



V SABOTAGE
INFILTRATION * COMBAT * OPERATIONS
SECRET WEAPONS

REGLES



★ CONTENU DE LA BOITE ★



Tuiles (intérieur / extérieur)
(10 petites, 3 moyennes, 2 grandes)



3 cartes commando



5 paires de cartes opération



13 cartes terrain



18 cartes événement



3 pions commando (furtif / visible)



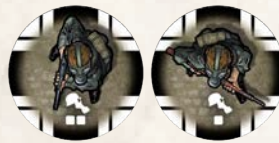
3 pions commando
(uniforme allemand / état critique)



4 pions "+1 PA" / "-1 PA"



10 pions unité spéciale ennemie
(Goliath / parachutiste)



9 pions ennemi régulier avec masque à gaz
(pistolet-mitrailleur MP40 / fusil Mauser)



10 pions équipement



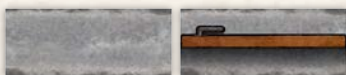
1 pion personnage à escorter



2 pions nid de Goliath



8 pions baril de gaz
(intact / détruit)



10 pions porte (déverrouillée / verrouillée)



10 pions entrée ennemie
(alarme silencieuse / alarme activée)



1 livret de règles

★ INTRODUCTION ★

De multiples projets ont vu le jour grâce à l'ambition sans limites du Troisième Reich et aux compétences techniques des scientifiques allemands. Certains projets sont terrifiants, comme la bombe atomique, qui a d'ailleurs fait l'objet d'une intervention de commandos alliés pour détruire l'eau lourde nécessaire à sa fabrication. D'autres restent plus proches de la science-fiction, comme le bombardier suborbital ou les rayons de la mort. Ces programmes de recherche ont généré des armes en avance sur leur temps. En voici quelques-unes : le Panzerschreck (lanceur de roquettes propulsées par un moteur), les missiles V1 et V2 (capables d'atteindre la Grande-Bretagne), le Fx 1400 Fritz X (missile radioguidé), le FuG 240 Berlin (radar ultramoderne) et l'aile volante Horten (premier avion furtif). Fort heureusement, la plupart de ces projets sont restés à l'état de prototypes ou ont été fabriqués en trop faibles quantités pour avoir un impact significatif sur l'issue du conflit.

De nombreuses technologies actuelles, comme les avions à réaction, les moteurs des fusées ou les drones, sont issues de ces recherches. Ces technologies - et surtout les scientifiques les ayant créées - suscitèrent un vif intérêt au sein des services secrets des États-Unis, de l'URSS, de l'Angleterre et de la France à la fin de la guerre. Des centaines de savants furent ainsi exfiltrés et recrutés par ces pays dès 1945.



★ MISE EN PLACE ★

Suivez ces instructions pour intégrer les éléments de cette extension à la boîte de base de V-Sabotage :

Réserve d'ennemis

- Remplacez 9 ennemis réguliers munis de MP40 / Mauser de la boîte de base par les 9 ennemis équipés de masques à gaz de l'extension.
- Remplacez les 10 unités spéciales ennemies de la boîte de base par les 10 unités spéciales de cette extension.

Réserve d'équipement

Ajoutez tous les pions équipement Panzerfaust et fumigène à la réserve d'équipement de la boîte de base.

Pioche d'événements

Ajoutez les 18 cartes événement de cette extension aux 37 cartes événement de la boîte de base et mélangez-les.

Cartes commando

Vous pouvez choisir vos commandos parmi ceux de la boîte de base et ceux de cette extension (l'Artilleur, l'Agent de renseignement et le Boucher). Placez toutes les cartes et pions commando restants dans la boîte du jeu pour constituer la réserve de commandos.

Lors de la mise en place d'un terrain, placez toujours 1 pion ennemi régulier avec MP40 (deux petits carrés blancs sur le pion) sur chaque nid de Goliath.

Les opérations et terrains de l'extension V-Sabotage: Secret Weapons sont prévus pour être joués combinés à la boîte de base, mais en aucun cas avec une autre extension.

