

ACES & ARMOR



Dans Aces & Armor, tu diriges ton armée dans une grande offensive de la Seconde Guerre mondiale pour assurer la victoire de l'Allemagne ou des Alliés (États-Unis et Union soviétique). Commande tes troupes au combat et empare-toi des installations de production afin de contrôler le champ de bataille.

Les joueurs de deux factions allemandes jouent ensemble contre les joueurs des États-Unis et de l'Union soviétique. À deux joueurs, l'un joue une seule des deux factions allemandes et l'autre les États-Unis ou l'Union soviétique. Vous n'utilisez alors que la moitié du plateau de jeu (soit la moitié de la carte indiquant les numéros de départ 1 à 6, soit la moitié indiquant les numéros 7 à 12). Ton équipe gagne si 6 des 10 usines sont occupées par ton équipe (ou 4 sur 5 dans les parties à deux joueurs).

Les unités : Chaque joueur commence avec 6 types d'unités différentes. Les factions sont asymétriques, donc chacune a des unités différentes. Lorsque tu joues pour la première fois, nous te recommandons de commencer par poser tes figurines sur les fiches d'unités pour apprendre quelle figurine correspond à quelle case d'unité sur la fiche.

Les unités sont classées en 4 catégories : Infanterie, Tank, Artillerie et Avions.



Nombre de joueurs

4 joueurs : Chaque joueur utilise 1 série d'unités de sa faction (6 unités par joueur), ou 2 séries pour une partie plus longue.

3 joueurs : Comme ci-dessus, mais un joueur joue deux factions alliées.

Compétition à 2 joueurs : Chaque joueur choisit une faction ennemie. N'utilise que la moitié de la carte (plateau de jeu) : ne distribue que les jetons de départ portant les numéros 1 à 6 (ou 7 à 12) et seules les usines situées de ce côté du plateau de jeu peuvent être conquises. Chaque joueur commence avec 1 série d'unités de sa faction (6 unités par joueur), ou 2 séries pour une partie plus longue.

Coopératif à 2 joueurs : Les deux joueurs choisissent chacun une faction alliée et commencent avec 1 série chacun des unités de leur faction (6 unités par joueur). Choisis une faction ennemie au hasard pour l'Automa et fais-le commencer avec 2 séries d'unités de cette faction. Tu peux utiliser soit la moitié de la carte comme indiqué ci-dessus, soit la carte entière.

Solo (1 joueur) : Choisis une faction et commence avec 1 série d'unités (ou 2 pour une partie plus longue). Choisis une faction ennemie au hasard pour l'Automa avec 1 série d'unités (ou 2 pour une partie plus longue). N'utilise que la moitié de la carte comme indiqué ci-dessus.

Note : Si tu es un joueur expérimenté, essaie différentes configurations de départ, par exemple, demande à chaque joueur de commencer avec une série complète d'unités plus 4 unités (choisies secrètement) d'une seconde série.

Tu trouveras également un aperçu utile des règles ("Référence rapide") au dos de ce livret et une vidéo "comment jouer" sur le site aces-and-armor.com (lien direct dans le code QR à droite).



Service à la clientèle : Quelque chose manque ou est endommagé ? Adresse-toi à info@pkb-games.com. Tu trouveras la liste des éléments du jeu, la FAQ des règles, etc. sur aces-and-armor.com.

Mise en place

Les joueurs doivent être répartis autour de la table de manière à ce que deux joueurs alliés ne s'assoient pas l'un à côté de l'autre (ordre des places, par exemple, faction Allemagne 1 - États-Unis - faction Allemagne 2 - Union soviétique). Chaque joueur prend sa Fiche d'unités et la place devant lui. Chaque joueur place une série d'unités de sa faction devant lui (6 unités par joueur) - ou deux séries pour une partie plus longue (12 unités par joueur).

Mélange les 12 jetons gris numérotés (6 si tu ne joues qu'avec la moitié de la carte) et distribue-les face cachée aux joueurs (3 par joueur). Les joueurs ne doivent pas encore regarder leurs jetons. Ensuite, chaque joueur répartit ses unités entre les 3 jetons face cachée. Un joueur peut répartir ses unités comme il le souhaite, par exemple les répartir équitablement ou mettre toutes les unités sur un jeton et laisser tous les autres vides.



Les États-Unis et l'Allemagne ont réparti leurs unités. Les unités sur chaque jeton représentent une armée.

Maintenant, chaque joueur lance un dé. Le joueur qui obtient le chiffre le plus élevé commence à placer ses unités sur la carte. Pour ce faire, il retourne l'un de ses jetons gris et place les unités assignées à ce jeton (une armée) sur la zone du plateau de jeu qui correspond au numéro inscrit sur le jeton. Pour ce faire, ils placent d'abord une unité directement sur le numéro inscrit sur le plateau et les autres unités en cercle autour d'elle. Si l'un des hexagones autour du numéro est de l'eau, ils peuvent y placer des unités, mais ils ne sont pas obligés de le faire.



Si tous les hexagones adjacents autour du numéro sont pleins (ou les hexagones d'eau où tu ne veux pas placer d'unité), commence à remplir les hexagones autour d'eux (dans un deuxième "cercle").

C'est maintenant au tour du joueur suivant (dans le sens des aiguilles d'une montre). Il retourne également 1 de ses 3 jetons et place ses unités sur le plateau de jeu. Cette procédure se poursuit jusqu'à ce que chaque joueur ait retourné ses 3 jetons et placé ses unités sur le plateau de jeu. La partie à proprement parlé peut alors commencer.

Séquence de jeu

Les dés sont à nouveau lancés pour savoir qui commence. Le joueur qui a le chiffre le plus élevé commence son tour. Chaque tour est divisé en 4 phases. Le premier joueur prend son tour avec les 4 phases, puis les joueurs suivants prennent leur tour l'un après l'autre (dans le sens des aiguilles d'une montre).

Phases du tour :

1. Déplace les troupes
2. Déclarer des attaques
3. Combattre
4. Gérer la logistique : collecter de l'argent, réparer des unités, produire des unités.

Spécificités du premier tour de jeu :

- **4 joueurs :** Pour que le joueur de départ n'ait pas un avantage trop important, il effectue son premier tour avec seulement 1 (à choisir librement) de ses 3 armées. Le deuxième joueur prend également son premier tour avec seulement 1 armée, le troisième joueur avec 2 et le quatrième joueur avec les 3 armées. À partir du deuxième tour, chaque joueur peut utiliser toutes ses unités à chaque tour. **[1 - 1 - 2 - 3]**
- **2 joueurs :** A 2 joueurs, le premier joueur prend son premier tour avec seulement 1 (librement sélectionnable) de ses 3 armées, puis le second joueur prend son premier tour avec seulement 2 de ses armées. Au deuxième tour, le premier joueur joue son tour avec les 2 armées restantes, puis le deuxième joueur avec ses 3 armées. À partir du troisième tour, chaque joueur peut jouer son tour avec toutes ses unités. **[1 - 2, 2 - 3]**

Phase 1 du tour : Déplacement

Lors de cette phase, le joueur actif peut déplacer ses unités (l'une après l'autre). Il peut décider de ne pas déplacer certaines unités s'il le souhaite.

