

**D DAY
DICE**

**LIVRET
DE RÈGLES**



CRÉDITS

Concepteur : Emmanuel Aquin

Illustration de couverture et du matériel : Dominik Kasprzycki

Conception graphique : Dominik Kasprzycki et Emmanuel Aquin

Symbole de soldat : Tom Mouat

Équipe d'édition : Mark Rapson et James Hébert

Testeurs de la seconde édition : Craig Andrews, John Booth, George Buss, Doug L. Click, James Hébert, Lutz Pietschker

Traduction : Noël Haubry

Relecture : Carletta Major, Laurent Closier et Arnaud Moyon

Graphisme et Maquettage : Angelica Caradec

REMERCIEMENTS POUR LA PREMIÈRE ÉDITION

L'auteur souhaite remercier le Centre National du Jeu et sa fantastique équipe, le Canadian Game Design Contest, Thomas Provoost de Repos Production, et la merveilleuse communauté de BoardGameGeek ; en particulier Grégory Guazelli (softbug), Eric Herman (Grudunza), Raoul Schaupp (StaggerLee), George Buss (ThatFedoraGuy), Doug Click (Sayburr) et Daniel Jew (Talorien). Ainsi que la merveilleuse Julie, qui est morte à de nombreuses reprises avant tout le monde, sur ces plages.

REMERCIEMENTS POUR LA SECONDE ÉDITION

Tout d'abord, un énorme merci à Mark Rapson & Dominik Kasprzycki pour leur patience et leur compréhension ; à Craig Andrews, pour avoir été là au bon endroit et au bon moment ; ainsi qu'à tous les adeptes de D-Day Dice qui ont continué de faire brûler la flamme pendant les temps obscurs où l'avenir du jeu était incertain.

Les équipes de Word Forge Games et de Nuts! Publishing étendent ces remerciements spéciaux aux 4000 contributeurs qui ont soutenu ce jeu sur Kickstarter et Indiegogo : sans vous, nous ne serions pas là !

© 2018 Word Forge Ltd. © 2019 Nuts! Publishing.

Word Forge Games, the Word Forge Games logo, the RWB system and the RWB logos are trademarks of Word Forge Ltd.

www.nutspublishing.com

D DAY DICE

par

Emmanuel Aquin

*D-Day Dice est dédié à tous ces jeunes hommes qui ont accompli
bien plus que leur devoir en cette funeste matinée.*



Normandie, 6 juin 1944, 0817
Omaha Beach, Secteur Easy Red
1st Infantry Division (Big Red One)
16th Regimental Combat Team (RCT), G Company

Et dire qu'ils ont appelé ce secteur « Easy Red » !

Lorsque notre barge de débarquement s'est élancée dans la seconde vague pour Omaha Beach, nous espérions que les gars de la première vague avaient affaibli l'opposition. Tandis que nous nous approchions de la plage recouverte de fumée, le fracas de la mer démontée, la puanteur du pétrole et les coups de tonnerre de l'artillerie ont rendu malades plusieurs d'entre nous. J'ai risqué un coup d'œil à travers une fente de la rampe pour voir ce qui nous attendait. Devant nous, un paysage apocalyptique avalait les embarcations l'une après l'autre, régurgitant un peu partout des corps disloqués. Entre les éruptions volcaniques et le grondement incessant des mitrailleuses allemandes, je savais que nous allions tout droit en enfer.

Lorsque la rampe de notre barge s'est abaissée, je me suis précipité derrière une barrière anti-char, partiellement protégé par ses poutrelles d'acier. Le reste des hommes s'est éparpillé dans toutes les directions, cherchant désespérément un abri. Mon chef de section est tombé la tête la première dans l'écume, avec un trou à la place de la poitrine. En haut de la falaise, nichées dans un bunker fortifié, de vicieuses MG42 descendaient tout ce qui bougeait.

De l'eau ensanglantée jusqu'aux genoux, j'ai regardé autour de moi, cherchant des directives à suivre. Tout ce que je voyais sur les visages n'était que terreur abjecte. Il fallait faire quelque chose ! Sachant parfaitement que mes camarades ne bougeraient pas d'eux-mêmes, j'ai décidé de prendre les choses en main. J'ai serré mon fusil, marmonné une prière, et signalé aux hommes :

« Suivez-moi ! »



VUE D'ENSEMBLE

Les joueurs sont des soldats alliés essayant d'organiser des Unités pour attaquer un nid de mitrailleuses abrité dans un bunker. Chaque joueur commence la partie avec une Unité de quelques Soldats et rien d'autre. Pendant la partie, vous récupérez des ressources et progresserez sur la plage, Secteur par Secteur, tandis que votre Unité deviendra plus puissante et plus mortelle. Vous réussirez... ou mourrez en essayant.

D-Day Dice est un jeu coopératif où les joueurs doivent s'entraider face à un ennemi commun. Si l'un des joueurs perd, la partie est perdue pour tous.