★ EQUIPEMENT ADDITIONNEL ★

PANZERFAUST



Cette arme dispose de la même puissance de destruction qu'une charge de TNT, mais elle est beaucoup plus souple d'utilisation. Comme n'importe quelle arme de tir, le Panzerfaust peut viser une tuile adjacente. Effet sur la tuile visée : Défaussez le pion après utilisation.

Exemple : un commando utilise un Panzerfaust pour tirer sur une tuile adjacente. L'explosion détruit automatiquement les objectifs, les ennemis et les pions équipement qui s'y trouvent.



PANZERFAUST

Ce lance-grenade à usage unique était redouté des équipages de chars alliés. Puissant mais dangereux à utiliser, il était également peu discret à cause de la flamme de trois mètres et de l'épaisse fumée qui s'en échappaient au moment du tir.

MORTIER



Le mortier doit être utilisé sur une tuile en extérieur. Pour un coût de 2 PA, cette arme peut viser 1 tuile en extérieur sur *n'importe quel terrain*, à l'exception de la tuile sur laquelle se trouve le tireur et des tuiles adjacentes. Lancez le nombre de dés indiqué sur le pion du mortier. Vérifiez le nombre de touches comme pour un tir : chaque dé supérieur ou égal au chiffre indiqué sur la tuile visée provoque 1 touche. L'alarme est activée sur le terrain visé.

Règle spéciale : comme une grenade ou un bombardement, le mortier peut toucher tout personnage visible sur la tuile visée. S'il reste des touches à attribuer après avoir éliminé tous les ennemis, il faut les attribuer aux autres personnages visibles présents sur la tuile. Un personnage furtif ne peut pas être touché.

FUMIGÈNE



Un commando peut lancer un fumigène sur une tuile à portée de tir. Placez le pion fumigène du côté rouge sur la tuile visée. Un fumigène lancé sur une tuile contenant 1 ou plusieurs commandos visibles les rend immédiatement furtifs. Cette tuile est maintenant considérée comme une petite tuile : il est bien plus facile d'y être furtif et plus difficile d'y réussir un tir (4+ pour toucher). Les conditions pour devenir visible sur une tuile avec fumigène sont les mêmes que lorsqu'on porte un uniforme allemand.

L'effet dure jusqu'à ce que le terrain soit démonté.

Rappel : il est impossible de ramasser un pion placé du côté rouge sur le terrain.

BARIL DE GAZ



Un baril de gaz peut être visé comme un soldat ennemi. Un commando peut le détruire si le joueur le souhaite. S'il y a davantage de touches que d'ennemis sur une tuile contenant un baril de gaz, le joueur peut décider de perdre les tirs en surplus plutôt que de détruire ce baril. Par contre, une charge de TNT ou un tir de Panzerfaust détruit automatiquement un baril de gaz présent sur la tuile où il explose.

Lorsqu'il est détruit, le baril libère son contenu meurtrier sur sa tuile et élimine silencieusement tout personnage furtif ou visible, à l'exception de ceux qui portent un masque à gaz (sur leur pion). Note : les personnages sont éliminés simultanément par le tir et le gaz libéré par le baril détruit.

Retournez le pion baril de gaz après destruction. **L'effet dure jusqu'à la fin du tour** où il a été détruit, le pion est ensuite défaussé.

Les tirs ennemis ne peuvent pas détruire un baril de gaz. Lors de leur étape de déplacement, les ennemis ne portant pas de masque à gaz entrent sans hésiter sur une tuile contenant du gaz et sont éliminés avant de pouvoir effectuer un test de furtivité.

Note : un baril n'occupe pas d'emplacement sur une tuile.



★ UNITES SPECIALES ★

Sauf indication contraire, toutes les règles relatives aux unités spéciales du jeu de base s'appliquent aussi aux nouvelles unités spéciales contenues dans cette extension.

GOLIATH



Goliath et nid de Goliath.

Quand un ennemi est présent dans un nid de Goliath **au début d'une phase ennemie**, tous les Goliaths sur ce terrain sont activés durant cette phase. Un Goliath activé peut se déplacer (étape de déplacement ennemie) et exploser (étape de tir ennemie). Un Goliath non activé ne peut strictement rien faire.

