



V★SABOTAGE

INFILTRATION ★ COMBAT ★ OPERATIONS



REGLES





★ INTRODUCTION ★

Juillet 1940.

L'armée allemande occupe la majorité de l'Europe et rien ne semble capable de freiner son avancée. La Luftwaffe multiplie les raids aériens contre Londres et les grandes villes industrielles britanniques. La Grande-Bretagne tient bon et se prépare à résister à une invasion qui semble imminente. Mais Winston Churchill n'a pas l'intention de rester sur la défensive. Persuadé que seules des méthodes de combat non conventionnelles permettront de porter des coups décisifs derrière les lignes ennemies, il ordonne la création d'unités d'élite aéroportées. Parallèlement, le Special Operations Executive (SOE) est mis sur pied avec pour objectif de « mettre le feu à l'Europe ».

Après un entraînement intensif, ces unités vont mener des opérations audacieuses de toute nature, frappant comme la foudre avant de se replier dans l'ombre. Leurs nombreux coups d'éclat, bien que souvent méconnus, ont pesé lourd dans l'issue du conflit.

PRÉSENTATION DU JEU

V-SABOTAGE est un jeu coopératif dans lequel 1 à 4 joueurs font face à des forces ennemies dirigées par le jeu. Chaque joueur commence par sélectionner une carte commando. Ensuite, les joueurs choisissent de jouer soit un terrain unique (partie rapide), soit une opération. Une opération est composée de plusieurs objectifs à accomplir sur différents terrains.

Chaque tour de jeu débute par un événement qui risque de modifier les plans des commandos. Puis chaque commando, à tour de rôle et dans l'ordre décidé par les joueurs, utilise ses 3 points action pour faire progresser l'escouade vers ses objectifs.

Enfin, de nouveaux renforts ennemis, contrôlés par leurs propres règles, entrent sur le terrain, se déplacent et attaquent.

Les tours s'enchaînent jusqu'à ce que l'opération se solde par une victoire ou par une défaite.



LES PREMIERS COMMANDOS DE LA SECONDE GUERRE MONDIALE

Les commandos alliés effectuèrent des dizaines d'opérations spectaculaires à travers le monde pendant la Seconde Guerre mondiale. Ce que l'on sait moins c'est que les premières opérations de ce type eurent lieu côté allemand.

Par exemple, la campagne des 18 jours, qui vit l'invasion de la Belgique par l'Allemagne, a débuté par la prise du fort d'Ében-Émael, défendu par 1 200 soldats belges et réputé imprenable. Le 10 mai 1940, 85 parachutistes allemands sont déposés à l'aide de planeurs de combat directement sur les superstructures du fort. En moins d'une heure, la majeure partie de la zone est réduite au silence grâce à l'effet de surprise et à l'entraînement intensif de ces troupes d'élite !

TERMES UTILISÉS

Commando : soldat dirigé par un joueur.

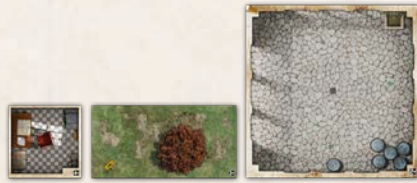
Ennemi : adversaire des commandos dirigé par le jeu.

Personnage : tous les types d'individus en jeu : les commandos, les ennemis, un personnage à escorter, etc.

★ CONTENU DE LA BOITE ★



1 livret de règles
et 1 livret d'entraînement



Tuiles (intérieur / extérieur)
(19 petites, 6 moyennes, 4 grandes)



1 tuile boussole



37 cartes événement



9 x 2 cartes opération



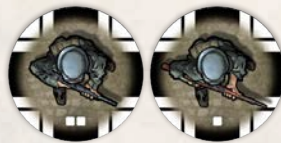
26 cartes terrain



5 cartes commando



5 pions commando (furtif / visible)



32 pions ennemi régulier
(pistolet-mitrailleur MP40 / fusil Mauser)



14 pions "+1 PA" / "-1 PA"



5 pions commando
(uniforme allemand / état critique)



5 pions ennemi régulier avec masse
(pistolet mitrailleur MP40 / fusil Mauser)



66 pions équipement



4 pions personnage à escorter



7 pions ∅ ennemi



10 pions unité spéciale ennemie



2 pions nid de MG42



20 pions porte (déverrouillée / verrouillée)



8 pions entrée ennemie
(alarme silencieuse / alarme activée)



6 pions trappe (ouverte / bloquée)



2 pions alarme (silencieuse / activée)



6 pions objectif (à détruire / à ne pas détruire)



12 dés

★ FURTIVITE ET ALARME ★

Avant de détailler un tour de jeu, voyons comment fonctionne la furtivité dans V-Sabotage.

La furtivité est cruciale pour qui souhaite survivre en territoire ennemi face à des adversaires bien plus nombreux !

FURTIVITÉ



La majorité des opérations commandos avaient lieu de nuit afin de favoriser l'infiltration. Les commandos devaient absolument rester furtifs le plus longtemps possible et quitter les lieux sans tarder une fois l'objectif accompli. La pluie était également appréciée : les patrouilles ennemies préféraient rester à l'abri.

Très inférieurs en nombre et toujours en plein territoire ennemi, il valait mieux rester discret, comme le capitaine Patrick Leigh Fermor et le lieutenant William Stanley Moss qui enlevèrent un général allemand en Crète, puis réussirent à s'échapper avec une garnison de plusieurs milliers de soldats à leurs trousses !

FURTIVITÉ

Un personnage **furtif** est invisible aux yeux de l'ennemi : il ne peut jamais être pris pour cible ni touché par une arme impliquant un jet de dés. Être **furtif** permet également de faire des attaques mortelles en combat rapproché.

L'état d'un commando est représenté par le côté sur lequel son pion est placé sur le terrain : **furtif** ou **visible**.



Pion du Sapeur côté **furtif** (à gauche) et côté **visible** (à droite).

Furtif

Pour devenir **furtif**, un commando doit **se déplacer** sur une tuile lui permettant de se cacher :



Un commando entrant sur une petite tuile devient automatiquement **furtif**. Une petite tuile est sombre, elle contient des objets ou de la végétation permettant de se cacher facilement.



Un commando entrant sur une grande tuile devient automatiquement **visible**. Une grande tuile est un espace à découvert où il est extrêmement difficile de se cacher.




Un commando entrant sur une tuile moyenne a 2 options : soit devenir **visible** en effectuant l'action « se déplacer » (voir p. 6), soit devenir **furtif** en effectuant l'action « se déplacer furtivement sur une tuile moyenne » (voir p. 7).

Visible

Un commando **visible** est un commando qui n'est pas **furtif**. Un commando dont le pion est retourné du côté **visible** est toujours **visible**, y compris s'il n'y a aucun ennemi sur le terrain où il se trouve. Un ennemi avec des jumelles surveille le terrain à distance.

Les ennemis se déplacent vers le commando **visible** le plus proche sur leur terrain et le prennent pour cible s'il est à portée de tir. De plus, un commando **visible** entrant ou quittant une tuile contenant des ennemis subit immédiatement un tir de réaction (voir Déplacement & tir de réaction p. 7).

Un commando devient immédiatement **visible** dans les cas suivants :

- Il tire avec une arme dont le pion comporte le symbole .
- Il se déplace sur une grande tuile.
- Il effectue l'action « se déplacer » sur une tuile moyenne (l'action « se déplacer furtivement sur une tuile moyenne » permet de devenir **furtif**).
- Il échoue à un test de furtivité (voir ci-dessous).
- Un pion "repéré" (voir Repéré p. 21) est placé sur une tuile où se trouve au moins un autre ennemi.

TEST DE FURTIVITÉ

Dès qu'un commando **furtif** pénètre sur une tuile contenant un ou plusieurs ennemis, il doit effectuer 1 test de furtivité avant toute autre chose. Le commando lance 1 dé par ennemi présent sur la tuile de destination. Si le résultat d'au moins un des dés est 1 ou 2, le commando devient **visible**.

De même, dès qu'un ou plusieurs ennemis entrent sur une tuile, effectuez 1 test de furtivité pour l'ensemble des commandos **furtifs** présents : pour chacun d'eux, lancez autant de dés que d'ennemis entrant.



1 ou 2 sur le dé :
le commando est **visible** !


*Exemple : 3 ennemis entrent sur une tuile où se tiennent 2 commandos furtifs. Effectuez 1 test de détection : chaque commando lance 3 dés (1 dé pour chaque ennemi entrant). Le premier commando obtient 3, 3 et 6 : il reste **furtif**. Le second obtient 1, 5 et 4 : il devient **visible** à cause du 1.*

Un commando visible ne peut pas redevenir furtif si la tuile où il se déplace contient un ennemi. *L'ennemi le voit arriver : le commando ne peut pas se cacher.*

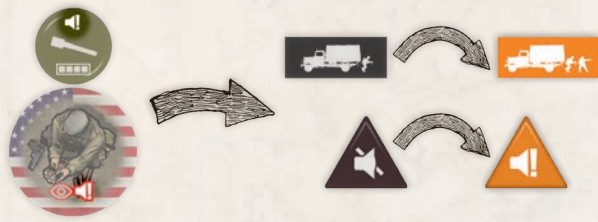
Seuls les commandos et certains des personnages qu'ils escortent peuvent être furtifs. Les ennemis sont toujours visibles.

ALARME

L'alarme d'un terrain est immédiatement activée si :

- Un pion équipement comportant le symbole  est utilisé.
Exemple : une grenade qui explose.
- Il y a au moins un commando visible sur le terrain.
- Il y a davantage de commandos que la quantité à sélectionner pour ce terrain (ce chiffre est indiqué en bas à droite de la carte terrain, voir Éléments d'une carte terrain p. 15).

Dès qu'une alarme est activée, retournez le pion alarme et les entrées ennemies de ce terrain du côté orange.



Exemples de pions activant une alarme : un commando visible ou une grenade qui explose.

Quand une alarme est activée sur un terrain, les renforts ennemis sont plus nombreux.

La seule façon d'arrêter une alarme est d'effectuer l'action « éteindre une alarme » : une alarme reste activée même si tous les commandos sont redevenus furtifs ou s'il ne reste plus aucun commando sur le terrain où elle se trouve.

