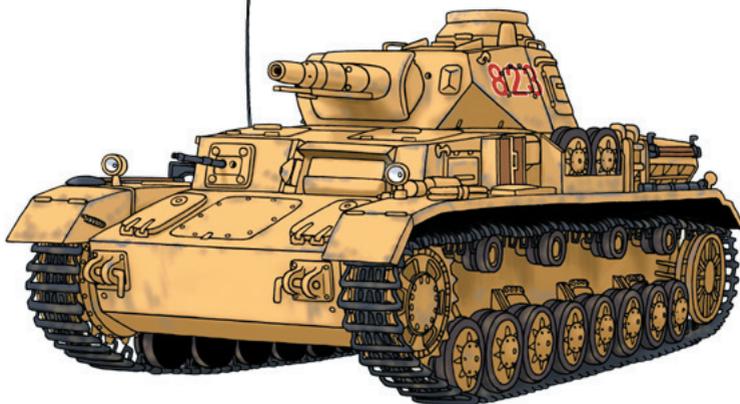


TANK HUNTER

SECONDE ÉDITION

Règle du jeu en français



HISTOIRE

Quelque part dans le futur, des fans de tanks avaient créé des maquettes et des robots afin de simuler des spectacles de tanks rétro, jouant avec dans durant de longues campagnes. Vous êtes l'un de ces joueurs: avec toutes ces tanks, artilleries et infanteries, vous devez montrer votre supériorité ou mieux, tirer des obus partout avec tous ces engins. Et, heureusement pour vous, le concept de nationalité de tank n'a plus aucune importance donc vous avez accès à toutes les combinaisons possibles.

NB: Ce jeu est un remake de tank hunter datant de 1989. Les dessins sont nouveaux et quelques règles ont été modifiées, les règles de base restent les mêmes

NB 2: Tous les jeux tank hunter 2e ont les mêmes règles du jeu et sont des stand alone, mais chaque jeu a ses spécificités. Ces règles sont complètes pour les jeux incluant tank hunter 2e commander. Si vous jouez a tank hunter 2e ou tank hunter 2e Jager, vous trouverez des concepts et des symboles qui ne se trouvent pas dans votre jeu.

CONCEPT DU JEU

Tank hunter est un jeu de cartes fun mettant en scène des tanks. Au début de la partie, les joueurs draftent des cartes pouvant être des unités(tanks, artillerie, infanterie) ou des évènements(qui affectent le champ de bataille).

- Les joueurs ont leurs cartes unité sur la table devant eux et les cartes événement en main.
- Pendant le tour d'un joueur, celui ci peut lancer une attaque sur un autre joueur en utilisant l'une de ses unités, jouer des événements pour l'aider ou piocher des cartes événement.
- Les attaques sont résolues par un simple lancer de dé qui est ajusté en fonction de l'unité attaquante et défenseur.
- Chaque unité qu'un joueur détruit devient des points de victoire. Un joueur qui n'a plus d'unité perd la partie.
- Le jeu continue jusqu'à ce qu'il n'y ait plus qu'un joueur ou que la pile d'évènements soit vide. Celui qui a le plus de points de victoire gagne la partie. La partie s'arrête également si la pile d'unités est vide, ce qui ne peut pas arriver sauf si les joueurs décident de jouer en limitant le contenu du deck unité.

MATERIEL DE JEU

Le jeu contient une pile de cartes unité et une pile de cartes événement ainsi que quelques marqueurs et 2 dés.

Les cartes unité contiennent beaucoup d'informations. Ne paniquez pas, le jeu est vraiment simple. La signification de tous ces chiffres vous sera détaillée plus tard mais en voici un aperçu:

Le nombre en haut à droite représente les points de vie.

Les nombres en bas à gauche sont

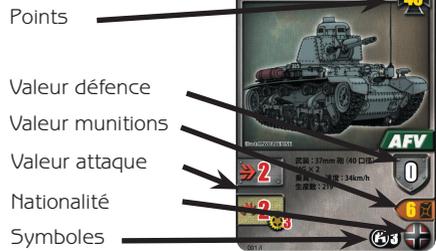
les différentes valeurs d'attaque et les nombres en bas à droite sont les valeurs de défense et d'approvisionnement(les munitions).

Toutes les unités ont un symbole de nationalité et d'autres symboles ayant d'autres significations. On y arrivera...

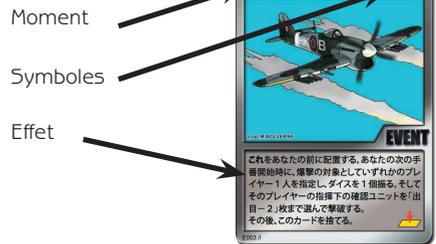
Dans TH2, certaines cartes unité sont des commandants. Ce ne sont pas vraiment des unités, elles ont juste le même dos.

