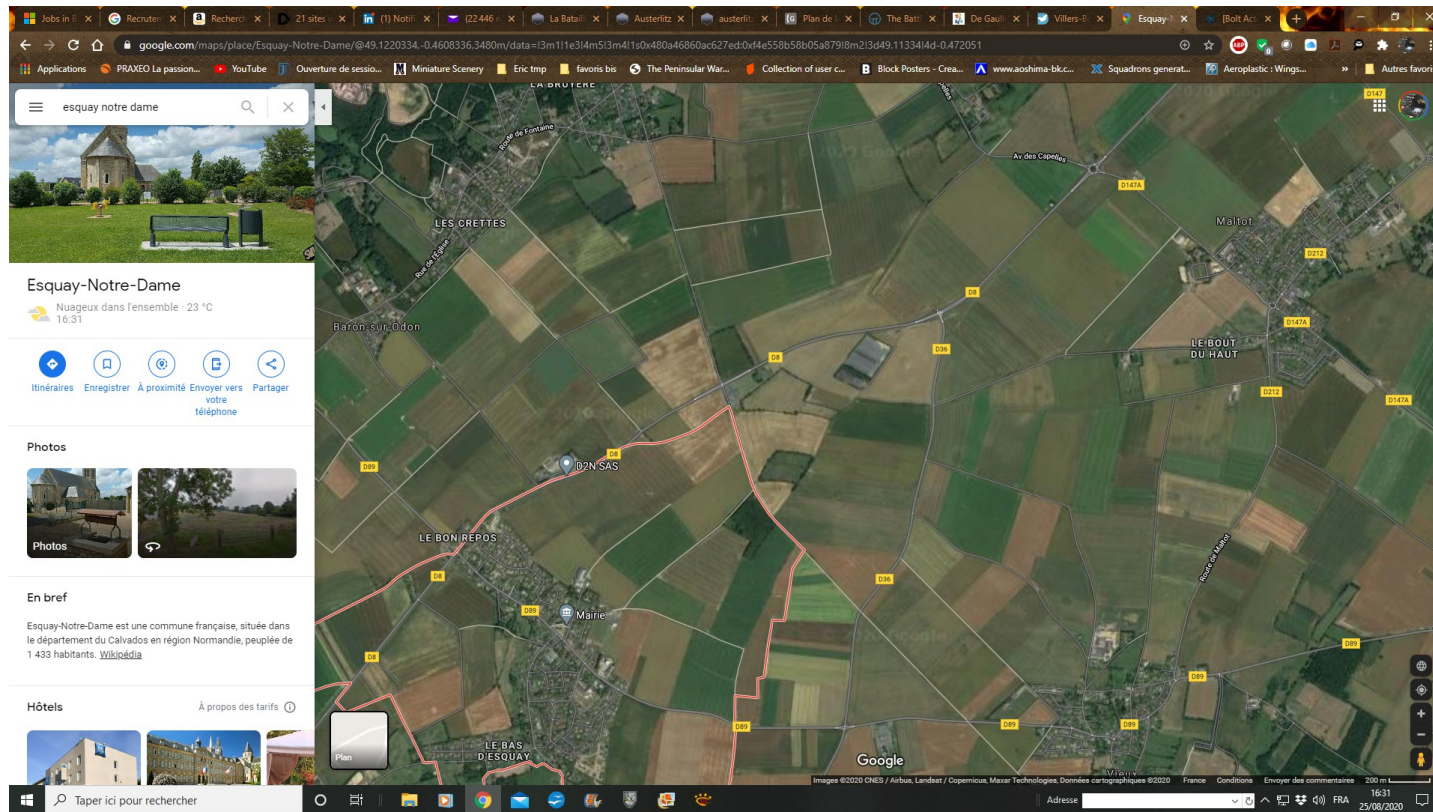


# Opération Jupiter



# Hill 112

- Le jeu se joue en 7(+1) tours : Tour 1 , bombardement Allié, Tour 2 entré Tanks alliés, Début du Tour 3 les renforts alliés arrivent, Début du tour 6 les renforts allemands entrent , Fin du tour 7, sur D6 4-6 (ajouté +1 au dé par objectifs tenu par l'Allemand) le jeu continu un tour de plus.
- Déploiement Alliés se fait en premier : Unités anglaises/Americaines tour 1
- Déploiement des Allemands : une fois que les alliés ont été déployés - le placement caché est permis ( bois/batiments)- Les anti-tank/mitrailleues/sniper sont en « ambush », Tour 6 les renforts allemands rentrent sur la table.
- Le vainqueur est celui qui tient le plus d'objectifs ( ils se trouvent de chaque coté de la colline) à la fin de la partie sans unités ennemis à proximité ( à 10 cm)
- Terrain: il n'y a que des abri légers sur la table hormis l'église, les bâtisses/forêts/bosquets bloquent les lignes de vues.

# Speciales

**Special Rules – Playing Dead ( extrait scénario warlord games) :** With every German infantryman killed, the German player rolls a single dice. On the roll of a 6, that soldier is playing dead and is put to one side. Immediately before turn six begins, all of these models may be placed anywhere in the German set up zone but not within 6” of a British unit. Every German soldier playing dead may fire once and is then removed from play again before the turn begins.

**Forward german observer :** afin de simuler le fait que l'aviation alliée a par mégarde tiré sur ses troupes, les allemands ont droit à un tir d'aviation ! L'allié a de toute façon droit à un barrage d'artillerie en plus de celui prévu au début du tour 1 ( grace à son observateur) !

Total points : Alliés: 2481 / German 2429

# plan