Chaque type d'unité a une vitesse individuelle. Celle-ci est indiquée sur la Fiche d'unités. Par exemple, une Infanterie mobile (vitesse 5) est plus rapide qu'une Infanterie ordinaire (vitesse 3).



La distance à laquelle une unité peut se déplacer dépend non seulement de sa vitesse mais aussi de l'hexagone de terrain sur lequel elle se déplace. Par exemple, se déplacer sur un terrain standard consomme 1 point de mouvement, mais se déplacer sur une route ne consomme que 0,5 point de mouvement. Une Infanterie mobile avec une vitesse de 5 pourrait se déplacer de 5 hexagones sur un terrain standard, mais de 10 hexagones sur une route. Seul l'hexagone cible compte, c'est-à-dire l'endroit où tu veux aller, et non l'endroit où tu te trouves/ d'où tu viens.



Se déplacer dans un hexagone de terrain standard nécessite 1 point de mouvement. Les cratères, les arbres isolés, les pierres, les maisons, les tranchées, etc. sur la carte ne servent qu'à décorer et le terrain compte toujours comme un terrain standard.



Se déplacer vers un hexagone de forêt nécessite 1,5 point de mouvement. Seule la forêt dense de conifères compte comme terrain forestier, et non les hexagones avec, par exemple, un seul arbre décoratif.

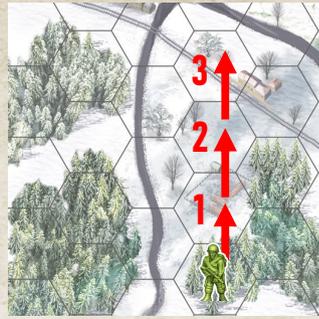


Se déplacer vers un hexagone où se trouve une route ou un pont nécessite 0,5 point de vitesse. Tu n'es pas obligé de suivre le cours de la route, mais tu peux aussi te déplacer en travers d'une route. Tant qu'une route est indiquée sur l'hexagone vers lequel tu te déplaces, il ne te coûte que 0,5 point pour te déplacer sur cet hexagone (peu importe d'où tu viens).

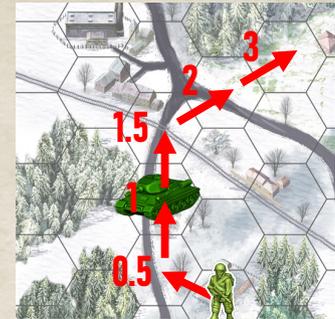


Les unités d'infanterie (infanterie, infanterie mobile, infanterie mécanisée) peuvent traverser les rivières et les lacs. Se déplacer vers un hexagone d'eau coûte un tour de mouvement complet, quelle que soit la vitesse de l'unité. Tant que l'unité est sur l'eau, elle ne peut ni attaquer ni se défendre (c.a.d. riposter).

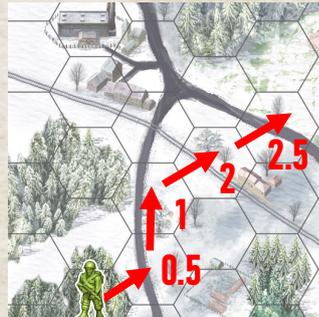
Exemples de déplacement d'une Infanterie (points de mouvement : 3), en comptant les points de mouvement consommés pour chaque déplacement.



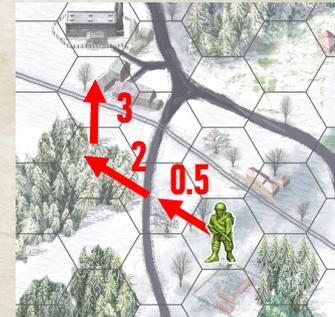
Sur un terrain standard



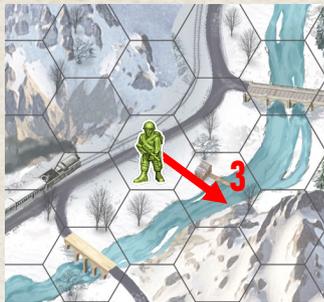
Via la route sur l'unité alliée



Par la route et le terrain standard. L'unité décide de s'arrêter là.



Sur la route et dans la forêt



Dans la rivière (Infanterie seulement)

Remarques

- Les unités aériennes ne sont bien sûr pas affectées par le terrain lorsqu'elles volent. Chaque hexagone coûte 1 point de mouvement.
- Chaque unité doit effectuer son déplacement en une seule fois. Tu ne peux pas déplacer une autre unité entre les deux, puis reprendre ton mouvement.
- Les unités ne sont pas obligées d'épuiser leurs points de mouvement (c'est-à-dire que si une unité peut se déplacer de 3 hexagones, elle peut ne se déplacer que de 2 hexagones si tu le souhaites).
- Tu peux te déplacer à travers/au-dessus des unités amies ou alliées, mais pas à travers/au-dessus des unités ennemies ou des usines ennemies/neutres (cela s'applique également aux unités aériennes).
- Chaque hexagone n'a qu'un seul type de terrain et c'est le plus évident de l'illustration. Par exemple, s'il y a une route sur un hexagone, mais aussi quelques arbres, l'hexagone est considéré comme une route et non comme une forêt.

Les usines

Les usines sont importantes dans le jeu en tant que condition de victoire mais aussi parce qu'elles peuvent produire de nouvelles unités et réparer celles existantes. Au début de la partie, toutes les usines sont neutres. Si tu as du mal à repérer les usines sur la carte, place les jetons d'usine sur le plateau de jeu pour qu'elles soient plus visibles.



Occupation d'une usine

Seule l'Infanterie (infanterie, infanterie mobile, infanterie mécanisée) peut se déplacer sur un hexagone d'usine neutre ou ennemi. Elle peut le faire même si une unité ennemie se trouve sur l'hexagone de l'usine. Si une unité d'Infanterie se déplace sur une usine neutre ou ennemie, elle occupe automatiquement l'endroit (et profitera ainsi des installations de production). Se déplacer sur une usine neutre/ennemie pour l'occuper, prendra le tour de mouvement complet de l'Infanterie. Cela signifie que l'Infanterie doit commencer son tour de mouvement déjà sur un hexagone adjacent à l'usine pour pouvoir l'occuper. Lorsqu'une Infanterie occupe une usine, elle ne peut pas attaquer pendant ce tour.

Lorsque tu occupes une usine, si une unité ennemie se trouve dans l'usine, retire-la du jeu. Si un jeton de drapeau ennemi se trouve sur l'usine, retire-le. Place ton propre jeton drapeau sur l'usine. L'usine reste la tienne jusqu'à ce qu'une unité d'Infanterie ennemie l'occupe et remplace donc ton jeton de drapeau par le sien.



