

« Histoire de patrouilles »

Quand 2 patrouilles ennemies ont la même idée pour passer la nuit... Trouver une place bien au chaud pour leur officier !!

Recrutement : Format « tournoi officiel »

Alliés : 250 pts // Allemand : 250 pts.

Déploiement :

Il n'y a pas de déploiement. L'entrée sur la carte se fait avec un ordre ou en phase de réserve par les deux flèches rouges.

Règles spéciales :

- les unités recrutées ne sont dévoilées que lorsqu'elles entrent sur le champ de bataille. Il est également autorisé de ne pas faire entrer toutes les unités à la phase de réserve du 1^{er} tour,
- les unités ayant la capacité « Recon » ne peuvent pas utiliser cette capacité.

Initiative et durée de la partie :

L'initiative est tirée au sort. Celui qui gagne le tirage choisi l'initiative ou la zone de déploiement (Nord/Sud).

La partie se joue en 6 tours.

Règle spéciale :

La partie se joue sous la canicule (et oui, l'été normand réserve bien des surprises) : Appliquer la règles du compendium page 26.

Si la maison venait à être détruite, l'objectif rouge disparaît...

Pour contrôler un objectif, il faut stationner sur une des cases adjacentes, seul, à la fin de la phase de réserve. Lorsque l'unité qui contrôle un objectif part au tour suivant, l'objectif reste en possession de son camp.

Conditions de victoire

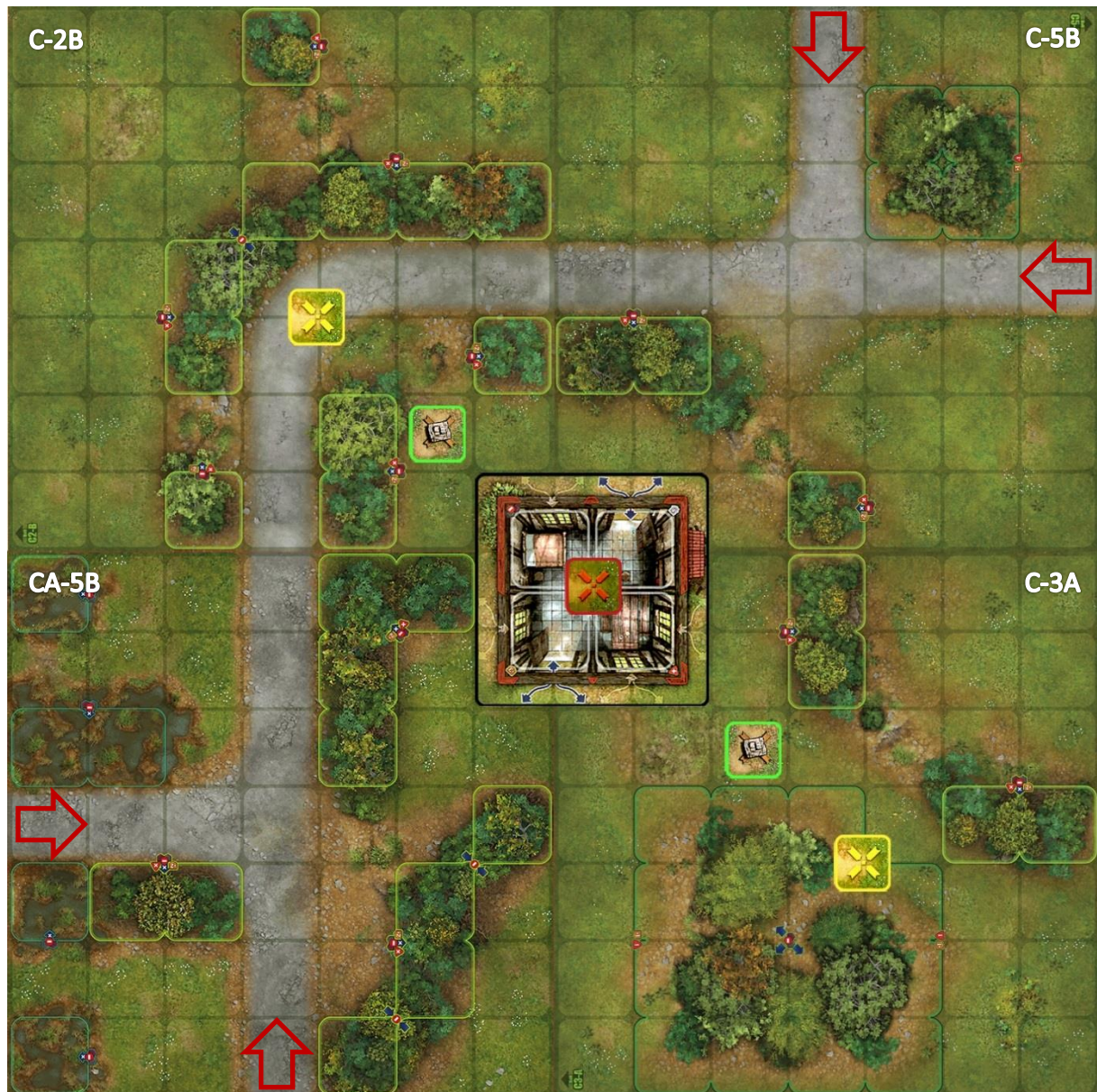
Le joueur qui possède le plus de points d'objectif gagne :

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

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

Carte

Placer deux pions bonus comme indiqué sur la carte.



Suivi de modifications

V2 : Durée de la partie passée de 8 tours à 6 tours