

COÛT UNITES MILITAIRES

ATTACK!
version 1.0
QUICK REFERENCE

	COÛT	DÉPLACEMENT	SPÉCIAL
UNITÉS TERRESTRES			
INFANTERIE	5 PP	1	* Aucun
CHAR	10 PP	2	* Jette deux dés * Peut ignorer l'infanterie pendant la répartition des touches
ARTILLERIE	8 PP	1	* Peut éliminer 2 unités d'infanterie pendant la répartition des touches
AVION	15 PP	2	* Se déplace à travers les régions neutres ou ennemies (vole au-dessus) * Le déplacement amphibie ne peut pas être bloqué * Peut appliquer ses touches à n'importe quelle unité impliquée dans la bataille * Bombardement stratégique
UNITÉS MARITIMES			
DESTROYER	5 PP	2	* Peut attaquer les sous-marins ayant effectué un raid commercial
SOUS-MARIN	5 PP	2	* Peut occuper les régions maritimes qui contiennent des unités navales appartenant à un autre joueur * Ne peut pas être attaqué à moins qu'il effectue un raid commercial * Peut effectuer un raid commercial
CUIRASSÉ	10 PP	2	* 2 touches pour être coulé
PORTE-AVIONS	20 PP	2	* +1 aux unités navales adjacentes lors d'une bataille navale * Peut attaquer les sous-marins ayant effectué un raid commercial

SPECIAL HIERARCHIE ELIMINATION : INFANTERIE - CHAR - ARTILLERIE - AVION

LISTE DES ACTIONS

DÉPLACEMENT (1 fois/tour)

Déplacez vos figurines (terrestres et navales), et résolvez toute bataille en résultant

DÉPLACEMENT STRATÉGIQUE

Déplacement longue distance pour vos unités terrestres uniquement.

Les unités peuvent être déplacées depuis n'importe quelle région possédée par le joueur effectuant son déplacement jusqu'à n'importe quelle autre région également possédée par ce dernier. Le déplacement via une ligne maritime est autorisé, mais peut être bloqué par tout joueur ayant des unités navales (autres que sous-marins) dans la région traversée par la ligne maritime utilisée. AUCUNE bataille ne peut résulter d'un déplacement stratégique.

CONSTRUCTION DE NOUVELLES UNITÉS

Dépensez vos Points de Production pour construire de nouvelles unités militaires et les placer sur le plateau.

BLITZ DIPLOMATIQUE (1 fois/tour)

Une tentative d'amener des régions sans propriétaire (les nations mineures neutres) dans votre sphère d'influence en utilisant des moyens diplomatiques (promesses, menaces etc).

JOUER DES CARTES D'ACTION POLITIQUE

Vous pouvez jouer autant de cartes d'Action politique que vous voulez (en comptant celles que vous volez lorsque vous jouez certaines cartes).

LANCER L'ENCHÈRE POUR UNE CARTE DE COMMERCE ROUTIER

Vous commencez l'enchère à 20 PP ou plus pour une carte de Route commerciale. L'enchère progresse dans le sens des aiguilles d'une montre autour du plateau jusqu'à ce que tous les joueurs passent excepté le meilleur enchérisseur, qui paye alors à la banque les PP qu'il avait pariés et tire une carte dans le paquet de Routes commerciales sans propriétaire. Cette carte de Route commerciale lui appartient désormais.

RECHERCHE DE NOUVELLE TECHNOLOGIE

Vous faites un essai pour découvrir une nouvelle technologie. Payez autant de Points de Production que vous désirez « investir » et lancez deux dés à six faces. Vous devez obtenir un « 10 » pour réussir. Ce chiffre est réduit de 1 pour chaque tranche de 5 PP investie dans la recherche. Si vous réussissez, tirez au hasard une carte dans le paquet de cartes Technologie disponible (sans propriétaire). Exemple : vous investissez 25 PP dans la recherche, ce qui porte à 5 ou + le chiffre à réussir aux dés. Vous obtenez un « 6 » et réussissez, ce qui vous autorise à tirer une carte dans le paquet Technologie).

COMMERCE AVEC LES AUTRES JOUEURS

Il se peut que vous désiriez échanger avec les autres joueurs : des Points de Production, des cartes Économie, des Certificats Pétroliers, des cartes d'Action politique ou bien des privilèges. Afin d'échanger avec un autre joueur, vous devez être en mesure de relier votre capitale et la sienne par un chemin ininterrompu.

BOMBARDEMENT STRATÉGIQUE (1 fois/tour)

Vous pouvez « bombarder » l'économie d'un autre joueur en utilisant n'importe quel nombre de vos avions, peu importe leur position sur le plateau. Le processus est le suivant :

- 1) Vous (l'attaquant) décidez du nombre d'avions utilisés pour l'attaque et combien d'entre eux sont des chasseurs (1ère ligne) et combien sont des bombardiers (seconde ligne)
- 2) Le défenseur décide du nombre d'avions qu'il utilisera en tant que « chasseurs ».
- 3) Le joueur en défense lance un dé à six faces par chasseur en défense pour voir combien de touches il réussit (une touche par « 6 » ou plus obtenu). Il assigne ses touches aux avions attaquants, une touche éliminant un avion.
- 4) Le joueur attaquant lance un dé à six faces par chasseur survivant pour voir combien de touches il réussit (une touche par « 6 » ou plus obtenu), et élimine autant d'avions en défense.

