INFLEXIBLES

NORMANDIE

UN JEU DE DAVID THOMPSON & TREVOR BENJAMIN

ILLUSTRÉ PAR ROLAND MACDONALD

LIVRET DE RÈGLES

C'est l'été 1944 et les Alliés ont débarqué en Normandie. Le joueur qui prendra le rôle des Alliés devra commander une section d'infanterie pour reprendre du terrain et repousser les forces allemandes. Le joueur qui prendra le rôle des Allemands devra lui faire face avec pugnacité. Vous devrez essuyer des tirs de mitrailleuses et des bombardements de mortiers. Ce sera à vous de tourner la situation à votre avantage. Prenez les choses en main au milieu du chaos de la bataille, tenez bon face à l'adversité et restez inflexible.

Dans *Inflexibles : Normandie,* le joueur allié commande une section d'infanterie, livrant bataille au travers d'une série de missions et qui devra prendre et tenir des objectifs stratégiques. Le joueur allemand tentera de l'en empêcher. Chaque scénario aura un paysage de tuiles différent des autres, que vous devrez maîtriser afin de vous emparer des objectifs et gagner des positions avantageuses. Vous jouerez des cartes de votre pioche pour contrôler vos unités et tandis que les pertes augmenteront, vous devrez acquérir de nouvelles cartes pour renforcer vos forces qui s'amenuisent.

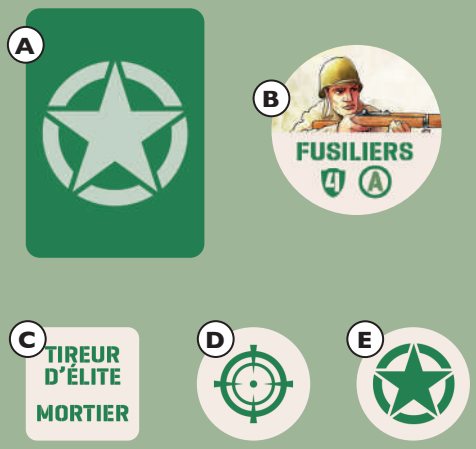


MATÉRIEL

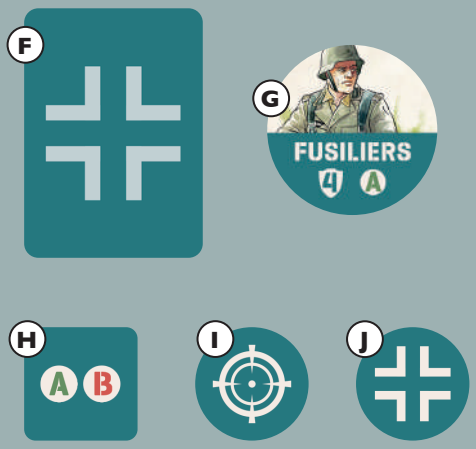
Cette section est prévue pour servir de référence.

Pour commencer à jouer directement, allez en page 8
et consultez cette section au besoin.

A. 54 cartes américaines
B. 11 pions Combattants américains
C. 4 marqueurs Entrée américains
D. 1 marqueur Cible américain
E. 18 marqueurs Contrôle américains



F. 54 cartes allemandes
G. 11 pions Combattants allemands
H. 5 marqueurs Entrée allemands
I. 1 marqueur Cible allemand
J. 18 marqueurs Contrôle allemands



K. 1 marqueur Radio
L. 1 marqueur Initiative
M. 18 tuiles de terrain
N. 14 marqueurs Objectif
O. 4 dés à dix faces



UNITÉS

Une Unité est un petit groupe de soldats représentée par trois à cinq cartes Combattant et un seul pion Combattants.
Les cartes et marqueurs Combattants de la même unité ont les mêmes noms et identifications de groupe de combat.





L'unité d'Éclaireurs du groupe de combat B.

CARTES

Chaque carte de votre pioche représente un soldat sur le terrain, un chef qui les commande, ou le chaos et le désordre du champ de bataille. Vous commencerez la partie avec certaines cartes dans votre pioche et d'autres dans votre réserve personnelle, comme indiqué par le scénario. Jouer des cartes de votre pioche vous permettra de prendre l'initiative, déplacer vos unités sur le plateau, prendre le contrôle d'objectifs cruciaux et tirer sur l'ennemi. Les cartes de commandants, comme le Sergent, vous permettront de renforcer vos troupes en ajoutant des cartes de votre réserve à votre pioche ; tandis que pour chaque perte causée par le tir ennemi, vous devrez définitivement retirer une carte de votre pioche.



Cartes allemandes



Cartes américaines



Cartes Combattant

Chaque carte Combattant représente un soldat de votre section. Toutes les cartes d'un type de soldats d'un groupe sont associées à un seul pion Combattants de ce groupe.

1. **Dénomination** : c'est le type d'unité du soldat.
2. **Initiative** : c'est la valeur de la carte lorsqu'elle est utilisée lors de l'enchère pour l'initiative.
3. **Identification du groupe** : c'est le groupe de combat du soldat. Les cartes du Tireur d'Élite et du Mortier n'ont pas d'identification de groupe.
4. **Actions** : ce sont les différents effets possibles pouvant être obtenus en jouant la carte.
5. **Nom** : c'est le nom du soldat, qui n'a aucun effet sur le déroulement du jeu.

Cartes Commandant

Les cartes Commandant représentent les sous-officiers de votre section. Elles ne sont pas associées à un pion Combattants.