Déplacement

Le Goliath activé se déplace selon les mêmes règles que les autres ennemis. Un commando furtif doit effectuer un test de furtivité s'il pénètre sur une tuile contenant un Goliath activé ou si un Goliath entre sur sa tuile.

Combat

Un Goliath activé explose au lieu de tirer (effet = ☛, le Goliath est éliminé) :

- Pendant l'étape de tir ennemie, s'il se trouve sur une tuile contenant au moins un commando visible ;
- Si un commando visible entre sur sa tuile ou la quitte (conditions d'un tir de réaction).

Il y a 3 façons de détruire un Goliath :

- 1) Utiliser un pion avec le symbole ☛ (comme une charge de TNT ou un Panzerfaust) sur sa tuile ;
- 2) Entrer dans le nid de Goliath sur son terrain pour en prendre le contrôle et le faire exploser (voir plus bas) ;
- 3) Être sur la même tuile que le Goliath et dépenser 1 PA pour couper le fil le reliant à l'ennemi qui le contrôle. Le Goliath est alors éliminé sans explosion. Remplacez-le par un pion **charge de TNT** pris dans la réserve d'équipement.

Note : un Goliath qui explose (☛) n'est pas remplacé par un pion équipement.

Exemple : un ennemi occupe un nid de Goliath et 2 Goliaths se trouvent sur le terrain. Pendant l'étape de déplacement ennemie, les Goliaths sont activés en raison de la présence de

l'ennemi dans le nid : ils se déplacent. L'un d'eux entre sur une tuile où se trouve un commando furtif. Ce dernier rate son test de furtivité et devient visible ! Malheureusement, ce commando n'a pas conservé de pion "+1 PA" (grâce auquel il aurait pu couper le fil du Goliath pour l'éliminer, par exemple). Étape de tir ennemie : le Goliath explose sur la tuile du commando visible qui est immédiatement éliminé, ainsi que tout autre personnage présent (incluant le Goliath). Les pions équipement et objectif sont détruits.

Pendant l'étape de renfort ennemie, si un Goliath entre sur un terrain ne contenant pas de nid de Goliath, retournez son pion du côté parachutiste.

Le Goliath est insensible au gaz, il n'effectue pas de tir de réaction et son explosion active l'alarme.

Exceptions :

- 1) Un Goliath peut franchir une porte verrouillée **uniquement** s'il y a au moins un ennemi régulier ou d'élite sur sa tuile de départ. *Il faut qu'un humain ouvre la porte pour que le Goliath puisse la franchir.*
- 2) Un Goliath derrière une entrée ennemie barricadée par un pied de biche ne peut pas contribuer à l'enfoncer. *Seuls des humains peuvent le faire.*

Prise de contrôle d'un Goliath par un commando

Un commando dans un nid de Goliath peut contrôler ces véhicules à distance. Pour chaque PA dépensé, le commando peut activer 1 Goliath sur son terrain pour le faire avancer d'1 tuile ou le faire exploser là où il se trouve.

GOLIATH

Le Goliath est un mini-char contrôlé à distance et rempli de 60 à 100 kg d'explosifs, selon les versions. Développé à partir de plans confisqués par les Allemands dans un laboratoire français, il a été fabriqué à plus de 7 500 exemplaires. Le Goliath servait à détruire des chars, des places fortes ou encore des champs de mines. Une des techniques développées par ses opposants consistait à s'approcher du Goliath pour sectionner le fil de commande, le plus souvent à l'aide d'une simple pelle !

Ce véhicule à usage unique n'est pas considéré comme une réussite, notamment à cause de sa lenteur (moins de 10 km/h) et de sa fragilité. Il marqua le point de départ des technologies actuelles de télécommande de véhicules ou d'aéronefs, tels que les drones.



