

# FAQ



Voici les réponses à vos questions les plus fréquentes à propos de V-Commandos.  
Il ne manque aucun matériel dans les boîtes, mais quelques points ont échappé à notre vigilance.

## V-COMMANDOS

### ★ REGLES

- Les opérations et terrains de V-Commandos sont prévus pour être joués avec la boîte de base seule (ne pas utiliser d'éléments d'une extension).
- Étape de renfort ennemie : une méthode rapide pour placer les pions ennemis consiste à prendre une pile de pions au hasard dans la réserve ennemie. Ne regardez pas cette pile (ces pions et le côté utilisé, doivent être choisis aléatoirement), et placez-les sur leurs tuiles de destination. Replacez le reste de la pile éventuel dans la réserve ennemie.
- Entrée en jeu des commandos en début d'opération : la première chose à faire pour chaque commando

est de dépenser 1 action pour effectuer l'action "Se déplacer" (ou 2 actions pour "Se déplacer furtivement sur une tuile moyenne") afin d'entrer sur une tuile contenant une trappe ouverte.

- [NEW! Dec. 6 2017] Un commando visible ou furtif peut interagir avec un objectif protégé par un ou plusieurs ennemis.



### Pion "repéré"

- Les pions "repéré" sont à placer dans la réserve d'équipement en début de partie.  
- Quand deux terrains sont joués en parallèle, si une alarme est déclenchée sur un terrain, elle ne déclenche pas automatiquement l'alarme située sur l'autre terrain.

- Chaque commando dispose de 3 points action (PA) par tour. Exemple de ce qu'un commando peut faire pendant un tour :

>>> Début de son tour avec 3 PA.

> Déplacement (coût : 1 PA) - il lui reste 2 PA

> Ramasser un pion d'équipement (coût : 0 PA) - il lui reste toujours 2 PA

> Ramasser un autre pion d'équipement (coût : 0 PA) - il lui reste toujours 2 PA

> Déplacement furtif sur une tuile moyenne (coût : 2 PA) - il lui reste 0 PA

> Faire exploser une charge de TNT (coût : 0 PA) - il lui reste toujours 0 PA

>>> Fin du tour

- Officier (côté ocre) : la capacité permet d'ajouter 1 dé pour un tir uniquement et le bonus doit être joué immédiatement après avoir été reçu. Cette action coûte 0 action, elle peut donc être jouée pendant le tour d'un autre commando pour lui donner ce bonus (voir « Quand effectuer une action coûtant 0 action ? » p.6).

- Charge de TNT : tous les pions sont retirés de la tuile où a eu lieu l'explosion, à l'exception des pions "trappe", "alarme", "porte" et "nid".

- Récompenses après élimination (p. 8): TOUS les ennemis éliminés par le tir sont remplacés simultanément par autant de pions d'équipement...

- Tout personnage escorté suivant un commando quittant un terrain par une trappe est retiré du jeu.

### ★ ERREURS D'IMPRESSION

- Carte / Opération / "Silence" : les 3 cartes terrain à utiliser sont "Blockhaus" (et non "Bunker"), "Falaise" et "Batterie". Télécharger la carte corrigée

([https://cdn.shopify.com/s/files/1/0415/3361/files/Operation\\_VC\\_Silence01\\_cards\\_FR\\_v2.pdf?9520998176279788986](https://cdn.shopify.com/s/files/1/0415/3361/files/Operation_VC_Silence01_cards_FR_v2.pdf?9520998176279788986)) (télécharger le dos de cette carte

([https://cdn.shopify.com/s/files/1/0415/3361/files/Operation\\_VC\\_Silence01\\_cards\\_FR\\_back.pdf?17961061414846554459](https://cdn.shopify.com/s/files/1/0415/3361/files/Operation_VC_Silence01_cards_FR_back.pdf?17961061414846554459))).

([https://cdn.shopify.com/s/files/1/0415/3361/files/Operation\\_VC\\_Silence01\\_cards\\_FR\\_back.pdf?17961061414846554459](https://cdn.shopify.com/s/files/1/0415/3361/files/Operation_VC_Silence01_cards_FR_back.pdf?17961061414846554459))).

([https://cdn.shopify.com/s/files/1/0415/3361/files/Operation\\_VC\\_Silence01\\_cards\\_FR\\_back.pdf?17961061414846554459](https://cdn.shopify.com/s/files/1/0415/3361/files/Operation_VC_Silence01_cards_FR_back.pdf?17961061414846554459))).

