






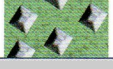
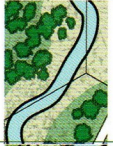
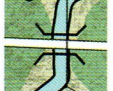
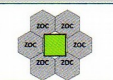




Terrain dans l'Hex		Coûts des Points de Mouvement		Effet sur le combat	Autres effets
		Non Mécanisé	Mécanisé		
	Clair	1	1	--	--
	Accidenté	1	2	--	--
	Bois	1	3	--	--
	Forêt	2	4	--	--
	Route	1	1	--	Seulement en entrant par une Route
	Village	Coût du Terrain dans l'Hex		--	Les Hits au combat pris par le défenseur sont réduits de 1. Ne s'applique pas aux Attaques de flanc.
	Ville	1	1	Puissance du défenseur doublée	Les Hits au combat pris par le défenseur sont réduits de 1. Ne s'applique pas aux Attaques de flanc.
	Ligne Siegfried	Coût du Terrain dans l'Hex		Puissance du défenseur Allemand doublée	Les Hits au combat pris par le défenseur sont réduits de 1. Ne bénéficie pas aux Alliés.
Terrain en bord d'Hex		Coût des points de Mvt		Effet sur le combat	Autres effets
	Bord d'Hex de Rivière sans pont	Capacité totale du mouvement		Puissance de l'attaquant divisée par deux (Arrondi à l'inférieur)	Seule une unité peut bouger ou avancer en traversant par un bord d'Hex en une seule activation ou pendant un combat. L'avance après un combat doit stopper après la traversée.
	Bord d'Hex avec pont	Coût d'une Route (si il y en a) autrement, coût du Terrain dans l'Hex		Puissance de l'attaquant divisée par deux (Arrondi à l'inférieur)	Seule une unité peut bouger ou avancer en traversant par un bord d'Hex pour un Hex sous contrôle ennemi en une seule activation ou pendant un combat.
Marqueurs et ZdC		Coût des points de Mvt		Effet sur le combat	Autres effets
	ZdC ennemi	Doit stopper son mouvement en y entrant ; +1 pour en sortir		--	Ne peut en bouger directement pour une autre ZdC ennemie
	Obstacle routier	--	--	--	Une Unité Allemande doit stopper son mouvement en entrant dans un Hex adjacent à un Hex d'Obstacle avec une Route connectée entre les deux Hexs
	Position améliorée	--	--	--	Les Hits au défenseur au combat sont réduits de un (après avoir retiré le marqueur IP)

Limites d'empilement

3 unités ou 6 Pas, selon le cas.

Unités avec Puissance de combat entre crochets []

- Une unité n'exerce pas de contrôle à moins d'être dans un Hex de village ou de ville ou (pour les Allemands) d'être dans un Hex de la Ligne Siegfried.
- Deux de ces unités empilées ensemble exercent un contrôle.
- Ne peut pas attaquer de sa propre initiative.
- Pioche des marqueurs de combat : l'unité **ne s'ajoute pas** au marqueur de combat lors d'une attaque.
- Ratios de combat : La puissance de combat de l'unité **compte toujours** pour le calcul des Ratios de combat sur les marqueurs de combat.

Unités Dispersées

- N'exerce pas de contrôle.
- Ne peut pas bouger, attaquer, avancer ou construire de IP.
- Si toutes les unités d'une pile en défense sont dispersées, l'attaquant encaisse un Hit de moins pour le total des Hits.
- Aucune tactique de combat ne peut être jouée pour l'unité.
- Peut seulement se replier d'un Hex.

Disponible pour les 3 jeux pour le(s) joueur(s) seulement, pas pour le système IA.

L'allocation de mouvement est augmentée :

- Unités mécanisées : x2
- Unités d'infanterie Allemande : +2
- Unités d'infanterie Alliée : x3

Une unité doit commencer son mouvement dans un Hex de Route adjacente à une unité ennemie, doit se déplacer à travers des Hexs de Route connectées et ne pas être adjacente à une unité ennemie et ne doit pas entrer dans un village ou une ville ennemie, ou traverser un pont ennemi.

Les unités Alliées ne peuvent pas entrer dans un Hex de la Ligne Siegfried.

Les unités Allemandes ne peuvent pas bouger adjacente à un Obstacle Allié, ne peuvent pas sortir de la carte ou entrer par un Hex de bord de carte, et ne peuvent pas bouger plus à l'Ouest que l'unité Allemande la plus à l'Ouest de la même Armée.

Références Cartes et unité

TOUS JEUX : CARTE D'ORDRE DE CORPS ALLIE

Carte d'Ordre de Corps Allié

TOUS JEUX : INDICATIONS UNITÉ

Exemple d'Unité : Recto
[Pleine puissance]

Exemple d'Unité : Verso
[Puissance réduite]

SOLO ALLIÉS : CARTE MISE EN PLACE ALLEMANDE

Carte MISE EN PLACE ALLEMANDE

TOUS JEUX : CARTE D'ORDRE DE DIVISION ALLEMANDE

Carte d'Ordre de Division Allemande

SOLO ALLEMAND : CARTE ACTION ALLIÉE

Carte d'Action Allié

TOUS JEUX : INDICATION FONCTIONS CARTES D'ORDRE

- Jeu 2 joueurs – Fonctions disponibles
Joueur Allié : ► ou **A** ou **2P**
Joueur Allemand : ► ou **G**
- Solo Alliés – Fonctions disponibles
Joueur Allié : ► ou **A**
Joueur Allemand : ► ou **A**
- Solo Allemand – Fonctions disponibles
Joueur Allié : ► ou **G**
Joueur Allemand : ► ou **G**