- Infanterie uniquement
- Tour de mouvement complet
- Mets ton jeton de drapeau sur l'usine
- Retire l'unité ennemie de l'usine

Déplacement sur l'hexagone de l'usine occupée

Une fois que tu occupes une usine, tous tes types d'unités peuvent se déplacer dans l'usine (pas seulement l'Infanterie), par exemple pour être réparés. Se déplacer dans l'une de tes usines occupées coûte 1 point de mouvement, tout comme un terrain standard.



Ton usine

Unités à l'intérieur des usines

Les unités à l'intérieur d'une usine sont traitées comme les unités sur n'importe quel autre hexagone. Elles peuvent attaquer, soutenir une attaque et être attaquées. Il ne peut y avoir qu'une seule unité dans une usine à un moment donné.

Attention !

Les usines ne peuvent pas être défendues contre l'Infanterie ennemie depuis l'intérieur de l'usine. Une Infanterie ennemie peut se déplacer sur l'hexagone de l'usine pour l'occuper, même si l'une de tes unités se trouve dans l'usine. Ton unité est immédiatement détruite. Pour défendre une usine, tu dois empêcher l'Infanterie ennemie d'atteindre l'usine.

Interception d'unité

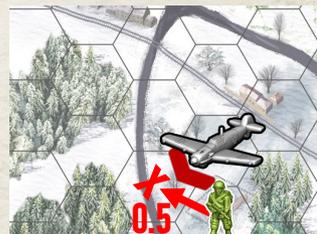
Lorsqu'une unité se déplace dans un hexagone libre adjacent à une unité ennemie qui peut légalement l'attaquer, le joueur qui contrôle cette unité ennemie peut choisir d'intercepter l'unité en mouvement. Le joueur qui intercepte place le marqueur de flèche entre son unité et l'unité interceptée. Celle-ci doit stopper son mouvement. Au prochain tour du joueur qui intercepte, son unité ne peut pas se déplacer et doit attaquer l'unité interceptée. Retire ensuite le marqueur.

Chaque unité ne peut intercepter qu'une seule unité ennemie par tour.

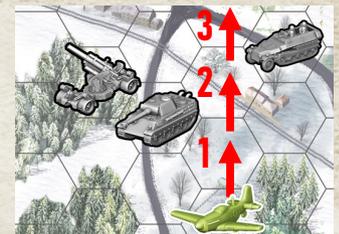
Pour intercepter une unité, l'unité qui l'intercepte doit pouvoir l'attaquer à portée 1. Pour intercepter un aéronef, l'unité qui l'intercepte doit pouvoir attaquer l'aéronef, comme indiqué par le symbole du nuage sur la carte de l'unité :



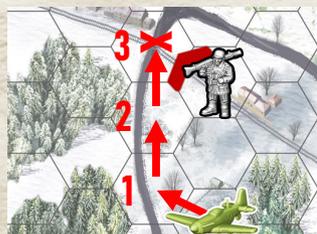
Lorsqu'une unité se déplace sur une unité alliée, elle ne peut pas être interceptée sur l'hexagone où se trouve déjà une unité. Elle ne peut être interceptée que sur l'hexagone libre où elle peut s'arrêter.



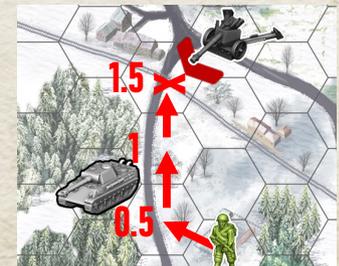
L'avion intercepte tout de suite l'infanterie.



Aucune des unités ne peut intercepter l'avion.



L'infanterie intercepte l'avion. Elle aurait pu choisir de l'intercepter un hexagone plus tôt.



Le Tank allemand a choisi de ne pas intercepter l'infanterie américaine, mais l'autre joueur allemand a choisi de l'intercepter avec l'artillerie.

Phase 2 du tour : Déclaration des attaques

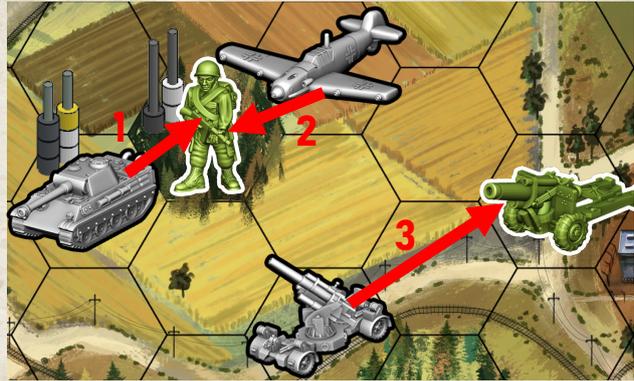
Une fois tous les déplacements terminés (l'occupation des usines compte également dans la phase de déplacement), toutes les attaques sont déclarées. Toutes les unités qui veulent attaquer sont nommées dans l'ordre des attaques et déclarent quelle unité ennemie elles veulent attaquer. Dans la phase suivante ("Combat"), toutes les unités nommées doivent attaquer les cibles spécifiées dans l'ordre exact. (Ne t'inquiète pas trop à ce sujet. En général, l'ordre n'a d'importance que si plusieurs unités attaquent la même unité ennemie. Il s'agit juste de ne pas pouvoir changer d'avis spontanément si le combat prend une tournure différente de celle prévue).

Exemple : Si une unité attaquante a déjà été détruite, la prochaine attaque n'aboutira à rien. La cible ne peut pas être changée.

La portée détermine qui peut attaquer qui. Une portée de 1 signifie que l'unité ne peut attaquer que les ennemis se trouvant dans un hexagone adjacent (combat rapproché). Une unité Howitzer (obusier), par exemple, a une portée de 2 à 5. Cela signifie qu'elle peut attaquer les unités ennemies qui se trouvent entre 2 et 5 hexagones de distance. Elle ne peut pas attaquer en combat rapproché, puisqu'elle ne peut pas attaquer à portée 1.



Seules les unités dont le rayon d'action porte le symbole du nuage peuvent attaquer les unités aériennes (ou riposter contre elles en combat rapproché), par exemple 8.8 Unités de Flak, Infanterie et autres unités aériennes.



Exemple : Dans un premier temps, le Tank allemand attaque l'Infanterie américaine, puis dans un deuxième temps, l'avion allemand attaque l'Infanterie américaine et dans un troisième temps, l'artillerie allemande attaque l'artillerie américaine.

Les figurines sont munies de deux bâtonnets transparents permettant de suivre les dégâts (marqueurs gris) et l'expérience de combat (marqueurs blancs, jaunes et rouges). Nous en aurons besoin lors de la phase suivante (« Combat »). Toutes les unités commencent la partie sans aucun marqueur.



Phase du tour 3 : Combat

Une fois toutes les attaques déclarées, le combat peut commencer. Le combat se déroule toujours en 1 contre 1 dans l'ordre annoncé. Si plusieurs de vos unités attaquent une unité ennemie, elles le font l'une après l'autre, et non simultanément.