1. **Dénomination** : c'est le type d'unité du soldat.
2. **Initiative** : c'est la valeur de la carte lorsqu'elle est utilisée lors de l'enchère pour l'initiative.
3. **Identification du groupe** : c'est le groupe de combat du soldat. Les cartes du Sergent et du Guide n'ont pas d'identification de groupe.
4. **Actions** : ce sont les différents effets possibles pouvant être obtenus en jouant la carte.
5. **Nom** : c'est le nom du soldat, qui n'a aucun effet sur le déroulement du jeu.
6. **Étoiles de commandement** : elles indiquent que c'est une carte Commandant.





Cartes Brouillard de Guerre

Les cartes Brouillard de Guerre représentent les ruptures de communication causées par le chaos du combat, aggravées par les tactiques de diversion ennemies et par la dispersion de la section sur une vaste zone. Les cartes Brouillard de Guerre ne peuvent être utilisées que pour enchérir pour l'initiative. Elles peuvent être retirées de la pioche grâce aux éclaireurs.

1. **Dénomination**
2. **Initiative :** c'est la valeur de la carte lorsqu'elle est utilisée lors de l'enchère pour l'initiative.



PIONS



Exploré américain



Contrôlé américain



Exploré allemand



Contrôlé allemand

Marqueurs Contrôle

Les marqueurs Contrôle indiquent les tuiles que vous avez explorées et celles que vous contrôlez.

1. **Exploré** : vos unités peuvent bouger sur cette tuile. Les Éclaireurs et les Tireurs d'Élite peuvent bouger sur des espaces que vous n'avez pas explorés.
2. **Contrôlé** : vos unités peuvent bouger sur cette tuile et vous contrôlez tous les points Objectif sur cet espace.



Marqueur cible américain



Marqueur cible allemand

Marqueurs Cible

Les marqueurs Cible indiquent où les mortiers sont actuellement en train de viser.



Toutes les forces US entrent sur le plateau dans cet espace.



Toutes les unités allemandes des groupes A et B entrent sur le plateau dans cet espace.



Le Mortier et le Tireur d'Élite américains entrent sur le plateau dans cet espace.

Marqueurs Entrée

Les marqueurs Entrée indiquent l'endroit où les pions Combattants entreront sur le plateau en cours de jeu. Le marqueur indique quelles unités entrent en jeu dans cet espace : toutes les unités, uniquement les unités d'un groupe de combat particulier, ou seulement des unités particulières.



Marqueurs Objectif

Les marqueurs Objectif indiquent la valeur stratégique d'une tuile. Vous contrôlez un objectif si vous avez un marqueur Contrôle (face Contrôle visible) sur sa tuile.



Marqueur Radio

Le marqueur Radio est utilisé dans le scénario 10 : Renseignements Essentiels. Les règles qui s'y rapportent sont données dans le livret de scénarios.



Marqueur Initiative

Le marqueur Initiative indique quel joueur détient l'initiative pendant le tour de jeu et joue son tour de joueur en premier.

Pions Combattants

Les pions Combattants représentent vos unités sur le plateau, que vous contrôlerez par l'intermédiaire de vos cartes Combattant.

1. **Dénomination** : c'est le type de l'unité.
2. **Identification du groupe** : c'est le groupe de combat de l'unité. Les pions du Tireur d'Élite et du Mortier n'ont pas d'identification de groupe.
3. **Défense de base** : c'est la valeur que votre adversaire doit obtenir pour réussir à toucher cette unité lors d'une attaque.
4. **Prêt/neutralisé** : c'est le statut de l'unité. Si le pion est face cachée, il est neutralisé et ne peut entreprendre aucune action avant d'avoir été retourné face Prêt visible.





TUILES DE TERRAIN



Les tuiles de terrain représentent les haies, les villages et les champs où vont combattre les sections. Chaque scénario indique quelles tuiles utiliser et comment les positionner.

1. **Identification de la tuile** : chaque tuile a une identification unique, toujours composée d'un numéro et d'une lettre. Chaque tuile a une face A et une face B avec un numéro identique sur les deux faces. L'identification n'est utilisée que pour la mise en place.
2. **Bonus de couverture** : c'est le bonus ajouté à la défense d'une unité si elle est située sur cette tuile quand elle est attaquée.



MISE EN PLACE

1. **Choisissez un scénario** : Choisissez un scénario du livret de scénarios. Nous vous recommandons de les jouer dans l'ordre, en commençant par le scénario 1 : La Raye. Toutefois, ils peuvent être joués dans n'importe quel ordre.

2. **Placez les tuiles** : Trouvez les tuiles indiquées par le scénario choisi et placez-les comme indiqué. Chaque tuile a une face A et une face B avec un numéro identique sur les deux faces, donc, si vous devez placer la tuile 14B, c'est l'autre face de la tuile 14A. Toutes les tuiles inutilisées sont remises dans la boîte.

3. **Placez les marqueurs Objectif** : Placez les marqueurs Objectif comme indiqué dans le livret de scénarios. Tous les marqueurs Objectif inutilisés sont remis dans la boîte.

4. **Placez le marqueur Radio** : Si vous jouez le scénario 10 : Renseignements Essentiels, placez le marqueur Radio comme indiqué. Sinon, remettez-le dans la boîte.

5. **Choisissez un camp** : Les deux joueurs choisissent leur camp et prennent pour le camp choisi tous les pions combattants, cartes, marqueurs Contrôle et Entrée indiqués dans le livret de scénarios.

6. **Placez les pions** : Placez tous les pions Combattants, marqueurs Contrôle et Entrée dans les espaces indiqués dans le livret de scénarios. Assurez-vous que tous les pions soient avec la bonne face visible. Tous les marqueurs Entrée inutilisés sont remis dans la boîte.

