- The Great War-
Deck Cartes de Combats en Francais à Imprimer

par EMI44 et Jacques77

A TROIS SUR UNE ALLUMETTE

1

À jouer en même temps que la carte de commandement

Cible : 1 unité ennemie de soldats

Lancez un dé contre la cible.
Un symbole de soldat ou d'explosion provoque une touche à cette cible.

TACTICIEN

2

À jouer en même temps que la carte de commandement

Cible : Vous-même

Changez la section indiquée sur la carte de commandement que vous venez de jouer pour celle que vous voulez.

AU FOND DES TRANCHÉES

1

À jouer quand votre adversaire déplace une unité de soldats

Cible : 1 unité ennemie activée de soldats

L'unité ennemie ne peut ni se déplacer ni combattre ce tour ci. Remettez cette unité dans l'hex d'où elle est partie.

PÉNURIE DE MUNITION

3

À jouer en même temps que la carte de commandement

Cible : 1 unité de soldats

Choisissez une unité de soldats amis ou ennemis dans une section quelconque. Son propriétaire choisit un hex vacant sur sa ligne de départ dans la même section et place cette unité dedans. Si elle vous appartient, elle ne pourra pas combattre ce tour ci.

BRANCARDIER

4

À jouer en même temps que la carte de commandement

Cible : 1 unité affaiblie de soldats

Choisissez une unité de soldats amis ou ennemis dans une section quelconque. Cette unité est ôtée du champ de bataille. Si c'est une unité ennemie, elle ne donne pas de médaille de victoire.

EMBUSCADE SURPRISE

3

À jouer en même temps que la carte de commandement

Cible : 1 unité de soldats

Choisissez une unité de soldats amis ou ennemis dans une section quelconque. Son propriétaire choisit un hex vacant sur sa ligne de départ dans la même section et place cette unité dedans. Si elle vous appartient, elle ne pourra pas combattre ce tour ci.

CHIRURGIEN

1

À jouer en même temps que la carte de commandement

Cible : 1 unité activée et affaiblie de soldats

La cible récupère une figurine pour chaque pion HQ dépensé. Une unité ne peut pas gagner plus de figurines qu'elle n'en avait à l'origine.

REPOSITIONNEMENT

2

À jouer en même temps que la carte de commandement

Cible : Toutes les unités activées de mitrailleuses et de mortiers

Une unité de mitrailleuses ou de mortiers peut se déplacer de 3 hex sans combattre ou se déplacer de 2 hex juste après avoir combattue.

APPROVISIONNEMENT EN COURS

2

À jouer avant que votre adversaire ne fasse son jet de combat d'artillerie de réserve

Cible : Artillerie de réserve de votre adversaire

Le jet de dés de cible de l'artillerie de réserve de votre adversaire est réduit de 2 dés ce tour ci.

ATTAQUE AU GAZ

5

À jouer en même temps que la carte de commandement

Cible : Toutes les unités ennemies de soldats

Les unités ennemies de soldats attaquées à distance ce tour ne peuvent pas ignorer les drapeaux obtenus contre elles pour quelque raison que ce soit.

GRENADE A MAIN

1

À jouer avant le combat corps à corps de vos unités

Cible : 1 unité activée d'infanterie

Lancez 2 dés supplémentaires lors de ce combat corps à corps.

.

POUX

1

À jouer avant le combat de vos unités de bataille

Cible : 1 unité ennemie de soldats

Les poux attaquent également l'unité cible. L'unité cible ne peut pas ignorer les drapeaux obtenus contre elle pour quelque raison que ce soit lors de ce combat.

LOGISTIQUE AMÉLIORÉE

0

À jouer lorsque vous gagnez des pions HQ à la fin du tour

Cible : Vous-même

À la fin du tour, obtenez 4 pions HQ au lieu de 2.

CISAILLE A BARBELÉS

1

À jouer après le mouvement

Cible : toutes les unités activées d'infanterie

Les unités d'infanterie sur un hex de barbelés peuvent ôter le pion barbelé et combattre si elles le peuvent.

RAID SUR TRANCHÉE

3

À jouer en même temps que la carte de commandement

Cible : 1 unité activée d'infanterie

L'unité peut se déplacer de 4 hex et attaquer en combat rapproché avec 1 dé supplémentaire. Après le combat, si elle a gagné du terrain, elle peut rester dans son nouvel hex ou retraiter dans son hex d'origine. Les restrictions de mouvement dus au terrain sont ignorées, sauf pour le terrain impraticable. Les restrictions de combat dus au terrain continuent à s'appliquer.