1. Annoncez l'attaque.

Commence dans l'ordre des attaques déclarées lors de la phase précédente.

2. Détermine si le défenseur peut riposter. Riposter n'est possible qu'en combat rapproché (c'est-à-dire à portée 1) et seulement si l'unité qui se défend peut combattre l'unité attaquante au corps à corps. Par exemple, un Tank ne peut pas riposter à un Avion, car il ne peut pas attaquer les unités aériennes. Un Howitzer ne peut pas riposter, car il a une portée de 2 à 5 et ne peut donc pas attaquer à portée 1.

Remarque : si plusieurs unités sont attaquées, le défenseur ripostera contre chacune d'entre elles (il peut légalement attaquer).

Dans l'exemple de la page précédente, la première bataille serait : "Ce Tank allemand attaque cette Infanterie américaine".

Dans l'exemple : Dans la première bataille, l'Infanterie américaine ripostera contre le Tank allemand. Dans la seconde bataille, l'Infanterie américaine ripostera contre l'avion de chasse allemand. Dans la troisième bataille, l'Howitzer américain ne peut pas riposter contre la DCA 8,8 allemande, car la riposte n'est possible qu'en combat rapproché (portée 1) et la DCA 8,8 attaque sur une plus grande portée.

3. Détermine le nombre de dés.

L'attaquant et le défenseur (s'ils peuvent riposter) déterminent le nombre de dés de combat. Le nombre de dés dépend des dégâts actuels des unités combattantes.



← Marqueurs de dommages

← Nombre de dés correspondant

4. Dés de bonus pour les unités de soutien

Si tu attaques une unité dans un hexagone adjacent, tu obtiens en plus les dés bonus suivants :

Attaquer une unité terrestre : Tu obtiens 2 dés rouges si 2 de tes types d'unité (Infanterie, Tank, Artillerie, Avion) ont l'unité attaquée dans leur portée d'attaque. Tu obtiens 3 dés rouges si l'unité attaquée se trouve dans le rayon d'action de 3 de tes unités.

Remarque : comme l'Infanterie, les Tank et les avions n'ont qu'une portée d'attaque de 1, cela signifie que ces unités doivent être adjacentes à l'unité attaquée pour compter pour le bonus. Pour l'artillerie, il suffit que la cible soit à portée d'artillerie.

Exemples : Attaque de l'infanterie américaine.



Le Tank reçoit le soutien de l'Infanterie et de l'Artillerie, donc +3 dés rouges. L'artillerie (8,8 Flak) a une portée de 2-3, l'Infanterie américaine est donc à sa portée.



L'avion attaque une unité terrestre. Il reçoit le soutien de Tank, donc +2 dés rouges. Le nombre de Tanks qui apportent leur soutien n'a pas d'importance. Seules tes propres unités comptent, donc l'artillerie (Pak 40) du joueur allemand allié ne peut pas fournir de soutien.

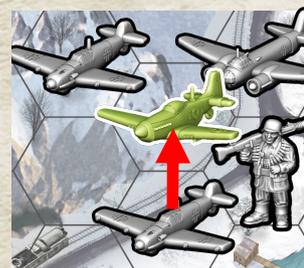
Contexte historique

"Les régiments interarmes" sont une approche de la guerre qui cherche à intégrer les différentes armes de combat d'une armée pour obtenir des effets qui se complètent mutuellement. Par exemple, les tanks ne peuvent déployer tout leur potentiel, que lorsqu'ils sont soutenus par l'infanterie, l'artillerie et l'aviation.

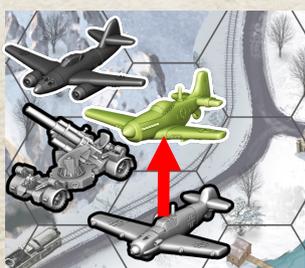
Attaquer un avion : Si ton avion attaque un avion ennemi, tu obtiens 2 dés rouges supplémentaires si un autre de tes avions est adjacent à la cible attaquée. Si deux de vos avions ou plus sont adjacents, tu obtiens 3 dés rouges.

Remarque : les unités de soutien pour les attaques terrestres et aériennes n'ont pas besoin d'attaquer réellement l'unité ennemie. Elles doivent simplement être présentes pour les menacer. Elles peuvent choisir de ne pas attaquer ou d'attaquer une autre unité.

Exemples : L'avion allemand attaque l'avion américain



+3 dés rouges en raison des 2 avions de soutien.



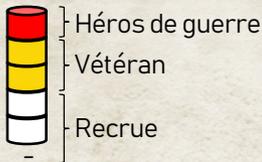
Pas de dé rouge. L'avion allié ne compte pas.

5. Lance les dés et détermine les succès.

Maintenant, l'attaquant et le défenseur (s'ils peuvent riposter) lancent en même temps le nombre de dés déterminé.

Le nombre de succès est ensuite déterminé en fonction de la Fiche d'unités. Ils dépendent de l'expérience de combat que possède l'unité. Au début de la partie, toutes les unités commencent sans aucune expérience. Au cours de la partie, elles peuvent gagner des points d'expérience au combat. À 0, 1 ou 2 points d'expérience, l'unité est une "recrue" (blanche), à 3 ou 4 points d'expérience, un "vétérans" (jaune), et à partir de 5 points d'expérience, un "héros de guerre" (rouge). En fonction de l'expérience de combat, la Fiche d'unités indique quel dé a obtenu un succès. Il faut obtenir le seuil noté, ou moins, sur un dé pour avoir un succès.

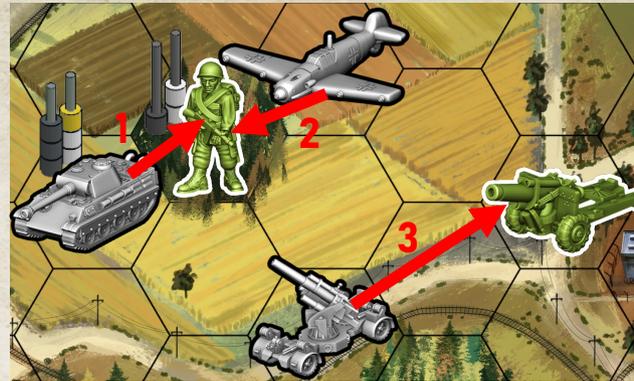
Expérience:



Le Tank allemand (vétérans) touche avec chaque dé affichant 8 ou moins (≤ 8).



Note que dans notre exemple, le Tank allemand a obtenu 3 dés rouges supplémentaires grâce au soutien de l'artillerie et de l'aviation.



Dans notre exemple, le Tank est un vétérans (marqueur jaune) et attaque l'Infanterie débutante (marqueur blanc).

L'Infanterie américaine (recrue) touche avec chaque dé affichant 2 ou moins (≤ 2).



