

Fiche référence

Tour de jeu

1. **Piocher 4 cartes (depuis votre deck)**
2. **Déterminer l'initiative**
Choisissez secrètement une carte. Le chiffre la plus élevée gagne l'initiative.
3. **Tours des joueurs**

En commençant par le joueur qui a l'initiative, jouez les cartes de votre main pour :

Effectuer une action (choisir l'une des actions énumérées et l'exécuter intégralement)

OU

« **hunker down** » (remettre la carte dans votre réserve)

ACTIONS

Déplacement

Move **X** : déplacer l'unité jusqu'à **X** tuiles explorées.

Guide **X** : déplacer n'importe quelle unité jusqu'à **X** tuiles explorées.

Scout **X** : se déplacer jusqu'à **X** tuiles, en repérant toutes les tuiles sans marqueurs de contrôle. Prenez une carte "Fog of War" pour chaque nouvelle tuile explorée et placez-les dans votre **Défausse**.

Stalk **X** : se déplacer jusqu'à **X** tuiles (explorées ou non).

Support

Bolster **X** **A** : prendre **X** cartes de la **Réserve** et les mettre dans la **Défausse** (escouade correspondante).

Command **X** : piocher **X** cartes de votre **Deck** et les ajouter à votre main.

Conceal : l'adversaire doit prendre une carte "Fog of War" depuis la **Réserve** (s'il le peut) ET l'ajouter à son **Deck**.

Control : contrôler la tuile de votre emplacement (non autorisé si occupé par des unités ennemies).

Inspire **X** **A** : récupérer dans votre main **X** **Cartes jouées ce tour** (escouade correspondante).

Recon : retirer de votre **main** (et du jeu), une carte "Fog of War" puis, piocher une carte de votre **Deck**.

Target : Placer/déplacer le marqueur de la cible sur une tuile à au moins trois tuiles de distance.

Combat

Attack **X** / **Suppress** **X** / **Blast** **X**

1. Choisir la cible

Choisir une unité ennemie (le « Blast » cible toutes les unités dans la tuile avec un marqueur de cible).

2. Déterminer la valeur de défense totale

« Base defence » + « Cover bonus » de la tuile + nombre de tuiles qui sépare les deux + une celle de l'attaquant (ce dernier bonus ne s'applique pas pour **Blast**).

3. Lancer les dés d'attaque

Lancer **X** dé(s). Si un ou plusieurs dés sont égaux ou supérieurs à la valeur de défense totale, l'attaque réussit (**X** réussit toujours).

4. Déterminer les dommages

Retirez la carte correspondante du jeu, en commençant par : la **main du joueur** (1) sinon la **Défausse** (2) et enfin le **Deck** (3). Si la carte correspondante n'est pas trouvée, retirez le pion de combat du plateau.

Si « Suppress », retourner le pion de combat (la cible) sur la face « Suppress ».

Organisation de « l'espace » d'un joueur



Discard pile → Défausse



Deck



Player area / Cartes jouées ce tour



Supply → Réserve



Player hand → Main du joueur

Hunker down

Une fois que vous faites un "hunker down", remettez cette carte dans votre **réserve** (ou supply). Elle est ensuite retirée du jeu jusqu'à ce que vous décidiez de faire une **action de renforcement** (ou Bolster) pour l'ajouter à nouveau à votre jeu.

Attention lorsque vous remettez une carte dans la réserve qui a l'action « Bolster » (renforcement), car vous pourriez ne pas être en mesure de l'ajouter à votre jeu plus tard !

Vous **ne pouvez pas** faire un "hunker down" avec des cartes « Fog of War ».

Carte « Fog of War »

Vous ne pouvez pas jouer les cartes « Fog of War » pendant votre tour.

Vous pouvez sélectionner une carte « Fog of War » pour déterminer l'initiative.

La seule façon de retirer une carte « Fog of War » de votre jeu, est d'effectuer une action de Support → Recon.

Normalement, une carte « Fog of War » restera dans votre main jusqu'à la fin de votre tour, lorsque vous la défausserez comme une carte normale.