.

PIGEONS VOYAGEURS

2

À jouer en même temps que la carte de commandement

Cible : Vous-même

Activez une autre unité de bataille dans chacune des deux autres sections lorsque vous jouez une carte de commandement de Reconnaissance, d'Accrochage ou d'Attaque.

MATA HARI

5

À jouer en même temps que la carte de commandement

Cible : votre adversaire

Tirez au hasard 3 cartes de commandement de la main de votre adversaire. Choisissez 2 cartes à défausser et rendez la troisième à votre adversaire. Il tirera une carte de commandement supplémentaire à chaque tour jusqu'à ce qu'il retrouve son nombre de cartes de départ.

MESSAGER PERDU

6

À jouer en réaction à la carte de commandement de votre adversaire

Cible : votre adversaire

Les ordres de votre adversaire ne parviennent pas sur le front. Le nombre d'unités de bataille activées ce tour ci est réduit à 1 unité. L'artillerie de réserve ne peut pas être activée. Si votre adversaire a joué une carte de combat avec sa carte de commandement, elle est retournée dans sa main et il récupère les pions HQ dépensés.

BARRAGE DE MORTIER

3

À jouer en même temps que la carte de commandement

Cible : toutes les unités activées de mortiers

Toutes les unités activées de mortiers peuvent combattre à distance deux fois avec un dé supplémentaire lors de ce tour.

BARRAGE DE MORTIER

3

À jouer en même temps que la carte de commandement

Cible : toutes les unités activées de mortiers

Toutes les unités activées de mortiers peuvent combattre à distance deux fois avec un dé supplémentaire lors de ce tour.

BARRAGE D'ARTILLERIE

2

À jouer en même temps que la carte de commandement

Cible : votre artillerie de réserve

Votre artillerie de réserve activée lors de ce tour ignorera les réductions de dés de combat à cause du terrain. De plus, tous les symboles de crâne obtenus en combat compteront comme des touches et les drapeaux ne pourront pas être ignorés.

BARRAGE D'ARTILLERIE

2

À jouer en même temps que la carte de commandement

Cible : votre artillerie de réserve

Votre artillerie de réserve activée lors de ce tour ignorera les réductions de dés de combat à cause du terrain. De plus, tous les symboles de crâne obtenus en combat compteront comme des touches et les drapeaux ne pourront pas être ignorés.

ARMURE CORPORELLE

1

À jouer après que votre adversaire ait résolu un jet de combat à distance

Cible : une unité qui se défend

La cible du tir ignore tous les symboles de soldat de ce jet de dés de combat à distance.

FUREUR DE GUERRE

2

À jouer après un combat corps à corps victorieux

Cible : une unité activée de soldats

Après un combat corps à corps victorieux pendant lequel l'unité ennemie est éliminée ou forcée de se retirer de son hex, l'unité victorieuse peut gagner du terrain et lancer un combat corps à corps supplémentaire avec un dé de plus. Si l'unité victorieuse a déjà effectué son combat supplémentaire, elle peut à nouveau gagner du terrain et ré-effectuer un combat corps à corps de plus.

CONTRE ESPIONNAGE

1

À jouer en même temps que la carte de commandement

Cible : la pile de défausse des cartes de combat

Reprenez dans votre main n'importe quel nombre de cartes de combat dans la pile de défausse. Vous pouvez les jouer normalement ce tour ci en dépensant des pions HQ ou les conserver pour plus tard.

A L'ASSAUT !

2

À jouer en même temps que la carte de commandement

Cible : toutes les unités activées de soldats

Immédiatement après le mouvement d'une unité activée de soldats, lancez 2 dés. L'unité peut se déplacer d'un hex supplémentaire pour chaque symbole de soldat obtenu. L'unité peut combattre si son mouvement original lui permettait de le faire.

A L'ASSAUT !

2

À jouer en même temps que la carte de commandement

Cible : toutes les unités activées de soldats

Immédiatement après le mouvement d'une unité activée de soldats, lancez 2 dés. L'unité peut se déplacer d'un hex supplémentaire pour chaque symbole de soldat obtenu. L'unité peut combattre si son mouvement original lui permettait de le faire.

A L'ASSAUT !

2

À jouer en même temps que la carte de commandement

Cible : toutes les unités activées de soldats

Immédiatement après le mouvement d'une unité activée de soldats, lancez 2 dés. L'unité peut se déplacer d'un hex supplémentaire pour chaque symbole de soldat obtenu. L'unité peut combattre si son mouvement original lui permettait de le faire.

