

ATTAQUE FRONTALE

Activez 2 unités dans
Chaque section



Activez 2 unités
dans chaque section

ATTAQUE FRONTALE

Activez 2 unités dans
Chaque section



Activez 2 unités
dans chaque section

ATTAQUE FRONTALE

Activez 2 unités dans
Chaque section



Activez 2 unités
dans chaque section

ENCERCLEMENT

Activez 2 unités sur le Flanc gauche
et 2 unités sur le Flanc droit



Activez 2 unités
sur chaque flanc

ENCERCLEMENT

Activez 2 unités sur le Flanc gauche
et 2 unités sur le Flanc droit



Activez 2 unités
sur chaque flanc

ENCERCLEMENT

Activez 2 unités sur le Flanc gauche
et 2 unités sur le Flanc droit



Activez 2 unités
sur chaque flanc

RECONNAISSANCE EN FORCE

Activez 1 unité dans
Chaque section



Activez 1 unité
dans chaque section

SORTIE AÉRIENNE



Un avion choisi parmi ceux de votre nationalité peut survoler le champ de bataille depuis un hex de bord de plateau. Sinon, si vous avez des pions avions sur le plateau, l'un d'eux peut décoller de son hex.

Si vous avez déjà un avion en vol, activez-le pour le tour, sans devoir faire de test aérien.

Face visible. Si piochée, piochez encore.

RECONNAISSANCE EN FORCE

Activez 1 unité dans
Chaque section



Activez 1 unité
dans chaque section

RECONNAISSANCE

Activez 1 unité sur
le Flanc gauche



Activez 1 unité
Durant la pioche, tirez deux cartes,
choisissez-en une, défaussez l'autre.

RECONNAISSANCE

Activez 1 unité au Centre



Activez 1 unité
Durant la pioche, tirez deux cartes,
choisissez-en une, défaussez l'autre.

RECONNAISSANCE

Activez 1 unité sur
le Flanc droit



Activez 1 unité
Durant la pioche, tirez deux cartes,
choisissez-en une, défaussez l'autre.

ACCROCHAGE

Activez 2 unités sur
le Flanc gauche



Activez 2 unités

ACCROCHAGE

Activez 2 unités au Centre



Activez 2 unités

ACCROCHAGE

Activez 2 unités sur
le Flanc droit



Activez 2 unités

ATTAQUE

Activez 3 unités sur
le Flanc gauche



Activez 3 unités

ATTAQUE

Activez 3 unités au Centre



Activez 3 unités

ATTAQUE

Activez 3 unités sur
le Flanc droit



Activez 3 unités

ASSAUT

Activez toutes vos unités sur le Flanc gauche



Activez TOUTES vos unités

ASSAUT

Activez toutes vos unités au Centre



Activez TOUTES vos unités

ASSAUT

Activez toutes vos unités sur le Flanc droit



Activez TOUTES vos unités

ASSAUT DE BLINDÉS



Activez 4 unités de **BLINDÉS**.
Chaque blindé en combat rapproché attaque avec un dé supplémentaire.
Les restrictions de mouvements et de combat s'appliquent normalement.
Si vous n'avez pas de blindés, activez une autre unité de votre choix.

ASSAUT DE BLINDÉS



Activez 4 unités de **BLINDÉS**.
Chaque blindé en combat rapproché attaque avec un dé supplémentaire.
Les restrictions de mouvements et de combat s'appliquent normalement.
Si vous n'avez pas de blindés, activez une autre unité de votre choix.

CONTRE-ATTAQUE



Donnez le même ordre que celui que vient de jouer votre adversaire.
Si vous contrez une carte de Section, le flanc droit devient le flanc gauche et vice-versa.
Si vous contrez une carte Assaut d'infanterie, la contre-attaque doit avoir lieu dans la même section que l'Assaut d'infanterie de votre adversaire.

CONTRE-ATTAQUE



Donnez le même ordre que celui que vient de jouer votre adversaire.
Si vous contrez une carte de Section, le flanc droit devient le flanc gauche et vice-versa.
Si vous contrez une carte Assaut d'infanterie, la contre-attaque doit avoir lieu dans la même section que l'Assaut d'infanterie de votre adversaire.

ORDRE DU QG



Activez 4 unités de votre choix.