Les cartes événement sont moins complexes, elles ont un effet décrit par un texte et une couleur qui vous dit à quel moment vous pouvez poser la carte(à votre tour, pendant le tour d'un autre joueur ou immédiatement au moment où vous piochez la carte). Le symbole en haut à gauche vous indique également à quel moment vous pouvez jouer la carte.

Carte unité



Carte événement



MISE EN PLACE

Note: Quand vous aurez fait plusieurs parties de ce jeu, vous ne voudrez jouer qu'avec des tanks, en retirant les unités faibles telles que les artilleries et les infanteries. Si tel est le cas, retirez toutes les unités non tank du deck unité en ne laissant ainsi que les tanks(AFV). Si vous souhaitez enlever les évènements qui ne concernent que les unités non tanks, retirez les tranchées(2), les mitrailleurs lourds(2) ainsi que les évasions(2).

Note 2: Utiliser les cartes commandants(TH2: commander) est considéré comme optionnel et permet de pimenter le jeu. Vous pouvez retirer ces cartes lors de vos premières parties.

Donc, lors de vos futures parties, pour diminuer la durée de la partie ou simplement pour des raisons thématiques, vous pouvez limiter les unités dans le deck unité à certaines nationalités ou ne mettre qu'un exemplaire de chaque dans le deck etc... Le deck unité peut être personnalisé à l'infini selon vos désirs.

- Mélangez la pile unité et donnez en 5 à chaque joueur. Les autres sont face cachées dans une pile qui est la pile unités.
- Enlevez 3 carpet bombing de la pile évènement, mélangez les cartes et donnez en 1 à chaque joueur. Divisez le reste en 3 piles ayant à peu près la même taille et mélangez 1 carpet bombing dans chaque pile. Empilez ensuite les 3 piles sans les mélanger. Ceci forme la pile évènement.

Vous ne savez pas ce qu'est le draft?

Les joueurs choisissent simultanément une carte qu'ils gardent devant eux face cachée et donnent les autres cartes au joueur suivant (la carte doit être choisie avant de voir les nouvelles cartes). Avec les nouvelles cartes, ils choisissent une carte et passent le reste. Ce processus est itéré jusqu'à ce qu'il ne reste plus qu'une carte qui est conservée.

Chaque joueur a donc 6 cartes. Au début, elles sont draftées dans le sens horaire.

Sur ces 6 cartes, les joueurs conservent tous les évènements en main et les cartes unité doivent être mises en ligne devant chaque joueur face cachée. C'est la ligne de front du joueur.

Certaines cartes unité permettent au joueur de les mettre sur la ligne arrière, ce qui signifie que les cartes sont placées sur la deuxième ligne derrière la première.

Les commandants(TH2:commander) sont toujours placés sur la ligne arrière et sont toujours face visible. On rappelle qu'un commandant n'est jamais considéré comme une unité.

Pour finir (bien que toutes les cartes soient face cachée), chaque joueur annonce la valeur de sa carte la plus forte (en haut à droite). Le joueur qui a la carte la plus forte devient premier joueur, en cas d'égalité, lancez un dé

Le jeu peut alors commencer.

TOUR DE JEU

Durant le tour d'un joueur, celui ci peut attaquer un autre joueur, partir en reconnaissance pour aller dévoiler les unités adverses ou piocher une carte événement. Il peut également jouer autant de cartes événement qu'il le souhaite gratuitement. Toutes les choses estampillées "**avant le tour du joueur**" ont lieu des le début du tour avant toute action et n'ont pas de sens au premier tour de jeu mais vont en avoir par la suite:

- a) Toutes les unités fatiguées sont maintenant réactivées. (Certaines cartes doivent être "fatiguées" quand leur pouvoir spécial est utilisé).
- b) Le joueur peut réarranger toutes ses cartes face cachée comme bon lui semble sauf entre la ligne de front et la ligne arrière.
- c) Le joueur peut bouger une et une seule unité de sa ligne arrière vers sa ligne de front.
- d) Le joueur peut défausser 3 cartes événement de sa main afin de réapprovisionner ou libérer l'une de ses unités (Les unités peuvent être à court de munitions ou encerclées par l'ennemi, ce qui les empêche d'attaquer dans les 2 cas. Réapprovisionner ou libérer une unité lui permet de se battre à nouveau).
- e) Si un joueur n'a plus d'unités sur sa ligne de front alors sa ligne arrière devient sa ligne de front.

On rappelle que tout cela arrive avant le tour d'un joueur donc personne ne peut jouer d'évènement à ce moment là.

Quand les phases ci dessus ont été faites, le joueur effectue son tour qui est attaquer, partir en reconnaissance ou attendre. Le joueur ainsi que ses adversaires peuvent jouer des événements à ce moment là.