TENIR A TOUT PRIX

1

À jouer en réaction à la carte de commandement de votre adversaire

Cible : toutes vos unités

Les unités ciblées peuvent ignorer tous les symboles de drapeau obtenus contre elles ce tour ci.

RETOUR DE FLAMME

1

À jouer après que votre adversaire ait résolu un jet de combat à distance

Cible : une unité qui se défend

Si votre unité qui se défend n'est pas éliminée ou forcée de se retirer lors du combat à distance, elle peut immédiatement riposter d'un tir à distance contre son attaquant avec 2 dés supplémentaires. Elle doit cependant avoir une ligne de vue et une portée valide et ne doit pas être adjacente à une unité ennemie.

RETOUR DE FLAMME

1

À jouer après que votre adversaire ait résolu un jet de combat à distance

Cible : une unité qui se défend

Si votre unité qui se défend n'est pas éliminée ou forcée de se retirer lors du combat à distance, elle peut immédiatement riposter d'un tir à distance contre son attaquant avec 2 dés supplémentaires. Elle doit cependant avoir une ligne de vue et une portée valide et ne doit pas être adjacente à une unité ennemie.

ESPIONNAGE

2

À jouer en même temps que la carte de commandement

Cible : votre adversaire

Tirez au hasard 3 cartes de commandement de la main de votre adversaire. Choisissez 2 cartes à défausser et rendez la troisième à votre adversaire.

TIR DE BARRAGE DE MITRAILLEUSE

4

À jouer en même temps que la carte de commandement

Cible : toutes les unités activées de mitrailleuses

Toutes les unités activées de mitrailleuses peuvent combattre deux fois (à distance et/ou en rapproché) et lanceront un dé supplémentaire lors de ce tour. Les unités qui combattent deux fois ne pourront ni se déplacer ni gagner du terrain lors de ce tour.

TIR DE BARRAGE DE MITRAILLEUSE

4

À jouer en même temps que la carte de commandement

Cible : toutes les unités activées de mitrailleuses

Toutes les unités activées de mitrailleuses peuvent combattre deux fois (à distance et/ou en rapproché) et lanceront un dé supplémentaire lors de ce tour. Les unités qui combattent deux fois ne pourront ni se déplacer ni gagner du terrain lors de ce tour.

TIR DE BARRAGE DE MITRAILLEUSE

4

À jouer en même temps que la carte de commandement

Cible : toutes les unités activées de mitrailleuses

Toutes les unités activées de mitrailleuses peuvent combattre deux fois (à distance et/ou en rapproché) et lanceront un dé supplémentaire lors de ce tour. Les unités qui combattent deux fois ne pourront ni se déplacer ni gagner du terrain lors de ce tour.

CROSSE & BAÏONNETTE

1

À jouer après la résolution d'un combat corps à corps de votre adversaire

Cible : une unité qui se défend

Si votre unité qui se défend n'est pas éliminée ou forcée de se retirer lors du combat rapproché, elle peut immédiatement riposter par un combat rapproché contre son attaquant avec 1 dé supplémentaire.

CROSSE & BAÏONNETTE

1

À jouer après la résolution d'un combat corps à corps de votre adversaire

Cible : une unité qui se défend

Si votre unité qui se défend n'est pas éliminée ou forcée de se retirer lors du combat rapproché, elle peut immédiatement riposter par un combat rapproché contre son attaquant avec 1 dé supplémentaire.

CROSSE & BAÏONNETTE

1

À jouer après la résolution d'un combat corps à corps de votre adversaire

Cible : une unité qui se défend

Si votre unité qui se défend n'est pas éliminée ou forcée de se retirer lors du combat rapproché, elle peut immédiatement riposter par un combat rapproché contre son attaquant avec 1 dé supplémentaire.

CROSSE & BAÏONNETTE

1

À jouer après la résolution d'un combat corps à corps de votre adversaire

Cible : une unité qui se défend

Si votre unité qui se défend n'est pas éliminée ou forcée de se retirer lors du combat rapproché, elle peut immédiatement riposter par un combat rapproché contre son attaquant avec 1 dé supplémentaire.

CROSSE & BAÏONNETTE

1

À jouer après la résolution d'un combat corps à corps de votre adversaire

Cible : une unité qui se défend

Si votre unité qui se défend n'est pas éliminée ou forcée de se retirer lors du combat rapproché, elle peut immédiatement riposter par un combat rapproché contre son attaquant avec 1 dé supplémentaire.