BIENVENUE DANS D-DAY DICE POCHE

Dans *D-Day Dice Poche*, vous jouez une unité alliée débarquant en Normandie face aux défenseurs de l'Axe. *Allez-vous vaincre l'ennemi, ou bien ajouter votre nom à la longue liste des victimes ?*
D-Day Dice Poche vous permet de conquérir les plages de deux façons différentes avec *D-Day Dice Bataille !* (règles de ce côté), ou *D-Day Dice Express !* (règles au verso). Des règles avancées et des options sont fournies pour les deux jeux.

D-DAY DICE BATAILLE !

Un jeu pour tenter sa chance, pour n'importe quel nombre de joueurs

6 dés alliés

6 dés de l'Axe

2 cartes de référence

1 dé Champ de Bataille

7 cartes Médaille

Vous aurez aussi besoin de noter les scores des joueurs, à l'aide d'un crayon et d'un papier, ou bien d'une appli pour smartphone.

MISSION : Votre but est d'annuler les dés de l'Axe avec vos dés alliés en obtenant les mêmes symboles. En chemin, vous pourrez gagner des bonus et des médailles pour soutenir vos efforts.

DÉBUT DE PARTIE : Chaque joueur lance les 6 dés alliés. Celui qui obtient le plus d'étoiles commence la partie. Ensuite, les joueurs jouent à tour de rôle, dans le sens horaire.

Lorsque c'est votre tour, commencez une escarmouche ! Chaque escarmouche se joue en 7 étapes :

1 – Lancez à la fois le dé Champ de Bataille (pour déterminer la façon dont le terrain affectera l'escarmouche) et 2 dés de l'Axe (pour déterminer l'opposition ennemie). Voir la section DÉ CHAMP DE BATAILLE.

> ***Ajoutez 1 dé de l'Axe pour cette étape à chaque fois que vous choisissez de PROGRESSER après l'étape 7.***

2 – Lancez tous les dés alliés.

3 – Relancez tout ou une partie des dés alliés, si vous voulez. Puis vous pouvez relancer tout ou une partie des dés une dernière fois.

4 – Les cartes Médaille peuvent être jouées pour améliorer vos jets ou affecter le déroulement du jeu (voir la section MÉDAILLES). Une fois terminé, vous obtenez votre **Compte Final**.

5 – Si votre Compte Final contient 1 BBR, 2 BBR ou une suite (voir BBR ET SUITES), vous gagnez immédiatement les cartes Médaille correspondant aux résultats.

6 – Comparez votre Compte Final avec les dés de l'Axe. **Si pour chaque dé de l'Axe il y a un dé allié avec un symbole correspondant**, un pour un, vous gagnez l'escarmouche. Vous gagnez 1 point par dé de l'Axe assorti. **Si vous ne pouvez pas assortir tous les dés de l'Axe**, vous perdez l'escarmouche. Votre tour prend fin et vous perdez tous les points que vous avez accumulés pendant ce tour.

7 – Si vous gagnez l'escarmouche, vous devez décider de **PROGRESSER** ou **RETRAITER** :

PROGRESSER – Commencez une autre escarmouche et ajoutez 1 dé de l'Axe à votre jet pendant l'étape 1 (jusqu'au maximum de 6).

RETRAITER – Terminez votre tour et marquez vos points.

DÉ CHAMP DE BATAILLE

Lancé pendant l'étape 1, le dé Champ de Bataille représente le terrain où se déroule l'escarmouche et ses effets sur la bataille :

Débarquement
L'escarmouche se joue normalement.

Barrières
L'escarmouche vaut le double de points.

Point de Ralliement
L'escarmouche vaut le triple de points.

Épreuve
Vous devez Progresser pendant l'étape 7.

Falaises
Vous devez Retraiter pendant l'étape 7.

Bunker
Vous ne pouvez lancer que 5 dés alliés pendant l'étape 2.

MÉDAILLES

Vous gagnez une carte Médaille lorsque vous obtenez un BBR ou une suite dans votre Compte Final. Prenez dans la pioche la carte Médaille qui correspond aux symboles de vos dés BBR (si un autre joueur l'a déjà en main, alors il doit vous la donner).

Les Médailles que vous conservez valent 5 points à la fin de la partie. Elles peuvent aussi être jouées pendant l'étape 4 (certaines ont pour instruction d'être jouées pendant le tour d'un autre joueur). Chacune a un effet différent, donc suivez les instructions de la carte.

Une fois jouées, remettez les Médailles dans la pioche. Il est possible de jouer une Médaille pour en gagner une autre, même celle que vous venez juste de jouer. Il n'y a pas de limite au nombre de Médailles pouvant être jouées en même temps.

Les Médailles outrepassent le dé Champ de Bataille et prennent effet dans l'ordre où elles sont jouées. (Si vous jouez la Médaille *Croix de Guerre*, vous forçant à Retraiter, et qu'un autre joueur joue *Croix du Souvenir* juste après, vous forçant à Progresser, alors vous devez **PROGRESSER** pendant l'étape 7.)