MATÉRIEL

12 Champs de Bataille
(6 PLATEAUX RECTO-VERSO)



p11

4 dés Marqueur d'Unité
(EN 4 COULEURS)



p8

24 dés BBR (4 JEUX DE 2
BLEUS, 2 BLANCS, 2 ROUGES)



p5-7

4 dés noirs
(À 6 FACES)



p12

4 Fiches Ressources (EN 4 COULEURS)



24 Spécialistes Réguliers
(EN 4 COULEURS)



p9

20 Spécialistes Auxiliaires
(EN 4 COULEURS)



p9

4 Aides de Jeu (EN 4 COULEURS)



30 Pions



Livret de
Règles et
Scénarios

16 Médailles



p8

6 Spécialistes
Gradés



p9

4 Spécialistes
Uniques



p9

16 Objets
Standard



p10

12 Objets
Spéciaux



p10

6 Véhicules



p10

PRÉPARATION DU JEU

- Chaque joueur choisit un pays (Royaume-Uni, États-Unis, Canada ou France) et prend les Spécialistes, Marqueur d'Unité et Fiche de Ressources correspondants.
- Choisissez un Champ de Bataille, puis ouvrez le Livret de Scénarios à la liste des Objets Spéciaux disponibles pour ce Champ de Bataille. Vous aurez rapidement besoin de cette liste. Pour les débutants : nous vous recommandons de commencer avec le CHAMP DE BATAILLE N-01 – EXERCICE « TIGRE »
- Tous les joueurs mettent leur dé Marqueur d'Unité sur l'un des symboles de position de départ  du Champ de Bataille, avec 1 chevron  visible sur la face supérieure.
- Préparez la réserve : étalez toutes les cartes Spécialiste Unique et Gradé sur la table, face visible, de façon à ce que tous les joueurs puissent y accéder. Ensuite, ajoutez-y les éléments suivants, en fonction du nombre de joueurs :
 - 1 joueur** Ajoutez tous les Objets Standard n'ayant pas le symbole , plus 1 carte de votre choix : 1 Objet Spécial de la liste du Champ de Bataille **ou** 1 Objet Standard avec le symbole .
 - 2 joueurs** Ajoutez tous les Objets Standard n'ayant pas le symbole , plus 2 cartes de votre choix : 1 Objet Spécial de la liste du Champ de Bataille ou 1 Objet Standard avec le symbole  (chaque joueur en choisit 1).
 - 3 joueurs** Ajoutez tous les Objets Standard, y compris ceux avec le symbole , plus 3 cartes de votre choix dans la liste du Champ de Bataille (chaque joueur en choisit 1).
 - 4 joueurs** Ajoutez tous les Objets Standard, y compris ceux avec le symbole , plus les cartes de la liste du Champ de Bataille.
- Remettez tous les Objets inutilisés dans la boîte.
- Mettez la pioche de cartes Médaille à proximité, face cachée (voir les MÉDAILLES, p.8).
- Les joueurs marquent les Ressources imprimées sur la position de départ du Champ de Bataille sur leur propre Fiche de Ressources, et peuvent prendre dans leur main leurs cartes Spécialiste Régulier et Spécialiste Auxiliaire.
- Chaque joueur prend 2 dés bleus, 2 blancs et 2 rouges. Vous êtes maintenant prêt à jouer !

SÉQUENCE DU TOUR

Tous les joueurs jouent simultanément et suivent la séquence ensemble. Un tour est composé de 6 phases. Tous les joueurs doivent avoir terminé chaque phase avant de passer à la suivante.

- PHASE 1** Lancez les dés Bleus, Blancs, Rouges jusqu'à obtention de votre Compte Final.
- PHASE 2** Entretien. Comptez les bonus BBR, gagnez des Médailles, ajustez les Fiches de Ressources.
- PHASE 3** Ajustez les Marqueurs d'Unité.
- PHASE 4** Ralliez un Spécialiste/Trouvez un Objet/Tirez une Médaille.
- PHASE 5** Mouvement. Le cas échéant, remplissez les conditions du nouveau Secteur.
- PHASE 6** Combat. Votre Unité perd des Soldats en fonction du Secteur qu'elle occupe.

PHASE 1 : LANCEZ LES DÉS

À chaque tour, lancez vos 6 dés Bleus, Blancs, Rouges. Après le premier jet (et seulement à ce moment-là), choisissez 2 dés à bloquer ; ces dés ne pourront pas être relancés. À l'issue du deuxième jet, vous pouvez garder ou relancer autant de dés restants que vous voulez, sauf ceux déjà bloqués. Après le troisième et dernier jet, les dés sur la table forment votre Compte Final.

Conseil : Après n'importe quel jet, si vous aimez ce que vous avez obtenu, vous pouvez vous arrêter et considérer que c'est votre Compte Final. Vous pouvez aussi consulter les autres joueurs pendant que vous lancez vos dés.

EXEMPLE DE JET

Cet exemple de jet vous donnera une idée de vos options lorsque vous lancez les dés.

Le premier jet donne 2 Soldats, 1 Outil, 1 Crâne, 1 Courage, 1 Étoile.

Il faut bloquer 2 dés. Prenons les deux Soldats individuels (halo rouge) et mettons-les de côté.



Nous pouvons choisir de relancer 0 à 4 dés. Prenons-en 3 (halo vert).

Globalement, ce deuxième jet n'est pas ce que nous espérions. Nous avons un Crâne bleu !



BLOQUÉS



BLOQUÉS

Nous pouvons choisir de relancer 0 à 4 dés. Prenons 2 dés bleus (halo vert) pour maximiser nos chances d'obtenir un BBR.

Troisième et dernier jet. Pour notre Compte Final, nous avons eu de la chance : 7 Soldats, 1 Outil, et un bonus BBR pour les Soldats individuels (halo jaune) !



