

**REGLES AVANCEES**

**ADAPTATION POUR FIGURINES**

**DE MEMOIRE 44**

**UN JEU DE DAY OF WONDERS**

<b>Canons</b>	Attaque	Effectif	Touche	Mouvement	Spécial	budget
Canons < 39 mm	2/2					0
Canon < 58 mm	3/3					+1
Canon < 87 mm	3/3/3					+2
Canon >ou= 87 mm	3/3/3/3					+4
Canon HV					Touche les véhicules avec +E	+2
					Certains engins sous blindés peuvent être à 2 FIG	-1
<b>BLINDES</b>						
Blindés		4 FIG	B+G	3/3	Prise/Percée	4
Blindés Lourds		4 FIG	B+G(*)	3/3	Prise/Percée (*) à plus d'1 hex -1 dé	6
Blindés légers		4 FIG	B+G+E	4/4	Prise/Percée	3
Blindés lance-flamme	4	4 FIG	B+G	3/3	Prise/Percée Maximum de -1 sur les terrains au contact	6
Reconnaissance	2/2	3 FIG	B	4/4	Reculent de deux hexs sur D et G Supprime le camouflage d'une unité par tour à trois hexs ou moins	5
Chasseurs de chars à tourelle ouverte		4 FIG	B+G+E	3/3	Prise Peut retraire jusqu'à deux hexs par drapeau Peut retraire d'une case après avoir tiré	2
Chasseur de char à casemate ouverte		4 FIG	B+G+E	1/3	Prise Peut retraire jusqu'à deux hexs par drapeau Peut retraire d'une case après avoir tiré	1
Chasseurs de chars à casemate fermée		4 FIG	B+G	1/3	Prise Peut retraire d'une case après avoir tiré	1
Chasseur de chars lourd à casemate fermée		4 FIG	B+G(*)	1	Prise Peut retraire d'une case après avoir tiré (*) à plus d'1 hex -1 dé	3

	Attaque	Effectif	Touche	Mouvement	Spécial	budget
<b>CAPACITES</b>						
Mécanisée				+1/+1		+2
Mobile				+0/+1		+1
Elite					Evite un drapeau	+1
Mortier					Empêche la prise Si ne bouge pas 3/2/1/1 Ignore les terrains et les LDV	+1
Mitrailleuse					Empêche la prise Si ne bouge pas Touche sur 3/2/1 avec +E sur les infanteries et artillerie	+1
Anti-char					Empêche la prise Si ne bouge pas tire avec 3/2/1 sur les blindés	+1
<b>INFANTERIE</b>						
Infanterie	3/2/1	5 FIG	F+F	1/2	Prise Lourde = +Mortier et +Mitrailleuse	3
Partisans	3/2/1	5 FIG	F+F	1/2	Prise Peut combattre en entrant dans les terrains Peut retraiter jusqu'à trois hexs par drapeaux	3
Pionniers	3/2/1	5 FIG	F+F	1/2	Prise Ignore les terrains Peut combattre avec -1 dé en enlevant les barbelés Peut déminer le champ de mines ou elle est au lieu de combattre, sinon le champs explose Peut enlever un obstacle routier au lieu de combattre Peut détruire un pont adjacent sur une E au lieu de combattre	5
Sniper	1/1/1/1	1 FIG	E	2/2	Peut combattre en entrant dans les terrains Ne peut pas attaquer un véhicule Ignore les terrains Touche sur F Ne peut pas tirer s'il est adjacent à un blindé ennemi Peut retraiter jusqu'à trois hexs par drapeau	2
Troupe de montagne à ski	3/2	4 FIG	F+F	3/3	Peut combattre en entrant dans les terrains et faire des Prises Peut retraiter jusqu'à trois hexs par drapeau	4
Cavalerie	2/1	5 FIG	F+F	3/3	Prise/Percée	3
<b>DIVERS</b>						
Camions ateliers		1-3 FIG	F+F+G	0/2 (+2 sur route)	Peut renforcer les unités adjacentes d'une unité contre un camion	5