ORDRE DU QG



Activez 4 unités de votre choix.

ASSAUT

Activez toutes vos unités sur le Flanc gauche



Activez TOUTES vos unités

ASSAUT

Activez toutes vos unités au Centre



Activez TOUTES vos unités

ASSAUT

Activez toutes vos unités sur le Flanc droit



Activez TOUTES vos unités

ASSAUT DE BLINDÉS



Activez 4 unités de **BLINDÉS**.
Chaque blindé en combat rapproché attaque avec un dé supplémentaire.
Les restrictions de mouvements et de combat s'appliquent normalement.
Si vous n'avez pas de blindés, activez une autre unité de votre choix.

ASSAUT DE BLINDÉS



Activez 4 unités de **BLINDÉS**.
Chaque blindé en combat rapproché attaque avec un dé supplémentaire.
Les restrictions de mouvements et de combat s'appliquent normalement.
Si vous n'avez pas de blindés, activez une autre unité de votre choix.

CONTRE-ATTAQUE



Donnez le même ordre que celui que vient de jouer votre adversaire.
Si vous contre une carte de Section, le flanc droit devient le flanc gauche et vice-versa.
Si vous contre une carte Assaut d'infanterie, la contre-attaque doit avoir lieu dans la même section que l'Assaut d'infanterie de votre adversaire.

CONTRE-ATTAQUE



Donnez le même ordre que celui que vient de jouer votre adversaire.
Si vous contre une carte de Section, le flanc droit devient le flanc gauche et vice-versa.
Si vous contre une carte Assaut d'infanterie, la contre-attaque doit avoir lieu dans la même section que l'Assaut d'infanterie de votre adversaire.

ORDRE DU QG



Activez 4 unités de votre choix.

ORDRE DU QG



Activez 4 unités de votre choix.

ASSAUT D'INFANTERIE



Activez toutes les unités d'**INFANTERIE** d'une section.

Ces unités peuvent se déplacer de 2 hexagones et combattre, ou se déplacer de 3 hexagones sans combattre.

Les restrictions de mouvements et de combat s'appliquent normalement.

Si vous n'avez pas d'infanterie, activez une autre unité de votre choix.

ASSAUT D'INFANTERIE



Activez toutes les unités d'**INFANTERIE** d'une section.

Ces unités peuvent se déplacer de 2 hexagones et combattre, ou se déplacer de 3 hexagones sans combattre.

Les restrictions de mouvements et de combat s'appliquent normalement.

Si vous n'avez pas d'infanterie, activez une autre unité de votre choix.

À L'ASSAUT !



Activez 4 unités d'**INFANTERIE**.

Les restrictions de mouvements et de combat s'appliquent normalement.

Si vous n'avez pas d'infanterie, activez une autre unité de votre choix.

ASSAUT D'INFANTERIE



Activez toutes les unités d'**INFANTERIE** d'une section.

Ces unités peuvent se déplacer de 2 hexagones et combattre, ou se déplacer de 3 hexagones sans combattre.

Les restrictions de mouvements et de combat s'appliquent normalement.

Si vous n'avez pas d'infanterie, activez une autre unité de votre choix.

À L'ASSAUT !



Activez 4 unités d'**INFANTERIE**.

Les restrictions de mouvements et de combat s'appliquent normalement.

Si vous n'avez pas d'infanterie, activez une autre unité de votre choix.

À L'ASSAUT !



Activez 4 unités d'**INFANTERIE**.

Les restrictions de mouvements et de combat s'appliquent normalement.

Si vous n'avez pas d'infanterie, activez une autre unité de votre choix.

EMBUSCADE



Après que votre adversaire ait déclaré une attaque en combat rapproché, mais avant qu'il ne lance les dés, jouez cette carte.

Lancez vos dés en premier.

Si l'unité ennemie n'a pas été éliminée ou forcée en retraite, elle peut alors attaquer normalement.

À la fin du tour, piochez une carte en premier.

MÉDECINS & MÉCANICIENS



Activez une unité qui a subi des pertes. Lancez autant de dés que vous avez de cartes de commandement (y compris celle-ci). Pour tout symbole correspondant à l'unité soignée et pour toute étoile, rajoutez une figurine à l'unité, sans en dépasser le nombre initial.