Unités cachées et révélées

Les unités peuvent être cachées (face cachée) ou révélées (face visible). Une unité cachée ne peut rien faire, n'a aucune capacité et ne peut pas être attaquée. Un joueur peut à tout moment de la partie, révéler autant d'unités qu'il le souhaite même en plein milieu d'une action. Sauf exception (événement ou règle spéciale), les joueurs ne peuvent jamais cacher une unité. Les unités cachées peuvent avoir des marqueurs ou des compteurs sur elles. Les marqueurs et les compteurs ne disparaissent pas du fait qu'une unité cachée devienne révélée et inversement.

Ligne de front et ligne arrière

Sauf indication inverse, toutes les unités sont sur la ligne de front. Certaines unités ont la capacité d'être mises sur la ligne arrière. Toutes les unités sur la ligne arrière ne peuvent ni attaquer, ni se faire attaquer mais peuvent être ciblées par des événements. Il existe des attaques spéciales qui peuvent également les cibler (attaque longue portée et attaque anti aérienne, cf section attaque). Une fois avant le tour d'un joueur, celui ci peut bouger une et une seule de ses unités de sa ligne arrière vers la ligne de front. Sauf règle spéciale ou événement le permettant, les joueurs ne peuvent jamais bouger des unités de la ligne de front vers la ligne arrière. Si un joueur n'a plus d'unités sur la ligne de front au début de son tour alors sa ligne arrière devient la ligne de front.

Attaque

L'une des actions la plus utilisée sera d'attaquer un autre joueur.

L'attaquant choisit quelle unité il va utiliser ainsi que celle qui va être attaquée (d'un autre joueur). Les 2 unités doivent être visibles et sur la ligne de front.

(Vous vous demandez certainement comment vous pouvez forcer votre ennemi à révéler ses unités. Cela se fait en partant en reconnaissance, ce qui sera expliqué plus tard, explicitons d'abord les attaques).

Les attaques se résolvent en lançant le dé. Si le résultat du dé est égal ou inférieur à la valeur d'attaque de l'attaquant moins la valeur de défense du défenseur alors l'attaque réussit. Dans la plupart des cas, cela détruit l'unité ciblée et l'attaquant gagne des points de victoire mais cela dépend du type de l'unité attaquante et attaquée. Avec des tanks, cela est très facile, c'est pourquoi nous vous recommandons de faire vos premières parties uniquement avec des tanks.

Une fois les artilleries et infanteries dans le combat, le calcul devient plus complexe mais le jeu est plus intéressant. Les attaques pouvant être quelque peu compliquées, une section leur est dédiée plus loin dans les règles mais comme indiqué précédemment avec des tanks c'est super fastoche.

Si l'attaque échoue, l'unité ciblée peut dans la plupart des cas contrer l'attaque. En pratique, certaines attaques permettent au défenseur de contrer avant l'attaque. Les contre-attaques fonctionnent comme les attaques normales avec les mêmes règles et restrictions à la seule différence que naturellement, on ne peut pas les contrer sinon cela deviendrait ingérable.

Partir en reconnaissance

Partir en reconnaissance est similaire à attaquer. En pratique si la reconnaissance échoue, l'ennemi peut lancer une contre-attaque. Le joueur dont c'est le tour choisit l'une de ses unités qui part en reconnaissance. Celle-ci doit être sur la ligne de front et visible.

Cependant, seules les unités avec un symbole reconnaissance peuvent le faire. Un joueur ne cible pas une unité spécifique mais un adversaire.

Le joueur qui fait la reconnaissance lance le dé. Si le résultat est égal ou inférieur à la valeur de reconnaissance de l'unité alors le joueur révèle autant de cartes chez l'adversaire ciblé qu'indique le résultat du dé.

Cependant, si la reconnaissance échoue, le joueur ciblé peut choisir n'importe quelle unité de sa ligne de front (si elle est cachée, il la révèle) afin de contre-attaquer l'unité de reconnaissance. Cependant, les tanks sans tourelle (ayant le symbole sans tourelle) ne peuvent pas contre-attaquer une unité de reconnaissance.



Attendre

Un joueur peut choisir de ne pas attaquer ni partir en reconnaissance pour piocher une carte événement. Les cartes événement sont très puissantes. Elles peuvent permettre d'attaquer ou d'avoir plus d'unités.

La taille limite de la main est de 3 cartes événements (bien que celle-ci puisse changer durant la partie). Un joueur ayant déjà 3 événements en main doit d'abord défausser un avant d'en piocher une autre.

Si un joueur pioche une carte événement rouge, on la résout immédiatement.

Si la pile événement est vide, on mélange la défausse pour former une nouvelle pile.

Jouer des cartes événements

Durant le tour d'un joueur mais pas avant, tous les joueurs et pas uniquement celui dont c'est le tour peuvent jouer des cartes événements tant que le timing le permet.