Note : une alarme ne peut pas être détruite ni déplacée par les commandos.



Exemple :

1) La Sniper est furtive, l'alarme est silencieuse.

2) Elle effectue l'action « se déplacer » et avance sur une tuile moyenne : elle devient visible et l'alarme est activée. Note : elle serait restée furtive en effectuant l'action « se déplacer furtivement sur une tuile moyenne ».

3) Elle se déplace sur une petite tuile sans ennemi et redevient furtive. L'alarme est toujours activée : il va falloir qu'un commando aille l'éteindre pour qu'elle redevienne silencieuse.



« Envie de passer à l'action pour mettre en pratique ce que vous venez d'apprendre ? »

> Stoppez ici la lecture des règles et dirigez-vous vers l'entraînement n°1.

★ TOUR DE JEU ★

Un **tour de jeu** comprend 4 phases qui se déroulent dans cet ordre :

1. **Phase événement** : piochez 1 carte événement pour chaque terrain et appliquez son effet.
2. **Phase commandos** : chaque commando effectue ses actions.
3. **Phase ennemie** : activation des ennemis.
4. **Phase de fin de tour** : vérification du succès ou de l'échec de l'opération. Si l'opération n'est pas terminée, démarrez un nouveau tour de jeu.

1. PHASE ÉVÉNEMENT

Chaque tour de jeu débute par la pioche d'une carte événement pour chaque terrain en jeu (un terrain représente un lieu où les commandos doivent accomplir 1 ou plusieurs objectifs). Parfois les commandos doivent se séparer pour accomplir simultanément des objectifs sur 2 terrains.

Placez chaque carte événement face visible à côté du terrain pour lequel elle a été piochée. Elle y reste pour toute la durée du tour.

L'effet de chaque carte événement s'applique **uniquement sur le terrain où a lieu l'événement et immédiatement**, sauf cas contraire précisé sur la carte.

Exemple : la carte « Sixième sens » doit être jouée immédiatement, alors que la carte « Alarm! Alarm? » doit être jouée pendant l'étape de renfort ennemie.

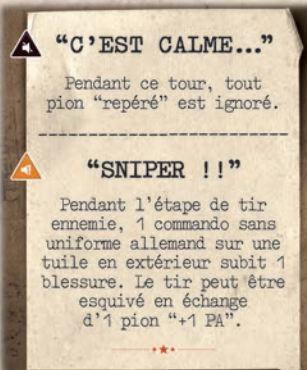
DÉCISION DES JOUEURS

Dans chaque situation où plusieurs options sont possibles, les joueurs concernés décident quoi faire.

Par exemple, quand un pion "+1 PA" doit être attribué à un commando, les joueurs décident qui recevra ce pion.

De même, quand un commando réussit un tir et qu'il faut retirer 1 ennemi sur une tuile qui en contient plusieurs, le joueur qui dirige ce commando décide quel ennemi sera éliminé.





Certaines cartes événement, comme la carte « *C'est calme... / Sniper !!* » ci-contre, ont un effet différent selon l'état de l'alarme. Appliquez l'événement correspondant à l'état de l'alarme de ce terrain **au moment où la carte événement est piochée**. Exemple : si l'alarme est silencieuse au moment où la carte « *C'est calme... / Sniper !!* » est piochée, l'effet « *C'est calme...* » s'applique : « pendant ce tour, tout pion "repéré" est ignoré », y compris si l'alarme est activée plus tard pendant ce tour.

Une fois la pioche de cartes événement épuisée, mélangez la défausse de cartes événement et formez une nouvelle pioche.

Conseil : pour éviter d'oublier un événement devant avoir lieu pendant la phase ennemie, placez la carte événement sous un pion entrée ennemie : vous serez sûrs d'y penser lors de l'étape de renfort ennemie.

2. PHASE COMMANDOS

Important : pendant cette phase, vous êtes libres de choisir l'ordre dans lequel vous allez jouer vos commandos.

Les actions des commandos ont un coût de 0, 1 ou 2 points action (PA). Chaque commando dispose de 3 PA par phase commandos et doit les utiliser autant que possible : tout PA non utilisé avant de passer au commando suivant est perdu. De même, tout PA non utilisé à la fin de la phase commandos est perdu. Il est cependant possible d'effectuer les actions ayant un coût de 0 PA à d'autres moments (voir ci-dessous).

Un commando peut effectuer plusieurs fois la même action durant la même phase. Exemple : tirer 3 fois de suite ou lancer une grenade, se déplacer et lancer une deuxième grenade.

Actions des commandos

En plus des actions spéciales inscrites sur leur carte commando, les commandos peuvent effectuer les actions suivantes :

- Ramasser ou se débarrasser d'équipement (0 PA).
- Faire exploser une charge de TNT (0 PA).
- Se déplacer (1 PA).
- Se déplacer furtivement sur une tuile moyenne (2 PA).
- Sortir par une trappe (1 PA).
- Débloquent une trappe (1 PA).
- Attaquer en combat rapproché (1 PA).
- Tirer (1 PA).
- Utiliser un équipement (1 PA).
- Éteindre une alarme (1 PA).
- Interagir avec un objectif (coût variable).
- Économiser un point action (1 PA).

QUAND EFFECTUER UNE ACTION COÛTANT 0 PA ?

Les actions coûtant 0 PA peuvent être effectuées aux mêmes conditions que les autres actions, mais également à d'autres moments qui leur sont propres :

- Avant ou après - **jamais pendant** - une action effectuée par un autre commando.
- Avant ou après - **jamais pendant** - une des étapes ennemies (voir 3. Phase ennemie p. 10).

Ramasser ou se débarrasser d'équipement (0 PA)

Ramassez un pion équipement vert ou bleu (jamais rouge ni orange) sur la tuile où se tient le commando et placez-le sur un emplacement libre sur la droite de sa carte commando.



Un commando peut se débarrasser d'un pion équipement en l'enlevant de sa carte commando et en le plaçant sur sa tuile. Cette action permet également de donner, prendre ou échanger de l'équipement avec un autre commando situé sur la même tuile.

Faire exploser une charge de TNT (0 PA)

Faites exploser un pion charge de TNT rouge n'importe où sur le terrain où se trouve votre commando (voir Charge de TNT p. 21).

Se déplacer (1 PA)

Déplacez votre pion commando vers une tuile adjacente avec un emplacement libre (voir à droite Emplacements sur une tuile). Le déplacement en diagonale est interdit.

Il doit y avoir une ouverture (porte déverrouillée ou aucun mur) entre la tuile de départ et la tuile de destination. Un mur (autour des tuiles en intérieur) sans porte déverrouillée est infranchissable. Note : l'Éclaireur (côté ocre) peut franchir les murs sans porte en sautant par-dessus ou en passant à travers les fenêtres.

L'action « se déplacer » peut également être utilisée pour entrer sur une tuile par une trappe ouverte : placez le pion du commando sur la tuile où se trouve la trappe.

Cette action est notamment nécessaire lorsqu'un commando entre sur le premier terrain d'une opération.

Rappel : lors d'un déplacement vers une tuile contenant des ennemis, effectuez un test de furtivité.

EMPLACEMENTS SUR UNE TUILE

Les cercles blancs sur une tuile indiquent le nombre maximum de personnages qu'elle peut contenir. Une tuile doit contenir au moins 1 emplacement libre pour accueillir le personnage qui s'y déplace. Une tuile contenant le maximum de personnages tolérés devient infranchissable.

Note : les pions équipement et les petits pions triangulaires (alarmes et objectifs) n'occupent pas d'emplacement sur une tuile.



Une tuile moyenne peut accueillir un maximum de 8 personnages.

Un pion nid de MG42 occupe 2 emplacements sur une tuile, alors que le nid lui-même comprend 1 seul emplacement. *Exemple : une petite tuile avec un nid peut accueillir un maximum de 3 personnages au total (2 sur la tuile et 1 dans le nid).*



Se déplacer furtivement sur une tuile moyenne (2 PA)

Déplacez votre pion commando sur une tuile moyenne tout en restant furtif. Pour le reste, ce type de déplacement est soumis aux mêmes règles que l'action « se déplacer ». Ce déplacement peut également être utilisé pour être furtif en entrant sur une tuile moyenne par une trappe ouverte.

DÉPLACEMENT & TIR DE RÉACTION

Un tir de réaction a lieu chaque fois qu'un commando visible entre ou quitte une tuile contenant des ennemis. Chaque ennemi sur la tuile de départ et sur la tuile d'arrivée effectue immédiatement 1 tir de réaction. Ce tir cible la **tuile de départ** du commando.

Lancez les dés de tir ennemi, puis attribuez les blessures au commando visé (voir les sections « Tirer » et « Résultats du tir » de l'Étape de tir ennemie p. 12). Chaque blessure subie lui fait immédiatement perdre 1 PA. **Quel que soit le résultat de ce tir, le commando effectue le déplacement prévu initialement.**

Exemple : un commando visible se trouve sur une tuile avec 1 ennemi. Le commando dépense 1 PA pour se déplacer sur une tuile adjacente contenant 1 autre ennemi. Les 2 ennemis effectuent un tir de réaction visant la tuile de départ du commando, qui subit 2 blessures, puis le joueur qui le contrôle déplace son pion sur la tuile de destination prévue. Le commando a utilisé 1 PA pour se déplacer et a perdu les 2 autres en étant blessé 2 fois.

Un tir de réaction prend toujours pour cible une tuile, jamais un nid que le commando visé a quitté ou dans lequel il va entrer.

Un commando furtif qui devient visible en entrant sur une tuile contenant des ennemis ne subit PAS de tir de réaction.

Sortir par une trappe (1 PA)

Un commando quitte le terrain en sortant par une trappe ouverte située sur sa tuile. **Après être sorti par une trappe, le commando ne peut plus effectuer aucune action : il doit attendre le prochain tour de jeu pour agir de nouveau.** *Il faut du temps pour se déplacer dans un souterrain et rejoindre une autre trappe.* Placez le pion du commando sur la table (en dehors du terrain). Il est maintenant entre 2 trappes, dans cet état, il n'est plus affecté par les ennemis ni par les cartes événement et ne peut plus interagir avec les autres commandos.