PARACHUTISTE



Chaque fois qu'un parachutiste effectue un tir, il relance 1 dé (au maximum) n'ayant pas touché. Lorsqu'un groupe contenant des parachutistes tire, lancez les dés de chaque parachutiste séparément. *Exemple : un parachutiste vise une petite tuile (4+ pour toucher) et lance les 3 dés correspondant aux petits carrés blancs sur son pion. Le résultat des dés est 1, 3 et 6, soit une seule touche. Il relance un des dés qui ont raté (le 1 ou le 3) et obtient un 4. Le résultat final est de 2 touches sur la tuile visée (le 6 et le 4).*

FALLSCHIRMJÄGER

Les Fallschirmjäger étaient les parachutistes allemands de la Luftwaffe (Armée de l'air). Les recrues suivaient l'entraînement le plus exigeant avant d'obtenir le prestigieux brevet de parachutiste. L'armée allemande équipait ces troupes d'élite avec le meilleur matériel, certaines armes étant spécialement conçues pour eux, comme le fusil automatique FG 42. Ils effectuèrent la première opération aéroportée de l'Histoire le 9 avril 1940 lors de l'invasion du Danemark. On les retrouve plus tard dans certaines des plus célèbres confrontations de la Seconde Guerre mondiale, comme la bataille du Monte Cassino, en Italie. C'est là qu'ils reçurent le surnom de « diables verts » pour leur détermination à tenir plusieurs mois face aux troupes alliées bien plus nombreuses.

★ CREDITS ★

Création du jeu : Thibaud de la Touanne.

Direction artistique : Thibaud de la Touanne, Olivier Demouron.

Illustrations : Vincent Filipiak, Bruno Tatti.

Tuiles : Thibaud de la Touanne, Nicolas Lesbros.

Renforts illustrations et tuiles : Guillaume Briet, Grelin, Kuru, Vincent Parot.

Maquette : Büro K Design, Thibaud de la Touanne, Quentin Van Oycke.

Relecture : Sandra Grès, Michel Ouimet.

Gestion du projet : Thibaud de la Touanne.

Remerciements spéciaux à tous nos backers, grâce à qui vous pouvez jouer à ce jeu aujourd'hui, ainsi qu'à : Dave Banks, Nicholas Bodart, Bobbi Burquel, Olivier Demouron, Typhaine Desperramons-Dutartre, Fendoel, Rémi Flament, Arne Hoffmann, Claude Hostert, Jan-Philipp Koll, Fabrice Lamidey, Fabrice Mauer, Marie, Scottie Mick, Philippe Mouret, Randolph Pub Ludique, Shanouillette, Raphaël Da Silva Gomes, Dave Landry, Hervé Lalo, Luke Plunkett, les Préfous du Volant, Thomas Rollus, Tapimoket, Nicolas Vibert, Daniel Wandrei, Ricky Royal, Jim Wittmer, Hervé "vr3h" Zilliox et à tous ceux et celles qui nous permettent de ne jamais oublier cette période charnière de notre Histoire.

Testeurs : Guillaume Cassel, Jean-François Chrétien, Pascal Hébert, Corentine Hertschuh, Patrick Kemner, Mathis et Nathaniel Lamidey, Dave Landry, Stéphane Laurin, Ulysse, Hyppolite et Nicolas Lesbros, Jacques Marcoux, Marc Rodrigue, Benoît Rullier, Stack Académie Montréal. Merci aussi à ceux et celles qui ont imprimé et testé les versions Print and Play... et à tous les autres !





Opération BARACIOUS

USINE DE VOILLIERS
L'usine est placée de manière à être utilisée à chaque étape de transfert. Lors de chaque étape de transfert, l'unité spéciale est placée sur le terrain du côté Colistat.

VOILLIERS
Lorsque vous placez un pion de transporteur, il ne peut pas être déplacé à l'étape suivante. Le transporteur ne peut se déplacer que d'une seule case par tour.

RAMPES DE V-2
Les rampes de V-2 sont placées sur une grille de coordonnées avec une étiquette spéciale décrivant l'état de la rampe (placez-la dans la boîte du jeu).

VILLA (MISE EN PLACE)
Il y a une villa dans la zone de jeu. Elle ne peut pas être placée sur le pion de transporteur.



