

• HALF-TRACKS •



HALF-TRACKS - RÈGLES DÉTAILLÉES

TROUPES
18

HALF-TRACKS

- 1 à 3 figurines selon le scénario
- Considérés comme des blindés dans tous les cas
- Se déplacent de 0-2 et combattent **2 2**
- Lors d'un combat rapproché réussi, peuvent faire une *Prise de Terrain* mais pas une *Percée de Blindés*
- Au lieu de combattre, peuvent *renforcer l'effectif* de toute unité amie adjacente qui a subi des pertes



Le joueur de l'Axe avait déjà détruit deux half-tracks. La destruction d'un troisième lui permet d'acquérir une médaille.



Half-tracks - Unité

Il peut y avoir de 1 à 3 figurines par unité de half-tracks. Ce nombre est indiqué dans le petit rond jaune en bas à droite de l'icône correspondante. Par exemple, sur la Battle Map *La prise de Tobrouk*, il y a 3 unités de half-tracks de 2 figurines chacune.

Half-tracks - Attaque

Quand elle est prise pour cible, une unité de half-tracks est considérée comme une unité de blindés. Un résultat blindé ou grenade obtenu contre elle provoque une perte.

Half-tracks - Médailles

Une unité de half-tracks détruite ne rapporte pas forcément de médaille à l'adversaire, contrairement à d'autres unités.

Tout dépend en fait du nombre de half-tracks détruits pendant la bataille, *qu'ils proviennent de la même unité ou d'unités différentes* : pour chaque série de 3 half-tracks qu'il détruit, l'adversaire remporte une médaille.

Chaque fois qu'un half-track est détruit par l'adversaire, ce dernier le place sur un emplacement de son compteur de médailles. Lorsqu'il en a détruit 3, il peut les remplacer par une médaille de Victoire.

Les half-tracks utilisés pour renforcer vos troupes (voir *Renforcement d'effectif* ci-dessous) ne comptent jamais comme une médaille, ils sont simplement retirés du plateau après avoir été utilisés.

• HALF-TRACKS •

Half-tracks - Mouvement et Combat

Une unité de half-tracks activée peut se déplacer jusqu'à 2 hex et combattre avec 2 dés dans un rayon de 2 hex. Si elle élimine ou fait battre en retraite un adversaire en combat rapproché, elle peut faire une **Prise de terrain** mais pas une **Percée de blindés**. Une unité de half-tracks qui ne combat pas *peut renforcer l'effectif* d'une autre unité à la place (voir plus loin).

TERRAINS - CAS PARTICULIERS

Un terrain **Infranchissable** ou **Infranchissable pour les blindés** et l'**artillerie** est également infranchissable pour les half-tracks.

De plus :

- ◆ **Mer & Rivages** - Les half-tracks ne peuvent battre en retraite dans la mer ou sur un hex de rivages que s'ils sont à bord d'une barge (LC).
- ◆ **Falaises & Escarpements** - Les half-tracks ne peuvent pas monter/descendre depuis/vers la plage.
- ◆ **Barbelés** - Les half-tracks peuvent retirer les barbelés.
- ◆ **Ponts ferroviaires & Voies ferrées** - Les half-tracks qui y entrent doivent stopper.

Half-tracks - Renforcement d'effectif

Lorsqu'une unité de half-tracks est adjacente à une unité amie qui a subi des pertes (et donc a moins de figurines qu'au début du scénario), elle peut *renforcer l'effectif* de cette unité *au lieu de combattre*.



ACTIONS
24 RENFORCEMENT D'EFFECTIF

- Lorsque les règles de renforcement d'effectif s'appliquent, tout véhicule en ayant la capacité peut *renforcer* toute unité amie adjacente qui a subi des pertes
- Retirez autant de véhicules que vous ajoutez de figurines à l'unité que vous renforcez. L'adversaire ne remporte aucune médaille à cette occasion
- Une unité ne peut pas être renforcée au-delà de son effectif initial
- Ni les véhicules de soutien, ni les unités renforcées ne peuvent combattre ce tour-ci

Il est donc possible de renforcer l'effectif d'une unité d'infanterie, de blindés, d'artillerie ou de cavalerie, entre autres.

Les unités formées d'une seule figurine (tireur d'élite, avion, etc.), les trains et les barges (LC) ne peuvent jamais être renforcées ainsi.

Une unité de half-tracks peut se déplacer avant de renforcer l'effectif d'une unité, et une unité peut se déplacer avant d'être renforcée.

Le Renforcement d'effectif a lieu pendant la phase de combat du tour de jeu (étape 4 du tour de jeu, page 6 du livret de règles de Mémoire 44).

Pour chaque half-track que vous retirez de l'unité, ajoutez une figurine de type correspondant à l'unité affaiblie que vous renforcez, sans en excéder le nombre initial.

Il est possible de renforcer l'effectif de plusieurs unités à la fois à partir de la même unité de half-tracks, mais les unités renforcées ne peuvent pas combattre ce tour-ci.

Les half-tracks utilisés pour le Renforcement d'effectif sont retirés du plateau, mais ne rapportent pas de médaille à l'adversaire.

CARTES DE COMMANDEMENT

- ◆ **Assaut de blindés** - Toute unité de half-tracks peut être activée avec cette carte et combat donc avec un dé supplémentaire en combat rapproché.
- ◆ **Embuscade, Combat rapproché, Fusillade** - Toute unité de half-tracks peut être activée avec ces cartes.
- ◆ **Infiltration, Consolidation de position, Médecins & Mécaniciens** - Les half-tracks ne peuvent pas être activés avec ces cartes.
- ◆ **Action héroïque** - Toute unité de half-tracks peut être activée avec cette carte si un symbole de blindés ou une étoile est obtenu(e) au dé. Elle combat alors avec un dé supplémentaire.

Note: les cartes Tactique qui activent des unités d'infanterie (Assaut d'infanterie, À l'attaque) ne peuvent pas être utilisées pour activer des unités de half-tracks.

ACTIONS SPÉCIALES

- ◆ **Canots démontables & Bateaux** - Les half-tracks ne peuvent pas être chargés sur des canots démontables & bateaux.
- ◆ **Commandant héroïque** - Il ne peut pas y avoir de Commandant héroïque dans une unité de half-tracks.
- ◆ **Soins hospitaliers / Soins dans l'Oasis** - Une unité de half-tracks ne peut pas regagner de figurines dans un hôpital ou un oasis.
- ◆ **Renforts** - Une unité de half-tracks ne peut pas être appelée en renfort.



• RÈGLES DÉTAILLÉES •