

« Late Nigth Firework »

Les allemands doivent détruire un dépôt de munition allié. Les unités de l'opération « feu d'artifice » agissent de nuit, même si celle-ci peut être capricieuse à ses heures perdues...

Recrutement :

Alliés : 220 pts // Allemand : 350 pts (*Pas de véhicules lourds autorisés*).

Déploiement :

Les unités ayant la capacité « Recon » peuvent utiliser cette capacité.

Alliés : Le joueur allié se déploie en premier « caché » (poser un masque sur sa zone de déploiement lorsque toutes les unités sont placées).

Allemands : Le joueur allemand se déploie en second.

Règle spéciale véhicules : les véhicules légers allemands qui n'ont pas la capacité « Recon » doivent arriver par la route en phase de réserve ou avec un ordre (ils peuvent embarquer des unités d'infanterie). Le déploiement des véhicules ayant la capacité « Recon » se compte à partir de l'entrée par la route.

Deux unités d'infanterie allemande possèdent chacune un pion « Demolition charge ». Ces pions sont destinés à faire exploser le dépôt de munition. Une unité portant une charge éliminée doit laisser sa charge sur la case où elle se situait. Une unité peut transmettre sa charge à une unité dans sa zone de contrôle à tout moment (même au cours d'un déplacement).

Initiative et durée de la partie :

La partie se joue en 6 tours, l'initiative est au joueur allemand.

Règles spéciales :

1/ Dépôt de munition :

- Le joueur allié choisit où se situe le dépôt de munition parmi les 2 gros bâtiments.
- Le joueur allié place 1 objectifs face neutre visible dans chacun de ces bâtiments et celui qui représente le dépôt de munition est celui qui a la face aux couleurs de son armée (CW ou américaine).
- Pour découvrir les pions objectifs et identifier le dépôt de munition, appliquer les règles des unités embusquées.

2/ La partie se joue la nuit. Au début de chaque phase d'ordre (y compris au premier tour), le joueur ayant l'initiative lance un dé. Sur 1 ou 6 la nuit est noire, sur 2 à 5 la nuit est claire.

2/ Les maisons ne peuvent être détruites mais il est possible d'y faire des trous dans les murs.

3/ Une unité américaine ne peut stationner sur un des 2 objectifs (y compris le leurre).

Conditions de victoire

Le joueur allemand gagne s'il arrive à déposer une charge sur le dépôt de munitions avant la fin du tour 6.

Pour déposer une charge, l'unité qui la porte doit être sur l'objectif à la fin de la phase de réserve de n'importe quel tour.

Le joueur américain gagne sinon.

Carte