5. Déterminer les dégâts

Détermine maintenant le nombre de points de dégâts que l'unité adverse subit du fait des succès obtenus. Comme les différentes unités ont des niveaux d'armure différents, elles ont besoin de plus ou moins de touches pour recevoir des dégâts. Regarde dans le tableau de la Fiche unités combien de succès (♣) sont nécessaires pour causer un certain nombre de dégâts (☠).

Comme le défenseur peut utiliser le terrain pour se retrancher s'il est attaqué, il reçoit un bonus de terrain lorsqu'il se trouve dans la forêt. Dans ce cas, lis sur la ligne verte du tableau (♣). Ce bonus ne s'applique jamais à l'attaquant, quel que soit le terrain sur lequel il se trouve.



L'Infanterie a obtenu 4 succès en attaquant le Tank. Ce dernier subit donc 1 dégât (2 dégâts auraient nécessité 4 succès).



Le Tank obtient 5 succès en attaquant l'Infanterie. Comme elle se trouve en défense dans la forêt, elle subit 2 dégâts (sur un autre terrain, elle aurait subi 3 dégâts). Il aurait fallu au moins 6 succès pour causer 3 dégâts à l'Infanterie en défense dans la forêt.

7. Ajoute les marqueurs de dégâts

Maintenant, les points de dégâts sont distribués. Pour chaque point de dommage subi, l'unité affectée reçoit un marqueur gris. Une unité est détruite dès qu'elle subit 6 points de dégâts.

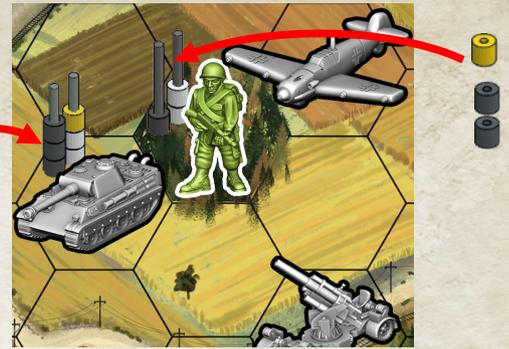
8. Ajoute les marqueurs d'expérience de combat.

Ensuite, les points d'expérience sont attribués. Si une unité a endommagé une unité ennemie dans ce combat, elle reçoit 1 point d'expérience. Si une unité a détruit une unité ennemie, elle reçoit 2 points d'expérience (au total, non cumulatif!).

- Unité ennemie endommagée : +1 expérience
- Unité ennemie détruite : +2 Expérience

Ce combat est maintenant terminé, et on passe à la bataille suivante..

Dans notre exemple, lors du prochain combat, l'avion allemand attaquera l'Infanterie américaine. L'Infanterie a maintenant déjà 3 marqueurs de dommages. L'avion de chasse attaquerait avec le soutien des armes Tank et Artillerie (+3 dés rouges). L'Infanterie aurait un meilleur blindage pour se défendre car elle se trouve dans la forêt, comme lors du dernier combat.



Le Tank a subi des dégâts et obtient 1 marqueur de dégâts gris supplémentaire. Il a endommagé une unité ennemie dans ce combat et gagne donc 1 expérience de combat supplémentaire (un autre marqueur jaune ; le cinquième marqueur serait alors rouge).

L'Infanterie reçoit 2 marqueurs de dégâts gris et 1 expérience de combat. Après les deux marqueurs blancs, c'est le premier marqueur jaune pour l'Infanterie.

Note que l'attaque et la riposte se produisent simultanément, les deux unités reçoivent donc leurs marqueurs en même temps.



Recommandations pour accélérer le jeu :

- L'attaquant et le défenseur doivent toujours lancer les dés en même temps, et non l'un après l'autre.
- Le joueur allié respectif doit s'occuper de déterminer les points de dégâts/expérience et les mettre sur l'unité du joueur partenaire. Ainsi, le joueur partenaire peut tout de suite passer à la bataille suivante. Pour cela, le joueur combattant doit simplement indiquer au partenaire de son adversaire le nombre de succès qu'il a obtenu, par exemple "Le Tank a 5 succès". Le partenaire peut alors se charger de lire le tableau pour déterminer les dégâts et attribuer des marqueurs de dégâts et d'expérience.



Tour Phase 4 : Gestion de la logistique

Collecte de l'argent

À la fin de son tour, le joueur actif obtient 1 argent pour chacune de ses usines occupées.

Un joueur peut transférer tout ou partie de son argent à son allié à tout moment, mais pour chaque transaction, 1 argent va à la banque. Par exemple, si tu veux donner 4 argent à ton joueur allié, il recevra 3 argent et 1 argent ira à la banque (c'est-à-dire que 1 argent est retiré du jeu).

Répare les appareils endommagés

Tu peux réparer les unités endommagées si elles se trouvent dans l'une de tes usines occupées. Pour le faire, paye le coût forfaitaire de réparation de 2 argent et place les pièces correspondantes sous l'unité sur l'hexagone de l'usine. Au début de ton prochain tour, retire les 2 argent (ils vont à la banque) et retire jusqu'à 3 marqueurs de dommages de l'unité.



Exemple : Le joueur américain a 2 usines occupées et reçoit donc 2 argent à la fin de son tour.

Acheter de nouvelles unités

Enfin, il est possible de produire de nouvelles unités pour les coûts indiqués sur la Fiche d'unités.



Après la production, place chaque unité produite sur l'une de tes usines contrôlées, sans unités présentes. **Remarque :** il ne peut y avoir qu'une seule unité sur chaque hexagone d'usine à un moment donné. Ainsi, pour produire une unité, tu as besoin de contrôler une usine sans unité sur l'hexagone de cette usine, afin que tu puisses y placer l'unité produite.

Nous recommandons de ne pas autoriser plus de 4 unités du même type (par exemple, le Tank) par joueur. Si tu n'as pas assez de figurines, utilise un jeton en carton en remplacement jusqu'à ce qu'une figurine de ce type d'unité devienne disponible (parce qu'elle est détruite).

Conseils

- Lorsque tu planifies tes tours, assure-toi non seulement d'avoir assez d'argent, mais aussi d'avoir suffisamment d'usines vides pour y placer tes unités.
- Ne place pas d'unités nouvellement produites dans une usine où une infanterie ennemie se trouve sur un hexagone adjacent à l'usine. L'infanterie ennemie pourrait occuper ton usine et ainsi détruire ton unité dans l'usine.

Fin du tour : Le tour de jeu du joueur actif est maintenant terminé et c'est au tour du joueur suivant.

Victoire

Une équipe gagne lorsqu'elle a occupé 6 usines (4 si l'on joue avec la moitié de la carte seulement) ou lorsque les ennemis n'ont plus d'unités. Pour raccourcir le temps de jeu, tu peux aussi fixer la condition de victoire à 5 usines occupées (3 si tu joues avec la moitié de la carte seulement).

Amuse-toi bien en jouant ! Pour toute question concernant les règles, les trucs et astuces, etc., consulte le site <http://aces-and-armor.com>.