BLOQUÉS



RÉSULTATS DES DÉS



CRÂNE (*annule un autre dé*)

Pour chaque Crâne dans votre Compte Final, annulez 1 autre dé ; choisissez le dé affecté et ignorez son résultat pour ce tour. Un Crâne ne peut pas annuler un autre Crâne. Si un Crâne est neutralisé par une autre carte comme le Spécialiste Tireur d'Élite, alors ce Crâne est ignoré et n'a aucun effet négatif. Si vous avez obtenu une Suite (voir *SUITE*, p. 7), vous ignorez aussi les effets du Crâne.



ÉTOILE (*pour rallier les Spécialistes*)

Chaque Spécialiste a un coût spécifique en Étoiles. Lorsque vous avez suffisamment d'Étoiles, vous avez la possibilité de Rallier un Spécialiste qui rejoint alors votre Unité. Vous ne pouvez pas Rallier plus d'un Spécialiste par Tour. Voir *SPÉCIALISTES*, p. 9.



SOLDAT (*pour renforcer votre Unité*)

Ajoutez 1 Soldat  ou 2 Soldats  à votre Unité, selon le résultat du dé.



COURAGE (*pour Progresser ou tirer des Médailles*)



Il faut du Courage pour avancer vers le Bunker sous le feu ennemi.



OUTIL (*pour gagner des Points d'Objets* )

Les Outils représentent les objets récupérés sur les camarades tombés, comme des sacs d'équipement à moitié enterrés, des armes, ou d'autres éléments. Le nombre d'Outils dans votre Compte Final détermine combien vous gagnez de Points d'Objets :

1 × 	=	1		Point d'Objets
2 × 	=	3		Points d'Objets
3 × 	=	6		Points d'Objets
4 × 	=	12		Points d'Objets
5 × 	=	24		Points d'Objets
6 × 	=	48		Points d'Objets
+24 Points d'Objets pour chaque  supplémentaire				

BLEU, BLANC, ROUGE (BBR)

Lorsque vous obtenez 3 résultats identiques sur 3 dés de couleur différente, vous obtenez un bonus Bleu, Blanc, Rouge « **BBR** ». Ces bonus s'ajoutent aux valeurs obtenues sur les dés, à l'exception des Crânes.

Les aides de jeu comportent une liste de bonus BBR propres à chaque pays. De nombreux bonus BBR offrent 2 possibilités différentes (qui apparaîtront séparées par le mot « ou »), vous donnant un choix à faire selon vos besoins. Certains bonus BBR donnent des Ressources à d'autres Unités en plus de la vôtre. Ces Unités peuvent se trouver n'importe où sur le Champ de Bataille ; il n'est pas nécessaire qu'elles soient dans le même Secteur que la vôtre. De plus, certains effets vous donnent des résultats colorés à ajouter à votre Compte Final : ceux-ci peuvent aussi vous aider à obtenir un bonus BBR.

Très Important : Consultez l'aide de jeu de votre pays pour savoir ce que vous apporte chaque bonus BBR, car chaque pays est légèrement différent des autres.

 = **ULTIME CADEAU** : Vous trébuchez sur le sac d'équipement d'un soldat tombé.

 = **INSPIRATION** : Vos connaissances tactiques font la différence.

 = **RENFORTS** : Un petit groupe de Soldats choisit de vous rejoindre.

 = **TROUPES FRAÎCHES** : Des Soldats venant de débarquer rejoignent votre Unité.

 = **CRI DE GUERRE** : Inspirés par votre conduite, vos camarades font plus que leur devoir.

 = **TROUVAILLE** : Dans les décombres d'un cratère, vous trouvez quelque chose qui peut vous aider.

SUITE

Si vous obtenez chacun des symboles (quelle que soit la couleur), vous avez obtenu une Suite et vous gagnez la Médaille de votre choix en plus des valeurs de Ressources montrées par les dés. Voir **MÉDAILLES**, p. 8.

 = **MÉDAILLES**  = N'IMPORTE QUELLE COULEUR

Seuls les dés et résultats qui ont une couleur comptent pour déterminer si vous avez une Suite dans votre Compte Final.

Important : Lorsqu'il est obtenu dans le cadre d'une Suite, le Crâne n'annule pas un autre dé (il est ignoré).

PHASE 2 : ENTRETIEN

Après avoir obtenu votre Compte Final, faites ce qui suit, dans l'ordre indiqué.

- Si vous avez obtenu une Suite, récupérez votre Médaille. Voir MÉDAILLES, ci-dessous.
- Si vous avez obtenu un ou plusieurs Crânes, appliquez leurs effets (*sauf pour ceux qui sont ignorés*).
- Si vous avez obtenu des BBR, récupérez leurs bonus maintenant.
- Notez toutes les Ressources gagnées grâce à vos dés et ajoutez-les sur votre Fiche de Ressources.



MÉDAILLES



Il y a plusieurs façons de gagner des Médailles :

- PHASE 2 :** Lorsque vous avez une Suite dans votre Compte Final, vous pouvez regarder dans la pioche de Médailles et y choisir une carte.
- PHASE 4 :** Dépensez 6 Courage pour tirer une carte au hasard dans la pioche de Médailles. *Ne choisissez pas !*
- Spécial :** Certains Secteurs du Champ de Bataille et certains Objets peuvent donner des Médailles aux Unités.

Les Médailles sont jouées comme des Objets Standard (*voir OBJETS, p. 10*) lors de n'importe quelle phase, sauf pendant la PHASE 6, COMBAT. Vous ne pouvez gagner ou tirer qu'une seule Médaille par tour et par joueur. Mélangez toujours la pioche après avoir choisi votre Médaille. Lorsqu'une carte Médaille vous permet de rallier un Spécialiste ou de trouver un Objet, cet Objet ou Spécialiste ne compte jamais dans la limite de 1 par tour et par joueur. Lorsqu'une Médaille est utilisée, retournez la carte face cachée sur la table pour indiquer qu'elle est maintenant hors-jeu. Lorsqu'il n'y a plus de cartes dans la pioche de Médailles, il n'est plus possible d'en gagner.