Si au moins une figurine a été rajoutée, vous pouvez alors activer cette unité normalement.

ACTION HÉROÏQUE



Lancez autant de dés que vous avez de cartes de commandement (y compris celle-ci). Pour chaque symbole d'unité obtenu, activez une unité de ce type. Pour chaque étoile, activez une unité de votre choix.

Chacune de ces unités combat avec 1 dé supplémentaire.

Ensuite, mélangez la pioche et la défausse pour former une nouvelle pioche.

TIR D'ARTILLERIE



Activez toutes vos unités d'**ARTILLERIE**.

Ces unités peuvent soit avancer jusqu'à 3 hexagones, soit tirer deux fois de suite.

Si vous n'avez pas d'artillerie, activez une autre unité de votre choix.

TIR DE BARRAGE



Ciblez 1 unité ennemie.

Lancez 4 dés, sans tenir compte des protections des terrains.

Infligez 1 perte pour chaque symbole de l'unité visée, et pour toute grenade.

Tout drapeau entraîne une retraite d'un hexagone, et ne peut être ignoré.

INFILTRATION



Activez 1 unité d'**INFANTRIE**.

Cette unité peut se déplacer jusqu'à 3 hexagones.

Elle peut ensuite combattre avec un dé supplémentaire, puis se déplacer de nouveau jusqu'à 3 hexagones. Ignorez les restrictions de mouvements dues au terrain, mais appliquez les restrictions de combat.

Si vous n'avez pas d'infanterie, activez une autre unité de votre choix.

COMBAT RAPPROCHÉ



Activez toutes les unités d'**INFANTRIE** et de **BLINDÉS** au contact avec l'ennemi.

Ces unités ne peuvent pas se déplacer, mais combattent avec un dé supplémentaire.

En cas de retraite ennemie, ces unités peuvent quand même réaliser une Prise de terrain ou une Percée de blindés.

CONSOLIDATION DE POSITION



Activez 4 unités d'**INFANTRIE**.

Ces unités consolident leur position en plaçant des sacs de sable sur leur hexagone.

Si vous n'avez pas d'infanterie, activez une autre unité de votre choix.

FUSILLADE



Activez 4 unités.

Ces unités ne doivent pas être au contact de l'ennemi, et ne peuvent se déplacer.

Elles tirent avec un dé supplémentaire.

MÉDECINS & MÉCANICIENS



Activez une unité qui a subi des pertes. Lancez autant de dés que vous avez de cartes de commandement (y compris celle-ci). Pour tout symbole correspondant à l'unité soignée et pour toute étoile, rajoutez une figurine à l'unité, sans en dépasser le nombre initial.

Si au moins une figurine a été rajoutée, vous pouvez alors activer cette unité normalement.

ACTION HÉROÏQUE



Lancez autant de dés que vous avez de cartes de commandement (y compris celle-ci). Pour chaque symbole d'unité obtenu, activez une unité de ce type. Pour chaque étoile, activez une unité de votre choix.

Chacune de ces unités combat avec 1 dé supplémentaire.

Ensuite, mélangez la pioche et la défausse pour former une nouvelle pioche.

ATTAQUE AÉRIENNE



Ciblez un groupe de 1 à 4 unités ennemies adjacentes les unes aux autres.

Lancez 2 dés pour les Alliés (ou 1 pour les Allemands) sur chaque hexagone visé, en ignorant toute protection due au terrain.

Infligez 1 perte pour chaque symbole de l'unité visée, pour chaque grenade et pour toute étoile.

Tout drapeau entraîne une retraite d'un hex, et ne peut être ignoré.