7. **Prenez l'initiative** : Donnez le marqueur Initiative au camp indiqué dans le livret de scénarios.

8. **Composez les pioches** : Trouvez le tableau « Cartes de Départ » de votre camp dans le livret de scénarios, prenez toutes les cartes marquées Ⓟ, mélangez-les et placez la pioche face cachée.

9. **Composez votre réserve** : Trouvez toutes les cartes de votre camp marquées Ⓡ et placez-les à proximité, face visible. Triez les cartes de votre réserve par dénomination. **Le contenu de votre réserve est visible par tous les joueurs.**

10. **Rangez les cartes restantes** : Le reste des cartes de votre camp est remis dans la boîte.





Pioche initiale



Scénario 1 : La Raye, avec la pioche américaine, ainsi que la réserve préparée selon les instructions du scénario.



Réserve

COMMENT JOUER

Une partie se déroule en une succession de tours de jeu, au cours desquels les deux joueurs joueront des cartes pour déplacer leurs unités, attaquer les forces adverses et prendre des objectifs. Chaque tour est composé de trois phases :

1. **Piocher des cartes**
2. **Détermination de l'initiative**
3. **Tours de joueurs**

Lorsque la dernière phase a été menée à bien, le tour de jeu est terminé et le prochain tour de jeu commence. Ceci continue jusqu'à ce que l'un des deux joueurs gagne.

PIOCHER DES CARTES

Les deux joueurs tirent quatre cartes de leur pioche pour former leur main.

Lorsque vous aurez besoin de tirer une carte et que votre pioche est vide, mélangez les cartes de votre défausse pour former une nouvelle pioche. Ne mélangez jamais les cartes de votre zone de jeu pour former une pioche.

DÉTERMINATION DE L'INITIATIVE

Les deux joueurs choisissent secrètement une carte de leur main et la révèlent simultanément. Le joueur qui a choisi la carte avec l'initiative la plus élevée prend le marqueur Initiative. Ce joueur effectuera ses actions en premier pour ce tour.
En cas d'égalité, c'est le joueur qui a déjà le marqueur Initiative qui conserve l'initiative.
Les deux joueurs défaussent ensuite la carte choisie.

TOURS DE JOUEURS

Le joueur avec le marqueur Initiative joue des cartes de sa main, une par une, dans la zone de jeu devant lui. Lorsqu'il n'a plus de cartes dans sa main, qu'il ne peut ou ne souhaite plus jouer, son tour prend fin. Toutes les cartes qui lui restent en main et toutes les cartes dans la zone de jeu sont mises dans la défausse. Ensuite, le joueur qui n'a pas l'initiative joue son tour de la même façon.

Vous ne pouvez pas conserver de cartes dans votre main pour les tours ultérieurs.
Chaque carte jouée peut être utilisée pour faire l'une des choses suivantes :

- **Action** : choisissez l'une des actions listées et effectuez-la complètement.
- **Se planquer** : remettez la carte dans votre réserve.

Brouillard de Guerre

Vous **ne pouvez pas** jouer de cartes Brouillard de Guerre pendant votre tour.
Vous **pouvez** choisir une carte Brouillard de Guerre lors de la détermination de l'initiative.
La seule façon de retirer une carte Brouillard de Guerre de votre pioche est de faire une action Reconnaître (voir « Actions de Soutien »).
Normalement, une carte de Brouillard de Guerre restera dans votre main jusqu'à la fin du tour, moment où vous la défausserez.

Neutralisé

Si un pion Combattants est face cachée – face Neutralisé visible – alors cette unité est neutralisée et ne peut effectuer aucune action.
Lorsque vous devriez faire une action avec une unité neutralisée, retournez son pion face Prêt visible, mais n'effectuez pas l'action. Mettez la carte dans votre zone de jeu, normalement.
Les soldats Neutralisés peuvent toujours se planquer, mais ceci ne les fera pas retourner leur pion sur leur face Prêt.

Placer les pions Combattants

Lorsque vous devriez faire une action avec une carte Combattant et que le pion Combattants correspondant n'est pas sur le plateau, placez-le immédiatement dans l'espace indiqué par le marqueur Entrée approprié. Ensuite, effectuez normalement l'action.
Ne placez pas de pion Combattants lorsque vous vous planquez.

Se planquer

Lorsque vous vous planquez, remettez cette carte dans votre réserve. Elle est donc retirée de la pioche jusqu'à ce que vous choisissiez de faire une action Renforts pour l'ajouter à nouveau à votre pioche.
Faites attention lorsque vous vous planquez avec une carte comportant l'action Renforts, car vous pourriez ne plus être capable de l'ajouter plus tard à votre pioche !
Vous ne pouvez pas vous planquer avec les cartes Brouillard de Guerre.

ACTIONS

Lorsque le nom d'une action est suivi d'un (X), cela signifie que l'action aura une valeur numérique.

Par exemple : **Progresser** (1)

Lorsque le nom d'une action est suivi de (X)(A), cela signifie que l'action aura une valeur numérique et pourra aussi avoir un groupe de combat (A, B ou C).

Par exemple : **Renforts** (3) **ou Renforts** (1)(A)

ACTIONS DE MOUVEMENT

Progresser (X)

Bougez le pion Combattants de l'unité jusqu'à (X) tuiles.
Les tuiles sur lesquelles vous bougez doivent être explorées ou contrôlées par votre camp.
Si vous bougez votre pion Combattants Mortier, retirez votre marqueur Cible du plateau.