Rappelez-vous : *Après avoir obtenu une Suite dans votre Compte Final et gagné la Médaille de votre choix, n'oubliez pas de noter les ressources montrées par vos dés, en ignorant le Crâne. Mélangez toujours la pioche après avoir choisi votre Médaille.*

PHASE 3 : AJUSTEZ LES MARQUEURS D'UNITÉ

Les Marqueurs d'Unité ont deux fonctions : indiquer votre position sur le Champ de Bataille et la progression de vos tours dans le Secteur occupé. Pendant la PHASE 3, vous ajoutez 1 chevron. Si votre Marqueur d'Unité indique  ou , vous devez le tourner sur le symbole , signifiant que vous devez bouger vers un nouveau Secteur lors de la PHASE 5 qui suit. Voir PHASE 5 : MOUVEMENT, pour le mouvement sur le Champ de Bataille.

FACES DES DÉS MARQUEURS D'UNITÉ



Indique combien de tours vous avez passé dans un Secteur. Commencez toujours avec 1 chevron lorsque vous entrez dans un nouveau Secteur.



Votre Unité doit bouger pendant ce tour.



Indique que vous vous déplacerez en utilisant un BBR Cri de Guerre.



Vous êtes dans un Secteur « ne restons pas là » et devrez bouger vers un nouveau Secteur lors de la prochaine PHASE 5.

PHASE 4 : RALLIEZ UN SPÉCIALISTE/ TROUVEZ UN OBJET/TIREZ UNE MÉDAILLE



SPÉCIALISTES



Des Soldats spécialisés sont essentiels à la survie d'une Unité. Si vous avez les Étoiles nécessaires pour rallier un Spécialiste de votre choix, vous pouvez soustraire son coût de votre Fiche de Ressources, prendre la carte de Spécialiste dans votre main ou dans la réserve, et la poser face visible devant vous. Le Spécialiste fait maintenant partie de votre Unité et son aptitude est disponible. Vous pouvez faire un ralliement par tour et par joueur.

Exemple de Ralliement : Le coût d'un Vétéran est 3 , donc lorsque vous avez 3 Étoiles sur votre Fiche de Ressources, vous pouvez les dépenser pour rallier un Vétéran pendant la PHASE 4.

Les Spécialistes offrent une aptitude permanente à l'Unité qu'ils rejoignent. L'utilisation de cette aptitude est optionnelle, vous pouvez profiter ou non de son avantage, comme vous l'entendez.

Exemple d'aptitude : Le Tireur d'Élite vous permet d'ignorer l'effet négatif d'un Crâne dans le Compte Final, mais il peut survenir une situation où vous préférerez jouer l'effet négatif. Avoir des Spécialistes vous permet de choisir la meilleure option.

Certains Spécialistes doivent être sacrifiés pour activer leur aptitude spéciale (par exemple l'Homme de Pointe). Cette aptitude à usage unique se produit immédiatement, lorsque vous avez décidé de sacrifier le Spécialiste. Après avoir résolu l'aptitude, le Spécialiste est considéré comme mort. Lorsqu'un Spécialiste meurt à cause d'un combat ou en se sacrifiant, son aptitude aussi est perdue. Retournez sa carte face cachée. Ce Spécialiste ne pourra plus être rallié pendant cette partie.

Les Spécialistes comptent comme des Soldats, vous pouvez donc choisir de les perdre pendant un combat (voir PHASE 6 : COMBAT, p. 13) si nécessaire. Les aptitudes des Spécialistes sont cumulables. Si vous avez un Vétéran et un Aumônier, vous obtenez à la fois +1 Soldat et +1 Courage pour chaque BBR obtenu sur le Champ de Bataille !

LES 4 SORTES DE SPÉCIALISTES

Spécialistes Réguliers – disponibles pour tous les joueurs, dans chaque pays/couleur

Spécialistes Auxiliaires – disponibles pour tous les joueurs, dans chaque pays/couleur

Une Unité ne peut avoir qu'un seul Spécialiste Auxiliaire à la fois. Si celui-ci est tué ou sacrifié, un autre peut être rallié pour le remplacer.

Spécialistes Gradés – disponibles dans la réserve

Spécialistes Uniques – disponibles dans la réserve

Il ne peut y avoir qu'un seul Spécialiste Unique en jeu à la fois. Lorsqu'un Spécialiste Unique est rallié, toutes les autres cartes de Spécialiste Unique deviennent indisponibles ; pivotez les cartes horizontalement, ou retournez-les face cachée pour vous en rappeler. Si le Spécialiste Unique est tué ou sacrifié, pivotez les cartes verticalement ou retournez-les face visible, les rendant ainsi disponibles jusqu'à ce qu'un autre soit rallié.

MÉDAILLES



Vous pouvez dépenser 6 Courage pour tirer une Médaille au hasard. Voir MÉDAILLES, p. 8.