Options diverses

Chronomètre : Nous te recommandons d'utiliser le sablier pour limiter les tours à 5 minutes pour compléter la "Phase 1 - Déplacement" et la "Phase 2 - Nomme les attaques". Cela rend le jeu plus rapide et plus passionnant.

Jeu sans dé : Si tu préfères jouer sans dé, tu peux utiliser le système Automa pour que les unités infligent un nombre fixe de succès également pour les joueurs humains (voir les règles solo).

 **Katyusha** peut attaquer n'importe quel hexagone (y compris un hexagone vide) à une portée de 2 à 4 hexagones et touchera cet hexagone cible et les 6 hexagones adjacents autour de lui. Lance le dé d'attaque une seule fois et applique les succès à toutes les unités terrestres (pas les avions) sur ces 7 hexagones. Note que cela toucherait également tes propres unités et celles de ton partenaire d'équipe sur ces hexagones. Si le Katyusha a détruit une ou plusieurs unités, il reçoit 2 points d'expérience de combat. Dans le cas contraire, s'il a endommagé une ou plusieurs unités, il n'obtiendra que 1 point d'expérience de combat à la place.

Jeu en solo : Katyusha touchera sa priorité d'attaque la plus élevée. Ce faisant, il vise un hexagone où il peut endommager le plus d'unités ennemies.

 La **forteresse volante B-17** ne peut pas attaquer les avions, mais peut riposter lorsqu'il est attaqué par un avion. Comme elle ne peut pas attaquer les unités aériennes, elle ne fournira pas non plus de soutien au combat pour les attaques aériennes (mais elle peut fournir un soutien au combat pour les attaques contre les unités terrestres).



Avertissement historique : ce jeu de société est une œuvre de fiction, destinée uniquement à des fins de divertissement. Les événements, les unités et les scénarios décrits n'ont pas pour but de glorifier ou de banaliser les événements réels de la Seconde Guerre mondiale, en particulier les atrocités commises pendant cette période. Nous reconnaissons que la Seconde Guerre mondiale a été une période d'immenses souffrances et de pertes, et nous respectons profondément les souvenirs de toutes les personnes touchées. Tout comme pour les films, les livres et les autres médias, nous sommes convaincus que les joueurs peuvent faire la distinction entre les éléments fictifs de ce jeu et les dures réalités de l'histoire. Nous encourageons les joueurs à aborder le sujet avec sensibilité et en conscience.

Conseils

Les différentes factions sont asymétriques. Voici un aperçu de leurs forces particulières :

- **États-Unis :** Le bombardier B-17 est particulièrement puissant contre les unités terrestres et l'Howitzer combine une grande portée avec une forte puissance de feu.
- **Union soviétique :** Le Katyusha est rapide et peut toucher plusieurs unités à la fois. Surtout au tout premier tour, il peut être capable d'endommager toute une armée ennemie à la fois. Les Soviétiques excellent en fin de partie grâce à leurs coûts unitaires inférieurs pour les tanks.
- **Allemagne 1 :** Le Tank est un char d'assaut supérieur mais coûteux à remplacer. Le Me 262, premier chasseur à réaction opérationnel, domine les combats aériens.
- **Allemagne 2 :** La flak 8.8 est polyvalente et possède des capacités d'attaque aérienne et terrestre à longue portée. L'Infanterie mécanisée combine le blindage d'un Tank avec la capacité de l'infanterie à capturer des usines - mais elle n'a pas de défense aérienne.

Options supplémentaires : Missions

Au lieu de jouer à une partie d'escarmouche, tu peux jouer à l'une des missions ci-dessous qui proposent différents défis.

Attaque de fusée V2

Les Allemands ont mis au point une arme secrète ! Ils terrorisent nos villes avec des fusées à longue portée. Tu dois trouver le lanceur et le détruire avant qu'il n'anéantisse nos usines. Tu as toute notre force aérienne à ta disposition.

Joue avec 2 ensembles d'unités par joueur, mais les joueurs allemands commencent sans bombardier (pas de Ju 87 ou Ju 88), les joueurs alliés seulement avec 1 Tank et 1 Artillerie par joueur. Choisis un joueur allemand qui contrôle le lance-missiles V2. Pendant la mise en place, après que tous les joueurs aient placé leurs unités, le joueur allemand qui contrôle le lance-missiles V2 remplit tous les hexagones vides où il pourrait légalement placer d'autres unités avec les 12 jetons de départ gris et le jeton V2 gris (face cachée), c'est-à-dire qu'il complète les "cercles" avec les jetons de départ. Le jeton avec le V2 représente la position secrète du lance-missiles V2 que seuls les joueurs allemands connaissent. Tant que le lance-missiles V2 n'est pas découvert, les unités ne peuvent pas terminer leur tour sur un hexagone avec un jeton gris (mais les unités allemandes peuvent se déplacer sur ces hexagones). Si une unité alliée (américaine/soviétique) se déplace sur un hexagone adjacent à un jeton gris, retourne le marqueur. S'il montre le lance-missiles V2, enlève tous les autres jetons gris. Le lance-missiles V2 (qu'il soit découvert ou toujours caché) peut attaquer une usine une fois par tour pendant son tour. Lancez un dé pour l'attaque. L'usine est détruite si le dé indique un nombre de 4 ou plus. Les unités à l'intérieur de l'usine sont détruites. Marque les usines détruites avec des perles rouges. Le V2 ne peut pas se déplacer. Une fois découvert, il peut subir des dégâts selon le tableau ci-dessous. Fais le suivi des dégâts en plaçant des marqueurs de dégâts sur le jeton V2.

Mission allemande : Détruis 5 usines avec des fusées V2 avant que le lanceur ne soit trouvé et détruit ou occupe 5 usines.

Mission des alliés : Trouver et détruire le lanceur V2 avant qu'il ne puisse détruire 5 usines ou occuper 5 usines.



Un temps imprévisible

Un bon général peut se battre par tous les temps. Utilise l'imprévisibilité à ton avantage.

Le temps change tous les 3 tours (et non pas tous les tours !). Lance un dé et règle le temps selon la liste ci-dessous. Mets un marqueur de départ sur cette feuille pour te souvenir du résultat du dé (par exemple, ①). Mets des marqueurs de dégâts sur cette feuille pour compter les tours.



1-2 : **Temps normal**

3-4 : **Froid glacial** : Les hexagones d'eau comptent comme un terrain standard

5-6 : **Boue** : Déplacement plus lent (route : 1 ; standard : 1.5 ; forêt : 2)

7-8 : **Sécheresse** : Déplacement plus rapide sur un terrain standard (0.5)

9-10 : **Tempête** : La portée de l'artillerie est réduite de 1

11-12 : **Brouillard** : les unités ne peuvent pas être interceptées



Bataille des Ardennes

La bataille des Ardennes était une attaque allemande audacieuse vers le littoral, visant à empêcher les Alliés d'utiliser le port belge d'Anvers et à diviser les lignes alliées. Cette manœuvre permettait potentiellement d'encercler et d'anéantir les principales forces alliées.

