



## « Le train sifflera 3 fois »

Après la liquidation de la poche de falaise les unités alliées pivotent vers la Seine à la poursuite des divisions allemandes, progressant de bourgade en bourgade. Rien n'indiquait que le passage à niveau de la petite gare de Lisieux serait défendu aussi fermement....

### Recrutement :

Chaque armée dispose de 250 pts de recrutement avec un maximum de 4 ordres. Si une armée dispose de plus d'ordres, ils serviront de réserve en cas de perte d'un ordre.

### Initiative, déploiement et durée de la partie :

Les joueurs jettent chacun un dé. Le joueur qui le remporte choisi de prendre l'initiative ou la zone de déploiement (Nord/Sud).

La partie se joue en 6 tours.

### Règles spéciales :

- les unités ayant la capacité « Scout » peuvent utiliser cette capacité,
- les véhicules (et leurs éventuels occupants) entrent par la flèche de leur zone de déploiement (dans ce cas, leur capacité « Scout » ne s'applique pas),
- le clocher a été détruit par un bombardement, il ne peut servir dans la partie. Considérez la case clocher comme une case normale,
- les maisons ne peuvent pas être détruites mais il est possible de faire des trous dans les murs.

### Contrôle des objectifs :

Une unité prend le contrôle d'un objectif dès lors qu'elle est seule sur une des 4 cases adjacentes ou dans le bâtiment dans lequel il se situe. L'objectif est alors retourné sur la face de son camp. Lorsque l'unité qui contrôle un objectif part, l'objectif reste en possession de son camp. Si 2 unités adverses sont dans cette situation, l'objectif reste tel qu'il se trouve (neutre ou en possession d'un des deux camps).

Remarque : Si l'objectif rouge se trouve bloqué et imprenable (par une épave de véhicule ou un véhicule non détruit), il devient neutre.

### Conditions de victoire

Le joueur qui possède le plus de points d'objectif gagne :

- objectif rouge = 2 points,
- objectifs jaunes = 1 point.

En cas de match nul, la victoire se joue aux points de perte.

Carte