Guider (X)

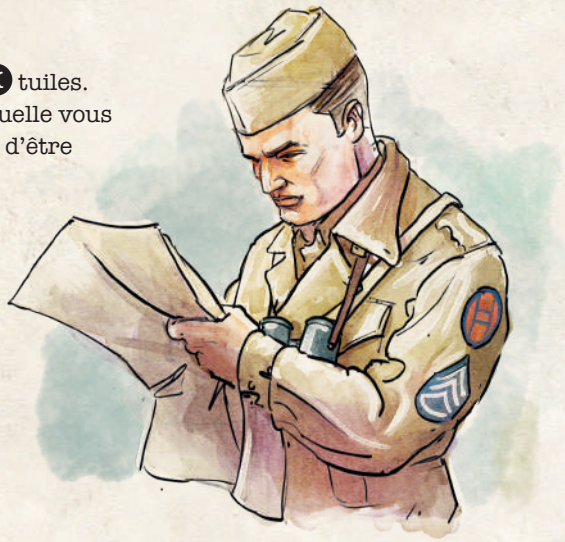
Bougez n'importe quel pion Combattants jusqu'à (X) tuiles.
Les tuiles sur lesquelles vous bougez doivent être explorées ou contrôlées par votre camp.
Si vous bougez votre pion Combattants Mortier, retirez votre marqueur Cible du plateau.
Vous ne pouvez pas bouger un pion Combattants neutralisé.

Explorer (X)

Bougez le pion Combattants de l'unité jusqu'à (X) tuiles.
Si les tuiles que vous traversez, ou la tuile sur laquelle vous terminez votre mouvement, n'ont pas de marqueur Contrôle de votre camp, placez-y un marqueur Contrôle face Exploré visible. Pour chaque marqueur Contrôle ainsi placé, prenez une carte Brouillard de Guerre de votre réserve et mettez-la dans votre défausse.
Si vous devez prendre plus de cartes Brouillard de Guerre qu'il n'y en a de disponibles dans votre réserve, alors prenez-en autant qu'il y en a de disponibles.

Infiltrer (X)

Bougez le pion Combattants de l'unité jusqu'à (X) tuiles.
Les tuiles que vous traversez, ou la tuile sur laquelle vous terminez votre mouvement, n'ont **pas** besoin d'être explorées ou contrôlées par votre camp.



ACTIONS DE SOUTIEN

Renforts (X)(A)

Prenez jusqu'à (X) cartes de votre réserve et mettez-les dans votre défausse.
Si la carte indique un groupe de combat, alors vous ne pouvez prendre dans la réserve que les cartes de ce groupe de combat.

Commander (X)

Prenez jusqu'à (X) cartes de votre pioche et mettez-les dans votre main. Ces cartes peuvent être jouées normalement pendant ce tour.
Si votre pioche est épuisée avant d'avoir pu prendre toutes vos cartes, mélangez les cartes de votre défausse et formez une nouvelle pioche, puis continuez le tirage. Ne mélangez pas les cartes de votre zone de jeu avec celles de la pioche.

Camoufler

Prenez une carte Brouillard de Guerre de la réserve de votre adversaire et mettez-la dans sa défausse.
S'il n'a pas de carte Brouillard de Guerre dans sa réserve, cette action n'a aucun effet.

Contrôler

Prenez le contrôle de la tuile occupée par le pion Combattants de l'unité en retournant le marqueur Contrôle face Contrôlé visible.
Si votre adversaire contrôle cette tuile, retournez son marqueur Contrôle face Exploré visible.
Vous ne pouvez pas prendre le contrôle d'une tuile occupée par un pion Combattants ennemi.

Motiver (X)(A)

Choisissez jusqu'à (X) cartes de votre zone de jeu et mettez-les dans votre main. Ces cartes peuvent être jouées normalement pendant ce tour.
Si la carte indique un groupe de combat, vous ne pouvez prendre que des cartes de ce groupe.

Reconnaître

Choisissez une carte Brouillard de Guerre de votre main et retirez-la du jeu. Ensuite, tirez une carte de votre pioche. Cette carte peut être jouée normalement pendant ce tour.
Si votre pioche est vide, mélangez les cartes de votre défausse pour former une nouvelle pioche et continuez à tirer. Ne mélangez pas les cartes de votre zone de jeu avec la pioche.
Si vous n'avez pas de carte Brouillard de Guerre dans votre main, vous ne pouvez pas choisir cette action.

Cibler

Placez votre marqueur Cible sur une tuile se trouvant à trois tuiles de distance ou plus de votre pion Combattants Mortier.
Si votre marqueur Cible est déjà sur une tuile, déplacez-le sur la nouvelle tuile.
Si vous bougez votre pion Combattants Mortier, alors votre marqueur Cible est retiré du plateau.

ACTIONS DE COMBAT

Attaquer X / Neutraliser X / Explosion X

Lorsque vous effectuez n'importe laquelle des actions de combat indiquées ci-dessous, suivez cette procédure :

1. CHOIX DE LA CIBLE

Choisissez une cible pour l'attaque :
Pour une action **Attaquer** ou **Neutraliser**, choisissez n'importe quel pion Combattants ennemi sur le plateau.
Pour une action **Explosion**, tous les pions Combattants occupant la tuile avec le marqueur Cible sont attaqués, y compris les vôtres. Faites une attaque séparée contre chaque pion Combattants sur cette tuile, en utilisant les étapes ci-dessous pour chaque pion. Si le marqueur Cible n'est pas sur le plateau, vous ne pouvez pas choisir l'action Explosion.