BBR ET SUITES

Si vous obtenez trois résultats identiques sur un dé bleu, blanc et rouge, vous avez fait un BBR. Avec six dés, vous pouvez faire deux **BBR**.

Si vous obtenez chacun des six symboles avec vos dés, vous avez fait une **suite**. Vous ne pouvez pas faire de suite en ne lançant que cinq dés.

VICTOIRE

Les joueurs jouent chacun leur tour jusqu'à ce que l'un d'eux atteigne 30 points. Terminez la partie lorsque chaque joueur aura joué le même nombre de tours.

Le score le plus élevé l'emporte. Rappelez-vous que les Médailles inutilisées rapportent chacune 5 points à leur propriétaire.
En cas d'égalité, jouez un tour supplémentaire entre les joueurs à égalité.

LE KOMMANDANT — UNE RÈGLE AVANCÉE POUR D-DAY DICE BATAILLE ! ET D-DAY DICE EXPRESS !

1 dé Kommandant

Le dé noir représente un officier de haut-rang reconnu pour son indéfectible loyauté : le **Kommandant**.

Lorsque le Kommandant est déployé, remplacez 1 dé gris de l'Axe par le dé noir du Kommandant. Le déploiement est expliqué ci-dessous pour chaque jeu.

Le Kommandant dans *DDD Bataille* !

Au début de chaque escarmouche, choisissez de déployer ou non le Kommandant. Lorsqu'il est déployé, son effet est de vous empêcher de relancer n'importe quel dé allié avec le même résultat que le dé Kommandant. Aussi, pendant l'étape 6, le dé Kommandant vaut 2 points.

Le Kommandant dans DDD Express !

Le Kommandant est **toujours** déployé dans le Bunker. Il faut obtenir DEUX FOIS son résultat. Son déploiement peut être empêché si vous perdez 1 Spécialiste avant de lancer les dés de l'Axe.

Conception : Emmanuel Aquin
Illustration : Dominik Kasprzycki
Mise en page et édition des règles : Mark Rapson et James Hébert
Testeurs : Stuart Hickton, Bram Kok, Michael Little, Julie Pellan, Bram Rensema, Dick Rensema, Michael Reste
Traduction : Noël Haubry
Relecture : Florent Coupeau, Laurent Closier et Arnaud Moyon
Graphisme et Maquettage : Angelica Caradec

D-DAY DICE EXPRESS!

Un jeu coopératif pour 1 à 4 joueurs

6 dés alliés

6 dés de l'Axe

2 cartes de référence

3 cartes Plage (RECTO-VERSO)

1 dé Plage

7 cartes Spécialiste

MISSION : Les joueurs forment un groupe de combat ayant pour mission de nettoyer une plage de Normandie, secteur par secteur, jusqu'au bunker.

DÉBUT DE PARTIE : Choisissez une plage à conquérir (voir ÉPREUVE pour les noms de plages, à droite).

Désignez un joueur comme étant le «meneur d'hommes». À chaque tour, ce joueur gère les étapes 1 et 2 pour l'intégralité du groupe. Les étapes 3 à 7 sont jouées par tout le monde.

Note : *Si vous possédez suffisamment de dés alliés provenant d'exemplaires supplémentaires de D-Day Dice, tous les joueurs peuvent jouer les étapes 3 à 6 simultanément. Sinon, effectuez ces étapes à tour de rôle.*

Étapes 1–2 : MENEUR D'HOMMES

1 – **Si vous commencez une nouvelle Invasion,** positionnez le dé Plage à ^ pour la Zone de Débarquement (voir la section DÉ PLAGE).

Si vous revenez de l'étape 8, faites tourner le dé Plage sur sa prochaine face.

2 – Lancez un nombre de dés de l'Axe égal au numéro du secteur actuel (ex : 1 dé de l'Axe au Débarquement, 2 dés de l'Axe aux Barrières, etc.) Ceci donne l'opposition ennemie.

Étapes 3–8 : TOUS LES SOLDATS

3 – Lancez tous vos dés alliés.

4 – Relancez tout ou une partie de vos dés alliés, si vous le souhaitez. Vous pouvez faire ceci deux fois.

5 – Utilisez les cartes Spécialiste pour améliorer vos résultats ou affecter le déroulement du jeu (voir la section SPÉCIALISTES). Lorsque c'est terminé, vous obtenez votre Compte Final.

6 – Vérifiez votre Compte Final. S'il contient 1 BBR, 2 BBR ou une suite, ralliez les Spécialistes correspondants dans votre main (voir la section BBR et SUITES).

7 – Pour que le groupe de combat puisse nettoyer le secteur, le Compte Final de chaque soldat doit correspondre aux dés de l'Axe, un pour un.