Les seules actions qu'un commando entre 2 trappes peut effectuer à partir du tour suivant sont « se déplacer » ou « se déplacer furtivement sur une tuile moyenne » pour entrer sur une tuile par une trappe ouverte située sur **n'importe quel terrain**. Un commando sortant d'une trappe conserve tous les pions présents sur la carte commando (équipement, "+1 PA" ou "-1 PA", uniforme allemand, etc.).

Un commando visible qui sort par une trappe est considéré comme quittant sa tuile. Il subit un tir de réaction de la part de chaque ennemi présent sur la tuile de départ. Si ce commando se retrouve alors en état critique (voir État critique p. 14), il est éliminé.

Débloquer une trappe (1 PA)

Un commando débloquent une trappe bloquée présente sur sa tuile : retournez le pion du côté trappe ouverte.

Note : un commando entre 2 trappes ne peut pas débloquent une trappe bloquée. *Le bidon placé sur la trappe pèse bien trop lourd. Le commando est en dessous et ne peut pas la soulever.*

Attaquer en combat rapproché (1 PA)

Cette attaque peut être effectuée uniquement par un commando **furtif** situé sur la même tuile que l'ennemi visé.

Attaquer en combat rapproché réussit automatiquement. L'ennemi est éliminé (son pion retourne dans la réserve d'ennemis) et remplacé par un pion équipement pioché aléatoirement dans la réserve d'équipement. Ce pion est placé du côté vert, bleu ou orange (jamais du côté rouge).

COMBAT RAPPROCHÉ

Soumis à un entraînement intensif au combat rapproché (close combat), les commandos parvenaient à s'approcher de leur cible en toute discrétion et à l'éliminer sans bruit avec un poignard, en plaçant une main sur la bouche de leur victime pour l'empêcher de crier.

Tirer (1 PA)

Un commando utilise une arme à feu ou une grenade pour viser une tuile contenant des ennemis. Un tir d'arme à feu (et non une grenade) permet aussi de viser une porte verrouillée pour l'ouvrir.



Quelques armes à feu et une grenade.

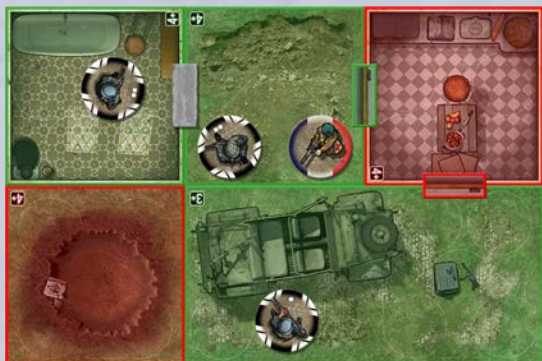
Important : suivez les 4 étapes de tir ci-dessous avant d'effectuer une nouvelle action de tir.

1) Déclarer un tir

Désignez l'arme utilisée sur la carte commando du tireur, puis indiquez une cible (tuile ou porte verrouillée) à portée de tir.

À PORTÉE DE TIR

Les tuiles à portée de tir comprennent la tuile du tireur ainsi que toute tuile adjacente (jamais en diagonale) non séparée par un mur, ni par une porte verrouillée. Pour tirer sur une porte verrouillée, le commando doit se trouver sur une des deux tuiles séparées par la porte.



Les tuiles et la porte vertes sont à portée de tir du Médecin.

2) Tirer

Lancez un nombre de dés équivalent au nombre de petits carrés blancs illustrés sur le pion de l'arme utilisée. Le score minimum à obtenir pour toucher avec chaque dé est indiqué sur la tuile visée.



Dans l'exemple ci-dessus, l'Éclaireur tire sur l'ennemi situé sur la tuile adjacente : lancez 1 dé pour chaque tir avec cette arme. L'ennemi est situé sur une petite tuile (4+ pour toucher). L'Éclaireur obtient : l'ennemi est touché.

Si la tuile visée contient un personnage qui occupe un nid de MG42, ce personnage ne peut être touché qu'avec un 5 ou un 6 (indiqué par le 5+ sur le pion du nid). Si le résultat d'un des dés visant une tuile contenant un nid est un 5 ou un 6, le joueur peut décider de cibler un ennemi dans le nid.

Un tir sur une porte verrouillée réussit automatiquement : retournez le pion côté porte déverrouillée.



Pour toucher un ennemi dans un nid de MG42 il faut obtenir 5 ou plus.

3) Résultat du tir

Chaque dé réussissant à toucher élimine 1 ennemi. S'il y a plusieurs ennemis sur la tuile visée, le joueur contrôlant le tireur décide quel(s) ennemi(s) éliminer.

Exemple : un Sten vise une tuile moyenne (3+ pour toucher) contenant 3 ennemis. On lance 2 dés par tir avec un Sten, le résultat est 3 et 6 : les 2 tirs sont réussis. Le joueur choisit 2 ennemis à éliminer.

Un tir ne peut jamais toucher un objectif. Un tir de commando ne peut jamais toucher un autre commando. Leur entraînement intensif leur permet de tirer avec une très grande précision.

Note : les tirs réussis en surplus sont perdus (ils ne peuvent pas toucher des ennemis sur une autre tuile).

4) Récompenses après élimination

Tous les ennemis éliminés sont simultanément remplacés par autant de pions équipement piochés aléatoirement dans la réserve d'équipement. Placez ces pions du côté vert, bleu ou orange (jamais du côté rouge). Les pions ennemi éliminés retournent dans la réserve d'ennemis.

Utiliser un équipement (1 PA)

Utilisez un pion équipement présent sur la carte commando.
Exemple : il revêt un uniforme allemand ou utilise une trousse de soin. Note : un commando visible ou furtif sur une tuile avec des ennemis peut utiliser un équipement.

Éteindre une alarme (1 PA)

Un commando furtif éteint une alarme activée présente sur sa tuile. Retournez les pions alarme et entrée ennemie oranges sur leur côté noir.

Cette action ne peut être effectuée qu'une seule fois par terrain. *Les ennemis ne croiront pas deux fois à une fausse alerte.* Si l'alarme est activée une seconde fois sur un même terrain, retournez définitivement les pions alarme et entrée ennemie du côté orange.

Conseil : avant d'éteindre une alarme, assurez-vous que TOUS les commandos sur ce terrain sont furtifs : si l'un d'entre eux est visible, l'alarme sera de nouveau immédiatement activée !

Interagir avec un objectif (coût variable)

Un ou plusieurs commandos, furtifs ou visibles, peuvent interagir avec un pion objectif situé sur la tuile où ils se trouvent. Certains objectifs requièrent d'utiliser un pion équipement.
Exemple : placer une charge de TNT sur un objectif à détruire.



Objectif à détruire (à gauche),
objectif à ne pas détruire (à droite).

D'autres objectifs requièrent une interaction spécifique.
Exemple : désamorcer une bombe ou allumer un phare. Dans ces cas, la carte terrain indique le nombre de PA à dépenser et éventuellement l'équipement à utiliser.

Une fois un objectif accompli, son pion est retiré du jeu.



Exemples d'objectifs sur des cartes terrain.

Économiser un point action (1 PA)

Dépensez 1 PA, prenez un pion "+1 PA" et placez-le sur l'emplacement dédié de votre carte commando. Un pion "+1 PA" ne peut jamais être placé sur un emplacement "-1 PA."



Emplacement pour un pion "+1 PA".

Un commando peut économiser autant de PA qu'il a d'emplacements dédiés pour les accueillir sur sa carte commando (jamais plus).

Vous disposez maintenant d'1 PA que vous pourrez utiliser plus tard (voir plus bas). Un pion "+1 PA" peut être conservé sans limite de temps jusqu'à ce que vous décidiez de l'utiliser ou que votre commando le perde en subissant une blessure.

UTILISER UN PION "+1 PA"



Utiliser un pion "+1 PA" coûte 0 PA et s'effectue AUX MÊMES CONDITIONS qu'une action coûtant 0 PA (voir p. 6). Le commando peut alors effectuer n'importe quelle action d'un coût de 1 PA, comme « se déplacer » ou « tirer ». Défaussez le pion "+1 PA" après utilisation.

Exemple 1 : un commando possédant 1 pion "+1 PA" a utilisé ses 3 PA pour éliminer des ennemis occupant une petite tuile qu'il souhaitait rejoindre. Il a utilisé une arme bruyante, il est désormais visible et en danger... Le commando utilise son pion "+1 PA" pour se déplacer sur la petite tuile maintenant dégagée et redevient furtif.

Exemple 2 : deux commandos furtifs possédant chacun 1 pion "+1 PA" se tiennent sur la même tuile. Pendant l'étape de déplacement ennemie, 2 ennemis entrent sur cette tuile : les tests de furtivité sont immédiatement effectués. Un commando échoue et devient visible, l'autre réussit et reste furtif.

L'étape de mouvement ennemie est terminée. Les commandos utilisent leur pion "+1 PA" AVANT l'étape de tir ennemie (qui pourrait être fatale pour le commando visible) : le commando furtif effectue une attaque en combat rapproché et élimine un des ennemis. L'autre tire sur l'ennemi restant et l'élimine.

Il est possible de combiner 1 ou plusieurs PA avec un pion "+1 PA" (et même 2 pions "+1 PA" pour le Sapeur côté bleu) afin d'effectuer une action comme "déplacement furtif sur une tuile moyenne" par exemple.



« Vous connaissez maintenant tout ce dont un vrai commando est capable. Partons pour un entraînement à balles réelles ! »

> Rendez-vous à l'entraînement n° 2 dans le livret d'entraînement.

3. PHASE ENNEMIE

Une fois que la phase commandos est terminée, on passe à la phase ennemie. Les joueurs dirigent les ennemis pendant chacune des 3 étapes suivantes :

1. Étape de renfort ennemie.
2. Étape de déplacement ennemie.
3. Étape de tir ennemie.

Note : la phase ennemie a lieu même si aucun commando n'est présent sur le terrain.

