



MINES : Quand une unité entre dans un champ elle doit s'arrêter, et subit des pertes par un dé, **QG, HOPITAL, DEPOT** : mouvement = 1

GRENADE = retraite comme **DRAPEAU**
La dernière figurine d'une unité d'**INFANTERIE** ne peut être détruite que sur combat rapproché.

MÉMOIRE 44

ARTILLERIE

TIR NORMAL : sur un ordre d'activation, elle peut alors tirer sur une cible dans le secteur concerné, ne subit pas les malus du terrain et des obstacles. Un seul tir par tour possible.
INTERDICTION : tir d'artillerie sur lequel on remplace un dé de dégâts par une interdiction automatique pour l'unité visée d'être activée pour un tour, coûte une munition de moins que le tir normal.
FUMÉE : tir spécial, bloque la vue derrière l'hexagone cible, dure 1 tour.

REGLE AVANCEE

unités	figurines	mouvement	combat	retraite	règles spéciales	budget
OFFICIER O		4	l'unité d'infanterie l'accueillant peut ignorer un drapeau et combat à +1 dé au combat	voir hôte ou seul=3hex maxi	Si l'hôte est détruite, lancez deux dés pour voir si le commandant a survécu, il meurt sur une étoile sinon il recule. sa destruction rapporte une médaille. Se déplace sans activation. Ne subit pas les tirs à distance. S'il se trouve dans le même hexagone qu'une unité adverse il est tué.	7
INFANTERIE I		1+combat, 2 sans combat	3/2/1	1 hex	prise de terrain possible après un combat rapproché	5
INFANTERIE PARTISANS FFI		1+combat, 2 sans combat	3/2/1	3 hexs maxi	prise de terrain possible après un combat rapproché, peut combattre sur un changement de terrain	5
INFANTERIE IRRÉGULIÈRE IR		1+combat, 2 sans combat	3/2/1	2 hexs	prise de terrain possible après un combat rapproché	4
INFANTERIE MÉCANISÉE IM, IME (ou moto ou cavalerie)		1+combat, 2 sans combat +1 pour véhicule	3/2/1	1 hex	prise de terrain possible après un combat rapproché, le pion véhicule EST détruit en PREMIER cumul avec élite possible (2+combat et 3 sans combat, budget +1)	6
INFANTERIE GÉNIE G		1+combat, 2 sans combat	3/2/1	1 hex	peut enlever les barbelés après avoir combattu dans le même tour, DOIT déminer (sinon il subit les effets du champ de mines) ou peut miner (sur deux activations) s'il peut combattre, peut poser un pont sur trois activations (une fois par partie) ou détruire un pont sur une activation et une étoile/3dés, combat rapproché sans malus de terrain et d'obstacles.	6
PARAS IP, IPG		2+combat	3/2	2 hex max	prise de terrain possible après un combat rapproché, peut combattre sur un changement de terrain, le cumul para + règles spéciales du génie possible (budget +1), saut aéroporté possible	6
INFANTERIE D'ÉLITE IE		2+combat	3/2/1	1 hex	prise de terrain possible après un combat rapproché	6
BLINDÉS* B		3+combat	3/3/3	1 hex	percée de blindé possible = prise de terrain + combat + nouvelle prise de terrain	7
BLINDÉS D'ASSAUT* BA		3+combat	3/3/3 avec -1 contre les blindés	1 hex	prise de terrain possible après un combat rapproché, ignore les terrains (sauf collines) et obstacles en combat rapproché	7
BLINDÉS CHASSEUR DE CHAR*TD		3+combat	3/3/3	1 hex	percée de blindé possible = prise de terrain + combat + nouvelle prise de terrain	6
BLINDÉS LOURDS* BL		3+combat	3/3/3	1 hex	percée de blindé possible = prise de terrain + combat + nouvelle prise de terrain	8
BLINDÉS LÉGERS* Ble		3+combat	3/3/3 avec -1 contre les blindés	1 hex	percée de blindé possible = prise de terrain + combat + nouvelle prise de terrain	5
BLINDÉS D'INFANTERIE BI		2+combat	3/3/3 avec -1 contre les blindés	1 hex	prise de terrain possible après un combat rapproché	5
RECONNAISSANCE* R		4+combat	3/2/1 avec -1 contre les blindés	3 hex max, sur drapeau, étoile, grenade	mêmes règles que les blindés (même si historiquement elle peut comporter des unités d'infanterie), prise de terrain possible après un combat rapproché, pas de prise de blindé, sa destruction ne rapporte pas de médaille.	3
RECONNAISSANCE LOURDE RL		4+combat	3/3/3 avec -1 contre les blindés	3 hex max, sur drapeau, étoile, grenade	mêmes règles que les blindés, prise de terrain possible après un combat rapproché, pas de prise de blindé, sa destruction ne rapporte pas de médaille.	4
ARTILLERIE m (normale ou lourde)	HORS CARTE	cible vue par un général, un QG, ou une reconnaissance = 3 dés, vue par une unité autre = 2 dés, pas en vue = 1 dé			le tir normal consomme 2 munitions (m). Fumée une munition. Interdiction, coûte une munition de moins que le tir normal. L'artillerie lourde peut toucher deux hexagones contigus mais consomme 3 munitions.	1/m
ARTILLERIE ANTI-CHARS AC		2 sans combat	4/4/4 contre blindés	1 hex	touchée par l'étoile. Peut s'empiler avec une unité d'infanterie, dans ce cas, s'il peut tirer, sa force remplace celle de l'infanterie dans le combat cf char.	6

* TABLEAU DES MODIFICATIONS PAR PAYS DES BLINDÉS () ET RECONNAISSANCE

ALLEMAGNE:1033/41=> +1 dé contre les blindés (+1budget); 1945=>+1 case de portée (+1budget); RECONNAISSANCE LOURDE

ROYAUME UNI et assimilés: 1944/45=> RECONNAISSANCE LOURDE

FRANCE : 1939/43=> -1 de mouvement (-1budget) sauf moyens; 1943/45=>RECONNAISSANCE : -1 de mouvement (-1budget)

ITALIE : 1941/42=>RECONNAISSANCE : -1 de mouvement (-1budget)

ÉTATS-UNIS : RECONNAISSANCE : -1 de mouvement (-1budget)