2. DÉTERMINATION DE LA VALEUR TOTALE DE DÉFENSE

La valeur totale de défense d'un pion Combattants est la somme de sa défense de base, du bonus de couverture de la tuile et du bonus de portée.
Défense de base : c'est la valeur imprimée sur le pion Combattants.
Bonus de couverture : c'est la valeur imprimée sur la tuile occupée par le pion Combattants.
Bonus de portée : c'est la distance en nombre de tuiles entre le pion Combattants de l'attaquant et celui du défenseur. Comptez la tuile du défenseur, mais pas celle de l'attaquant. Aucun bonus de portée n'est accordé pour une action Explosion.

3. JET D'ATTAQUE

Jetez un nombre de dés égal à la valeur des actions Attaquer, Neutraliser ou Explosion.
Si au moins l'un des dés affiche un résultat supérieur ou égal à la valeur totale de défense du défenseur, alors l'attaque est réussie.
Le nombre de dés ayant entraîné une réussite n'a pas d'importance.
Un résultat de « 0 » est toujours une réussite, quelle que soit la valeur totale de défense.

4. DÉTERMINATION DES PERTES

Si l'attaque est réussie, vous avez infligé des pertes à l'unité visée !
Votre adversaire doit trouver une carte du pion Combattants de l'unité attaquée et la retirer du jeu.

1. Si possible, il doit retirer la carte de sa **main**.
2. S'il n'a pas de carte de cette unité dans sa main, il doit la retirer de sa **défausse**.
3. S'il n'a pas de carte de cette unité dans la défausse, il doit la retirer de sa **pioche**. Il doit ensuite mélanger les cartes de sa pioche.
4. S'il n'a pas de carte de cette unité dans la pioche, il doit à la place retirer le pion Combattants du plateau.

Vous ne retirez qu'une seule carte après une attaque, quel que soit le nombre de dés ayant touché la cible. Vous pouvez toujours vérifier les cartes que vous avez retirées du jeu. Vous ne pouvez pas vérifier les cartes que votre adversaire a retirées.

Si l'attaque était une action Neutraliser, aucune perte n'est infligée. À la place, retournez le pion Combattants face Neutralisé. S'il était déjà neutralisé, l'attaque n'a aucun effet.

COLLINES 

Certaines tuiles ont l'indication « 3/1 » en bonus de couverture. Ce sont les tuiles de collines et leur bonus de couverture est variable.
Le bonus de couverture est de 1 si le pion Combattants sur une tuile de colline est attaqué par un autre pion Combattants également sur une tuile de colline (depuis la même tuile ou une tuile différente), ou si l'attaque est une action Explosion.
Dans tous les autres cas, le bonus de couverture est de 3.

RETIRER LES PIONS COMBATTANTS DU PLATEAU

Lorsque les unités subissent des pertes, leurs pions Combattants peuvent être retirés du plateau. Ces unités peuvent revenir sur le plateau en les ramenant en renfort et en les jouant un peu plus tard.
Rappelez-vous que lorsqu'un pion Combattants revient sur le plateau, il est placé sur la tuile avec le marqueur Entrée approprié, pas sur la tuile d'où il a été retiré.



EXEMPLE DE TOUR

C'est le début d'un tour, David et Trevor tirent une nouvelle main de quatre cartes de leur pioche. Les deux joueurs choisissent une carte et la révèlent simultanément :

David





Trevor

Comme Trevor a joué la carte avec l'initiative la plus élevée, il place le marqueur Initiative devant lui et joue donc en premier. Les deux cartes sont défaussées.
Il reste les cartes suivantes dans la main de Trevor :







Trevor veut faire progresser ses fusiliers sur la tuile 17B pour sécuriser l'objectif qui s'y trouve, mais il ne peut pas déplacer des fusiliers dans des espaces sans ses marqueurs Contrôle. À la place, il commence par jouer la carte Éclaireur B et choisit d'utiliser l'action **Explorer** pour déplacer le pion Combattants correspondant. L'action Explorer lui permet de bouger l'unité jusqu'à deux tuiles, il commence donc par la déplacer sur la tuile 3B, puis 17B. Comme 17B n'a pas de marqueur Contrôle allemand, il y place un de ses marqueurs face Exploré visible. Puisqu'il a placé un marqueur Contrôle, il prend une carte Brouillard de Guerre de sa réserve et la met dans sa défausse.



Maintenant que la tuile est explorée, il joue une carte Fusilier A pour **Bouger** son unité d'infanterie sur la tuile 17B. Finalement, il joue une autre carte Fusilier A et utilise l'action **Contrôler** pour retourner le marqueur Contrôle sur cette tuile face Contrôlé visible. Trevor a capturé un autre point Objectif !

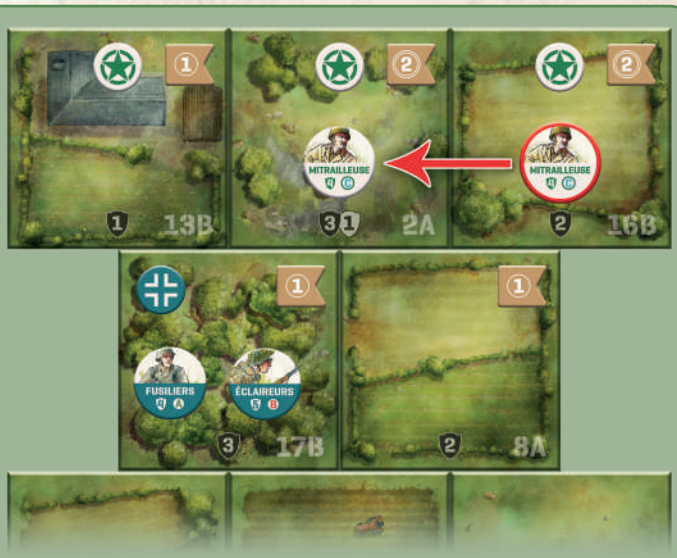


Comme il n'a plus de cartes en main, Trevor a terminé son tour, il place toutes les cartes qu'il a jouées dans sa défausse.

