

RENSEIGNEMENTS AVANCÉS



Règles spéciales : au début de la première Phase d'Activation, ajoutez 1 pion Avantage à votre réserve Passer.

DÉPLOIEMENT ASTUCIEUX



Règles spéciales : au début de la première Phase d'Activation, choisissez 3 unités alliées. Chaque unité choisie gagne 1 pion Esquive.

POSITIONS FORTIFIÉES



Mise en place : lors de la mise en place, vous pouvez placer jusqu'à 3 barricades dans un territoire allié ou contesté et pas à 1 les unes des autres.

GARNISON



Mise en place : lors de la mise en place, choisissez jusqu'à 1 de vos unités ▲ qui n'a pas **POSITION PRÉPARÉE**. L'unité choisie gagne **POSITION PRÉPARÉE** pour cette partie.

ARTILLERIE



Règles spéciales : une fois par partie, à la fin de la Phase de Commandement, vous pouvez placer un pion Artillerie allié (avantage) sur le champ de bataille.

Au début de la Phase Finale, si un pion Artillerie allié est sur le champ de bataille, lancez 3 dés d'attaque noirs. Chaque unité à 1 de ce pion, dotée du mot-clé **ARMURE** ou **ARMURE X**, ou qui a le type d'unité Véhicule, subit 2 blessures pour chaque ✖ obtenu et 1 blessure pour chaque ✘ obtenu. Chaque autre unité à 1 de ce pion gagne 1 pion Suppression pour chaque ✖ et ✘ obtenu. Puis retirez de la partie le pion Artillerie.

MITRAILLAGE AU SOL



Règles spéciales : une fois par partie, à la fin de la Phase de Commandement, vous pouvez placer un pion Appui Aérien allié (avantage) sur le champ de bataille.

Au début de la Phase Finale, si un pion Appui Aérien allié est sur le champ de bataille, mesurez entre ce pion et n'importe quel endroit à 2 de lui et notez les figurines chevauchées par la règle des portées. Puis lancez 4 dés d'attaque noirs. Chaque unité dont au moins 1 figurine chevauche le pion ou était chevauchée par la règle des portées gagne 1 pion Suppression pour chaque ✖ et ✘ obtenu. Puis retirez de la partie ce pion Appui Aérien.

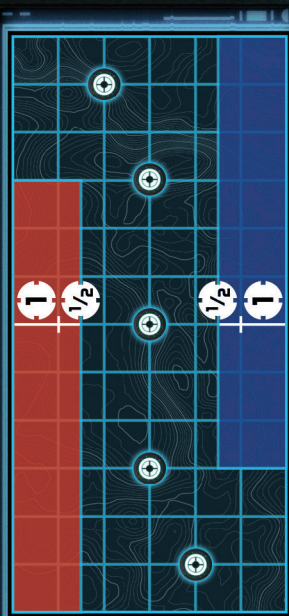
CHANGEMENT DE PRIORITÉS

Mise en place : placez 5 Cibles Prioritaires (POI) comme indiqué sur la carte de déploiement Changement de Priorités.

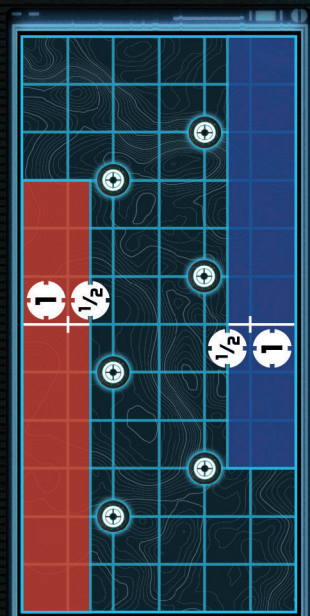
Score : à partir du deuxième round, lors de chaque Phase Finale, marquez 1 PV pour chaque Cible Prioritaire que vous sécurisez.

Règles spéciales : à partir du deuxième round, à la fin de chaque Phase Finale, les joueurs placent à tour de rôle chaque Cible Prioritaire sécurisée par leur adversaire à 1/2 de sa position actuelle, en commençant par le joueur bleu. Chaque Cible Prioritaire ne peut être placée de cette manière qu'une seule fois par round.