**OBJETS**

Les résultats  dans votre Compte Final génèrent des Points d'Objets  que vous pouvez dépenser pour trouver un Objet. Vous ne pouvez trouver qu'un seul Objet par tour et par joueur, bien qu'il n'y ait pas de limite au nombre d'Objets qu'un joueur peut utiliser au cours d'un tour. Les Objets peuvent être utilisés à tout moment, excepté lors des Combats (sauf mention contraire). Soustrayez le coût de l'Objet de votre total de Points d'Objets sur votre Fiche de Ressources, prenez la carte de l'Objet dans la réserve, et placez-la face visible devant vous. L'Objet fait maintenant partie de votre inventaire. Les Objets peuvent être utilisés dès l'instant où ils sont trouvés.

Il y a deux sortes d'Objets : Les Objets Standard et les Objets Spéciaux.

Objets Standard – Toujours disponibles, sauf mention contraire.

Objets Spéciaux – Ils ne se trouvent que sur certains Champs de Bataille. Voir la description du Champ de Bataille dans le Livret de Scénarios pour leur disponibilité.

Tous les Objets ont un effet à usage unique, déclenché immédiatement, lorsque vous choisissez de l'utiliser. Après son utilisation, l'Objet est défaussé. Mettez-le face cachée dans la réserve, pour vous rappeler qu'il a été utilisé. Ensuite, il n'est plus disponible, sauf mention contraire.

Les Objets qui affectent la valeur de DEF ou du Tir de Mitrailleuse des Secteurs (voir *TIR DE MITRAILLEUSE*, p. 12) affectent toutes les Unités du Secteur jusqu'à la fin du tour.

**VÉHICULES**

Ils peuvent être obtenus via la Médaille Légion du Mérite ou dans des Secteurs spécifiques de certains Champs de Bataille. Un Véhicule est obtenu de la même façon qu'un Objet est trouvé, en dépensant des Points d'Objets, mais son utilisation est plus proche de celle d'un Spécialiste.

- Son effet est permanent et affecte toutes les Unités présentes dans son Secteur.
- Contrairement à un Spécialiste, un Véhicule ne compte pas comme un Soldat.
- Les Véhicules ne peuvent pas traverser les Mines Terrestres (même si votre Unité ignore les Mines Terrestres).
- Les Véhicules ne peuvent pas entrer dans un Bunker.
- Une Unité ne peut avoir qu'un seul Véhicule à la fois.
- Un Véhicule trouvé compte dans votre limite d'un Objet trouvé par tour.
- Les Véhicules peuvent être échangés ou abandonnés ; cependant, une fois abandonnés, ils ne peuvent plus être à nouveau trouvés.

**EXPLOSIFS**

Un ou plusieurs symboles explosion  sont présents en bas de certaines cartes. Ils représentent des objets explosifs (grenade, bazooka) ou des éléments qui en contiennent (char, génie). Si un Secteur du Champ de Bataille indique « Défaussez   pour ouvrir les portes du Bunker », l'Unité doit défausser soit :

- 2 cartes avec 1 symbole explosion (Grenade ou Spécialiste du Génie), ou
- 1 carte avec 2 symboles explosion (Torpille Bangalore).

ÉCHANGE

Ce jeu est un jeu coopératif : l'élimination d'un joueur entraîne la défaite de tous. Les Unités doivent s'entraider autant que possible. La survie de l'opération en dépend ! Lors de chaque phase, sauf PHASE 6, COMBAT, lorsque 2 Unités ou plus sont dans un même Secteur, ces Unités peuvent *échanger des ressources* : des Soldats, du Courage, des Étoiles, des Outils, des Objets et des Véhicules. Les Médailles et les Spécialistes ne peuvent jamais être échangés. Une Unité peut échanger des Ressources sans rien obtenir en retour. Une Unité ne peut pas échanger avec une Unité d'un Secteur différent (à moins d'utiliser une carte spéciale comme le Pigeon Voyageur).

PHASE 5 : MOUVEMENT

Les Unités se déplacent à travers le Champ de Bataille Secteur par Secteur. Les Unités peuvent rester dans un Secteur pendant un maximum de 3 tours, sauf mention contraire, ensuite elles doivent bouger. Si une Unité doit bouger mais ne le peut pas, quelle qu'en soit la raison, elle est anéantie et tous les joueurs perdent.

Pour bouger, repositionnez votre Unité dans un Secteur adjacent. Posez le Marqueur d'Unité dans le nouveau Secteur sur sa face  ou, dans le cas d'un Secteur « Ne restons pas là », sur sa face . Le Mouvement est résumé ci-dessous.

Une Unité peut...	Une Unité ne peut pas...
Bouger une fois par tour	Visiter le même Secteur deux fois
Bouger à gauche ou à droite (latéralement)	Bouger en diagonale
Bouger vers l'avant (<i>Progresser</i>)	Reculer

Le mouvement vers l'avant, y compris pour entrer dans le Bunker, est une action spéciale de mouvement appelée *Progression* (voir *PROGRESSION*, ci-dessous).



PROGRESSION



Une Unité doit dépenser du Courage à chaque fois qu'elle Progresse. La quantité de Courage nécessaire est indiquée sur le Champ de Bataille, sur la ligne séparant chaque rangée, comme suit : . Entrer dans le Bunker est aussi considéré comme une Progression, car une valeur de Courage y est aussi indiquée.



SECTEURS



Chaque Secteur d'un Champ de Bataille a des attributs particuliers ; ceci inclut le Bunker, qui est également un Secteur. Les symboles des Secteurs sont décrits en détail ci-dessous, dans COMBAT, et dans la description du Champ de Bataille qui se trouve dans le Livret de Scénarios.