La main de David ressemble à ceci :



David veut déloger l'unité d'infanterie de Trevor avant qu'elle soit capable de prendre le contrôle d'un autre objectif. Il pourrait l'attaquer avec sa Mitrailleuse là où elle est, mais comme les fusiliers bénéficient de la couverture du bois, les atteindre sera très difficile à cette distance. À la place, il joue sa Mitrailleuse C pour la **Bouger** sur la tuile 2A, ce qui empêche Trevor de prendre le contrôle de cette tuile tant que la Mitrailleuse s'y trouve.



Ensuite David utilise sa carte Chef de Groupe C pour **Motiver** sa Mitrailleuse. Ceci lui permet de remettre la carte qu'il vient de jouer dans sa main, car les deux cartes sont du groupe de combat C. En utilisant la carte qu'il vient juste de récupérer, il **Attaque** les Fusiliers allemands !

Après avoir choisi sa cible, il détermine la valeur totale de défense des Fusiliers en ajoutant la défense de base de 4, le bonus de couverture de la cible de 3, et le bonus de portée de 1, pour un total de 8.

Comme l'action Attaquer de la mitrailleuse a une valeur de 2, il jette deux dés. Il obtient 5 et 8, c'est une réussite !





Les Fusiliers de Trevor doivent maintenant encaisser des pertes, le forçant à retirer une carte de cette unité. N'ayant aucune carte en main, il vérifie sa défausse pour chercher une carte Fusilier A et la retirer du jeu.

La dernière carte de David est une carte Brouillard de Guerre, dont il ne peut rien faire, il met alors fin à son tour en défaussant la carte Brouillard de Guerre et les cartes jouées. Les deux joueurs ayant joué leur tour, le prochain tour de jeu commence.

FIN DE PARTIE

Chaque scénario du livret de scénarios indique quelles sont les conditions de victoire que chaque camp doit remplir. Dès que les conditions sont remplies, la partie prend fin immédiatement, sans terminer le tour. Les différentes conditions de victoire sont : prendre des objectifs ou bloquer l'adversaire.

Prendre des Objectifs

Le scénario indiquera le nombre de points Objectif nécessaire à la victoire. Pour vous attribuer la victoire, le total des points Objectif sur toutes les tuiles que vous contrôlez doit être supérieur ou égal au total demandé.

Bloquer l'ennemi

Si votre adversaire n'a plus aucun pion Combattants Fusilier sur le plateau, vous avez réussi à le bloquer.
Si les deux camps sont bloqués et qu'aucun n'a gagné, la partie prend fin et le joueur avec le plus de points Objectif gagne. En cas d'égalité, c'est le joueur avec le marqueur Initiative qui gagne.

Au-delà de tout espoir

Il est possible, mais rare, que vous ne puissiez pas gagner un scénario en gagnant le nombre de points Objectif nécessaire. Si ceci se produit, considérez que vous êtes bloqué.
Si l'objectif de votre adversaire est de vous bloquer, il gagne immédiatement.
Si l'objectif de votre adversaire est de prendre des objectifs, comptez le nombre de points Objectif des Objectifs qu'il contrôle. S'il en contrôle plus que vous, il gagne immédiatement. Sinon, continuez à jouer jusqu'à ce que votre adversaire contrôle plus de points Objectif que vous (moment auquel il gagne) ou jusqu'à ce qu'il soit bloqué, moment auquel le vainqueur est déterminé de la même façon que lorsque les deux camps sont bloqués.



LA SECTION

La partie suivante est une note stratégique et historique à propos du jeu, sa lecture n'est pas nécessaire pour pouvoir jouer.

Dans *Inflexibles : Normandie*, vous prenez le rôle d'un chef de section aux commandes d'une section d'infanterie, modélisée sur les sections d'infanterie de l'armée américaine lors de la Seconde Guerre mondiale. Les sections étaient composées de trois groupes de combat et d'un groupe de commandement. Elles étaient parfois complétées par deux apports supplémentaires sous la forme d'un tireur d'élite et d'une équipe de mortier.
Notez qu'historiquement, un groupe de mortiers ne serait pas attaché à une section d'infanterie mais ferait partie d'une section d'armes au sein de la compagnie d'infanterie.
Chaque groupe de combat est composé de douze hommes : un chef de groupe, un chef de groupe adjoint, cinq fusiliers, deux éclaireurs et une équipe de fusil automatique de trois hommes. Dans le jeu, le rôle du chef de groupe adjoint a été intégré à la carte Chef de Groupe.
Le groupe de commandement est composé de cinq hommes : le chef de section, le sergent, le guide et deux messagers. Les messagers ont été omis du jeu.