- Une carte événement grise ne peut être jouée que pendant le tour du joueur

- Une carte événement dorée peut être jouée pendant le tour des autres joueurs

- Une carte événement rouge doit être résolue au moment où elle est piochée

Le timing est aussi indiqué sur le coin supérieur gauche de la carte

Notez qu'il existe des cartes dorées qui ne peuvent être jouées que pendant le tour des autres joueurs et d'autres qui peuvent aussi être jouées pendant le tour du joueur. La couleur dorée signifie seulement que la carte peut être jouée au moins pendant le tour des autres joueurs.

Les cartes événement ont aussi un symbole qui indique ce qui se passe après leur résolution.

Si plusieurs joueurs jouent une carte

événement simultanément, le joueur dont c'est le tour est prioritaire puis les autres dans le sens horaire.

Fin du tour

Quand le tour d'un joueur s'achève et qu'il est certain qu'aucun autre joueur ne veuille jouer un événement, le tour passe alors au joueur suivant. Pour être plus précis, on résout toutes les phases avant son tour. Puis c'est son tour.

Cartes événement: Quand peut-on les jouer?

	Uniquement à votre tour.
	Uniquement à le tour d'autres.
	N'importe quand.
	Il faut le jouer dès qu'on le tire.

Cartes événement: Où la carte va après la résolution?

	Defausser.
	Retirer de la partie.
	Mettre sous la carte destination.
	Mettre devant le joueur. La carte reste là pendant la reste du jeu.

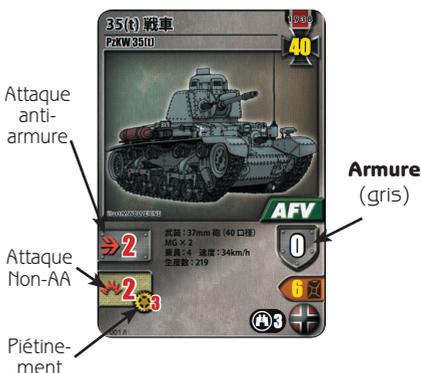
ATTAQUES – DETAILS

Nous avons vu jusqu'à présent comment détruire les tanks de tout le monde et c'est vraiment facile. Mais si on rajoute les artilleries et les infanteries, cela complique les choses. Le concept de base est que:

1. Le joueur dont c'est le tour choisit laquelle de ses unités va attaquer ainsi que sa cible. Les 2 doivent être face visible et sur la ligne de front.
2. Le joueur dont c'est le tour lance le dé.
3. Si le résultat est inférieur ou égal à la valeur d'attaque de l'attaquant moins la valeur de défense du défenseur alors l'attaque est un succès et la cible est détruite. L'attaquant gagne la carte détruite et la met dans sa pile de cartes point de victoire.
4. Que ce soit un succès ou un échec, si le résultat du dé est inférieur ou égal à la valeur d'approvisionnement de l'unité attaquante alors elle n'a plus de munitions. Mettez lui le marqueur correspondant dessus. Une unité qui n'a plus de munitions ne peut plus attaquer ou partir en reconnaissance.
5. Si l'attaque échoue, alors l'unité ciblée peut contrer. Une contre attaque fonctionne comme une attaque mais ne peut pas être contrée.

Cependant ce qui est indiqué ci dessus dépend de qui attaque qui. Avant tout, une infanterie n'attaque pas de la même manière un tank qu'une autre infanterie. Un tank compte surtout sur son blindage alors qu'une artillerie et une infanterie comptent sur leur capacité à se cacher. Donc chaque unité a une valeur de défense: blindage ou agilité. La plupart des unités ont donc 2 valeurs d'attaque en fonction de la défense utilisée par la cible.

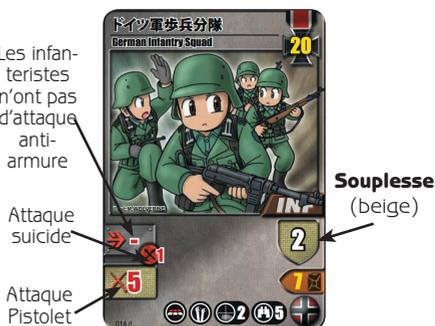
Tanks



Artillery



Infantry



Il existe 5 types d'attaque dans ce jeu: **Anti armure, grenade, piétinement, suicide** et **pistolet**. Ceci n'est pas une question de choix, cela dépend essentiellement de la manière de se défendre de la cible (blindage ou agilité). Donc vous saurez généralement de quelle type d'attaque il s'agit juste en regardant le symbole de défense de la cible. Voici la liste:

Un AFV ou un GUN attaque un AFV est toujours **Anti-Armure**. Les attaques anti-armure sont la base du jeu et sont résolues avec le descriptif ci dessus. Les valeurs importantes sont la valeur d'attaque anti armure de l'attaquant et la valeur de blindage du défenseur. C'est le seul type d'attaque possible si vous jouez uniquement avec des tanks.