CHANGEMENT DE PRIORITÉS



S'ACCAPARER LA SCIENCE



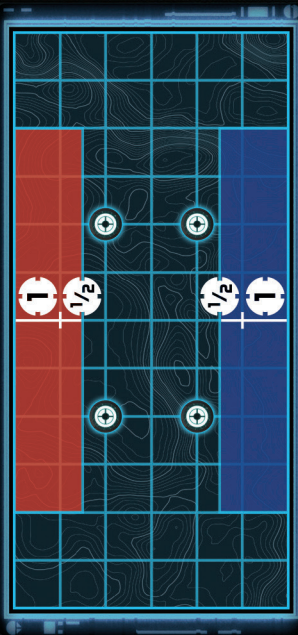
△ ▢ ▣ ▤ ▥ ▦ ▧ ▨ ▩ ↵ ↶ ↷ ↸ ↹ ↺ ↻ ↼ ↽ ↾ ↿ ⇀ ⇁ ⇂ ⇃ ⇄ ⇅ ⇆ ⇇ ⇈ ⇉ ⇊ ⇋ ⇌ ⇍ ⇎ ⇏ ⇐ ⇑ ⇒ ⇓ ⇔ ⇕ ⇖ ⇗ ⇘ ⇙ ⇚ ⇛ ⇜ ⇝ ⇞ ⇟ ⇠ ⇡ ⇢ ⇣ ⇤ ⇥ ⇦ ⇧ ⇨ ⇩ ⇪ ⇫ ⇬ ⇭ ⇮ ⇯ ⇰ ⇱ ⇲ ⇳ ⇴ ⇵ ⇶ ⇷ ⇸ ⇹ ⇺ ⇻ ⇼ ⇽ ⇾ ⇿

Score : à partir du deuxième round, lors de chaque **Phase Finale**, marquez

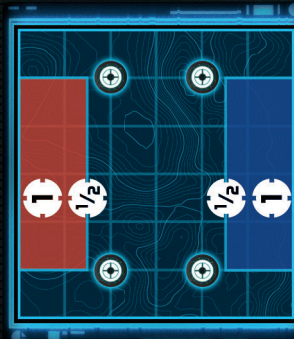
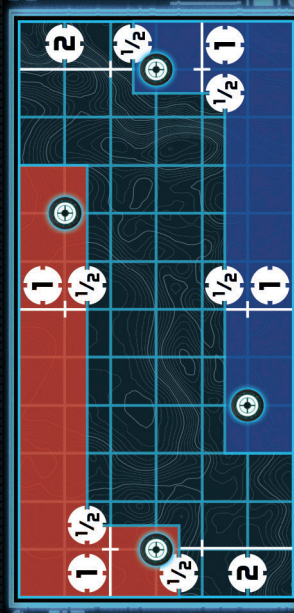
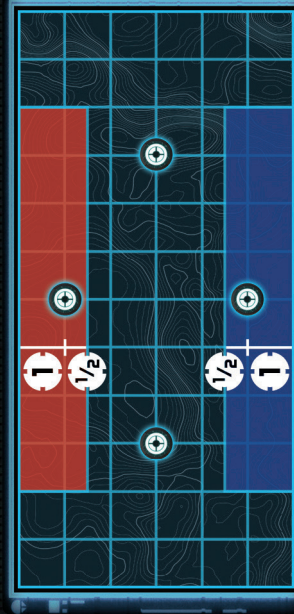
- 1 PV si des unités alliées contestent 2 Labos,
- 2 PV si des unités alliées contestent 3 Labos,
- 3 PV si des unités alliées contestent 4 Labos ou plus.

⏏ ⏮ ⏭ ⏪ ⏩ ⏴ ⏵ ⏶ ⏷

Règles spéciales : à la fin de chaque Phase Finale, si un joueur sécurise une Tour Comm, jusqu'à 2 unités alliées qui contestent cette Tour Comm peuvent gagner chacune un pion Renseignement. Chaque joueur peut avoir au maximum 2 unités dotées d'un pion Renseignement.

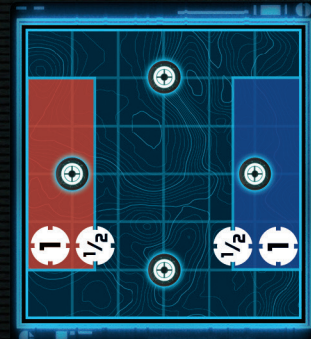


PERCÉE



PERCÉE

Score : à partir du deuxième round, lors de chaque **Phase Finale**, marquez 1 PV pour chaque Checkpoint du territoire allié qui n'est pas contesté par une unité ennemie. De plus, vous marquez 2 PV pour chaque Checkpoint du territoire ennemi que vous sécurisez.