8 RIVIÈRES

• Infranchissables, sauf sur les ponts
• Ne bloquent pas la ligne de mire

15 100 1 1 6 6

7 MER

• Mouvement en mer limité à 1 hex max
• Une unité ne peut pas y combattre
• Une unité ne peut pas battre en retraite dans la mer
• Ne bloque pas la ligne de mire

15 100 2

1 PLAGES

• Mouvement sur la plage limité à 2 hex max
• Aucune restriction de combat
• *Prise de terrain et Percée de blindés* restent possibles
• Ne bloquent pas la ligne de mire

15 100 0

9 PONTS

• Aucune restriction de mouvement sauf si le pont est détruit
• Aucune restriction de combat
• Ne bloquent pas la ligne de mire, sauf indication contraire en Règle Spéciale

15 100 1 1 11 15

4 BOCAGE NORMAND

• Une unité y entrant *doit* stopper et ne peut plus bouger ce tour-là
• Une unité y entrant *ne peut pas* combattre
• Pour entrer ou prendre le terrain l'unité *doit* partir d'un hex adjacent
• En sortant, une unité *doit* stopper dans l'hex adjacent, la *Prise de terrain* reste possible
• Bloque la ligne de mire

14 100 2

2 BUNKERS

• L'infanterie peut y entrer et combattre
• Infranchissables pour les blindés & l'artillerie
• Une unité du possesseur initial peut y ignorer 1 drapeau
• L'artillerie en bunkers ne peut battre en retraite et subit donc une perte
• Les bunkers ont un angle de tir de 360°
• Bloquent la ligne de mire

** Protègent uniquement le possesseur initial*

16 100 2

14 VILLES & VILLAGES

• Une unité y entrant *doit* stopper et ne peut plus bouger ce tour-là
• Une unité y entrant *ne peut pas* combattre
• Les blindés y combattent à -2 dès
• Bloquent la ligne de mire

14 100 2 2 3 5 14

5 OBSTACLES ANTICARS

• L'infanterie peut y entrer ou les traverser et combattre
• Infranchissables pour les blindés & l'artillerie
• Aucune restriction de combat
• L'infanterie peut y ignorer 1 drapeau
• Ne bloquent pas la ligne de mire

16 100 1

3 FORÊTS

• Une unité y entrant *doit* stopper et ne peut plus bouger ce tour-là
• Une unité y entrant *ne peut pas* combattre
• Bloquent la ligne de mire

13 100 2

15 **BARBELLES**



1  **16** 

- Une unité y entrant *doit* stopper et ne peut plus bouger ce tour-là
- L'infanterie y combat à -1 dé
- L'infanterie peut les enlever au lieu de combattre
- Les blindés peuvent les enlever et combattre
- Ne bloquent pas la ligne de mire

29 **CHAMPS DE MINES**



1  **8** 

- Prochés au hasard parmi tous les pions de mines disponibles puis mis en place par le joueur les contrôlant, avant la bataille
- Une unité qui y entre *doit* stopper et ne peut plus bouger ce tour-là
- Unité amie : le pion de mines n'est pas révélé
- Unité ennemie : le pion de mines est révélé. Lancez autant de dés que la valeur du pion ; un symbole d'unité ou une grenade fait une perte, les autres sont ignorés
- Un Teurre (Force 0) est retiré, les autres pions restent en place, valeur visible
- Battre en retraite dans ou au travers des champs de mines ne les déclenche pas
- Ne bloquent pas la ligne de mire

56 **QUARTIER GÉNÉRAL DE CAMPAGNE**



1  **5** 

- Aucune restriction de mouvement
- Aucune restriction de combat
- Bloque la ligne de mire

15 **BARBELLES**



1  **16** 

- Une unité y entrant *doit* stopper et ne peut plus bouger ce tour-là
- L'infanterie y combat à -1 dé
- L'infanterie peut les enlever au lieu de combattre
- Les blindés peuvent les enlever et combattre
- Ne bloquent pas la ligne de mire

29 **CHAMPS DE MINES**



1  **8** 

- Prochès au hasard parmi tous les pions de mines disponibles puis mis en place par le joueur les contrôlant, avant la bataille
- Une unité qui y entre *doit* stopper et ne peut plus bouger ce tour-là
- Unité amie : le pion de mines n'est pas révélé
- Unité ennemie : le pion de mines est révélé - lancez autant de dés que la valeur du pion ; un symbole d'unité ou une grenade fait une perte, les autres sont ignorés
- Un Teurre (Force 0) est retiré, les autres pions restent en place, valeur visible
- Battre en retraite dans ou au travers des champs de mines ne les déclenche pas
- Ne bloquent pas la ligne de mire

56 **QUARTIER GÉNÉRAL DE CAMPAGNE**



1  **5** 

- Aucune restriction de mouvement
- Aucune restriction de combat
- Bloque la ligne de mire