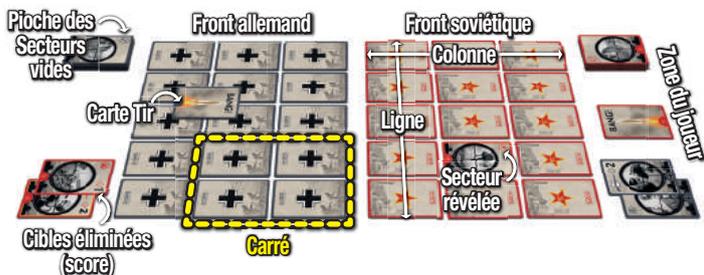


SCOPE STALINGRAD

Nous sommes en 1942, 2^{de} Guerre Mondiale. L'Allemagne et l'Union Soviétique se livrent un combat acharné pour le contrôle des ruines de Stalingrad. Dans ce combat urbain impitoyable, les tireurs d'élite des deux camps jouent un rôle décisif, semant le chaos et abattant les cibles prioritaires dans les rangs adverses. Dans **SCOPE**, chaque joueur contrôle une escouade de snipers qui doit éliminer l'escouade adverse ainsi que d'autres objectifs stratégiques, cherchant leurs cibles, changeant de position et en tirant avec précaution pour ne pas être découvert et éliminé.

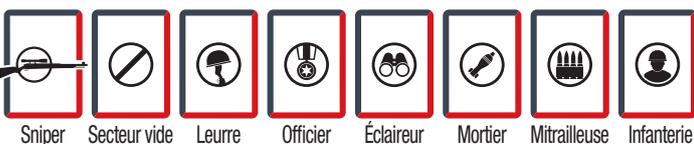


Le jeu est composé de 60 cartes:

- 6 cartes Sniper (3 allemands et 3 soviétiques).
- 28 cartes Secteur vide (14 allemandes et 14 soviétiques).
- 20 cartes Unité (2x5 allemandes et 2x5 soviétiques).
- 4 cartes Leurre (2 allemands et 2 soviétiques).
- 2 cartes Tir (1 allemand et 1 soviétique).



Cartes Secteurs



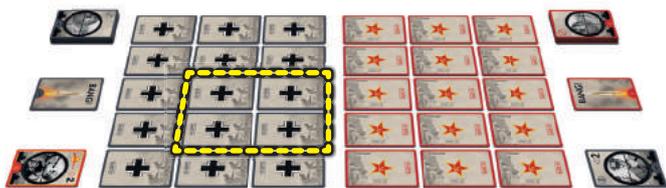
Cartes Unités

- Carte Tir:** elle représente le bruit retentissant de la détonation. Elle est placée dans le Carré où le Sniper a tiré. Elle y reste jusqu'au début du tour suivant.
- Carte Sniper / Unité:** l'icône de gauche représente le type d'unité. L'icône de droite indique le nombre de points obtenu en abattant cet cible.

JEU DE BASE

Les joueurs jouent à tour de rôle. Durant un tour chaque joueur doit réaliser **UNE SEULE** des 2 actions suivantes:

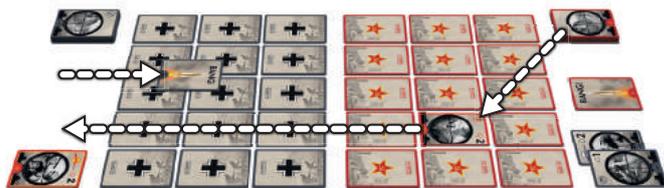
- **DÉPLACER:** le joueur prend les 4 cartes d'un Carré (groupe de 2x2 cartes Secteur), les regarde puis les ré-arrange comme il veut dans le même Carré. Seuls les Carrés de 4 cartes alliées peuvent être déplacés.



- **CHERCHER:** le joueur révèle une carte Secteur adverse. S'il s'agit d'un Sniper ou d'une Unité, il peut Tirer et l'éliminer.

Si vous décidez de **Tirer**, retirer la carte Secteur et placez-la dans votre pile de score. Puis placez une carte Tir dans un Carré de votre Front contenant au

moins un Sniper. La carte retirée est remplacée par une carte Secteur vide du même Front. Si la carte révélée est un **Leurre**, vous êtes obligé de Tirer sans retirer le Leurre du Front.



MISE EN PLACE: chaque joueur constitue son Front en plaçant ses cartes Secteur face cachée pour former un rectangle. Leur placement est libre. Le nombre et le type de cartes dépendent du scénario. Les joueurs peuvent consulter à tout moment leur cartes. Les cartes de chaque Front restent toujours face cachée et sont placées face cachée quand déplacées, remplacées et après avoir été révélées. Le joueur allemand est le premier joueur.

OBJECTIF: le premier joueur qui élimine tous les Snipers adverses ou qui atteint l'objectif de points du scénario remporte la partie.

SCÉNARIO DE BASE

En début de partie les joueurs choisissent un **scénario**. Cela détermine la taille et le nombre de cartes de chaque Front, ainsi que l'objectif de points à atteindre pour gagner.

Le tableau suivant indique le nombre de carte de chaque Front lors de la mise en place. Chaque Front est aligné face à face pour former le champ de bataille.