1. Étape de renfort ennemie

Piochez une pile de pions au hasard dans la réserve ennemie (n'hésitez pas à en prendre davantage que la quantité nécessaire). **Ne regardez pas cette pile** (ces pions et le côté utilisé doivent être sélectionnés aléatoirement). Placez 1 pion ennemi sur chaque tuile en contact avec un pion entrée ennemie. **Si l'alarme est activée, placez 2 pions ennemis sur chaque tuile.** Remplacez le surplus de la pile dans la réserve ennemie si nécessaire.



Étape de renfort ennemie, l'alarme est silencieuse.
Placez 1 pion ennemi sur la tuile en contact avec l'entrée ennemie.

Condition d'échec : s'il n'y a pas assez de pions dans la réserve d'ennemis pour placer tous les pions ennemi requis, l'opération est un échec. *Les commandos sont noyés sous le nombre.* Note : il est possible de regarder dans la réserve d'ennemis à tout moment pour évaluer le nombre de pions ennemi restants.

Si la tuile ne contient pas suffisamment d'emplacements libres ou si l'entrée ennemie est barricadée (voir Pied de biche p. 19), le ou les pions ennemi sont placés sur la table (à l'extérieur du terrain), juste derrière le pion entrée ennemie par lequel ils auraient dû entrer.

Dans les deux exemples ci-dessous, les ennemis doivent attendre à l'extérieur du terrain : à gauche la tuile ne contient plus d'emplacement libre, à droite l'entrée ennemie a été barricadée avec un pied de biche.



Les pions ennemi en attente à l'extérieur du terrain entreront si possible lors de la prochaine étape de renfort ennemie. Dans le cas où seule une partie de ces ennemis peuvent entrer, les joueurs choisissent ceux qui entrent et ceux qui restent dehors. Les commandos ne peuvent pas effectuer d'action contre les ennemis placés sur la table.

Rappel : si des ennemis entrent par une tuile qui contient des commandos **furtifs**, effectuez immédiatement les tests de furtivité nécessaires.

PIONS ENNEMIS

Ennemis réguliers



Les ennemis réguliers sont les plus présents sur le terrain. On les reconnaît grâce au symbole noir et blanc autour de leur pion. Note : le fonctionnement des ennemis avec des masses (●) est détaillé dans le paragraphe "repéré" p.21

Unités spéciales ennemies



Les unités spéciales ennemies sont plus dangereuses que les ennemis réguliers. On les reconnaît grâce au contour noir de leur pion.

Ø ennemi



Lorsqu'un pion Ø ennemi est placé sur le terrain ou sur la table, aucun ennemi n'apparaît à cet endroit. À la fin de l'étape de renfort ennemie, **retirez DÉFINITIVEMENT tous les pions Ø ennemi** sur le terrain ou sur la table (placez-les dans la boîte du jeu). Pour chaque pion Ø ennemi ainsi retiré, **ajoutez 1 pion de la réserve d'unités spéciales ennemies** dans la réserve d'ennemis (voir Pioche d'événements et réserves p. 16).



2. Étape de déplacement ennemie

Le déplacement des ennemis s'effectue en deux temps : déterminer la direction, puis déplacer les ennemis.

Déterminer la direction

Sur chaque terrain, TOUS les ennemis se dirigent dans l'une ou l'autre de ces directions :

- En priorité, vers le commando visible le plus proche en suivant le chemin le plus court.
- Si tous les commandos sont furtifs, dans la direction indiquée par le point cardinal au bas de la carte événement piochée au début du tour.

La direction déterminée au début de l'étape de déplacement ennemie reste valable pendant TOUTE cette étape quoi qu'il arrive.

Exemple : tous les commandos sont furtifs au début de l'étape de déplacement ennemie. Les ennemis commencent à se déplacer dans la direction indiquée au bas de la carte événement : vers l'ouest. Pendant leur déplacement, un ennemi entre sur une tuile contenant un commando furtif qui rate son test de furtivité et devient visible. Les ennemis qui n'ont pas encore bougé continuent de se déplacer vers l'ouest et pas vers le commando devenu visible.

Déplacer les ennemis



Déplacez chaque pion ennemi sur la tuile adjacente dans la direction déterminée sur chaque terrain :

- Vers un commando visible : déplacez chaque ennemi en prenant le chemin le plus court.
- Dans la direction indiquée au bas de la carte événement : déplacez chaque ennemi en vous servant de la boussole.

Déplacez toujours en priorité les ennemis les plus proches de la direction déterminée ou du commando visible, puis déplacez en dernier les ennemis les plus éloignés. *Dans l'exemple ci-dessous, les ennemis doivent se déplacer vers le nord. L'ennemi situé sur la tuile la plus au nord (1) ne peut pas se déplacer. Celui sur la petite tuile en dessous (2) avance d'une tuile vers le nord. Enfin, ceux sur la tuile moyenne la plus au sud (3) se déplacent eux aussi vers le nord.*



Les ennemis peuvent se déplacer à travers une porte verrouillée, ils possèdent les clés de leurs installations, mais ils ne peuvent pas passer par une trappe.

Si le point cardinal au bas de la carte événement est , piochez une nouvelle carte événement et appliquez la direction indiquée par cette nouvelle carte, puis défaussez-la (IGNOREZ l'événement de cette carte). Si la nouvelle carte indique elle aussi le symbole , ignorez-la et défaussez-la, puis piochez une autre jusqu'à obtenir une direction.

Un ennemi ne se déplace pas si :

- Il n'y a pas de tuile dans cette direction ou un mur bloque le déplacement.
- Il protège un pion triangulaire (voir plus bas).
- Il est sur une tuile contenant un commando visible.
- La tuile à rejoindre contient déjà le nombre maximum de personnages.

PROTECTION D'UN PION TRIANGULAIRE



Les pions triangulaires.

Un pion triangulaire est un point stratégique que l'ennemi protège à tout prix.

Dès qu'un ennemi régulier se trouve sur une tuile contenant un pion triangulaire non protégé, il est immédiatement placé de manière à le chevaucher légèrement pour le protéger. Dans un nid de MG42, l'ennemi est placé sur l'emplacement dédié. Placer un ennemi sur un pion triangulaire situé sur la même tuile que lui ne compte pas comme un déplacement. **Ce pion triangulaire est maintenant sous la protection de cet ennemi qui ne se déplacera plus jamais.**



Pions triangulaires protégés par des ennemis.

Exemple : 2 ennemis se trouvent sur une tuile contenant un pion triangulaire. L'un d'eux est placé légèrement dessus pour le protéger. Pendant la phase commandos, l'ennemi protégeant le pion triangulaire est éliminé : le second ennemi présent sur la tuile est immédiatement placé sur le pion triangulaire pour le protéger.

1 ennemi maximum peut protéger un pion triangulaire. Tout ennemi supplémentaire rejoignant une tuile contenant un pion triangulaire déjà protégé peut la quitter librement. **Les unités spéciales ennemies ne protègent jamais un pion triangulaire. Ces unités d'élite ont mieux à faire sur le terrain !**

DÉTERMINER UN CHEMIN POUR LES ENNEMIS

Lors de l'étape de déplacement ennemie, s'il y a plusieurs ennemis sur une même tuile *et* plusieurs commandos visibles à égale distance *ou* plusieurs chemins pour aller dans la direction indiquée : séparez-les en autant de groupes de quantité égale qu'il y a de chemins ou de destinations possibles. S'il est impossible de faire des groupes avec la même quantité d'ennemis, les joueurs décident dans quel groupe placer le ou les ennemis restants.

Déplacez ensuite chaque groupe vers sa tuile de destination.

Dans l'exemple ci-dessous, les ennemis doivent se déplacer vers le nord :



Le groupe **A** ne peut pas se déplacer : un mur bloque le mouvement vers le nord.

Le groupe **B** contient 5 ennemis pouvant se déplacer. Il doit être séparé en 2 groupes : il y a 2 chemins possibles vers le nord : la petite tuile de droite et la petite tuile de gauche). Les joueurs décident comment séparer ce groupe (sous-groupes B1 et B2), puis déplacent les ennemis vers le nord. Un seul ennemi du sous-groupe B1 peut être déplacé, car la petite tuile de gauche (4 emplacements) est déjà occupée par 3 ennemis : 2 ennemis du sous-groupe B1 restent sur la tuile moyenne. Tout le sous-groupe B2 se déplace sur la petite tuile de droite.

3. Étape de tir ennemie

Les ennemis présents sur une même tuile sont considérés comme un groupe et concentrent leur tir sur la même tuile.

Déclarer un tir

Chaque ennemi tire **1 fois maximum pendant l'étape de tir ennemie** si un commando visible est à portée de tir. Rappel : un commando furtif ne peut jamais être pris pour cible ni touché par une arme impliquant un jet de dés.

Chaque groupe ennemi tire par ordre de priorité sur :

- 1) Sa propre tuile.
- 2) Une tuile adjacente (jamais en diagonale). Si un groupe ennemi peut tirer sur plusieurs tuiles adjacentes contenant des commandos visibles, les joueurs décident sur quelle tuile le groupe tire.

Tirer

Rassemblez autant de dés que le total de petits carrés blancs sur les pions ennemis du groupe qui tire. Si un ennemi occupe un nid de MG42, utilisez les carrés blancs imprimés sur ce nid au lieu des carrés blancs sur le pion ennemi.

Lancez ces dés : chaque dé dont le résultat est supérieur ou égal au chiffre inscrit sur la tuile visée touche un commando visible présent sur cette tuile.



Exemple : le groupe **1** doit tirer sur sa tuile avec 2 dés. Le groupe **2** peut tirer sur l'une ou l'autre des 2 petites tuiles adjacentes : les joueurs décident où ce groupe va tirer (2 dés seront lancés). Le groupe **3** se trouve dans un nid de MG42 : il tire avec 4 dés sur la tuile où se tient le commando visible.

Résultats du tir

Pour chaque touche, placez 1 pion "-1 PA" sur la carte du commando touché (voir Santé des commandos p. 14).



L'Officier a reçu une blessure.

Si plusieurs commandos visibles sont présents sur la tuile visée, les joueurs décident comment répartir les touches.

Si un commando se retrouve en état critique suite aux blessures qu'il a reçues (tous les emplacements de sa carte commando sont occupés par un pion "-1 PA"), les touches restantes sont attribuées aux autres commandos visibles présents sur la même tuile. S'il n'y en a pas, les touches en surplus sont perdues.