En bas de chaque Champ de Bataille, les Secteurs de départ sont identifiés par ce symbole : , qui indique aussi les Ressources de départ.

Les instructions du Secteur sont prioritaires sur les règles générales du jeu. Celles imprimées en vert sont avantageuses pour les joueurs ; celles en rouge ne le sont pas. (Joueurs daltoniens : cette information se trouve aussi dans le Livret de Scénarios).

PHASE 6: COMBAT

Pendant la PHASE 6, toute Unité, qu'elle ait bougé ou non, subit des pertes dans son Secteur. Le nombre de Soldats perdus est égal à la valeur de défense du Secteur plus le Tir de Mitrailluse, ainsi que tout autre modificateur applicable.



Chaque Secteur contient un bouclier avec un numéro de Secteur et un nombre imprimé en grand indiquant la capacité défensive du Secteur (DEF). Cette valeur est égale au nombre de Soldats que chaque Unité dans ce Secteur perdra par tour à la PHASE 6. Plus la valeur est élevée, plus le Secteur est mortel. La couleur du bouclier indique pendant combien de tours une Unité peut rester: un bouclier DEF blanc indique un Secteur normal où les Unités peuvent rester 3 tours, tandis qu'un bouclier DEF noir indique que les Unités ne peuvent pas y rester plus d'un tour (Secteurs dits « Ne restons pas là »). Le nombre indique toujours les pertes en Soldats par tour.



Certains Secteurs ont plusieurs boucliers DEF, un par tour que vous y passerez. Utilisez la première DEF pour votre premier tour de combat, puis la deuxième pour le deuxième tour de combat, et ainsi de suite. Le nombre de chevrons sur votre Marqueur d'Unité indique quelle valeur de bouclier DEF utiliser.

Certains Objets et effets permettent aux joueurs de réduire la DEF d'un Secteur, comme l'Objet Lance-Flammes ou le Spécialiste du Génie. Lorsque ceci se produit, le changement de la valeur DEF affecte *toutes* les Unités occupant ce Secteur jusqu'à la fin du tour. Tous les effets de réduction de DEF sont cumulables, mais la DEF d'un Secteur ne peut pas tomber en-dessous de 0.



TIR DE MITRAILLEUSE (TDM)



Certains Secteurs sont exposés au Tir de Mitrailluse (Tdm), les rendant plus mortels. De tels Secteurs sont identifiés par un symbole spécial de viseur à côté du bouclier DEF. À chaque PHASE 6, lorsqu'il y a des Unités dans un tel Secteur, l'un des joueurs lance un dé normal (d6) pour déterminer combien de Soldats supplémentaires seront perdus par chaque joueur pendant le combat.

Les dés du Tdm peuvent être modifiés ou relancés par des circonstances spéciales. Par exemple, l'Objet Jumelles peut changer le dé de Tdm en votre faveur. Toutes les Unités dans le Secteur bénéficient ou subissent tout changement au Tdm.

Certains Secteurs du Champ de Bataille ont plus d'un symbole de Tdm. Dans ce cas, lancez un dé pour chaque Tdm et additionnez les résultats.



DÉGÂTS SPÉCIAUX



Lorsqu'un symbole de dé noir apparaît à côté du Tdm, vous subirez des Dégâts Spéciaux chaque fois que vous obtiendrez un 6 au jet de Tdm. Voir la description du Champ de Bataille dans le Livret de Scénarios pour les Dégâts Spéciaux subis. Dans les Secteurs avec plusieurs Tdm, obtenir plusieurs 6 signifie subir plusieurs Dégâts Spéciaux. Les Dégâts Spéciaux sont toujours en plus des dégâts réguliers du Tdm.

PERTES

Pendant n'importe quelle phase, lorsque vous subissez des pertes, soustrayez ce nombre au nombre total de Soldats de votre Unité. Comme les Spécialistes comptent aussi comme des Soldats, vous pouvez choisir d'en perdre certains pour garder votre Unité opérationnelle. Si votre Unité tombe à court de Soldats et de Spécialistes, elle est anéantie.

Une Unité est composée du nombre de Soldats dont vous gardez le compte sur votre Fiche de Ressources, plus le nombre de cartes de Spécialistes que vous avez en jeu. Si vous avez 24 Soldats sur votre Fiche de Ressources et 1 Spécialiste en jeu, alors votre Unité a un total de 25 Soldats.

FIN DE PARTIE : VICTOIRE

Pour gagner, chaque Unité doit conquérir le Bunker ; ce qui signifie entrer dans le Bunker et survivre au combat avec encore au moins 1 Soldat en vie. Si une seule Unité échoue, alors tous les joueurs perdent la partie.

Lorsqu'une Unité réussit à conquérir le Bunker, elle n'est plus en danger et cesse de lancer les dés. Elle peut aider les Unités qui restent en plaçant ses Spécialistes survivants à côté du Bunker. Leurs aptitudes sont ignorées, mais chaque Spécialiste ainsi placé réduit la DEF du Bunker d'1 point pour les Unités restantes. Si 2 Unités ou plus entrent dans le Bunker en même temps, elles ne peuvent pas bénéficier des Spécialistes des autres de cette façon. La partie prend fin lorsque la dernière Unité conquiert le Bunker.

FIN DE PARTIE : DÉFAITE

La partie se termine par une défaite pour les joueurs si l'une de ces conditions est remplie :

- Une Unité est anéantie (elle n'a plus ni Soldat ni Spécialiste), ou
- Une Unité est forcée de bouger mais ne le peut pas à cause de certaines Restrictions de Secteur, de manque de Courage, ou de tout autre effet de jeu.