[illegible]

Règles spéciales : à partir du deuxième round, au début de la **Phase Finale**, chaque joueur place 1 pion Blessure sur chaque Bunker ennemi qu'il sécurise, en commençant par le joueur bleu.

Puis, pour chaque Bunker ennemi qu'un joueur sécurise, si au moins une unité le contestant est une unité alliée ,  ou , placez 1 pion Blessure supplémentaire sur ce Bunker. Puis chaque Bunker qui a au moins 3 pions Blessure est détruit et retiré du champ de bataille.

2014.05.27

Score : quand une unité dotée d'un pion Cible Marquée est vaincue, après que l'effet a été résolu, le joueur adverse marque 1 PV.

NOTICE

Règles spéciales : chaque unité gagne
» REVENDIQUER (SCANNER). Les unités ne peuvent pas revendiquer les Scanners ennemis. Chaque unité ne peut détenir que 1 seul Scanner à la fois.



2014.08.27

Une fois par round, par joueur, quand une unité gagne 1 ou plusieurs pions Suppression, le joueur adverse peut cocher une des cases ci-dessous qui n'est pas déjà cochée si la condition indiquée dans la colonne de gauche est remplie.

	Joueur Bleu	Joueur Rouge
Une unité ennemie est paniquée.	2 PV	2 PV
Toutes les unités ennemies capables de gagner des pions Suppression en ont au moins 1.	2 PV	2 PV

NOTICE

Au début de la **Phase Finale**, si au moins une unité alliée détenant une Bombe conteste une Base ennemie que vous sécurisez, retirez de la partie toutes les Bombes détenues par des unités alliées contestant cette Base. Puis cette Base est détruite et retirée du champ de bataille.

A set of small navigation icons typically found in Beamer presentations, including symbols for back, forward, search, and other slide controls.

Score : à partir du deuxième round, lors de chaque **Phase Finale**, marquez 2 PV si vous sécurisez le Stock de Marchandises du milieu, et marquez 1 PV pour chaque Stock de Marchandises que vous sécurisez qui n'est pas au milieu.

NOTES

Score : une fois par round, par joueur, quand une unité ennemie est vaincue par une attaque effectuée par une unité alliée, le contrôleur de cette unité alliée peut cocher une des cases ci-dessous qui n'est pas déjà cochée. Le joueur ne peut cocher qu'une case qui correspond au territoire dans lequel se trouve le Chef d'unité de l'unité attaquante.

	Joueur Bleu	Joueur Rouge
N'importe quel territoire	1 PV	1 PV
Territoire allié	1 PV	1 PV
Territoire contesté	1 PV	1 PV
Territoire ennemi	2 PV	2 PV

NOTICE

Si une unité alliée détient un Scanner à la fin de son activation, chaque unité ennemie à  et en LdV du Chef d'unité de cette unité alliée gagne 1 pion Surveillance.



EMBUSCADE

Carlos Justino

1 UNITÉ



EMBUSCADE

Brian Adriel

1 UNITÉ



POUSSÉE

Wimmar Ballespiès

2 UNITÉS



POUSSÉE

Roman Kurdi

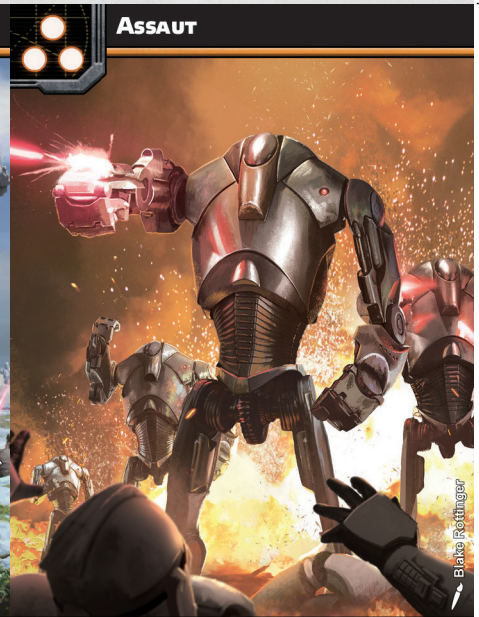
2 UNITÉS



ASSAUT

Anton Solovyanov

3 UNITÉS



ASSAUT

Blake Rottinger

3 UNITÉS



TENIR LA POSITION

Wilson Nugraha

1 UNITÉ



TENIR LA POSITION

Borja Pludatto

1 UNITÉ

À la fin de la Phase de Commandement, reprenez cette carte en main.

À la fin de la Phase de Commandement, reprenez cette carte en main.