Une INF attaque un AFV est une **attaque suicide**. Dans les attaques suicide, il n'y a pas de valeur de défense. On ne prend donc en compte que la valeur d'attaque suicide de l'infanterie. Par ailleurs, une attaque suicide ne peut pas être contrée.

Un GUN attaque un GUN ou INF est toujours une **attaque Grenade**. La valeur de défense à prendre en compte est donc l'agilité pour le défenseur et l'attaque anti armure pour l'attaquant. Les attaques à la grenade sont différentes des attaques standard. Une attaque à la grenade ne détruit pas, elle capture l'ennemi à la place (mettez le marqueur correspondant sur la carte) ce qui signifie 1 point de dégât sur un maximum de 2. Par ailleurs, les contres sur les attaques à la grenade se font avant l'attaque. L'attaque a donc lieu si le contre échoue. L'attaquant peut donc mourir avant même d'avoir attaqué. INF ne peuvent pas contrer les attaques à la grenade car trop faibles mais les GUN peuvent!

Un AVF attaque un GUN ou un INF peut aussi être une attaque grenade (comme ci dessus), mais contre ces cibles, AFVs peuvent aussi faire un **Piétinement**.

Les attaques piétinement sont légèrement différentes. Le défenseur regarde sa valeur d'agilité mais l'attaquant AFV utilise sa valeur de piétinement. L'attaque indique si le tank va écraser sa cible. En cas de succès, la cible est détruite contrairement aux attaques à la grenade. Par ailleurs, INF peut contrer un piétinement si celui-ci échoue. GUN peut contrer un piétinement mais comme une attaque à la grenade, il contre avant l'attaque.

Cependant, aucun contre ne peut être un piétinement. Si un GUN attaque un AVF et échoue, l'AVF ne peut choisir piétinement pour contrer.

Un INF attaque un INF ou un GUN est un combat au Pistolet. Les valeurs à prendre en compte sont la valeur d'attaque au pistolet de l'attaquant ainsi que l'agilité de la cible. Si la cible est un GUN alors le GUN contre avant le combat au pistolet. Si la cible est un INF alors le contre a lieu après.

C'est trop compliqué? Ci dessous un pense bête pour vous

AFV vs AVF	attaque: anti- armure	->	contre: anti-armure
AFV vs GUN	contre: anti- armure	->	attaque: grenade
	contre: anti- armure	->	attaque: trampoline
AFV vs INF	attaque: grenade		(pas de contre)
	attaque: piétinement	->	contre: suicide
GUN vs AFV	attaque: anti- armure	->	contre: grenade
GUN vs GUN	contre: grenade	->	contre: grenade
GUN vs INF	attaque: grenade		(pas de contre)
INF vs AVF	attaque: suicide		(pas de contre)
INF vs GUN	contre: grenade	->	attaque: combat au pistolet
INF vs INF	attaque: combat au pistolet	->	contre: combat au pistolet

Aide mémoire pour le type d'attaque à utiliser

Si l'unité défenseur a du blindage alors on utilise la valeur anti armure. Sinon on utilise l'autre valeur d'attaque. Une exception: Une attaque piétinement utilise la valeur de piétinement

Souvenez vous: Pas de valeur de défense contre les attaques suicide.

La checklist:

Anti-armure: anti- armure attaque vs armure

Grenade: attaque non-AA vs agilité

Piétinement: piétinement vs agilité

Suicide: valeur d'attaque suicide

Combat au pistolet: attaque au pistolet vs agilité

Une attaque est réussie si le jet de dé est inférieur ou égal [valeur d'attaque-valeur de défense]. **Une attaque réussie détruit systématiquement la cible** sauf pour **les attaques à la grenade qui capturent la cible.**



RÈGLES CONCERNANT LES ATTAQUES ET LES ATTAQUES SPÉCIALES

Règles générales d'attaque

Pas d'annulation d'attaque: Une fois une attaque déclarée, celle-ci ne peut être annulée par l'attaque même si la cible est modifiée par un effet quelconque. Certaines cartes événement permettent d'annuler une attaque si besoin

Pas de valeur négative: Certains effets peuvent diminuer les valeurs d'attaque et de défense. Elles ne peuvent jamais devenir négatives.

Unités avec plusieurs valeurs d'attaque

Certaines unités ont plusieurs valeurs d'attaque comme 1x4 ou 2x2. Cela signifie qu'une unité peut tirer plusieurs fois avec une seule action d'attaque (1x4 signifie 4 fois avec une valeur 1 et 2x2 signifie 2 fois avec une valeur 2). Chaque tir est résolu avec un jet de dé différent et chaque lancer peut entraîner un statut plus de munitions. Cependant, la salve est considérée comme une seule attaque, elle ne peut être contrée qu'une seule fois, même si l'un des lancers de dé entraîne un "plus de munitions", les unités finissent la salve en cours. Le joueur répète donc ainsi les phases 2 et 3 d'attaque plusieurs fois.