4. PHASE DE FIN DE TOUR

Vérifier le succès ou l'échec de l'opération :

Succès

Une opération est un succès lorsque tous terrains qui la composent ont été achevés avec succès. Un terrain est considéré comme accompli lorsque :

- Tous ses objectifs ont été accomplis ET
- Il ne reste aucun commando sur le terrain ET
- Au moins 1 commando en est sorti grâce à une trappe. Note : ceci reste valable y compris si vous avez joué sur deux terrains en parallèle (voir les points 3 et 4 page 18). *Exemple : trois commandos sont répartis sur deux terrains (A et B) en parallèle. Le commando sur le terrain A a accompli son objectif, mais il a été éliminé avant de pouvoir le quitter. Les deux commandos sur le terrain B ont également accompli leurs objectifs, l'un d'eux a été éliminé mais l'autre a réussi à quitter le terrain : les deux terrains en parallèle sont achevés avec succès.*

Chaque fois qu'un terrain est accompli et qu'il ne reste plus aucun commando, vous pouvez le démonter (inutile de jouer la phase ennemie) et mettre en place le ou les terrains suivants s'il en reste. S'il n'en reste plus : l'opération est un succès !

Échec

L'opération échoue dès que l'une des conditions suivantes se produit :

- Tous les commandos ont été éliminés OU
- Il n'y a pas assez de pions dans la réserve d'ennemis pour placer tous les ennemis nécessaires OU
- Une condition d'échec de l'opération sur une carte terrain ou une carte opération s'est réalisée. *Exemple : les commandos avaient 5 tours pour atteindre l'objectif et n'ont pas réussi dans les temps.*
- Un objectif à ne pas détruire a été détruit par les commandos.

Si l'opération n'est ni un succès ni un échec, démarrez un nouveau tour de jeu. Dans ce cas, défaussez la ou les cartes événement piochées au début du tour précédent.



« Voyons maintenant comment vous vous en sortez quand l'ennemi déploie tout son potentiel défensif. »

> Rendez-vous à l'entraînement n° 3 dans le livret d'entraînement.

★ SELECTION DES COMMANDOS ★

Chaque joueur choisit une carte commando ainsi que le côté (bleu ou ocre) qu'il va utiliser : chaque côté est équilibré et permet de jouer le personnage différemment. S'il y a moins de joueurs que le nombre de commandos requis par l'opération choisie, les joueurs peuvent contrôler plusieurs commandos. Il est également possible de jouer seul de cette façon. Les cartes et pions commando non utilisés restent dans la boîte du jeu. Chacun des commandos possède des capacités spéciales et débute l'opération avec son propre équipement. Vous conservez ce commando et le côté de la carte choisi tant que ce commando reste en vie.

Placez votre carte commando devant vous avec les 2 pions représentant le commando (le drapeau autour de ces pions est identique à celui autour de la carte commando) : l'un des pions est utilisé lorsque le commando furtif ou visible, l'autre lorsqu'il est en état critique ou qu'il a endossé un uniforme allemand.



La carte commando du Médecin, les 2 pions commando associés et les 2 trousse de soin avec lesquelles il commence.

1 Spécialité et côté de la carte (bleu ou ocre).

2 Nationalité (drapeau).

3 Capacité(s) spéciale(s).

OPA 1PA 2PA Coût en PA pour utiliser cette capacité spéciale (0, 1 ou 2 PA).

1x TOUR Utilisable au maximum 1 fois par tour.

P S'applique au moment décrit sur la carte si le joueur le décide sans coût en PA.

4 Les équipements bleus opaques imprimés sur la carte peuvent être utilisés sans limite (ils ne sont pas défaussés après utilisation). Ils ne sont pas échangeables et ne doivent jamais être recouverts par un autre pion équipement

5 Pendant la mise en place du premier terrain, placez 1 pion équipement correspondant à chaque silhouette transparente de pion imprimée sur la carte. *Exemple : le Médecin du côté bleu commence avec 2 trousse de soin.* Le nombre de cercles indique la quantité maximum d'équipement que le commando peut porter.

Note : dès qu'un pion équipement placé sur un emplacement contenant une silhouette transparente a été utilisé et défaussé, l'emplacement libéré peut accueillir n'importe quel type de pion équipement.

6 Emplacement pour un pion "+1 PA" ou "-1 PA" (vide lors de la mise en place du premier terrain).

7 Emplacements pour un pion "-1 PA" uniquement (vides lors de la mise en place du premier terrain).

★ SANTE DES COMMANDOS ★

On distingue 4 états de santé pour un commando : pleine forme, blessé, état critique ou éliminé.

PLEINE FORME

Un commando qui n'a pas été blessé est en pleine forme. Les commandos commencent chaque opération en pleine forme.

BLESSÉ

Lorsqu'un commando subit une blessure, placez un pion "-1 PA" sur l'emplacement le plus haut à gauche de sa carte commando ne contenant pas déjà un pion "-1 PA". Si cet emplacement contient déjà un pion "+1 PA", retournez ce pion du côté "-1 PA". Chaque pion "-1 PA" sur la carte d'un commando lui fait immédiatement perdre 1 PA ainsi que pour chaque phase commandos ultérieure. *Exemple : un commando avec 1 pion "-1 PA" ne dispose plus que de 2 PA lors de chaque phase commandos.*

Un commando qui n'a plus d'emplacement "+1 PA" disponible ne peut plus effectuer l'action "Économiser une action (1 PA)".

ÉTAT CRITIQUE

Un commando est en état critique lorsque tous les emplacements de sa carte contiennent un pion "-1 PA". Remplacez alors le pion commando par son second pion, du côté état critique.



L'Éclaireur passe en état critique.

Un commando en état critique peut uniquement effectuer des actions coûtant 0 PA. Il reste sur place en attendant qu'un autre commando le soigne. L'ennemi ignore tout commando en état critique (ce dernier est considéré comme furtif). **Si personne ne vient le soigner avant la fin du tour suivant, un commando en état critique est éliminé.** *Il succombe à ses blessures ou est abattu par un ennemi appliquant l'« ordre des commandos ».*

Note : un commando en état critique dans un nid de MG42 peut être déplacé librement sur un emplacement disponible de la même tuile.

L'« ORDRE DES COMMANDOS »

Adolph Hitler est furieux suite aux premiers succès des commandos alliés. En 1942, il signe le tristement célèbre « ordre des commandos », qui ordonne d'exécuter sur-le-champ tout commando allié fait prisonnier derrière les lignes ennemies. Quelques généraux allemands, comme Erwin Rommel, refuseront de l'exécuter. Ceux qui l'ont appliqué ont été condamnés pour crime de guerre à la fin du conflit.

ÉLIMINÉ

Un commando est éliminé dans les cas suivants :

1. Il était en état critique et n'a pas été soigné avant la fin du tour suivant.
2. Il se trouve sur une tuile touchée par une explosion (☘).
3. Il a été victime d'une règle spéciale sur une carte opération ou une carte terrain. *Exemple : le plafond s'est effondré sur lui.*

BASE SOUTERRAINE

L'infrastructure de la base s'effondre !

A la fin du 2ème tour, supprimez la tuile contenant la trappe ouverte. Chaque tour suivant, supprimez toutes les tuiles qui étaient en contact avec celles retirées précédemment ainsi que tout pion qui s'y trouve : les personnages sont éliminés et l'équipement défaussé.

Exemple d'une règle spéciale (opération *Snowflake*) pouvant éliminer un commando.

Suite à une élimination :

1. Piochez aléatoirement une carte commando parmi les cartes restantes dans la boîte du jeu. Choisissez le côté à utiliser (bleu ou ocre). **Ne placez aucun pion sur les emplacements d'équipement transparents de cette carte commando.**
2. Placez la carte et les 2 pions du commando éliminé à côté de la boîte du jeu. Les commandos ainsi placés constituent la défausse de commandos. Les pions équipement que le commando éliminé possédait restent sur la tuile où il a été éliminé (sauf dans le cas où le commando a été éliminé par une ☘ : placez-les alors dans la défausse d'équipement). Une fois qu'il ne reste plus aucune carte commando dans la boîte du jeu, mélangez la défausse des cartes commandos éliminés et placez-la dans la boîte pour constituer une nouvelle réserve.
3. Dès qu'un terrain est construit **après l'élimination d'un commando**, le joueur qui le contrôlait peut faire entrer son nouveau commando sur le terrain de son choix. Cela signifie qu'un joueur contrôlant un commando éliminé sur le dernier terrain d'une opération ne pourra pas revenir en jeu.



★ JOUER UNE OPERATION ★

V-Sabotage vous permet de jouer une partie rapide sur 1 seule carte terrain (30 minutes environ) ou de jouer une opération complète (regroupant 2 à 5 cartes terrain). Commençons par voir comment mettre en place un terrain si vous jouez une partie rapide. Si vous préférez jouer une opération complète, commencez par lire Mise en place d'une opération p. 17.

MISE EN PLACE D'UN TERRAIN

Chaque carte terrain contient les informations pour mettre en place le terrain associé. Commencez par placer la tuile boussole sur la table. Ensuite, mettez en place le terrain correspondant à la carte terrain choisie.

Important : lors de leur mise en place, **TOUS** les terrains doivent être orientés vers le nord, comme la boussole.

ÉLÉMENTS D'UNE CARTE TERRAIN





Exemple de carte terrain.



1 Description de l'objectif

Informations sur l'objectif à accomplir.



2 Pion objectif (à détruire / à ne pas détruire)

  Objectif représentant la cible à atteindre. Il y a 2 types d'objectifs : à détruire et à ne pas détruire (un document à récupérer par exemple).


3 Pion porte (déverrouillée / verrouillée)

  Une porte déverrouillée permet de se déplacer ou de tirer entre les 2 tuiles où elle se trouve. Une porte verrouillée est infranchissable par les commandos et bloque tous les tirs. Rappel : les ennemis peuvent franchir les portes verrouillées.

4 Pion entrée ennemie (alarme silencieuse / activée)

  Les renforts ennemis entrent sur chaque tuile en contact avec une entrée ennemie lors de l'étape de renfort ennemi.