5) Le joueur attaquant lance un spécial par bombardier survivant pour voir combien de touches il réussit sur l'économie du joueur en défense (une touche par « 6 » ou plus obtenu). L'attaquant assigne ensuite ses touches aux cartes Économie du défenseur (en incluant les cartes de routes commerciales) en les retournant face cachée pour signifier qu'elles sont hors-circuit pour le round.

6) Pour chaque avion éliminé dans la bataille aérienne, son propriétaire doit en choisir un sur le plateau et le retirer.

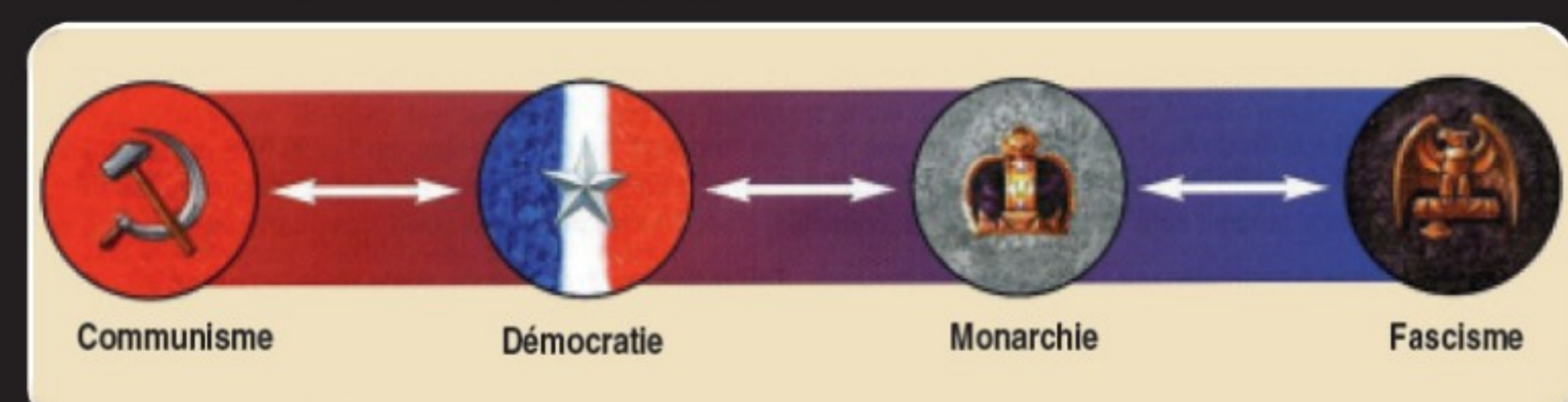
NOTE : un joueur peut faire plus de « 6 » avec un seul dé s'ils bénéficient de la technologie qui leur permet d'ajouter +1 à son jet.

RAID COMMERCIAL (1 fois/tour)

Vous pouvez attaquer les routes commerciales d'un autre joueur avec vos sous-marins. Voici les étapes à suivre :

- 1) Vous déclarez que vous effectuez un raid commercial et payez le Certificat pétrolier pour l'action. Les joueurs propriétaires des cartes de Routes commerciales correspondant aux régions maritimes contenant vos sous-marins vous montrent ces cartes de Routes commerciales.
- 2) Vous décidez quelles routes vous allez attaquer et résolvez les attaques une par une. Vous lancez un dé à six faces normal pour chaque sous-marin attaquant la même route maritime dans la même région maritime (une touche par « 6 » ou plus obtenu).
- 3) Si vous obtenez une touche dans une région maritime, alors une route commerciale correspondant à la région maritime de votre choix est mise « hors-circuit » pour le round. Si vous obtenez deux touches dans une région maritime, vous pouvez soit mettre hors-circuit une autre route commerciale pour le round, soit « détruire » la route commerciale déjà touchée une fois.

TYPES DE GOUVERNEMENT



POINTS DE VICTOIRE

COMMUNISTE : 2 Points de victoire pour chaque région en votre possession
1 Point de victoire pour chaque nation mineure neutre communiste

DEMOCRATIE : 2 Points de victoire pour chaque région en votre possession
1 Point de victoire pour chaque nation mineure neutre démocrate
-1 Point de victoire pour chaque nation mineure neutre que vous envahissez

MONARCHIE : 2 Points de victoire pour chaque région en votre possession
1 Point de victoire supplémentaire pour chaque région en votre possession qui n'est pas sur le même continent que votre capitale

FASCISME : 2 Points de victoire pour chaque région en votre possession
1 Point de victoire supplémentaire pour chaque région conquise en combattant et où votre adversaire a perdu plus de 3 unités (à noter pendant la partie).