SECTION D'INFANTERIE
(41 HOMMES)

GROUPE DE COMMANDEMENT (5 HOMMES)	GROUPE DE COMBAT A (12 HOMMES)	GROUPE DE COMBAT B (12 HOMMES)	GROUPE DE COMBAT C (12 HOMMES)
1x Chef de Section 1x Sergent 1x Guide 2x Messager	1x Chef de Groupe 1x Chef de Groupe Adjoint 5x Fusilier 3x Équipe de Fusil Automatique 2x Éclaireur	1x Chef de Groupe 1x Chef de Groupe Adjoint 5x Fusilier 3x Équipe de Fusil Automatique 2x Éclaireur	1x Chef de Groupe 1x Chef de Groupe Adjoint 5x Fusilier 3x Équipe de Fusil Automatique 2x Éclaireur



LA SECTION - SUITE



Sergent

Le Sergent est votre commandant en second, il aide à contrôler la direction et la vitesse de progression de la section. C'est aussi la carte la plus puissante du jeu. Le Sergent vous permet de jouer plus de cartes lors de votre tour ou de mieux renforcer votre pioche.



Guide

Le Guide évite les retards et applique les ordres concernant la couverture, le camouflage et la discipline. Dans le jeu, c'est une carte polyvalente, vous permettant de déplacer n'importe quel pion Combattants sur le terrain ou d'ajouter n'importe quelle carte dont vous auriez besoin provenant de la réserve.



Chef de Groupe

Le Chef de Groupe est responsable de la discipline, de l'entraînement et du contrôle de son groupe de combat. Il mène ses hommes au combat. Cette carte amplifie l'efficacité de son groupe de combat en vous permettant de le renforcer ou de répéter des cartes déjà jouées.



Fusilier

Les Fusiliers sont le cœur de la section. Ces cartes sont les seules du jeu qui peuvent prendre le contrôle des objectifs. Comme les Fusiliers sont vitaux pour capturer les positions clés, il est essentiel de garder ces unités en vie !

LA SECTION - SUITE



Éclaireur

L'Éclaireur effectue la reconnaissance pour sa section, examine les zones potentiellement dangereuses, débusque l'ennemi et empêche tout tir hostile inopiné. C'est une carte très polyvalente, permettant d'explorer les nouvelles tuiles avant d'y déplacer vos unités et de rétablir les communications (retirer les cartes Brouillard de Guerre de votre pioche) mais également d'employer des tactiques de diversion pour désorienter l'ennemi.



Mitrailleuse

La Mitrailleuse excelle en attaque et en défense, avec plus de puissance de feu que le Fusilier ou l'Éclaireur et la capacité à établir un tir de suppression pour neutraliser les unités ennemies.



Tireur d'Élite

Le Tireur d'Élite est un expert en armement et un spécialiste en infiltration. Cette carte a les valeurs d'attaque et de défense les plus élevées du jeu. Le Tireur d'Élite est capable de bouger dans des zones qui n'ont pas encore été explorées, ce qui en fait une excellente unité pour capturer des cibles ennemies importantes.



Mortier

Le Mortier de 60mm apporte une puissance de feu supplémentaire aux sections de tête. C'est l'une des cartes les plus puissantes du jeu. Le Mortier est lent à mettre en place, nécessitant une action séparée juste pour viser une tuile, mais une fois prêt, il est extrêmement efficace pour éliminer les forces ennemies concentrées et éviter toute pénalité de portée lorsqu'il tire.

Note historique

Inflexibles : Normandie est largement basé sur les sections d'infanterie de l'armée américaine de la Seconde Guerre mondiale et plus précisément sur les actions de la 30e Division d'Infanterie américaine en Normandie du 10 juin au 13 août 1944. Cette influence peut être constatée dans la composition de vos pioches, les scénarios que vous allez jouer, les illustrations utilisées ainsi que les mécanismes du jeu.

Notez, toutefois, que ceci n'est pas un jeu simulationniste. Le mécanisme principal de la construction de votre pioche est une abstraction évidente de l'identité de chacun des soldats impliqués. La composition exacte de la section sous forme de jeu a été mise au point en faveur de la jouabilité. Les soldats représentés peuvent ne pas tout à fait ressembler à leurs homologues de la 30e D.I. Pendant le développement, la précision historique a été un critère parmi d'autres, et le but principal a toujours été de créer un jeu qui pourrait reproduire l'expérience du commandement d'une section plutôt que sa réalité exacte. Devriez-vous vous précipiter sur un objectif pour le reprendre, ou attendre un tir de soutien ? Vos Éclaireurs devraient-ils se concentrer sur vos lignes de communication, étendre votre rayon d'action, ou engager des tactiques de diversion ? Devriez-vous vous replier face à un tir intensif ? Ce sont des décisions que vous devrez prendre dans *Inflexibles : Normandie*.

Noms des soldats

Des noms ont été ajoutés sur les cartes pour renforcer la sensation que vous commandez de vrais soldats et non de simples abstractions. Certains des noms de la pioche américaine proviennent des premiers testeurs, mais tous les autres noms ont été générés à partir de noms courants de l'époque et ne désignent en aucun cas des personnes précises, vivantes, ou mortes.

Auteurs : David Thompson & Trevor Benjamin

Illustrateur : Roland MacDonald

Traduction version française : Noël Haubry

Relecture : Nicolas Dumont, Florent Coupeau, Laurent Closier

Maquettage : Maud Rossi

© David Thompson & Trevor Benjamin, 2019

© 2020 Nuts! Publishing, 2019 Osprey Games

Tous droits réservés.

www.nutspublishing.com

Cette édition traduite de *Inflexibles : Normandie* est publiée par Nuts! Publishing par accord avec Osprey Games, une division de Bloomsbury Publishing Plc.

AIDE DE JEU

Séquence de jeu

1. Tirer quatre cartes.
2. Déterminer l'initiative.
   Choisir secrètement une carte. Le joueur avec l'initiative la plus élevée prend le marqueur initiative.
3. Jouer.