5 Pion nid de MG42

 Un nid de MG42 abrite une arme très puissante et offre une bonne couverture au personnage qui l'occupe.



Placez le nid sur l'emplacement dédié sur la tuile qui l'accueille.




6 Pion alarme (silencieuse / activée)

  Tant qu'une alarme est activée, les renforts ennemis sont plus nombreux.


7 Pion trappe (ouverte / bloquée)

  Les commandos entrent sur un terrain ou en sortent par une trappe ouverte. Une trappe ouverte permet de rejoindre n'importe quelle autre trappe ouverte en jeu, sur le même terrain ou sur un autre terrain. Placez chaque pion trappe sur un des emplacements circulaires de la tuile où elle se trouve. Note : un personnage peut occuper l'espace circulaire sur la trappe, cette trappe reste cependant accessible.

8 Orientation

 Rappel : lors de leur mise en place, **TOUS** les terrains doivent être orientés vers le nord indiqué par la boussole.

9 Nombre de commandos à sélectionner pour une partie rapide avec 1 seule carte terrain

 Si le nombre de commandos sur un terrain est supérieur à ce nombre, l'alarme est automatiquement activée.

Note : certaines opérations font intervenir un nombre de commandos supérieur ou inférieur au nombre indiqué sur une carte terrain.

10 Type et quantité de pions nécessaires à la mise en place du terrain.



1. Placer les tuiles

Le plan à droite de chaque carte terrain indique les tailles de tuiles (ainsi que le côté à utiliser) et les pions à mettre en place.

Il existe 3 tailles de tuiles : grande, moyenne et petite. Chaque tuile est recto verso : en intérieur (mur autour de la tuile) / en extérieur (sol couvert d'herbe).



Contour fin sans hachures : placez une tuile côté **extérieur**.



Contour épais et hachures : placez une tuile côté **intérieur**.



Espace barré : ne placez aucune tuile à cet endroit.

Afin d'accélérer la mise en place d'un terrain, l'apparence de chaque tuile peut être choisie librement tant que vous respectez sa dimension (petite, moyenne ou grande) et son côté (intérieur ou extérieur). Les illustrations sur les tuiles sont purement décoratives et n'ont aucune fonction dans le jeu.

2. Placer les pions sur un terrain

En respectant les indications de la carte terrain, placez les pions **du côté approprié** sur les tuiles. Les pions équipement doivent être pris dans leur réserve (voir à droite Pioche d'événements et réserves). Si la réserve ne contient plus de pions du type recherché, prendre le pion dans la défausse. S'il manque un ou plusieurs de ces pions, les joueurs choisissent les tuiles ou les commandos qui n'en recevront pas.

Attendez le premier tour de jeu d'une opération pour faire entrer les pions commando sur un terrain : chaque commando devra dépenser 1 PA pour effectuer l'action "Se déplacer" (ou 2 PA pour "Se déplacer furtivement sur une tuile moyenne") afin d'entrer sur une tuile contenant une trappe ouverte.

3. Placer les ennemis présents au départ

Placez 1 pion ennemi régulier avec MP40 (■) sur chaque pion de forme triangulaire en jeu de manière à ce qu'il chevauche légèrement ce pion. Dans le cas d'un nid de MG42, placez le pion ennemi sur l'emplacement prévu. *Exemple : la carte terrain Rues comprend 3 pions triangulaires : 1 alarme, 1 objectif et 1 nid de MG42. Placez 1 ennemi avec MP40 sur chacun d'eux.*

Si vous avez choisi le niveau de difficulté vétéran (voir Choix de la difficulté p. 17), ajoutez 1 pion ennemi avec MP40 sur chaque tuile en contact avec un pion entrée ennemie.

Le terrain *Ponts* devrait ressembler à ceci une fois mis en place (en mode de difficulté standard) :




4. Pioche d'événements et réserves

Pioche d'événements : mélangez les cartes événements pour créer cette pioche et placez-la face cachée à proximité des joueurs.

TERRAIN A RÉALISER EN TEMPS LIMITÉ

Quand une carte terrain doit être réalisée en un nombre de tours limité, créez une pioche à part contenant un nombre de cartes événement égal au nombre de tours et placez-la à côté de ce terrain. Quand il n'y a plus de cartes à piocher, la limite a été dépassée.

Exemple : sur la carte terrain Église, les commandos doivent protéger l'objectif pendant 6 tours. Pendant la mise en place de ce terrain, les joueurs placent une pioche contenant 6 cartes événement à côté du terrain.

Lors de l'étape de déplacement ennemie, si la carte événement en cours contient le symbole , piochez une nouvelle carte **dans la pioche d'événements principale** jusqu'à obtenir une direction.

Si les tours de jeu continuent après cette limite (comme sur la carte terrain *Église* par exemple), continuez de piocher des cartes événement dans la pioche principale.

Exemple (suite) : au début du 7^e tour, les joueurs ont réussi à protéger l'église. Désormais, ils continuent de jouer sans limite de temps et piochent leurs cartes événement dans la pioche d'événements principale.

Réserve d'équipement : placez tous les pions équipement restants, en incluant les pions "repéré", dans un sac opaque ou un bol.

Réserve d'ennemis : placez dans un autre sac ou bol tous les pions ennemi régulier restants (avec Mauser / MP40, 5 avec masse et 7 "Ø ennemi") et 3 pions unité spéciale ennemie.

Réserve d'unités spéciales ennemies : placez les 7 pions unité spéciale ennemie restants sur la table à côté de la réserve d'ennemis, ils constituent un groupe à part.

Réserve de commandos : elle est constituée des cartes et pions commando dans la boîte du jeu.

MISE EN PLACE D'UNE OPÉRATION

Chaque opération est composée d'une paire de cartes opération recto verso.

CARTES OPÉRATION

RECTO

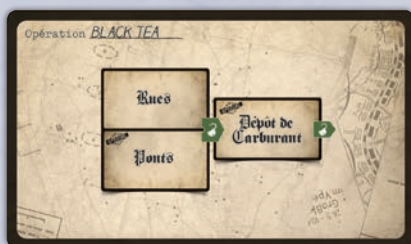


- 1 Nom, lieu et date de l'opération.
- 2 Durée de jeu estimée.
- 3 Nombre de commandos à sélectionner. Ce nombre s'applique pour toute la durée de l'opération.



Contexte et objectifs de cette opération.

VERSO



Cartes terrain à utiliser pour cette opération. Le symbole SPECIAL indique qu'une règle spéciale s'applique à cette carte terrain (voir ci-dessous).



Règles spéciales à appliquer aux terrains concernés ou lors de la mise en place de l'opération. Les règles spéciales d'une opération remplacent l'objectif d'une carte terrain s'il y a lieu. *Par exemple dans l'opération Shooting Star, au lieu d'éliminer l'officier allemand dans Hotel de Luxe, il faut lui parler.*

Lisez à voix haute le recto des cartes opération, puis retournez ces cartes du côté verso et placez-les sur la table l'une à côté de l'autre.

CHOIX DE LA DIFFICULTÉ

Pour débiter, il est recommandé de choisir le niveau de difficulté standard. Pour plus de challenge, choisissez le niveau de difficulté vétéran.

Standard

Ignorez toute règle spéciale comportant le symbole ▼ sur les cartes d'opération.

Vétéran

Appliquez toutes les règles spéciales des cartes opération, y compris celles avec le symbole ▼.

Rappel : en difficulté vétéran, ajoutez également davantage d'ennemis lors de la mise en place de chaque terrain (voir 3. Placer les ennemis présents au départ p. 16).

PLACER LES CARTES OPÉRATION

Chaque opération est généralement constituée de plusieurs cartes terrain. *Exemple : l'opération Black Tea est composée de 3 cartes terrain : Rues, Ponts et Dépôt de Carburant.* Placez sur la table les cartes terrain de l'opération en cours selon les indications de la carte opération.

Cartes opération



Cartes terrain placées sur la table



Commencez par placer la boussole sur la table. Puis mettez en place le ou les terrains correspondant aux cartes terrain les plus à gauche sur la carte opération. *Exemple : pour l'opération Black Tea, mettez en place les terrains Rues et Ponts.* Les terrains à droite (le *Dépôt de Carburant* dans l'exemple ci-dessus) seront mis en place plus tard pendant l'opération. Rappel : TOUS les terrains doivent être orientés vers le nord indiqué par la boussole.



Opération *Black Tea* prête à jouer (en mode de difficulté standard).

COMPLÉTER UN TERRAIN ET OUVRIR L'ACCÈS À UN NOUVEAU TERRAIN

Un terrain est complété quand son dernier objectif a été accompli ET qu'il ne reste plus aucun commando sur ce terrain.

À la fin de la phase commandos, pour tout terrain complété :

1) Retournez la carte terrain correspondante du côté objectif accompli.



Carte terrain retournée du côté objectif accompli.

2) Démontez le terrain complété. Les pions équipement sont défaussés et les pions ennemi retournent dans leur réserve.

3) **Au début du tour suivant**, si la carte terrain complétée est reliée par à 1 autre carte terrain (ou par à 2 autres cartes terrain) à sa droite, mettez en place ce ou ces terrains. Si 2 cartes terrain sont reliées par à 1 autre carte terrain, vous devez compléter ces 2 terrains pour ouvrir l'accès au terrain suivant. Rappel : pour mettre en place un nouveau terrain, suivez les étapes 1 à 3 de la *Mise en place d'un terrain* p. 15.



« Dernière étape de votre formation ! Utilisez les 2 cartes de l'opération *Green* et passez à l'action ! »

Note : la réserve d'équipement contient désormais tous les pions équipement disponibles. Voir *Équipement* p. 19 pour apprendre à utiliser les trousse de soin, les bombardements et les uniformes allemands.



Exemple : dans l'opération Shooting Star, accomplir l'objectif de la carte Ville ouvre l'accès aux 2 cartes terrain Hôtel de Luxe et Ponts : mettez en place ces 2 terrains au début du tour suivant. Les commandos doivent accomplir tous les objectifs de Hôtel de Luxe ET Ponts pour débloquer l'accès au dernier terrain : Église.