8 – **Si le secteur est nettoyé** : retournez à l'étape 1 pour attaquer le secteur suivant.

Si le bunker est nettoyé : la partie se termine par une victoire—bien joué !

Si le secteur n'est pas nettoyé : votre groupe a échoué et la partie est perdue—essayez encore !

DÉ PLAGE

Utilisez ce dé pour noter votre progression sur la plage. Il commence la partie en indiquant ^ pour le secteur de la Zone de Débarquement. À chaque fois que vous retournez à l'étape 1, faites pivoter le dé pour indiquer le prochain symbole de secteur.

NOTE SPÉCIALE : Le secteur 4 est particulièrement délicat. Lorsque vous l'atteignez, révélez votre défi de plage, voir ÉPREUVE.

1. **Débarquement**
2. **Barrières**
3. **Pt. de Ralliement**
4. **Épreuve** (voir ÉPREUVE)
5. **Falaises**
6. **Bunker**

ÉPREUVE

Le secteur 4 diffère d'une plage à l'autre. Lorsque votre groupe y arrive, appliquez les effets ci-dessous, pour ce tour-ci uniquement, selon la plage jouée. Une fois l'Épreuve surmontée, recommencez à jouer normalement pour le secteur des Falaises.

Utah Beach : Aucun Spécialiste ne peut être rallié.

Gold Beach : Au moins un joueur doit obtenir un BBR, sinon le secteur doit être rejoué.

Juno Beach : Si n'importe quel joueur obtient un BBR, vous devez lancer un dé de l'Axe supplémentaire au prochain secteur (le secteur 5 est Falaises, donc vous y lancerez six dés de l'Axe).

Sword Beach : Votre unité doit perdre un Spécialiste au début de l'étape 8. Si vous n'en avez aucun à perdre, la partie est perdue.

Omaha Beach : L'Axe a un dé supplémentaire dans ce secteur (lancez 5 dés de l'Axe au lieu de 4).

Pointe du Hoc : Les ☠ alliés ne peuvent pas être relancés (mais les Spécialistes peuvent les changer).

SPÉCIALISTES

Lorsque vous obtenez un BBR ou une suite dans votre Compte Final, votre groupe rallie un Spécialiste : mettez dans votre main la carte du Spécialiste correspondant au BBR obtenu. Si le Spécialiste s'y trouve déjà, ne faites rien. La capacité d'un Spécialiste ne peut pas être utilisée lors du tour où il a été rallié.

La plupart des Spécialistes ont une capacité permanente. Les autres doivent être « sacrifiés » pour que leur capacité fasse effet. Certains secteurs de plage vous forcent à perdre un Spécialiste. Retirez du jeu les cartes des Spécialistes sacrifiés.

On ne peut rallier qu'un seul spécialiste par secteur (**exception :** en solitaire, vous pouvez rallier deux Spécialistes si vous obtenez deux BBR).

BBR ET SUITES

Si vous obtenez trois résultats identiques sur un dé bleu, blanc et rouge, vous avez fait un **BBR** et vous pouvez rallier un Spécialiste (Avec six dés, vous pouvez faire deux BBR). Si vous obtenez chacun des six symboles avec vos dés, vous avez fait une **suite** et vous pouvez rallier le Spécialiste Vétéran. Vous ne pouvez pas obtenir de suite en ne lançant que cinq dés.

VICTOIRE

La partie est gagnée lorsque le Bunker est nettoyé par tous les joueurs. *Félicitations les troupes ! À la plage suivante !*

OPÉRATION : NEPTUNE

Pour une partie plus longue, et pour consolider la victoire alliée en Europe, nettoyez les six secteurs **des six plages**, dans l'ordre, d'Utah Beach à la Pointe du Hoc. Lorsqu'une plage est conquise, remettez tous les Spécialistes dans la pioche afin de pouvoir les rallier sur la prochaine plage.

POUR D-DAY DICE EXPRESS !

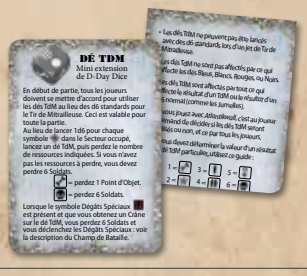
PLAGES AVANCÉES

Chaque carte Plage Express ! a maintenant six secteurs uniques, chacun avec un effet différent. Vous trouverez les effets de ces secteurs sur la carte Plage correspondante. Bonne chance !

PLAGES AVANCÉES EN SOLO

Après avoir choisi votre plage, lancez deux dés et choisissez en un : ralliez gratuitement le Spécialiste correspondant au résultat. Si vous obtenez un double, vous pouvez choisir entre le symbole obtenu ou le Vétéran.

POUR D-DAY DICE !

DÉ TIR DE MITRAILLEUSE

Une carte de règles est fournie dans cette boîte afin de vous permettre d'utiliser les dés gris pour *D-Day Dice*, et n'importe lesquelles de ses extensions.