- Carte / Terrain / "Ruines": lors de la mise en place de ce terrain, la petite tuile en bas à gauche avec la trappe bloquée doit être placée du côté extérieur. Télécharger la carte corrigée

([https://cdn.shopify.com/s/files/1/0415/3361/files/V-Commandos\\_CORE\\_Terrain\\_Ruines\\_v2\\_FR.pdf?9520998176279788986](https://cdn.shopify.com/s/files/1/0415/3361/files/V-Commandos_CORE_Terrain_Ruines_v2_FR.pdf?9520998176279788986)) (télécharger le dos de cette carte

([https://cdn.shopify.com/s/files/1/0415/3361/files/V-Commandos\\_CORE\\_Terrain\\_Ruines\\_v2\\_FR.pdf?9520998176279788986](https://cdn.shopify.com/s/files/1/0415/3361/files/V-Commandos_CORE_Terrain_Ruines_v2_FR.pdf?9520998176279788986)) (télécharger le dos de cette carte

([https://cdn.shopify.com/s/files/1/0415/3361/files/V-Commandos\\_CORE\\_Terrain\\_Ruines\\_v2\\_FR.pdf?9520998176279788986](https://cdn.shopify.com/s/files/1/0415/3361/files/V-Commandos_CORE_Terrain_Ruines_v2_FR.pdf?9520998176279788986)) (télécharger le dos de cette carte

([https://cdn.shopify.com/s/files/1/0415/3361/files/V-Commandos\\_CORE\\_Terrain\\_Ruines\\_v2\\_FR.pdf?9520998176279788986](https://cdn.shopify.com/s/files/1/0415/3361/files/V-Commandos_CORE_Terrain_Ruines_v2_FR.pdf?9520998176279788986)) (télécharger le dos de cette carte

- [NEW! 21 janvier 2017] Carte / Evénement / "Ne tirez pas !" : Les commandos en uniforme allemand sont également pris pour cible par le Spitfire. Télécharger la carte corrigée

([https://cdn.shopify.com/s/files/1/0415/3361/files/V-Commandos\\_Event\\_Cards\\_FR\\_Ne-tirez-pas.pdf?18134680743105828858](https://cdn.shopify.com/s/files/1/0415/3361/files/V-Commandos_Event_Cards_FR_Ne-tirez-pas.pdf?18134680743105828858)) (télécharger le dos de cette carte

([https://cdn.shopify.com/s/files/1/0415/3361/files/V-Commandos\\_Event\\_Cards\\_FR\\_Ne-tirez-pas.pdf?18134680743105828858](https://cdn.shopify.com/s/files/1/0415/3361/files/V-Commandos_Event_Cards_FR_Ne-tirez-pas.pdf?18134680743105828858)) (télécharger le dos de cette carte

([https://cdn.shopify.com/s/files/1/0415/3361/files/V-Commandos\\_Event\\_Cards\\_FR\\_Ne-tirez-pas.pdf?18134680743105828858](https://cdn.shopify.com/s/files/1/0415/3361/files/V-Commandos_Event_Cards_FR_Ne-tirez-pas.pdf?18134680743105828858)) (télécharger le dos de cette carte

([https://cdn.shopify.com/s/files/1/0415/3361/files/V-Commandos\\_Event\\_Cards\\_FR\\_Ne-tirez-pas.pdf?18134680743105828858](https://cdn.shopify.com/s/files/1/0415/3361/files/V-Commandos_Event_Cards_FR_Ne-tirez-pas.pdf?18134680743105828858)) (télécharger le dos de cette carte

## ★ CONTENU DE LA BOÎTE

- 66 pions d'équipement (pas 76, c'est une erreur dans le livret : la quantité de pions contenus dans la boîte est correcte).
- 2 exemplaires de chacune de ces planches de tuiles : "V-Commandos\_CORE\_Tiles\_Punchboard\_A\_01" et "V-Commandos\_CORE\_Tiles\_Punchboard\_A\_02".
- Il est normal de n'avoir aucun pion d'arme alliée (ils sont imprimés sur les cartes commandos).
- Les pions blancs "à ne pas jeter" sont destinés à recevoir des personnages à imprimer pour des scénarios créés par nous ou par la communauté (rien de concret pour l'instant, mais ils sont là au cas où).

## V-COMMANDOS: SECRET WEAPONS

### ★ REGLES

- Les opérations et terrains de l'extension V-Commandos: Secret Weapons sont prévus pour être joués combinés à la boîte de base, mais en aucun cas avec une autre extension.
- Gaz et ennemis : lors de l'étape de déplacement ennemie, ces derniers se déplacent normalement sur une tuile contenant du gaz (ceux sans masque à gaz sont éliminés).
- Grenade fumigène : une tuile touchée par un fumigène est considérée comme une petite tuile, y compris pour tirer sur les personnages situés sur cette tuile.
- Les ennemis agissent simultanément durant chacune de leurs étapes. Si un ennemi entre dans un nid de Goliath vide pendant l'étape de mouvement ennemie, les Goliaths sur ce terrain ne se déplacent pas pendant cette étape (il n'y avait personne dans le nid pour les activer quand cette étape a commencé). Mais tout Goliath pourra exploser pendant l'étape de tir ennemie (maintenant qu'il y a un ennemi dans le nid) s'il se trouve sur la même tuile qu'un commando visible.
- Mortier : lors d'un tir de mortier, l'alarme est déclenchée sur le terrain visé.

