



## « La course à l'embarcadère »

Vit vite !!! Il faut contrôler le bac avant l'adversaire...

### 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). L'entrée sur la carte se fait par la route avec un ordre ou en phase de réserve.

La partie se joue en 6 tours.

### Règles spéciales :

- les unités ayant la capacité « Scout » ne peuvent pas utiliser cette capacité,
- tout se faisant dans la précipitation, les éventuelles unités ayant la capacité « Tir indirect » ne peuvent entrer en jeu qu'à la phase de réserve du tour 2,
- les maisons ne peuvent pas être détruites mais il est possible de faire des trous dans les murs.
- embourbement : Le terrain étant détrempe, les véhicules peuvent d'embourber. En dehors de la route (cases indiquées par un point rouge), les déplacements coûtent 2 points de mouvement. Lorsqu'un véhicule quitte la route ou s'il commence son action de mouvement en dehors de celle-ci, le conducteur lance un dé : sur 1 à 3 il est enlisé (déplacement stoppé et marqueur « suppressed »), sur 4 à 6 il peut finir son mouvement.

### Contrôle d'objectif :

Une unité prend le contrôle d'un objectif dès lors qu'elle est seule 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).

### Conditions de victoire

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

- objectifs rouges = 2 points,
- objectifs jaunes = 1 point.

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

Carte

