

RÉSUMÉ DES PHASES

- 1) **Phase initiale**
a) Réactivez toutes les unités épuisées.
- 2) **Phase tactique**
a. Recevez 1 point de Tactique.
b. Vous pouvez jouer des cartes en payant leur coût en points de Tactique. ↳ on peut déployer autant de Cartes qu'on veut.
c. Vous pouvez déclarer un combat. Vous ne pouvez le faire qu'une fois par tour (sauf effet contraire).
d. Vous pouvez à nouveau jouer des cartes.
- 3) **Phase de renfort**
a. Recevez 1 point de Renfort.
b. Vous pouvez acquérir une carte de la Zone de Guerre par point de Renfort en payant son coût en points de Ressource.
- 4) **Phase finale**
a. Défaussez toutes les cartes de votre main, sauf une si vous le désirez. ↳ défausser les Cartes de la zone de jeu (les Cartes déployées restent)
b. Piochez 4 cartes.
c. Les points excédentaires sont perdus.

Assaut

- 1 seul par tour à condition d'avoir au minimum 1 unité déployée
- Durant 1 assaut, on ne peut pas jouer de cartes sauf Cartes ressources
- Déclarer l'objectif qu'on veut attaquer (1 des 3 face visible)
- Si colline fortifiée ou position stratégique :
 - ✓ Si points d'attaque ≥ Valeur de défense : gagner la bataille & prendre la Carte & suivre les instructions en rouge.
- Si ville :
 - ✓ Tirer 1 Carte événement & ajouter sa Valeur de défense à la ville
 - ✓ On peut défausser des Cartes Colline fortifiée ou position stratégique pour réduire la défense combinée de la ville + événement
 - ✓ Si points d'attaque ≥ Valeur de défense : gagner la bataille & prendre les Carte ville & événement & suivre les instructions en rouge des 2 Cartes.
 - ✓ Si points d'attaque < défense, vous ne recevez aucune des 2 Cartes mais on doit suivre les instructions en rouge de la Carte ville.
 - La Carte ville reste sur le sommet de la pile
 - La Carte événement est placée en dessous de la pile événements

Terminologie

- **Zone de guerre** = Cartes au milieu
- **Corps d'armée** = espace personnel (pioche + défausse + Zone de jeu + front (= Cartes déployées))
- **Acquérir** une Carte = la mettre dans sa défausse
- **Éliminer** 1 Carte = la retirer du jeu (dans la boîte)
- **Rapatrifier** 1 Carte = la remettre dans la Zone de guerre sur sa pile
- **Cadre blanc** = effet quand on joue la Carte (de sa main)
- **Cadre jaune** = effet quand la Carte est déployée (le Cadre blanc n'a alors plus d'effet)
- **Effet** d'une Carte : doit être résolu séparément et entièrement avant de jouer la Carte suivante (même si on ne le veut pas). Flèche : condition à gauche, effet à droite : autant de fois qu'on veut & quand on veut
- **Déployer** une Carte (uniquement si la Carte a un Cadre jaune): la placer sur son front
- **Epuiser** = la pencher de 90°. On ne peut plus utiliser l'effet « épuiser » tant que la Carte est épuisée mais on peut toujours utiliser les autres effets (défausser, rapatrifier, sacrifier)
- **Réactiver** = redresser la Carte (toutes les Cartes sont réactivées en fin de tour). On ne peut pas réactiver une Carte qui n'est pas épuisée.
- **Mélanger** sa pioche : que si on doit piocher et que sa pioche est vide
- **Regarder** : on peut toujours regarder la défausse de chaque joueur

Fin de partie

- Dès qu'un joueur conquiert **Moscou** : fin de son tour et fin du jeu.
- Le plus de PVs gagne. Si égal : celui avec la carte objectif avec le plus de PVs gagne. Si encore égal : égal.