### ★ ERREURS D'IMPRESSION

- Carte / Commando / Artilleur (côté ocre) : lors d'un tir de mortier, si 2 ou 3 dés touchent la tuile visée, éliminer 1 ennemi de plus. Télécharger la carte corrigée ([https://cdn.shopify.com/s/files/1/0415/3361/files/Commando\\_SW\\_Gunner\\_cards\\_FR\\_v2.pdf?9520998176279788986](https://cdn.shopify.com/s/files/1/0415/3361/files/Commando_SW_Gunner_cards_FR_v2.pdf?9520998176279788986)) (télécharger le dos de cette carte ([https://cdn.shopify.com/s/files/1/0415/3361/files/Commando\\_SW\\_Gunner\\_cards\\_FR\\_back.pdf?12880314518894985618](https://cdn.shopify.com/s/files/1/0415/3361/files/Commando_SW_Gunner_cards_FR_back.pdf?12880314518894985618))).

## V-COMMANDOS: RESISTANCE

### ★ REGLES

- Les opérations et terrains de l'extension V-Commandos: Résistance sont prévus pour être joués combinés à la boîte de base, mais en aucun cas avec une autre extension.
- [MIS A JOUR ! 13 janvier 2017] Résistants et pilotes alliés : peut tirer, si les joueurs le décident, à chaque fois qu'un commando sur la même tuile effectue l'action "tir". Le résistant / pilote devient alors visible.
- Gaz et ennemis: lors de l'étape de déplacement ennemie, ces derniers se déplacent normalement sur une tuile contenant du gaz (ceux sans masque à gaz sont éliminés).

### ★ ERREURS D'IMPRESSION

- [NEW! 9 janvier 2017] Carte / Commando / Espion (côté ocre): Le coût des capacités spéciales doit être interverti. Télécharger la carte corrigée

([https://cdn.shopify.com/s/files/1/0415/3361/files/Commando\\_RES\\_Spy\\_cards\\_FR\\_v2.pdf?3389437414253495315](https://cdn.shopify.com/s/files/1/0415/3361/files/Commando_RES_Spy_cards_FR_v2.pdf?3389437414253495315)) (télécharger le dos de cette carte  
([https://cdn.shopify.com/s/files/1/0415/3361/files/Commando\\_RES\\_Spy\\_cards\\_FR\\_back.pdf?10309813819261379564](https://cdn.shopify.com/s/files/1/0415/3361/files/Commando_RES_Spy_cards_FR_back.pdf?10309813819261379564))).

## V-COMMANDOS - KICKSTARTER EDITION

Si vous nous avez soutenu dans la campagne (Kickstarter et Backerkit), vous trouverez les éléments suivants dans votre boîte de V-Commandos :

### ★ DETAIL DES BONUS KICKSTARTER



*Les 2 planches de tuiles (bonus Kickstarter)*

- 10 tuiles (1 grande, 2 moyenne et 7 petites) incluant les tuiles "Télécabine" et "Panzer".
- 30 pions unité ennemie SS régulier. Note : les chiens de garde annoncés pendant la campagne sont dans l'extension Résistance finalement, on les a remplacés par davantage de pions SS).



*Unités SS ennemies (uniforme noir et brassard rouge)*

- 10 pions unité spéciale ennemie SS.
  - 1 pion de ministre allemand.
  - 1 carte commando Death Chater (EN + FR) + 2 pions.
  - 1 carte commando Gander (EN + FR) + 1 pion seulement.
  - 1 carte commando Sergent Bruno (EN + FR) + 2 pions.
  - 1 carte commando VF Inter Officer (EN + FR) + 2 pions.
  - 1 carte commando Anneke (EN + FR) + 2 pions.
  - 1 carte commando Jamie Finnlock (EN + FR) + 2 pions.
  - 1 paire de cartes opération "Helmet" (EN + FR).
  - 1 paire de cartes opération "Freyja" (EN + FR).
  - 1 paire de cartes opération "Starter" (EN + FR) (anciennement appelée "opération Panzer")
  - 1 paire de cartes opération "Celcius" (EN + FR).
  - 1 carte terrain "Télécabine" Terrain card (EN + FR).
- > Les bonus des extensions sont tous des "box upgrades" : ils sont inclus dans leurs boîtes respectives.