Pour éviter un statut "plus de munitions", le joueur peut décider avant le début de l'attaque de ne pas utiliser toutes ses tirs. Ceci doit être annoncé avant le premier lancer et au moins un tir doit être effectué.

Contre attaque

Comme spécifié auparavant, les contre-attaques suivent les mêmes règles que les attaques (vous lancez le même dé et pouvez être à court de munitions de la

même manière) excepté le fait que vous ne pouvez pas être contré

Les contre-attaques ne sont jamais obligatoires. La cible d'une attaque peut choisir de ne pas contre-attaquer

Veillez prendre en compte que si l'attaquant et le défenseur sont du même type alors la contre-attaque est souvent d'un type différent de l'attaque. Par exemple, un INF attaque un GUN avec un combat au pistolet. Mais le GUN ne va pas contre-attaquer avec un combat au pistolet mais avec une attaque à la grenade parce que c'est de cette manière qu'un GUN attaque un INF.

Par ailleurs, n'oubliez pas qu'une contre-attaque ne peut jamais être un piétinement. Un AFV peut attaquer un GUN avec un piétinement ou une attaque à la grenade. Cependant, si l'attaquant est le GUN et que l'AFV ne fait que contre-attaquer, il ne pourra pas choisir piétinement et devra faire une attaque à la grenade. Si l'AFV attaque en premier, il devra choisir entre grenade ou piétinement mais si le GUN contre-attaque, cela devra être par une attaque anti-armure car c'est l'attaque du GUN contre l'AFV.

Plus de munitions/ encerclé

Une unité qui n'a plus de munitions ou qui est encerclée est désactivée. Mettez sur l'unité le marqueur adéquat. Elle ne peut ni attaquer, ni contre-attaquer, ni partir en reconnaissance, ni bouger avant le tour. Cependant, elle conserve toutes ses autres capacités (cf liste des capacités) et peut toujours être attaquée et être affectée (et bougée) par des cartes événements.

Encerclé est le résultat d'une attaque à la grenade réussie. Un AFV ne peut jamais être encerclé. Une unité encerclée qui l'est à nouveau est détruite et est remportée par l'attaquant

Plus de munitions est ce qui arrive si le lancer de dé de l'attaque est égal ou supérieur à la valeur d'approvisionnement de l'unité. N'importe quelle unité peut être à court de munitions (certaines unités ont une valeur d'approvisionnement de 7, ce qui signifie qu'elles ne peuvent être à court de munitions que si un événement fait diminuer cette valeur. Si pour une raison quelconque, une unité qui est à court de munitions l'est à nouveau (par un événement), l'unité est retirée de la partie mais ne rapporte rien à celui qui en est la cause qui ne marque donc aucun point.

Une condition à court de munitions ou encerclé peut être retirée avec des cartes événement ou si le joueur propriétaire de l'unité défausse 3 cartes événement de sa main avant le début de son tour.

Souvenez vous que les marqueurs ne disparaissent pas jusque parce qu'une unité est cachée!

Fatiguer et réactiver des cartes

Certaines cartes peuvent être fatiguées quand une capacité spéciale est utilisée. Cela signifie que l'on l'incline sur le côté pour le faire. Une carte fatiguée conserve toutes ses capacités mais ne peut être fatiguée à nouveau donc elle ne peut utiliser une capacité qui demanderait à la fatiguer

Etre caché/révéle est indépendant de la fatigue. Les cartes fatiguées le restent qu'elles soient cachées ou révélées

Les cartes fatiguées d'un joueur sont réactivées (remises droites) avant le début de son tour

Si une carte doit être fatiguée (resp réactivée) par un effet quelconque alors qu'elle l'est déjà alors il ne se passe rien.

Attaque longue portée

Les attaques longue portée fonctionnent comme les attaques normales mais ne peuvent être effectuées que par des unités possédant le symbole correspondant. L'unité tire ici sur une cible qui ne peut la voir. Cela fonctionne comme une attaque de base avec les différences suivantes:

- L'unité attaquante doit être sur la ligne arrière (la cible doit être sur la ligne de front et les 2 unités doivent être visibles)
- Il n'y a pas de défense contre les attaques longue portée. Pour le lancer de dé, on utilise la valeur d'attaque longue portée de l'unité attaquante.
- Une attaque longue portée ne peut être contrée et ne peut être utilisée comme contre.

Hormis ces points, cela fonctionne comme une attaque de base. Donc l'attaque détruit la cible et l'attaquant peut être à court de munitions.