Utilise la carte d'hiver pour cette mission. Les joueurs allemands commencent avec les 3 usines en bas de la carte, réparties entre les deux joueurs allemands comme ils le souhaitent. Les joueurs alliés commencent avec les 4 usines en haut de la carte dans les terres enneigées autour du littoral (pas celle sur l'île en haut). Les Alliés reçoivent les jetons de départ de la moitié supérieure de la carte (jetons 1, 2, 3, 7, 8, 9) et les Allemands ceux de la moitié inférieure (jetons 4, 5, 6, 10, 11, 12). Les jetons sont distribués face cachée comme d'habitude.

Mission : L'Allemagne gagne si elle parvient à atteindre le bord de mer avec l'un de ses tanks. Sinon, les Alliés gagnent.



Les montagnes

Utilise les montagnes comme type de terrain supplémentaire. Les hexagones de montagne coûtent 1,5 point de mouvement et ne peuvent pas être pénétrés par les Tank. L'artillerie sur les montagnes ajoute +2 à sa portée d'attaque.

RÈGLES SOLO/COOPÉRATIVES

Mise en place

Le jeu solo se déroule comme le jeu à 2 joueurs. Choisis la faction que tu contrôleras et celle qui sera contrôlée par l'Automa. Ajoute des troupes de l'Automa en fonction du niveau de difficulté que tu as choisi :

- **Facile** : aucun ajout.
- **Normal** : 1 artillerie supplémentaire
- **Difficile** : 1 artillerie supplémentaire + 1 infanterie régulière supplémentaire.
- **Héroïque** : 1 Tank supplémentaire + 1 infanterie spéciale supplémentaire (infanterie mobile/mécanique).

Distribue les 6 jetons d'emplacement de départ comme dans une partie à 2 joueurs classique, et alterne le placement des unités entre toi et l'Automa. Pour déterminer le nombre et le type d'unités à distribuer sur chacun des 3 jetons d'emplacement face cachée de l'Automa, mets d'abord tous les jetons d'unités militaires de cette faction dans une tasse ou un sac opaque. Lorsque tu retournes le premier jeton d'emplacement de départ de l'Automa, tire 2 (ou 4 si tu joues avec deux séries de figurines) jetons de la tasse. Place la figurine correspondant au premier jeton sur le numéro de départ et les suivantes dans le sens des aiguilles d'une montre autour, en commençant par le haut. Procède de la même manière pour le deuxième jeton d'emplacement de départ. Pour le troisième jeton de lieu de départ, tire tous les jetons d'unité militaire restants de la tasse. Commence la partie en suivant la règle [1 - 2, 2 - 3], comme décrit à la page 1.

Priorités d'action (déplacement/attaque)

Chacune des unités de l'Automa se déplace/attaque. Commence par l'Infanterie, puis l'Artillerie, puis les Avions et enfin les Tank. Suis le tableau "Priorité d'action". Essaie d'agir selon l'ordre de priorité le plus élevé : Essaie tout d'abord de suivre l'action de priorité "1". Si ce n'est pas possible, passe à la priorité "2", puis "3", etc. jusqu'à ce que tu puisses respecter l'ordre.

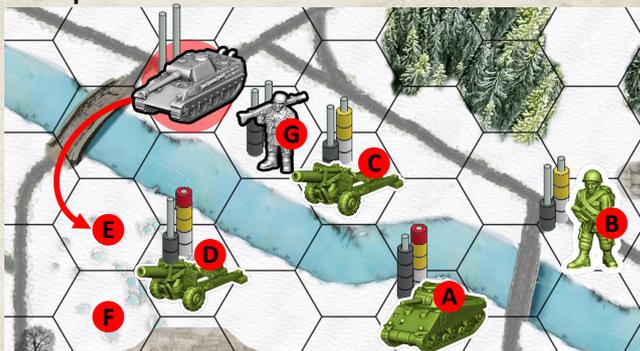
En général, il y a plusieurs options pour respecter cet ordre. Choisis l'hexagone vers lequel te déplacer en fonction des priorités de mouvement et l'unité à attaquer en fonction des priorités d'attaque. Encore une fois, essaie de respecter la priorité la plus élevée (a). Si ce n'est pas possible, ajoute ou passe à (b), (c), etc. jusqu'à ce que tu puisses respecter la priorité. Si un ordre reste ambigu ou n'est pas clair, fais un choix au hasard.

Production d'unités

À la fin du tour, l'Automa recevra des pièces de monnaie de ses usines et les dépensera pour produire de nouvelles unités. Si l'Automa possède moins de 2 Infanteries, elle produira une **Infanterie spéciale**. Sinon, elle produira un **Tank** (si elle en a déjà 4 et que tu as choisi de limiter les unités à 4 de chaque type, alors elle produira de l'Artillerie, puis une unité aléatoire).

Lorsque tu places l'unité produite, choisis (a) une usine qu'une Infanterie ennemie peut atteindre lors de son prochain tour ou (b) l'usine qui a l'unité ennemie la plus proche d'elle. Si plusieurs usines sont à la même distance de l'unité ennemie la plus proche, choisis celle qui a le plus d'unités également proches, puis celle qui a la deuxième, troisième, etc. unité ennemie la plus proche.

Exemples



Exemple : Priorité d'action pour le tank allemand.

- La priorité 1 peut être respectée. Il y a suffisamment d'ennemis que le Tank peut atteindre.
- La priorité d'attaque (a) ne peut pas être respectée : L'unité A ne peut pas être atteinte. L'unité B ne peut pas être détruite, car il faudrait pour cela 7 succès alors que le Tank n'obtiendra que 6 succès.
- La priorité d'attaque (b) ne peut pas être respectée. Il n'y a pas d'usine avec une infanterie adjacente dans le rayon d'action du Tank.
- La priorité d'attaque (c) peut être respectée. Les C et les D ne peuvent pas riposter (puisque les Obusiers ne peuvent pas combattre à portée 1).
- Entre ces deux options, choisis D comme cible (par h), car cet Howitzer a plus d'expérience.
- Déplacement : Le Tank pourrait attaquer cette cible à partir des hexagones E et F. Aucun d'entre eux n'est une forêt (par priorité de mouvement c), mais E est le plus proche de ta prochaine unité C (par f), le tank s'y déplace donc.



Exemple : Priorité d'action pour l'artillerie allemande (8.8 Flak)

- La priorité 1 peut être respectée. Il y a suffisamment d'ennemis que l'artillerie peut atteindre.
- La priorité d'attaque (a) peut être respectée. L'artillerie va obtenir 4 succès, ce qui est suffisant pour détruire les unités A ou B. Pour choisir entre A ou B, tu vérifies (h) et tu sélectionnes A comme cible, car elle a plus d'expérience.
- Déplacement : Cette cible peut être atteinte à partir des hexagones D et E. L'artillerie se déplacera vers l'hexagone D par priorité de mouvement (d) puisque cet hexagone est le plus éloigné de la prochaine unité ennemie.

