

## ANALYSE DE LA SURFACE



SVH4DA7K7V

**Mise en place:** En commençant par le joueur bleu, chaque joueur choisit 2 unités alliées. Chaque unité choisie gagne un Scanner allié (objet).

**Attribution des points:** À partir du second tour, lors de chaque Phase Finale, si un joueur contrôle 2 unités détenant un Scanner, qui sont situées au-delà d'un territoire allié et qui ne contestent pas un PI situé en territoire allié, il marque 1 PV.

Lors de la Phase Finale, si une unité allié détenant un Scanner conteste un Scanner ennemi non-revendiqué, le joueur contrôlant cette unité marque 2 PVs. Chaque joueur ne peut marquer qu'un maximum de 2 PVs de cette manière par partie.

**Règles spéciales:** Chaque unité gagne **REVENDIQUER (SCANNER)**. Les unités ne peuvent pas revendiquer des Scanners ennemis. Chaque unité ne peut détenir que 1 seul Scanner à tout moment.

©LFL ©AMG

## LES METTRE AU PAS



SVH4DA7K7V

**Attribution des points:** À partir du second tour, lors de chaque Phase Finale, s'il y a plus d'unités ennemies que d'unités alliées avec des pions de suppressions supérieurs ou égaux à leur courage, marquez 1 PV.

Une fois par tour et par joueur, lorsqu'une unité gagne un pion suppression, le joueur adverse peut cocher une de ses cases non-cochées dans le tableau ci-dessous si les conditions indiquées dans la colonne tout à gauche sont remplies.

	Joueur Bleu	Joueur Rouge
Une unité ennemie est paniquée.		
Toutes les unités ennemies pouvant obtenir un pion suppression ont 1 pion suppression ou plus.		

©LFL ©AMG

## MISSION DE RECONNAISSANCE



SVH4DA7K7V

**Mise en place:** En commençant par le joueur bleu, chaque joueur choisit 1 unité allié. Chaque unité choisie gagne un Scanner allié (objet).

**Attribution des points:** À partir du second tour, à la fin de chaque activation d'une unité allié, si cette unité détient un Scanner et si son chef d'unité est à **3** et a une LDV sur 2 unités ennemies ou plus, le joueur contrôlant cette unité marque 1 PV.

**Règles spéciales:** Chaque unité gagne **REVENDIQUER (SCANNER)**. Les unités ne peuvent pas revendiquer des Scanners ennemis. Chaque unité ne peut détenir que 1 seul Scanner à tout moment.

Si une unité allié détient un Scanner, à la fin de l'activation de cette unité, chaque unité ennemie à **3** et en LDV du chef d'unité de cette unité gagne 1 pion Observation.

©LFL ©AMG

## ASSAUT DE BUNKER



ASVVI4↓1YV

**Mise en place:** Placez 4 Bunkers (PI) comme indiqué sur la Carte des Coordonnées d'Assaut de Bunker. Les 2 bunkers les plus éloignés du territoire allié sont des Bunkers ennemis.

**Attribution des points:** À partir du second tour, lors de chaque Phase Finale, les joueurs marquent 1 PV pour chaque Bunker qu'ils sécurisent. De plus, les joueurs marquent 3 PVs pour chaque Bunker ennemi qui a été détruit lors de cette Phase Finale.

**Règles spéciales:** À partir du second tour, au début de la Phase Finale, chaque joueur place 1 pion Blessure sur chaque Bunker ennemi qu'ils sécurisent, en commençant par le joueur bleu. Ensuite, pour chaque Bunker ennemi qu'un joueur sécurise, si au moins 1 des unités contestantes est une unité allié **▲**, **△**, ou **▼** placez un pion Blessure supplémentaire sur ce Bunker. Ensuite, chaque Bunker qui a 3 pions Blessures ou plus est détruit et retiré du champ de bataille.

©LFL ©AMG

## INTERCEPTION DES TRANSMISSIONS



ASVVI4↓1YV

**Mise en place:** Placez 4 Tours de Contrôle (PI) comme indiqué sur la Carte des Coordonnées d'Interception des Transmissions. En commençant par le joueur bleu, chaque joueur choisit 3 unités alliées. Ensuite chaque joueur choisit 2 unités ennemies parmi les unités choisies par l'adversaire, en commençant par le joueur bleu. Chaque unité ennemie choisie gagne 1 pion Renseignements.

**Attribution des points:** À partir du second tour, lors de chaque Phase Finale, les joueurs marquent 1 PV pour chaque Tour de Contrôle au-delà du territoire allié qui remplit au moins 1 des conditions suivantes:

- La Tour de Contrôle est contestée par une unité allié avec un pion Renseignements.
- La Tour de Contrôle est sécurisée par ce joueur

**Règles spéciales:** À la fin de chaque Phase Finale, si un joueur sécurise une Tour de Contrôle, jusqu'à 2 unités contestant cette Tour de Contrôle peuvent chacune gagner 1 pion Renseignements. Chaque joueur peut contrôler au maximum 2 unités avec un pion Renseignements à tout moment.

©LFL ©AMG

## RESSERRER L'ÉTAU



ASVVI4↓1YV

**Mise en place:** Placez 3 Stocks de Munitions (PI) comme indiqué sur la Carte des Coordonnées de Resserrer l'Étau.

**Attribution des points:** À partir du second tour, lors de chaque Phase Finale, les joueurs marquent 2 PVs s'ils sécurisent le Stock de Munitions central et 1 PV pour chaque Stock de Munitions non-central qu'ils sécurisent.

©LFL ©AMG

## POSITIONS FORTIFIÉES

K7YK6JK7V



**Règles spéciales:** Durant la Mise en Place, vous pouvez placer jusqu'à 3 barricades en territoire allié ou contesté et au-delà de **1** les unes des autres.

KEVIN SIDHARTA

## RENSEIGNEMENTS AVANCÉS

K7YK6JK7V



**Règles spéciales:** Au début de la première Phase d'Activation, ajoutez 1 jeton Passer à votre réserve de Passation.

ANTON SOLOVIANCHYK

## DÉPLOIEMENT RUSÉ

K7YK6JK7V



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

WILMAR BALLESPÍ ESCARP