CONFLITS DE RÈGLES ET ÉGALITÉS

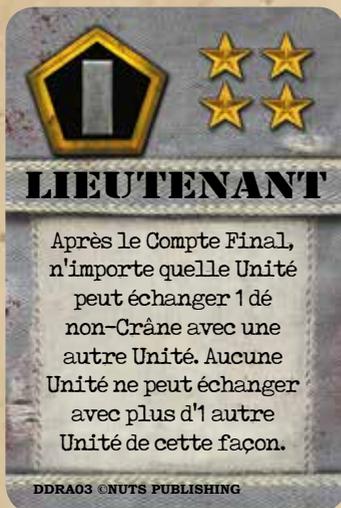
En cas de conflit entre le texte des règles et celui d'une carte, utilisez l'ordre de priorité suivant pour résoudre le problème :

- 1 – Médailles (elles sont prioritaires sur tout le reste)
- 2 – Objets et Véhicules
- 3 – Spécialistes
- 4 – Description du Champ de Bataille/Scénario
- 5 – Attributs du Secteur
- 6 – Règles du jeu (supplantées par tout ce qui précède)

S'il y a une égalité entre 2 Unités qui essaient de faire la même chose (trouver un Objet, récupérer une Médaille sur le Champ de Bataille, etc.), c'est l'Unité avec le moins de Soldats qui est prioritaire. Si l'égalité persiste, les joueurs doivent s'en remettre au hasard ou se mettre d'accord. Le plus important est de s'amuser en prenant d'assaut la page.

ÉCHANGER LES DÉS AVEC LE LIEUTENANT

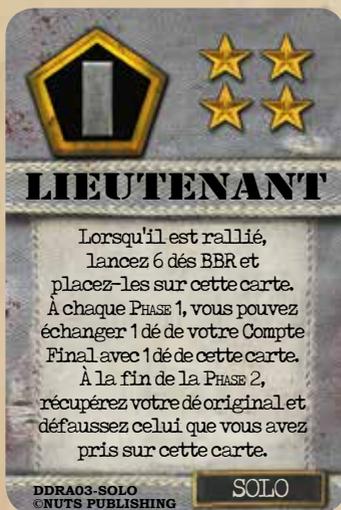
LIEUTENANT STANDARD



En utilisant le Spécialiste Lieutenant, une Unité peut échanger 1 et seulement 1 dé non-Crâne avec 1 autre Unité. Lors d'une partie à 3 joueurs, cela signifie que 1 joueur ne pourra pas échanger de dé pendant un tour donné.

Les Unités n'ont pas besoin d'être dans le même Secteur pour échanger des dés, car le Lieutenant communique avec les autres par radio et signaux manuels. Les résultats bonus, comme ceux donnés par le Spécialiste Éclaireur, le BBR Inspiration, ou les attributs de Secteur, ne peuvent pas être échangés : seuls les vrais dés sans Crâne peuvent être échangés.

Après avoir échangé des dés en utilisant le Lieutenant, au début de la PHASE 3, assurez-vous que chaque joueur récupère 2 dés Bleus, 2 Blancs et 2 Rouges.



LIEUTENANT SOLITAIRE

Si vous jouez en solitaire, utilisez la version SOLO du Lieutenant. Cette carte vous permet d'écartier un dé de votre Compte Final et de le remplacer par un dé du jet du Lieutenant, une fois par tour. C'est un bon moyen de se débarrasser de Crânes indésirables.

Les dés n'ont pas besoin d'être de la même couleur.

Chaque dé du Lieutenant ne peut être échangé qu'une seule fois et doit ensuite être défaussé, ce qui vous donne un maximum de 6 échanges par partie.

Assurez-vous d'avoir repris le dé mis de côté avant de refaire un jet à la prochaine PHASE 1: LANCEZ LES DÉS.

RÈGLES OPTIONNELLES

SOLITAIRE

D-Day Dice se joue très bien en solitaire : toutes les règles normales s'appliquent sauf pour les échanges. Les Objets, Médailles et BBR qui mentionnent « une autre Unité » affectent maintenant votre Unité (par exemple, si vous jouez le Royaume-Uni, le BBR Renforts vous donne maintenant 4 + 4 Soldats). Pour les Médailles en deux parties (comme la Croix du Souvenir), vous ne devez prendre en compte pour vous-même que la première partie. Les cartes suivantes ne sont pas disponibles en solitaire : Croix de Victoria (Médaille), Pigeon Voyageur (Objet), Malle (Objet) et Mortier (Objet). Traitez tous les Secteurs avec la mention « 1 Unité Max »  comme des Secteurs « Ne restons pas là » .

Vous pouvez suivre vos performances en utilisant la règle optionnelle des Points de Victoire (p. 16).

Note : Il y a une version du Lieutenant avec une aptitude différente pour le jeu en solitaire. Voir ÉCHANGER LES DÉS AVEC LE LIEUTENANT ci-contre.

BAZOOKA JOE

Pour rendre le jeu un peu moins difficile, tous les Objets Spéciaux sont disponibles (ignorez la liste du Champ de Bataille). Si le jeu est toujours trop difficile, autorisez les Unités à rallier plus d'un Spécialiste Unique et Auxiliaire.

SOLDAT MULLIGAN (RECOMMANDÉ)

Après votre premier jet, à n'importe quel tour, si vos résultats ne donnent aucun Soldat, relancez tous les dés. Vous pouvez faire ceci une seule fois par partie. Utilisez un pion pour vous rappeler que vous avez utilisé votre Mulligan.