### ★ REGLES POUR JOUER AVEC LES BONUS KICKSTARTER

- Pour chaque commando bonus Kickstarter ajouté aux commandos disponibles, retirez un autre commando (vous devez toujours avoir 5 commandos si vous jouez avec la boîte de base et 8 commandos si

vous jouez avec une extension). Gander est une exception : il est simplement ajouté aux commandos disponibles.

- Death Chater, Gander et Sergent Bruno peuvent être joués avec n'importe quelle boîte.
  - Anneke et VF Inter Officer doivent être joués avec l'extension V-Commandos: Secret Weapons.
  - Jamie Finnlock doit être joué avec l'extension V-Commandos: Résistance.
- Les pions SS peuvent remplacer leurs équivalents (même nombre de dés sur les pions) dans le jeu de base. Le total de pions ennemis dans la Réserve Ennemie doit toujours être identique à celui indiqué dans les règles du jeu de base. Les SS n'ont pas de règle particulière, ils permettent une variante visuelle.
- Les 4 opérations sont prévues pour être jouées avec la boîte de base de V-Commandos.
- "Gander" est considéré comme un commando portant un uniforme. Il peut être visible (ce qui déclenche l'alarme). Il doit dépenser une des actions de son maître pour retourner à couvert (ceci est symbolisé par l'utilisation de son uniforme à nouveau, dans les mêmes conditions qu'un commando qui revêt un uniforme allemand). De plus, Gander ne compte pas comme 1 commando quand on choisit les commandos pour une opération, ni en ce qui concerne la limite de commandos sur un terrain. Par exemple, si 2 commandos et gander entrent sur un terrain pour 2 commandos, l'alarme n'est pas déclenchée.

## ★ ERREURS D'IMPRESSION

- Carte / Commando / "Anneke" (côté bleu) : effectuer une attaque en combat rapproché coûte [1A] (pas [P]), Ignorer les effets du gaz est [P] (pas [1A]). Télécharger la carte corrigée ([https://cdn.shopify.com/s/files/1/0415/3361/files/Commando\\_Bonus\\_Anneke\\_cards\\_FR\\_recto\\_v2.pdf?9520998176279788986](https://cdn.shopify.com/s/files/1/0415/3361/files/Commando_Bonus_Anneke_cards_FR_recto_v2.pdf?9520998176279788986)).
- Carte / Commando / "Anneke" (côté ocre) : son équipement de départ comprend également une deuxième grenade et un Panzerfaust. Télécharger la carte corrigée ([https://cdn.shopify.com/s/files/1/0415/3361/files/Commando\\_Bonus\\_Anneke\\_cards\\_FR\\_verso\\_v2.pdf?9520998176279788986](https://cdn.shopify.com/s/files/1/0415/3361/files/Commando_Bonus_Anneke_cards_FR_verso_v2.pdf?9520998176279788986)).
- Carte / Commando / "VFInter Officer" (côté bleu) : utiliser le boîtier de commande de Goliath coûte 1 action (et non 2). Télécharger la carte corrigée ([https://cdn.shopify.com/s/files/1/0415/3361/files/V-Commandos\\_Card\\_VFIntel\\_Officer\\_FR\\_v2.pdf?9520998176279788986](https://cdn.shopify.com/s/files/1/0415/3361/files/V-Commandos_Card_VFIntel_Officer_FR_v2.pdf?9520998176279788986)) (télécharger le dos de cette carte ([https://cdn.shopify.com/s/files/1/0415/3361/files/V-Commandos\\_VFIntel\\_Officer\\_FR\\_back.pdf?9747361804488532065](https://cdn.shopify.com/s/files/1/0415/3361/files/V-Commandos_VFIntel_Officer_FR_back.pdf?9747361804488532065))).
- Carte / Commando / "Death Cheater" (côté ocre) : la capacité permettant de relancer les dés qui auraient dû blesser le Death Cheater ne peut être utilisée qu'une fois par tour et pour un maximum de 4 dés. Télécharger la carte corrigée ([https://cdn.shopify.com/s/files/1/0415/3361/files/Commando\\_Death\\_Cheater\\_cards\\_FR\\_v2.pdf?9520998176279788986](https://cdn.shopify.com/s/files/1/0415/3361/files/Commando_Death_Cheater_cards_FR_v2.pdf?9520998176279788986)) (télécharger le dos de cette carte ([https://cdn.shopify.com/s/files/1/0415/3361/files/Commando\\_Death\\_Cheater\\_card\\_FR\\_back.pdf?1273542385552096411](https://cdn.shopify.com/s/files/1/0415/3361/files/Commando_Death_Cheater_card_FR_back.pdf?1273542385552096411))).