Attaques déclenchées par les événements – frappes aériennes et attaques anti aériennes

Certains événements sont des attaques sous la forme de frappes aériennes (cf bombardement). Bien que cela puisse détruire des unités, ce n'est pas considéré comme une attaque puisque c'est déclenché par des cartes événement qui ne sont pas considérées comme des actions (On rappelle qu'un joueur peut jouer autant de cartes événement qu'il ne souhaite durant son tour ou celui d'un autre). Quand une carte de ce type est jouée, appliquez ce qu'il y a marqué sur la carte. Notez que certains événements ne détruisent pas la cible mais la retirent de la partie

Certaines unités possèdent le symbole de l'attaque anti aérienne et peuvent contrer ce type d'attaque avant qu'elles ne se

produisent. On considère donc que les frappes aériennes fonctionnent comme les attaques aux différences suivantes:

- L'attaque est déclenchée par un évènement donc n'est pas comptabilisée comme une action pour le joueur actif.
- L'unité qui contre peut être sur la ligne de front ou la ligne arrière et peut contrer une frappe aérienne ciblant n'importe quelle unité du même joueur.
- Un joueur peut contrer la même frappe aérienne avec toutes ses unités qui le peuvent, une par une.
- Le contre a lieu avant la frappe aérienne. Il n'y a pas de défense face à un contre anti aérien. On utilise la valeur d'attaque anti aérienne de l'unité pour le lancer de dé.
- Si le contre est réussi alors la carte évènement est défaussée.

Une unité peut être à court de munitions après un contre anti aérien.

Evasion (règle optionnelle)

L'évasion est une règle optionnelle que les joueurs expérimentés peuvent appliquer s'ils le désirent. Si vous ne souhaitez pas utiliser l'évasion, ignorez le symbole correspondant

L'évasion n'est possible que pour les unités qui possèdent la compétence. Quand une unité avec l'évasion est détruite par une attaque anti armure ou encerclée par une attaque à la grenade, son propriétaire peut faire un jet d'évasion avec la valeur d'évasion de l'unité. Si le résultat du dé est égal ou inférieur, l'unité s'échappe et l'attaque échoue.

Cependant, la contrepartie est qu'une unité qui s'est échappée avec succès ou non ne peut ni attaquer ni contrer pour le reste du tour du joueur, en outre, une unité qui a attaqué ou contré un joueur ne peut pas s'évader (dans ce cas atta-

quer/contrer signifie lancer le dé)

Donc dans les cas où le contre a lieu avant l'attaque, vous pourriez ne pas avoir envie de contrer, car vous ne serez pas autorisé à vous échapper plus tard si vous en avez besoin

Un AFV qui attaque un GUN peut éviter le contre car il n'a pas encore lancé le dé. S'il s'échappe, il n'a pas tiré

Par ailleurs, les piétinements, les attaques suicides et les combats au pistolet ne peuvent pas être évités. Pour finir, une unité encerclée ou qui n'a plus de munitions ne peut pas s'échapper.

Charge (règle optionnelle)

La charge est une règle optionnelle que les joueurs expérimentés peuvent appliquer s'ils le désirent.

La charge ne s'applique que lorsque un AFV attaque un AFV avec une attaque anti armure. Elle ne peut s'appliquer lors d'un contre. Le joueur dont c'est tour annonce qu'il va effectuer une charge avant de lancer les dés. Observez le tank foncer vers l'autre pour le shooter.

Une charge change l'attaque de la manière suivante:

- Le contre a lieu en premier avec un bonus de 1 au lancer de dé.
- L'attaque elle même a lieu si le contre a échoué et se fait avec un bonus de 2 au lancer de dé.

Cartes commandants (règle optionnelle)

L'utilisation des cartes commandants est destinée aux joueurs expérimentés, si vous ne souhaitez pas vous en servir, retirez les du deck unité avant le début de la partie.

- Bien que les cartes commandants soient dans le deck unité et qu'elles soient posées comme des unités, elle

ne sont jamais considérées comme telles pour tout effet ciblant des unités.

- Un commandant ne peut jamais être encerclé ou à court de munitions. Il peut par contre être fatigué.
- Un commandant n'est jamais face cachée et est toujours sur la ligne arrière et il y reste pour toute la partie.
- Si au milieu de la partie, un joueur obtient des renforts et pioche un commandant, il le met face visible sur la ligne arrière et pioche immédiatement une autre carte unité.
- Comme un commandant ne compte pas comme une unité, si à la fin d'un tour, un joueur n'a que des cartes commandants parmi ses cartes, il perd la partie.

CAPACITÉS SPÉCIALES ET ICÔNES ASSOCIÉES

Ci dessous une liste exhaustive de toutes les capacités qu'une unité peut avoir. Vous trouverez des icônes sur les cartes indiquant les capacités qu'a une unité. Nous en avons déjà vu certaines, d'autres sont nouvelles. Si une icône est accompagnée d'une valeur, c'est bien évidemment celle de la capacité.



