

CHARGES EXPLOSIVES



Règles spéciales: Une fois par partie, à la fin de la Phase de Commandement, vous pouvez placer un pion Explosif allié (avantage) sur le champ de bataille.

Au début de la Phase Finale, si un pion Explosif allié est sur le champ de bataille, lancez 3 dés noirs d'attaque. Chaque unité à 1 de ce pion qui a le mot-clé **ARMURE** ou **ARMURE X** ou dont le type est Véhicule subit 2 dégâts pour chaque résultat 6 obtenu. Tout autre unité à 1 de ce pion gagne 1 pion suppression pour chaque résultat 6 et 7 obtenu. Ensuite, retirez ce pion Explosif du jeu.

©LFL ©AMG

CARLOS JUSTING

MITRAILLAGE AU SOL



Règles spéciales: Une fois par partie, à la fin de la Phase de Commandement, vous pouvez placer un pion Soutien Aérien allié (avantage) sur le champ de bataille.

Au début de la Phase Finale, si un pion Soutien Aérien allié est sur le champ de bataille, mesurez depuis cet emplacement n'importe quelle position à 6 de ce pion et notez les figurines chevauchées par la règle de mesure. Lancez ensuite 4 dés noirs d'attaque. Chaque unité qui contient 1 figurine ou plus et qui a été chevauchée par la règle de mesure gagne 1 pion suppression pour chaque résultat 6 ou 7 obtenu. Ensuite, retirez ce pion Soutien Aérien du jeu.

©LFL ©AMG

CARLOS JUSTING

GARNISON



Règles spéciales: Durant la mise en place, choisissez jusqu'à 1 unité de vos unités ▲ sans **POSITION AVANCÉE**. L'unité choisie gagne **POSITION AVANCÉE** pour cette partie.

POLAR ENGINE

DÉPLOIEMENT RUSÉ



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

WILMAR BALLESPÍ ESCARP

POSITIONS FORTIFIÉES



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



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

ANTON SOLOVIANCHYK

ASSAUT DE BUNKER

Mise en place: Placez 4 Bunkers (CI) 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

CHANGEMENTS DE CAP

Mise en place: Placez 5 Cibles Prioritaires (CI) comme indiqué sur la Carte des Coordonnées de Changements de Cap

Attribution des points: À partir du second tour, lors de chaque Phase Finale, les joueurs marquent 1 PV pour chaque Cible Prioritaire qu'ils sécurisent.

Règles spéciales: À partir du second tour, à la fin de chaque Phase Finale, chaque joueur place à tour de rôle chaque Cible Prioritaire sécurisée par leur adversaire à 2 de leur position actuelle, en commençant par le joueur bleu. Chaque Cible Prioritaire ne peut être déplacée qu'une seule fois de cette manière par tour.

©LFL ©AMG

INTERCEPTION DES TRANSMISSIONS

Mise en place: Placez 4 Tours de Contrôle (CI) 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

METTEZ LES AU PAS

SVT4DA7K7V

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 égales 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.	2 PVs	2 PVs
Toutes les unités ennemies pouvant obtenir un pion suppression ont 1 pion suppression ou plus.	2 PVs	2 PVs

©LFL ©AMG

©LFL ©AMG

ANALYSE DE LA SURFACE

SVT4DA7K7V

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 alliée et qui ne contestent pas un PI situé en territoire allié, il marque 1 PV.

Lors de la Phase Finale, si une unité alliée 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

©LFL ©AMG

DÉTRUIRE LA BASE ENNEMIE

SVT4DA7K7V

Mise en place: En commençant par le joueur bleu, chaque joueur place 1 Base alliée (CI) au-delà de 1 de tout bord de table. Ensuite, en commençant par le joueur bleu, chaque joueur choisit 1 unité alliée. Chaque unité choisie gagne une Bombe (objet).

Attribution des points: Lors de chaque Phase Finale, les joueurs scorent 4 PVs si la Base ennemie a été détruite durant cette Phase Finale.

Règles spéciales: Chaque unité gagne **▶ REVENDIQUER (BOMBE)**. Chaque unité ne peut détenir que 1 seule Bombe à tout moment.

Au début de la Phase Finale, si une ou plusieurs unités alliées détenant une Bombe contestent une Base ennemie que vous êtes en train de sécuriser, retirez de la partie tous les pions Bombe tenus par des unités alliées contestant la Base. Ensuite, la Base est détruite et retirée du champ de bataille.

MISSION DE RECONNAISSANCE

SVT4DA7K7V

Mise en place: En commençant par le joueur bleu, chaque joueur choisit 1 unité alliée. 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 alliée, 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 alliée 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

RATISSER ET NETTOYER

SVT4DA7K7V

Attribution des points: Une fois par tour et par joueur, lorsqu'une unité ennemie est vaincue par une attaque menée par une unité alliée, le joueur contrôlant cette unité alliée coche une des cases non-cochées dans le tableau ci-dessous. Un joueur ne peut cocher qu'une case correspondant à un territoire sur lequel se trouve le chef d'unité de l'unité attaquante.

	Joueur Bleu	Joueur Rouge
Tout Territoire	1 PV	1 PV
Territoire Allié	1 PV	1 PV
Territoire Contesté	1 PV	1 PV
Territoire Ennemi	2 PVs	2 PVs

©LFL ©AMG

©LFL ©AMG

CIBLES DÉSIGNÉES

SVT4DA7K7V

Mise en place: En commençant par le joueur bleu, chaque joueur choisit 2 unités alliées et 2 unités ennemies. Un joueur ne peut pas choisir une unité qui a déjà été choisie. Ensuite, les unités choisies gagnent chacune un pion Cible Désignée.

Attribution des points: Lorsqu'une unité avec un jeton Cible Marquée est vaincue, après la résolution de l'effet, le joueur adverse de cette unité marque 1 PV.

©LFL ©AMG

©LFL ©AMG