4) Lors de la phase commandos, tout commando sorti par une trappe lors d'un tour précédent peut maintenant entrer par une trappe ouverte sur un nouveau terrain. *Exemple : les 4 commandos ont accompli l'objectif du terrain Ville et sont sortis par une trappe. Au début du tour suivant, les terrains Hôtel de Luxe et Ponts (chacun étant recommandé pour 2 commandos) sont en place. Les 4 commandos se séparent en 2 groupes de 2 pour accomplir les objectifs de ces deux terrains en parallèle.*

Rappel : la phase ennemie a lieu même si aucun commando n'est présent sur un terrain.
Rappel : lorsqu'il quitte un terrain, un commando conserve tout ce qu'il possédait : équipement, uniforme allemand, pions "-1 PA" ou "+1 PA".

★ EQUIPEMENT ★

Les commandos disposent de différents types d'équipement pour accomplir leurs objectifs. Chaque commando peut utiliser tous les types d'équipement.

ENTRAÎNEMENT INTENSIF

Les commandos suivaient de nombreux entraînements pour faire face à toute éventualité, incluant la disparition de certains d'entre eux : aptitude à la survie, combat au corps à corps, escalade, manipulation d'explosifs et utilisation d'une grande variété de véhicules et d'armes (y compris ceux de l'ennemi).

PIONS ÉQUIPEMENT



- 1 Utiliser cette arme rend le commando visible immédiatement. L'absence du symbole indique que le commando ne devient pas visible après avoir utilisé cette arme.
- 2 Quand cet équipement est utilisé, l'alarme sur ce terrain est activée.
- 3 Puissance de l'arme : nombre de dés à lancer pour chaque utilisation. Une ligne entourant les petits carrés blancs indique qu'une règle spéciale s'applique à cette arme.
- 4 Couleur de fond : bleu = utilisation illimitée, vert = défaussé après utilisation (ne retourne pas dans la réserve d'équipement).
- 5 Explosif puissant.

Certains pions, comme la charge de TNT ou le pied de biche, ont un côté rouge. Ce côté indique que l'équipement a été placé sur le terrain par un commando. Aucun commando ne peut ramasser un pion placé du côté rouge.

Une fois qu'il n'y a plus de pion dans la réserve d'équipement, mélangez la défausse pour créer une nouvelle réserve d'équipement. Rappel : utiliser un équipement coûte 1 PA.

TROUSSE DE SOIN

Le commando équipé d'une trousse de soin peut l'utiliser pour se soigner ou pour soigner un personnage situé sur la même tuile que lui. Utiliser une trousse de soin supprime TOUS les pions "-1 PA" présents sur la carte du commando soigné et annule l'état critique. Dans ce cas, remplacez le pion du commando en état critique par son pion du côté furtif sauf s'il se trouve sur une grande tuile : il est alors visible.

Se faire soigner par un autre commando permet de récupérer immédiatement tous ses PA. Se soigner soi-même oblige à attendre le tour suivant pour utiliser les PA récupérés.

Exemple : la Sniper a subi 2 blessures et ne dispose donc que d'1 PA chaque tour. Sur sa tuile se trouvent une trousse de soin et l'Éclaireur. Elle peut ramasser la trousse de soin (0 PA) et l'utiliser pour se soigner avec le seul PA à sa disposition. Une meilleure solution serait que l'Éclaireur ramasse la trousse et la soigne : elle récupérerait ainsi immédiatement ses 3 PA pour ce tour.

PIED DE BICHE

Le pied de biche peut être utilisé de deux manières :

1) Forcer une porte verrouillée

Le commando doit se trouver sur une tuile en contact avec la porte verrouillée. Retournez le pion porte verrouillée du côté porte déverrouillée.

2) Barricader une entrée ennemie

Un commando sur une tuile en contact avec une entrée ennemie peut utiliser un pied de biche pour la barricader. Retirez le pion pied de biche de la carte commando et placez-le du côté rouge sur le pion entrée ennemie.

Pendant l'étape de renfort ennemie, les ennemis qui auraient dû entrer par une entrée barricadée sont placés sur la table, derrière cette entrée. Dès que 4 ennemis ou plus - **les ennemis équipés d'une masse comptent pour 2** - se trouvent derrière une entrée ennemie barricadée, ils l'enfoncent et entrent sur la tuile. Défaussez alors le pion pied de biche.

Note : une entrée ennemie peut être à nouveau barricadée avec un pied de biche même si elle a été précédemment enfoncée par des ennemis.

Note : un pied de biche ne peut pas être utilisé pour barricader une simple porte.



UNIFORME ALLEMAND

Revêtir un uniforme allemand permet d'être furtif en rejoignant une tuile moyenne ou grande avec l'action "se déplacer (1 PA)" : on considère alors toutes les tuiles comme des petites tuiles. Défaussez le pion uniforme allemand et remplacez le pion commando par son second pion du côté où il porte un uniforme allemand.

Un commando visible qui revêt un uniforme allemand sur n'importe quel type de tuile SANS ennemi redevient immédiatement furtif.



Le Médecin revêt un uniforme allemand.

Quand un commando porte un uniforme allemand, les autres règles pour devenir visible restent valables. Exemple : utiliser une arme bruyante ou rater un test de furtivité rendra le commando visible. Si un soldat ennemi pose une question en allemand à un commando portant un uniforme, il est probable que ce dernier ne sache pas répondre et soit démasqué...

Un commando portant un uniforme allemand le perd dès qu'il devient visible : remplacez son pion commando avec uniforme allemand par son autre pion commando du côté visible.

UTILISATION DES UNIFORMES ENNEMIS



Après la reddition allemande en 1945, Otto Skorzeny, officier parmi les commandos allemands, fut jugé et acquitté. Il avait fait porter des uniformes américains à ses hommes, ce qui constitue une infraction aux différents traités de guerre, mais il fut gracié grâce à un agent secret britannique, Forest Yeo-Thomas, qui confirma que les agents du SOE (Special Operations Executive) et les commandos alliés avaient eux aussi recours à cette pratique durant certaines opérations.

ARMES À FEU

Un tir d'arme à feu ne peut toucher que des personnages visibles appartenant au camp opposé.

Note : les armes à feu des commandos sont imprimées sur leurs cartes (non disponibles sous forme de pion).

1. Armes standard



Les armes standard sont bruyantes : chaque utilisation rend le tireur visible et active l'alarme.

2. StG44 et MG42



Armes puissantes : StG44 et MG42.

Règle spéciale : ces armes très puissantes sont sujettes à la surchauffe. Chacune de ces armes ne peut être utilisée que par 1 seul commando chaque tour (il peut l'utiliser plusieurs fois pendant le tour). Cette règle s'applique également au nid de MG42 (voir ci-contre).

Exemple : le Sapeur entre dans un nid de MG42, tire deux fois avec la MG42 à l'intérieur et quitte le nid. Durant le même tour, l'Officier entre dans le nid : il doit attendre le tour suivant pour tirer avec la MG42 de ce nid.

3. Armes furtives



Sten équipé d'un silencieux.



Fusils de sniper Springfield et Mosin-Nagant.

Contrairement aux armes standard, les fusils de snipers ne rendent pas automatiquement leur utilisateur visible. Les snipers qui emploient ces fusils à lunette sont des experts en camouflage. Cependant, ces fusils sont bruyants et activent l'alarme lorsqu'ils sont utilisés.

NID DE MG42



1 ennemi sur une tuile contenant un nid de MG42 inoccupé est immédiatement placé à l'intérieur sauf si un commando présent sur la même tuile décide de l'occuper (les commandos sont prioritaires). Occuper ou quitter un nid coûte 0 PA. Un nid peut accueillir 1 personnage maximum.

Un personnage dans un nid profite d'un important bonus de couverture (5+ pour être touché). Suite à un tir sur une tuile contenant un nid, chaque dé obtenant 5 ou 6 peut être attribué au personnage dans le nid.

Un ennemi dans un nid de MG42 utilise l'arme du nid plutôt que celle qu'il transporte. Un commando en revanche peut décider quelle arme il va utiliser.

Rappel : le nid de MG42 est une arme puissante sujette à une règle spéciale (voir ci-contre).

Note : vous ne pouvez pas attribuer un résultat de 2, 3 ou 4 à un nid pour faire échouer volontairement un tir ennemi.

Note : un nid de MG42 ne peut pas être détruit ni ramassé.



GRENADE


Pour lancer une grenade, utilisez les règles de tir.

Règle spéciale : une grenade peut toucher tout personnage visible présent sur la tuile visée (incluant le commando qui l'a lancée s'il est visible). S'il reste des blessures à attribuer après avoir éliminé tous les ennemis, répartissez-les parmi les autres personnages visibles présents sur la tuile.




CHARGE DE TNT

Utilisez un pion charge de TNT en le plaçant du côté rouge sur la tuile où se trouve le commando. Puis choisissez quand effectuer l'action « faire exploser une charge de TNT » pour déclencher l'explosion.

L'explosion élimine automatiquement tous les pions équipement et personnage sur la tuile où elle a lieu. L'alarme est activée au moment où la charge de TNT explose. Un personnage éliminé par ce type d'explosion n'est pas remplacé par un pion équipement. Seul un explosif (avec un symbole ) , comme le pion charge de TNT, peut détruire un objectif.



Objectif à détruire et charge de TNT placée du côté rouge.

Attention : lorsqu'un pion avec le symbole  explose sur une tuile contenant un objectif à ne pas détruire, l'opération est un échec !



BOMBARDEMENT

Les commandos ont réussi à établir une liaison radio pour demander un support aérien. Utilisez un pion bombardement pour viser 1 tuile en extérieur sur n'importe quel terrain en jeu. Lancez autant de dés qu'indiqué sur le pion bombardement et vérifiez le nombre de touches sur la tuile visée (comme pour un tir).

