Jason Woodburn, FFG Staff. Thank you all for your time and valuable input!

© 2006. TIDE OF IRON is a trademark of Fantasy Flight Publishing, Inc. All Rights Reserved. No portion of this game may be copied or reproduced without written consent.