PRIORITÉS D'ACTION DE L'AUTOMA

Remarque : dans les actions ci-dessous, « tu » fait référence à l'Automa, « l'ennemi » au joueur humain. Sauf indication contraire, les distances "le plus près"/"le plus loin" sont mesurées en points de mouvement consommés, et non en hexagones (par exemple, la forêt compte pour 1,5). Si tu as plusieurs unités du même type (par exemple, 2 Howitzer), déplace la première unité pouvant remplir l'action ayant la plus haute priorité.

I. Infanterie (d'abord l'infanterie régulière, puis l'infanterie spéciale).

1. Conquérir l'usine (si aucune Infanterie ennemie n'est adjacente à l'usine).
2. Déplace-toi vers un hexagone adjacent à une usine neutre/ennemie (s'il n'y a pas déjà une autre de tes Infanteries adjacente à cette usine, sauf s'il y a aussi une Infanterie ennemie adjacente à cette usine).
3. Déplace-toi vers une usine neutre/ennemie pour pouvoir atteindre un hexagone adjacent à l'usine lors de ton prochain tour de déplacement.
4. Avance vers l'ennemi et attaque-le selon la priorité d'attaque (a), puis (b).
5. Déplace-toi vers l'usine neutre/ennemie la plus proche. Si possible, choisis un hexagone et attaque selon la priorité d'attaque (a), puis (b). Sinon tu n'attaques pas ce tour.
6. Suis les priorités d'action du Tank.

II. L'artillerie, les avions et les tanks (dans cet ordre).

1. Déplace-toi à portée et attaque l'ennemi (choisis l'ennemi par priorité d'attaque).
2. Rapproche-toi le plus possible de la cible ayant la plus haute priorité.

Priorités du mouvement

S'il y a plusieurs hexagones à partir desquels tu peux également respecter la priorité de l'ordre, déplace-toi vers l'hexagone...

- a. [Infanterie uniquement] la plus éloignée de la prochaine unité ennemie.
- b. [Artillerie uniquement] sur ou à côté d'une route.
- c. [Infanterie et Tank uniquement] sur une forêt.
- d. [Artillerie uniquement] le plus éloigné (nombre d'hexagones) de l'ennemi suivant
- e. [Artillerie uniquement] Rapproche-toi (nombre d'hexagones) de ta prochaine unité.
- f. la plus proche (en points de mouvement) de ta prochaine unité
- g. la plus proche de ta position d'origine (c'est-à-dire celle d'où vient l'unité) en points de mouvement, puis en hexagones.

Priorités d'attaque

Choisis une cible que tu peux endommager comme suit :

- a. Unité ennemie que tu peux détruire avec cette attaque
- b. Infanterie ennemie adjacente à une usine neutre/ton usine.
- c. Unité ennemie qui ne peut pas riposter
- d. [Avions de chasse uniquement] Bombardier ennemi
- e. Infanterie ennemie pouvant atteindre une usine neutre/ton usine lors de leur prochain tour.
- f. Infanterie ennemie sur une usine ennemie que ton infanterie peut atteindre au prochain tour.
- g. Unité qui a déjà été attaquée par une autre unité ce tour-ci (appui-feu/tirs de soutien).
- h. [Si l'ennemi ne peut pas riposter] l'unité ennemie la plus expérimentée
- i. Unité ennemie ayant la valeur d'attaque la plus faible
- j. Unité ennemie la plus chère
- k. Unité ennemie la moins expérimentée

Combat

Contrairement au joueur humain, l'Automa n'a pas de phase "Déclarer les attaques". Chaque unité attaque juste après s'être déplacée. Les unités de l'Automa n'obtiennent jamais de dé de bonus rouge. Au lieu de lancer des dés, les unités de l'Automa infligent un nombre fixe de succès, en fonction de leurs dégâts et de leur expérience :

- 0-2 dommages :
- Succès en fonction de la valeur d'attaque de l'unité (par exemple, 2 pour une Infanterie régulière).
 - +2 succès pour chaque niveau d'expérience (vétérans/jaune et héros de guerre/rouge).
- 3-5 dommages :
- Succès selon la moitié (arrondie au supérieur) de la valeur d'attaque de l'unité (par exemple, 3 pour un Howitzer).
 - +1 succès pour chaque niveau d'expérience.

Jouer en coopération

Le jeu en coopération fonctionne de la même façon que le jeu en solo. Répartissez vos unités entre les deux joueurs humains. Utilisez les figurines de la nation alliée pour un joueur (par exemple, un joueur américain, l'autre soviétique) afin de pouvoir les différencier. Pendant la mise en place, chaque joueur reçoit un jeton de départ face cachée uniquement pour ses unités. Le troisième jeton de départ face cachée peut être partagé et les deux joueurs peuvent y placer des unités. Les usines et les pièces sont partagées.

Déplacer des unités

- Termine la réparation : S'il y a des pièces sous une unité, défausse-les et retire jusqu'à 3 marqueurs de dégâts de l'unité.
- Déplace tes unités (attention, l'ennemi peut les intercepter).

Déclarer des attaques

Combat

Transactions monétaires

- Collecte 1 globe par usine occupée.
- Produis des unités et place-les sur l'une de tes usines vides.
- Prépare la réparation : Mets 2 globe sous un appareil de ton usine pour lancer la réparation.

RAPIDE RÉFÉRENCE

Déplacer des unités

Seul l'hexagone cible compte

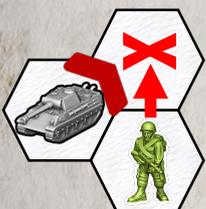


Occuper une usine



- Infanterie uniquement
- Tour de mouvement complet
- Place ton jeton de drapeau sur l'usine
- Retire l'unité ennemie de l'usine

Interception d'unité ennemie

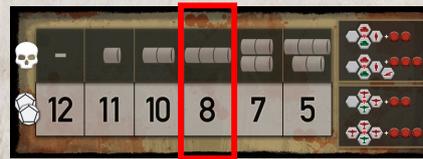


- L'unité ennemie peut intercepter l'unité adjacente qu'elle peut légalement attaquer pendant son mouvement.
- L'unité interceptée doit s'arrêter
- L'unité ennemie qui intercepte ne peut pas se déplacer au prochain tour et doit attaquer l'unité interceptée.

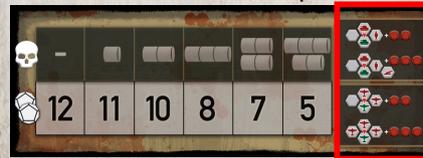
Combat

L'attaquant et le défenseur lancent les dés simultanément.

1. Dégâts → Nombre de dés



2. Dés de bonus ? (attaquant uniquement)



3. Expérience → Probabilité de réussite



4. Lance le dé → Nombre de succès



5. Succès → Dommages (bonus de terrain uniquement pour le défenseur).



6. Ajoute des marqueurs



Expérience du combat :

- Unité ennemie endommagée : +1 expérience
- Unité ennemie détruite : +2 expérience