

• VOITURES TOUT-TERRAIN •



MÉMOIRE 44

• RÈGLES DÉTAILLÉES •

Voitures tout-terrain - Unité

Il peut y avoir de 1 à 3 figurines par unité de voitures tout-terrain. Ce nombre est indiqué dans le petit rond jaune en bas à droite de l'icône correspondante. Par exemple, dans le scénario *Raid sur Barqa*, il y a 6 unités de voitures tout-terrain, chacune comportant une figurine.

Voitures tout-terrain - Attaque

Quand elle est prise pour cible, une unité de voitures tout-terrain est considérée comme de l'infanterie. Un résultat infanterie ou grenade obtenu contre elle est un coup au but. L'attaquant doit ensuite relancer les dés qui ont touché : toute grenade obtenue lors du deuxième jet provoque une perte. Les autres résultats sont ignorés.

Voitures tout-terrain - Médailles

Comme la plupart des autres unités du jeu, une unité de voitures tout-terrain détruite rapporte une médaille à l'adversaire.


Voitures tout-terrain - Mouvement et Combat

Une unité de voitures tout-terrain activée peut se déplacer jusqu'à 4 hex et combattre dans un rayon de 3 hex. En combat, elle lance 3 dés contre une unité située dans un hex adjacent, 2 dés contre une unité située à 2 hex de distance et 1 dé contre une unité à 3 hex. Si elle élimine ou fait battre en retraite un adversaire en combat rapproché, elle peut faire une *Prise de terrain* mais pas une *Percée de blindés*.

TROUPES
19

VOITURES TOUT-TERRAIN



- 1 à 3 figurines selon le scénario
- Considérée comme de l'infanterie dans tous les cas
- Se déplace de 0-4 et combat 
- Lors d'un combat rapproché réussi, peuvent faire une *Prise de Terrain* mais pas une *Percée de Blindés*
- Lorsque l'unité est touchée, l'adversaire relance les dés qui ont touché
- Toute grenade obtenue lors de ce 2^e jet fait perdre une voiture à l'unité. Tous les autres résultats sont ignorés.

TERRAINS - CAS PARTICULIERS

Un terrain *Infranchissable* ou *Infranchissable pour les blindés* et l'*artillerie* est également infranchissable pour une unité de voitures tout-terrain.

De plus :

- ◆ **Mer & Rivages** - Les voitures tout-terrain ne peuvent battre en retraite dans la mer ou sur un hex de rivages que si elles se trouvent à bord d'une barge (LC).
- ◆ **Falaises & Escarpements** - Les voitures tout-terrain ne peuvent pas monter/descendre depuis/vers la plage.
- ◆ **Barbelés** - Les voitures tout-terrain ne peuvent pas retirer des barbelés.
- ◆ **Ponts ferroviaires & Voies ferrées** - Les voitures tout-terrain qui y entrent doivent stopper.

CARTES DE COMMANDEMENT

- ◆ **Assaut d'infanterie** - Toute unité de voitures tout-terrain peut être activée avec cette carte pour se déplacer jusqu'à 4 hex et combattre.
- ◆ **À l'attaque** - Toute unité de voitures tout-terrain peut être activée avec cette carte.
- ◆ **Embuscade, Combat rapproché, Fusillade** - Toute unité de voitures tout-terrain peut être activée avec ces cartes.
- ◆ **Infiltration, Consolidation de position, Médecins & Mécaniciens** - Les voitures tout-terrain ne peuvent pas être activés avec ces cartes.
- ◆ **Action héroïque** - Toute unité de voitures tout-terrain peut être activée avec cette carte si un symbole d'infanterie ou une étoile est obtenu(e) au dé. Elle combat alors avec un dé supplémentaire.

ACTIONS SPÉCIALES

- ◆ **Canots démontables & Bateaux** - Les voitures tout-terrain ne peuvent pas être chargées sur des canots démontables & bateaux.
- ◆ **Commandant héroïque** - Une unité de voitures tout-terrain peut comporter un commandant héroïque.
- ◆ **Soins hospitaliers / Soins dans l'Oasis** - Une unité de voitures tout-terrain ne peut pas regagner de figurines dans un hôpital ou un oasis.
- ◆ **Renforts** - Une unité de voitures tout-terrain ne peut pas être appelée en renfort.