DÉPART EN AVEUGLE

Les joueurs ignorent les Ressources de départ sur le Champ de Bataille ; à la place, ils ajoutent chacun 1 Soldat sur leur Fiche de Ressources. Ensuite, chaque joueur lance les 4 dés Marqueurs d'Unité pour déterminer ses Ressources de départ supplémentaires, en additionnant les résultats ainsi :



*À Juno, Sword et Utah
Plages de renommée
Ainsi que Gold et Omaha
Là où les rampes se sont abaissées*

*La Normandie a été déchirée
Plusieurs y ont perdu la vie
Cette guerre doit être gagnée
Et ceci doit en être le prix.*

Extrait d'un poème de Cyril Crain (1923 - 2014), vétéran de Juno Beach

POINTS DE VICTOIRE (PV)**Pour le jeu en solitaire et les groupes de joueurs compétitifs**

Il peut être amusant de déterminer la gloire de votre réussite ou la tragédie de votre défaite. Comptez les PV en fin de partie, dans la victoire ou dans la défaite. Ceci donnera aux joueurs un score à battre lors de leur prochaine partie.

- Conquérir un Bunker : **20 PV**
- Être la première Unité à conquérir un Bunker : **20 PV** (tous les joueurs qui atteignent cet objectif au même tour gagnent 20 PV)
- *Victoire* – nombre total de Secteurs du Champ de Bataille (Bunker inclus) : **x 10 PV**
- *Défaite* – le numéro du dernier Secteur occupé : **x 10 PV**
- Pour chaque Soldat encore en vie dans une Unité : **1 PV**
- Pour chaque Point de Courage restant à une Unité : **2 PV**
- Pour chaque Spécialiste restant dans une Unité : **3 PV**
- Pour chaque Médaille tirée : **10 PV**

Note pour le jeu en solitaire :

En calculant les PV pour votre victoire, n'oubliez pas d'ajouter à la fois le bonus de conquête d'un Bunker et celui pour être le premier à l'avoir fait.

Victoire de groupe : Si vous voulez savoir

comment vous et vos partenaires avez réussi en tant que groupe, calculez les PV pour chaque joueur. Votre score de groupe est égal aux Points de Victoire obtenus par le joueur avec le score le plus faible.

Exemple de décompte de Points de Victoire pour une partie en solitaire

Un joueur en solitaire gagne à Omaha Beach avec 5 Soldats, 2 Courage et 4 Spécialistes restants. Le décompte de PV sera :

20 PV pour la conquête du Bunker (20)

20 PV pour être le premier à l'avoir conquis (20)

100 PV pour le nombre total de Secteurs, Bunker inclus (10 Secteurs x 10)

5 PV pour les Soldats restants (5 Soldats x 1)

4 PV pour le Courage restant (2 Courage x 2)

12 PV pour les Spécialistes restants (4 Spécialistes x 3)

0 PV pour les Médailles tirées (0 Médailles x 10)

161 PV au total



UNE POIGNÉE DE GUERRIERS



Lorsque cette règle spéciale est en jeu (comme indiqué sur certains Champs de Bataille), les Soldats deviennent plus difficiles à récupérer : 1 seul Soldat est récupéré par groupe de 2 obtenus (ignorez le reliquat). La division est effectuée à la fin de la PHASE 2 : ENTRETIEN, donc les bonus BBR sont calculés avant de diviser le total par 2 (arrondi à l'inférieur). Par exemple, si vous obtenez 7 Soldats dans votre Compte Final, vous n'en ajoutez que 3 à votre Unité durant la PHASE 2.

Cette règle n'affecte que les Soldats gagnés durant les PHASE 1 et PHASE 2. Les Soldats gagnés grâce à des Objets et des Médailles pendant la PHASE 3 ne sont pas réduits de moitié.

Note : *Les pertes ne sont pas réduites de moitié. Ce qui rend les Mines Terrestres et le Tir de Mitrailleuse bien plus mortels !*

Les joueurs vétérans cherchant à rendre plus difficile l'entraînement avancé de l'Exercice Tigre peuvent appliquer « Une poignée de guerriers » à ce Champ de Bataille.

TACTIQUES DE D-DAY DICE

- Étudiez le Champ de Bataille et choisissez votre plan d'attaque avant de commencer la partie.
- Essayez de rester aussi longtemps que possible dans les Secteurs inférieurs. Les Secteurs supérieurs sont impitoyables, et une bonne réserve de Soldats est cruciale pour prendre d'assaut les Bunkers.
- La clé est de se concentrer sur le choix des dés que vous relancez. Faites bien attention à la couleur des dés au moment de faire votre choix.
- Concentrez-vous sur les résultats de Soldats. Ne vous laissez pas tenter par les bonus BBR comme Inspiration, Cri de Guerre ou Trouvaille à moins d'en avoir réellement besoin.
- Pour maximiser les Points d'Objets, concentrez tous vos Outils dans un seul Compte Final. Idéalement, choisissez un Secteur avec un bonus « +1 Outil par tour, ralliez un Éclaireur, trouvez la Caisse à Outils (si elle est disponible), et allez-y.
- La Torpille Bangalore est votre amie. Utilisez-la dans le secteur le plus haut possible.
- Si vous jouez en solitaire, il est fortement recommandé de lancer les dés en faisant des bruits d'explosion avec votre bouche.

**D DAY
DICE**

NUTS!

PUBLISHING