ARTILLERIE						
	Attaque	Effectif	Touche	Mouvement	Spécial	budget
Canons AT		2 FIG	D+G	0/1	Ignore les modificateurs de terrains	-1
Artillerie légère	3/2/1/1	2 FIG	D+G	0/1	Ignore les terrains et les LDV	3
Artillerie	3/3/2/2/1/1	2 FIG	D+G	0/1	Ignore les terrains et les LDV	5
Artillerie Hors carte	Un tir par tour	Hors Carte	Hors Carte	Hors carte	<p><b>Tir de harcèlement</b> = un dé/ Hex coûte 1 mun.</p> <p><b>Tir de neutralisation</b> = 2 dés/Hex ET G tue et symbole de l'unité = D, coûte 2 mun.</p> <p><b>Tir de destruction</b> = 2 dés/Hex, coûte 3 mun.</p> <p><b>Barrage</b> = 3 dés/Hex coûte 4 mun.</p> <p><b>Tir fumigène</b> = 1 dé/2hexs contigus pendant 2 tours, coûte 1 mun.</p> <p>Ignore les terrains La cible doit être vue par une unité alliée, si c'est une unité de reconnaissance : +1 dé +1 dé si la cible a été touchée au tour précédent et n'a pas bougé</p>	+1/mun.
Artillerie lourde	Pour Breakthrough : 3/3/2/2/2/2/1/1/1/1/1/1 Normal : 3/3/2/2/1/1/1/1	2 FIG	D+G	0/1	<p>Ignore les terrains et les LDV</p> <p><b>Tir successif</b> : +1 dé si la cible a été touchée au tour précédent et n'a pas bougée</p> <p>La cible doit être vue par une unité alliée, si c'est une unité de reconnaissance : +1 dé</p>	7

## REGLES SPECIALES

**Infanterie** : Tir contre elle : la grenade est un drapeau. Tire avec une portée d'un seul hexagone sur les blindés.

**Tir soutenu** : Je tire sur activation et sans avoir bougé, je peux relancer les dés sans résultat.

**Tir d'opportunité** : Sans activation, je déclare un tir direct sur l'unité qui entre dans un hexagone clair à portée de mes unités (peu importe leur nombre, ce jet est plus un test du moral de l'assaillant pris sous le feu, que le résultat d'un tir). Je choisis l'unité qui tire, je lance un seul dé et j'applique le résultat. Une retraite stoppe l'activation de l'unité visée. Ce tir n'est pas soutenu (pas de relance) mais il peut être de neutralisation. Si l'unité ennemie continue son déplacement et entre dans un nouvel hexagone à portée de mes unités je peux renouveler le tir d'opportunité.

**Tir de neutralisation** : Je décide de faire un tir de neutralisation avant le lancé des dés : la grenade tue (même contre l'infanterie) et le symbole de l'unité et le drapeau sont une retraite.

**Tir croisé** : Je me déplace pour attaquer une unité alors adjacente, je bénéficie de la relance si une autre unité de mon camp est adjacente à la même cible sans être adjacente avec moi-même.

**Artillerie hors carte** : Elle remplace l'artillerie sur la carte à raison, par unité, de 7 munitions pour l'artillerie lourde, 5 pour l'artillerie.

**Activation de l'artillerie hors carte** : Elle est activée en dépensant une activation d'unité dans la section concernée ou sur la carte de commandement artillerie (on ne tient pas compte des caractéristiques de cette carte). Une seule activation par tour.

**Déviaton du tir d'artillerie** : En cas de résultat étoile il y a déviaton du tir : on relance le dé concerné et on applique le résultat sur l'unité la plus proche, quelque soit son camp, et au choix du défenseur s'il y a plusieurs possibilités. Ne s'applique pas aux mortiers. Interdit le bonus de tir successif de l'artillerie lourde.

### **OPTION : les cartes d'activation sont supprimées et remplacées par des chefs.**

**Activation** : Chaque joueur active une unité puis donne la main à l'autre joueur jusqu'à ce que toutes les unités soient activées ou que chaque joueur passe la main deux fois de suite. Le tour prend alors fin.

**Les chefs** sont placés à volonté au début du tour sur une unité de leur formation, ils bougent ensuite avec elle, si elle disparaît, ils réapparaissent mais seulement au tour suivant.

**Rayon de commandement** : Toutes les unités qui sont dans un rayon de deux hexagones du chef sont commandées, trois pour les blindés et quatre pour les reconnaissances.

**Unité non commandée au début de son activation** : Elle ne peut se mettre à portée de tir direct d'un ennemi ou s'en rapprocher si elle l'est déjà. Si elle a une cible à portée de tir direct, elle doit tirer immédiatement et ne peut se déplacer.