5 Reconnaissance

Cette unité peut partir en reconnaissance



1 Attaque longue portée

Cette unité peut faire une attaque longue portée de la ligne arrière



4 Contre anti aérien

Cette unité peut contrer les frappes aériennes



Positionnement ligne arrière

Cette unité peut être placée sur la ligne arrière



Pas de tourelle

Ce tank ne dispose pas de tourelle. Cela est handicapant pour certains événements et pour les reconnaissances ennemies



Toit ouvert

Ce tank ne dispose pas de trappe au dessus. Il est faible contre les attaques suicides dont tous les jets de dé seront majorés de 1 contre lui



Espionnage

Cette unité peut voir loin. Si le joueur fait une attaque longue portée avec au moins une unité ayant cette capacité alors l'attaque a +1 au jet de dé. Cet effet est non cumulatif



2 Evasion

Cette unité peut s'échapper (règle optionnelle)



Amphibien

Cette capacité devient invalide si l'unité est encerclée ou à court de munitions
Le joueur peut fatiguer l'unité disposant de cette capacité durant son tour. Cela lui permet d'ignorer une carte d'événement aquatique durant son tour. Cependant, si par la suite, le joueur attaque une unité adverse, celle-ci peut aussi ignorer l'effet de la carte événement aquatique durant le contre
Quand un joueur utilise cette capacité, il lance le dé pour savoir s'il va être à court de munitions

Unité de transport

Cette capacité est invalide si l'unité est à court de munitions

Le joueur contrôlant l'unité disposant de cette capacité peut la fatiguer afin de cacher l'une de des INF ou en déplacer une vers la ligne arrière si le déplacement est légal.

Puis le joueur lance le dé pour savoir si l'unité de transport passe à court de munitions

Unité de soutien

Cette capacité est invalide si l'unité est à court de munitions

Le joueur contrôlant l'unité disposant de cette capacité peut la fatiguer afin de cacher l'un de des GUN ou en déplacer une vers la ligne arrière si le déplacement est légal.

Puis le joueur lance le dé pour savoir si l'unité de transport passe à court de munitions



Leadership

Si l'unité disposant de cette capacité est sur la ligne de front, son propriétaire peut la fatiguer quand l'un de ses AFV fait une attaque de type anti armure, grenade ou piétinement pour lancer 2 dés et choisir le résultat le plus faible à chaque fois(s'il y a plusieurs attaques, elles se font toutes avec 2 dés)

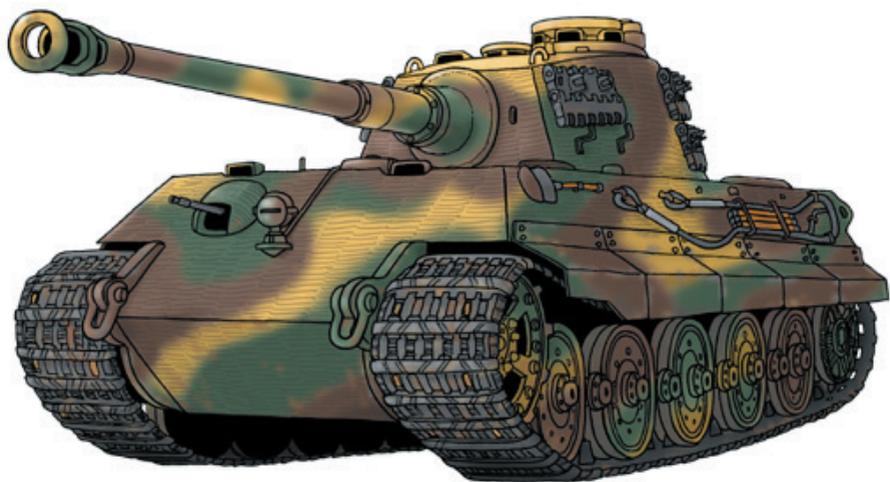
Le test de perte de munitions se fait sur chaque dé. Cette capacité n'est pas cumulative

Par ailleurs, tant que cette unité est sur la ligne de front, elle ne peut pas être ciblée par une attaque tant qu'il n'y a pas au moins une unité avec le leadership sur la ligne de front adverse concerné(les contres ont toujours lieu mais cela ne change pas le ciblage)



Paratrooper

Si cette unité est sur la ligne arrière, elle peut attaquer les unités adverses qui le sont également mais pas celles qui sont sur la ligne de front; Considérez alors que les attaques se font sur la ligne de front(ie le défenseur peut contrer normalement même s'il n'a pas paratrooper)



Tank Hunter 2 edition

Game design: Atsuo Yoshizawa

Art (tanks): M. Wolverine

Art (commanders) Akira Takashi

French translation: Dany DOAN

@ Arclight Games 2014, 2015