Règle spéciale : un bombardement peut toucher tout personnage visible présent sur la tuile visée. S'il reste des blessures à attribuer après avoir éliminé tous les ennemis, répartissez-les parmi les autres personnages visibles présents sur la tuile. *Un commando furtif est à couvert : il est protégé.*



REPÉRÉ

Un commando resté furtif après avoir éliminé un ennemi sur sa tuile ou sur une tuile adjacente devient visible si l'ennemi éliminé est remplacé par un pion "repéré" ET si au moins un autre ennemi est présent sur la tuile visée. *L'ennemi voit son camarade tomber et repère le commando.* Note : s'il ne reste aucun ennemi sur la tuile contenant le pion "repéré", le commando reste furtif. Dans tous les cas, il n'y a rien à récupérer et le pion "repéré" doit être défaussé.

★ ESCORTER UN PERSONNAGE ★

Parfois l'objectif d'une carte terrain consiste à escorter un personnage. Dès qu'un commando rejoint le pion objectif, remplacez ce pion par le pion du personnage à escorter du côté furtif si possible (sur une grande tuile, il est visible). Le pion de personnage escorté à utiliser est affiché sur la carte terrain.



L'objectif de la carte terrain *Ville* est un personnage à escorter. La carte indique le pion à utiliser pour remplacer le pion objectif de ce terrain.

Un personnage à escorter :

- Occupe un emplacement sur une tuile (il doit y avoir un emplacement libre sur la tuile pour remplacer le pion objectif par le pion du personnage à escorter) ;
- Ne dispose d'aucun PA ;
- Peut suivre un commando présent sur sa tuile chaque fois que ce commando effectue une des actions suivantes :
 - Se déplacer
 - Se déplacer furtivement sur une tuile moyenne
 - Sortir par une trappe

- Est éliminé dès qu'il subit une blessure ;
- Ne bénéficie pas des capacités spéciales du commando qui l'accompagne. *Par exemple il ne passe pas à travers les murs s'il est escorté par l'éclaireur ;*
- Est retiré du jeu après avoir quitté un terrain.

Il existe 3 types de pions personnage escorté :



Furtif / furtif : toujours furtif, il est ignoré par les ennemis.



Furtif / visible : peut être furtif ou visible (toutes les règles de furtivité des commandos s'appliquent).



Visible / visible : toujours visible, les ennemis se dirigent vers lui et tentent de l'éliminer comme un commando visible.

Un personnage escorté ennemi, comme l'amiral allemand, ne fait PAS effectuer de test de furtivité à un commando entrant sur sa tuile.



★ CONSEILS TACTIQUES ★

- Choisissez bien la composition de l'escouade de commandos au départ. De même, planifiez bien l'ordre dans lequel vos commandos vont agir chaque tour.
- Restez furtif le plus possible et évitez à tout prix d'être visible à la fin de la phase commandos.
- Vous allez certainement déclencher l'alarme, mais faites le maximum pour que ça arrive le plus tard possible !
- Conservez autant que possible un pion "+1 PA" sur votre carte commando. Il pourrait vous sauver la vie.
- Pensez à utiliser votre pion "+1 PA" au moment opportun. Vous ne devriez jamais subir une blessure sans avoir utilisé ce pion au préalable, pour tirer ou vous replier par exemple.
- Tout le monde peut avoir de bonnes idées. Écouter les avis des autres joueurs vous aidera à prendre la bonne décision en équipe.



★ INDEX ★

Ø ennemi.....	10	Objectif	9, 15
Actions des commandos	6	Opération.....	13, 17
Alarme	5, 10	Personnage	2
Armes à feu	20	Phase de fin de tour	13
Attaquer en combat rapproché.....	8	Phase commandos	6
Blessé	14	Phase ennemie	10
Bombardement	21	Phase événement	5
Boussole.....	11, 15	Pied de biche.....	19
Carte commando	13	Quand effectuer une action coûtant 0 PA ?.....	6
Carte événement	5, 11, 16	Ramasser ou se débarrasser d'équipement	6
Charge de TNT.....	6, 21	Repéré (pion).....	21
Débloquer une trappe	7	Réserve d'ennemis	16
Déterminer un chemin pour les ennemis	12	Réserve d'équipement	16
Économiser un point action.....	9	Réserve d'unités spéciales ennemies.....	16
Éliminé	14	Se déplacer	6
Emplacements sur une tuile.....	7	Sortir par une trappe	7
Ennemis réguliers.....	10	Terrain.....	15, 18
Entrée ennemie.....	10, 19	Test de furtivité	4
Équipement	19	Tir de réaction.....	7
Escorter un personnage.....	21	Tirer (commandos).....	8
Étape de déplacement ennemie.....	11	Tour de jeu	5
Étape de renfort ennemie.....	10	Trappe.....	7, 15
Étape de tir ennemie	12	Trousse de soin	19
État critique.....	14	Tuiles	4, 16
Éteindre une alarme	9	Uniforme allemand.....	19
Furtif.....	4	Unités spéciales ennemies	10
Grenade.....	20	Utiliser un équipement	9
Mise en place d'un terrain.....	15	Utiliser un pion "+1 PA".....	9
Nid de MG42.....	15, 20	Visible.....	4

★ CREDITS ★

Création du jeu : Thibaud de la Touanne.

Direction artistique : Thibaud de la Touanne, Olivier Demouron.

Illustrations : Vincent Filipiak, Bruno Tatti.

Tuiles : Thibaud de la Touanne, Nicolas Lesbros.

Renforts illustrations et tuiles : Guillaume Briet, Grelin, Kuru, Vincent Parot.

Maquette : Büro K Design, Thibaud de la Touanne, Quentin Van Oycke.

Relecture : Sandra Grès, Michel Ouimet.

Gestion du projet : Thibaud de la Touanne.

Remerciements spéciaux à tous nos backers, grâce à qui vous pouvez jouer à ce jeu aujourd'hui, ainsi qu'à : Dave Banks, Nicholas Bodart, Bobbi Burquel, Olivier Demouron, Typhaine Desperramons-Dutartre, Fendoel, Rémi Flament, Arne Hoffmann, Claude Hostert, Jan-Philipp Koll, Fabrice Lamidey, Fabrice Mauer, Marie, Scottie Mick, Philippe Mouret, Randolph Pub Ludique, Shanouillette, Raphaël Da Silva Gomes, Dave Landry, Hervé Lalo, Luke Plunkett, les Préfous du Volant, Thomas Rollus, Tapimoket, Nicolas Vibert, Daniel Wandrei, Ricky Royal, Jim Wittmer, Hervé "vr3h" Zilliox et à tous ceux et celles qui nous permettent de ne jamais oublier cette période charnière de notre histoire.

Testeurs : Julien Avy, Martin Bouchard, Bobbi Burquel, Guillaume Cassel, Jean-François Chrétien, Sylvain Daraiche, Caroline Dezainde, Marc Guenette, Francis Guilbeault, Pascal Hébert, Jean-Louis Hencks, Corentine Hertschuh, Jerry Higginson, Aymeric Imberti, Janus Johnston, Patrick Kemner, Mathis et Nathaniel Lamidey, Dave Landry, Stéphane Laurin, Ulysse, Hyppolite et Nicolas Lesbros, Dominick Lauzon, Brian Maul, Jacques Marcoux, Safia Merzouk, Justin Mohareb, Hedi Naghmouchi, Michel Ouimet, Jean-François Pasquier, Benjamin Ortiz, Jean-François Pérusse, Marc Rodrigue, Angelo Silva, Stack Académie Montréal, Vince Starks, Juan Vera, Jonathan Vigneault Turcot. Merci aussi à ceux et celles qui ont imprimé et testé les versions Print and Play... et à tous les autres !





★ TOUR DE JEU ★

- 1/ **PHASE ÉVÉNEMENT** Piochez 1 carte événement pour chaque terrain en jeu et appliquez son effet.
- 2/ **PHASE COMMANDOS** Chaque commando effectue ses actions.
- 3/ **PHASE ENNEMIE** Activez les ennemis en 3 étapes (renfort, déplacement, tir).
- 4/ **PHASE DE FIN DE TOUR** Vérification du succès ou de l'échec de l'opération.

★ PHASE DES COMMANDOS ★

Chaque commando dispose de 3 PA. L'ordre du tour est libre.

- ★ Ramasser ou se débarrasser d'équipement (0 PA).
- ★ Faire exploser une charge de TNT placée du côté rouge (0 PA).
- ★ Se déplacer sur une tuile adjacente (1 PA).
- ★ Se déplacer furtivement sur une tuile moyenne (2 PA).
- ★ Sortir par une trappe (1 PA). Met fin aux actions du commando.
- ★ Débloquer une trappe (1 PA).
- ★ Attaquer en combat rapproché (1 PA) en étant furtif sur la tuile de la cible.
- ★ Tirer (1 PA) : lancer le nombre de dés de l'arme utilisée.
Tout dé dont le résultat est supérieur ou égal au chiffre inscrit sur la tuile visée touche.
- ★ Utiliser un équipement (1 PA).
- ★ Éteindre une alarme (1 PA). Une seule fois par terrain !
- ★ Interagir avec un objectif (coût variable).
- ★ Économiser 1 PA. Prenez un pion "+1 PA" pour l'utiliser plus tard.



★ PHASE ENNEMIE ★

1/ **RENFORT** Piochez et placez sans le regarder 1 pion ennemi - **2 pions** si l'alarme est activée - sur chaque tuile en contact avec un pion entrée ennemie.

2/ **DÉPLACEMENT** Déplacez chaque ennemi d'1 tuile : vers le commando visible le plus proche ou, s'il n'y en a pas, dans la direction indiquée au bas de la carte événement. Les ennemis protégeant un pion triangulaire ne se déplacent pas.


3/ **TIR** Un groupe d'ennemis tire en priorité sur un commando visible présent sur sa tuile, sinon sur une tuile adjacente contenant un commando visible.

★ FURTIVITE ★

Devenir furtif

- ★ Se déplacer sur une *petite* tuile.
- ★ Se déplacer furtivement sur une tuile *moyenne*.
- ★ Utiliser un uniforme allemand sur une tuile sans ennemis.

Devenir visible (alarme déclenchée)

- ★ Se déplacer (non furtivement) sur une tuile *moyenne*.
- ★ Se déplacer sur une *grande* tuile.
- ★ Utiliser une arme avec .
- ★ Découvrir un pion "repéré" sur une tuile avec 1+ ennemi.
- ★ Rater un test de furtivité (1 ou 2 sur le dé).