En commençant par le joueur qui a l'initiative, utiliser les cartes de votre main pour :

jouer une carte

ou

se planquer

ACTIONS

MOUVEMENT

Progresser X **:** Bougez le pion Combattants jusqu'à X tuiles explorées.

Guider X **:** Bougez n'importe quel pion Combattants jusqu'à X tuiles explorées.

Explorer X **:** Bougez le pion Combattants jusqu'à X tuiles, en explorant les tuiles sans marqueur Contrôle. Prenez un Brouillard de Guerre pour chaque nouvelle tuile explorée.

Infiltrer X **:** Bougez le pion Combattants jusqu'à X tuiles (explorées ou non).

SOUTIEN

Renforts XA **:** Prenez jusqu'à X cartes (devant correspondre au groupe de combat) de votre réserve et mettez-les dans votre défausse.

Commander X **:** Tirez X cartes.

Camoufler : Votre adversaire doit prendre un Brouillard de Guerre s'il le peut.

Contrôler : Prenez le contrôle de la tuile occupée (interdit si elle est occupée par l'ennemi).

Motiver XA **:** Remettez X cartes (devant correspondre au groupe de combat) de la zone de jeu dans votre main.

Reconnaître : Retirez de votre main un Brouillard de Guerre puis tirez une carte.

Cibler : Placez/déplacez un marqueur Cible sur une tuile à au moins trois tuiles de distance.

COMBAT

Attaquer X **/ Neutraliser** X **/ Explosion** X

1. **Choix de la cible**
   Choisissez un pion Combattants ennemi (les Explosions ciblent toutes les unités sur une tuile avec un marqueur Cible).
2. **Déterminez la valeur totale de défense**
   Défense de base + bonus de couverture de la tuile + distance en nombre de tuiles (pas pour une Explosion).
3. **Jet d'attaque**
   Jetez X dés. Si au moins l'un des dés affiche un résultat supérieur ou égal à la valeur totale de défense, alors l'attaque est réussie (0 est toujours une réussite).
4. **Détermination des pertes**
   Retirez du jeu une carte correspondante, à partir de la première position trouvée, dans cet ordre : main, défausse, pioche. S'il n'y en a pas, retirez le pion Combattants du plateau. Avec une action Neutraliser, la cible est neutralisée (retournez le pion).


NUTS!
PUBLISHING

INFLEXIBLES

NORMANDIE

SCÉNARIO

INFLEXIBLES

NORMANDIE

SCÉNARIO PROMOTIONNEL

SCÉNARIO 13 : LE CHÂTEAU D'ITTER

Les derniers jours de la guerre en Europe

La bataille du château d'Itter a été livrée près du village autrichien d'Itter le 6 mai 1945, lors des derniers jours de la guerre en Europe. Les soldats américains ont collaboré avec des fantassins de la Wehrmacht, un officier SS, un résistant autrichien et des prisonniers de guerre français récemment libérés, pour défendre un château autrichien contre une force d'attaque de la 17. SS-Panzergrenadier-Division. Elle a été appelée la bataille la plus étrange de la Seconde Guerre mondiale et c'est le seul cas connu de forces américaines et allemandes combattant côte-à-côte.

OBJECTIF COALITION

Bloquer les forces Allemandes (plus aucun Fusilier allemand A ou B sur le plateau).

OBJECTIF ALLEMAND

Contrôler **3 points objectifs**.

INITIATIVE AU DÉPART : COALITION

CARTES DE DÉPART :

Pioche : (P) Réserve : (R)

COALITION	
ÉTATS-UNIS	
Sergent	(P)
Chef de Groupe A	(P)
Fusilier A	(P) (P) (R) (R) (R)
Éclaireur A	(P) (R) (R)
Mitrailleuse A	(P) (R) (R)
Brouillard de Guerre	(P) (P) (R) (R) (R) (R) (R) (R) (R) (R) (R)
ALLEMAGNE	
Chef de Groupe C	(P)
Fusilier C	(P) (P) (R) (R) (R)
Éclaireur C	(P) (R) (R)

ALLEMAGNE	
(P)	Sergent
(P)	Chef de Groupe A
(P)	Chef de Groupe B
(P) (P) (R) (R) (R)	Fusilier A
(P) (P) (R) (R) (R)	Fusilier B
(P) (R) (R)	Éclaireur A
(P) (R) (R)	Éclaireur B
(P) (R) (R)	Mitrailleuse A
(P) (R) (R)	Mitrailleuse B
(R) (R) (R)	Mortier
(R) (R) (R)	Tireur d'Élite
(P) (P) (R) (R) (R) (R) (R) (R) (R) (R)	Brouillard de Guerre

RÈGLES SPÉCIALES

Château d'Itter : La tuile 1B (château d'Itter) suit les règles des collines, avec un bonus de couverture variable de 3/1.

Coalition : Dans ce scénario, un joueur contrôle une coalition de troupes allemandes et américaines. Tous les pions Combattants, cartes et marqueurs Contrôle américains, ainsi que tous les pions Combattants et cartes du Groupe allemand C sont contrôlés par le joueur de la Coalition. Lorsque le joueur de la Coalition mélange ses cartes, il doit le faire sans regarder leur dos.

Pendant la partie, le nombre de cartes allemandes et américaines dans la main du joueur de la Coalition est une information connue des deux joueurs.

MISE EN PLACE



TUILES

1B	2A	3A	4A	5A		7A	8B	9A	10A	11B	12A	13A	14A	15A	16A	17B	18B