SCÉNARIOS	Taille du Front *	Nombre de cartes sur chaque Front								Objectif de points
Duel rapide	4x3	2	1	1	1	1	1	1	4	6
Front large	5x3	3	2	1	1	1	1	1	5	7
Front profond	4x4	3	2	1	1	1	1	1	6	7
Bataille large	6x3	3	2	2	2	2	2	2	3	9
Bataille profonde	5x4	3	2	2	2	2	2	2	5	9

* Colonnes x lignes.

SCÉNARIO THÉMATIQUE

Les **scénarios thématiques** apportent de la variété aux scénarios de base.

- Pour jouer un scénario thématique, utilisez la **configuration** d'un scénario de base en ajoutant ou enlevant les cartes indiquées.
- Dans les scénarios thématiques, la **victoire** par points est remplacée par l'objectif indiqué. Éliminer tous les Snipers adverses reste une condition de victoire.

DUEL D'AS

- Utilisez seulement une carte Sniper dans chaque Camp. Les autres cartes Sniper sont placées dans la zone du joueur. Quand un Sniper subit un Tir, au lieu de retirer sa carte du Front, le joueur attaqué donne une des cartes Sniper de sa zone. Le Sniper est éliminé lorsqu'il subit son troisième Tir. Les points des cartes Sniper comptent normalement. En mode expert, un Assaut élimine directement le Sniper.

- Identique au jeu de base (éliminer le Sniper / Points).

ROMPRE LA CHAÎNE DE COMMANDEMENT

- Utilisez les 2 Officiers de chaque camp.
- Éliminez tous les Officiers adverses.

NEUTRALISEZ L'ARTILLERIE

- Utilisez les 2 Éclaireurs et Mortiers de chaque camp.
- Éliminez les Éclaireurs et Mortiers adverses.

STOPPEZ L'AVANCE (mode expert)

- Utilisez les 2 Mitrailleuses et Infanterie de chaque camp.
- Une de vos cartes Infanterie atteint la dernière ligne du Front adverse.

OFFENSIVE SANS SNIPER (mode expert)

- Jouez sans les cartes Sniper. Lors de l'action Renforts vous pouvez récupérer 1 carte Mortier et 1 Infanterie (les 2 à la fois) ou 1 carte Infanterie comme normalement.
- Éliminez tous les Officiers, Mitrailleuses et Éclaireurs adverses.

MODE EXPERT

Le **mode expert** procure une expérience de jeu plus riche et complexe. Ce mode peut être utilisé dans n'importe quel scénario de base ou thématique.

Dans ce mode les cartes Unité permettent de choisir des actions spécifiques, ainsi les joueurs ont plus de possibilité en fonction des Unités présentes sur leur Front. Comme dans le jeu de base il n'est possible de réaliser qu'**UNE SEULE** action par tour (ou 2 avec la nouvelle action Déplacer).

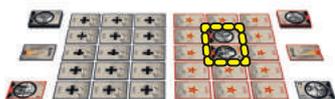
L'action Déplacer est toujours possible quels que soient les Unités présentes sur le Front.

SNIPER

CHERCHER: en mode expert c'est le Sniper qui procure l'action Chercher (et Tirer) du jeu de base.

ÉCLAIREUR

REPÉRER: si un Éclaireur est présent sur le Front, révélez jusqu'à 2 cartes adjacentes d'une même ligne sans Tirer. L'Éclaireur n'est pas révélé.



MITRAILLEUSE

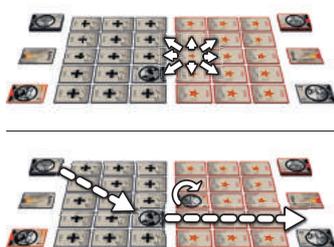
TIR OFFENSIF: révélez une carte adjacente, orthogonalement ou en diagonale, à une Mitrailleuse alliée sans révéler cette dernière. Vous pouvez Tirer sur la carte adverse en révélant la Mitrailleuse. Si la carte adverse révélée est un Leurre vous devez révéler la Mitrailleuse.

OFFICIER

DÉPLOYER: révélez une carte Officier alliée pour gagner une action Déplacer gratuite à utiliser avant ou après l'action normale du tour.

MORTIER

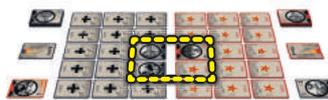
HOWITZER: révélez une carte Mortier alliée pour Tirer directement (sans la révéler d'abord) sur une carte Secteur qui n'est pas adjacente, orthogonalement ou en diagonale, au Mortier révélé. La carte Tir n'est pas utilisée. Si la carte attaquée est un Leurre, retirez-le du Front et remplacez-le par une carte Secteur vide.



TIR DÉFENSIF (passif): si une carte Mitrailleuse est révélée lors d'un Assaut, l'unité Infanterie assaillante est éliminée et l'Assaut est interrompu sans effet supplémentaire.

INFANTERIE

ASSAUT: révélez une carte Infanterie alliée et choisissez un Carré comprenant cette carte et des cartes de n'importe quel Front. Révélez les cartes adverses dans ce Carré.



Vous pouvez déplacer votre carte Infanterie à la place d'une carte adverse. S'il s'agit d'un Sniper ou d'une Unité, il est éliminé. S'il s'agit d'un Leurre ou d'un Secteur vide, il est retiré du Front. Placez une carte Secteur vide du même Front à l'emplacement laissé par l'Infanterie.

RENFORTS: si une de vos unités Infanterie a été éliminée vous pouvez choisir un Carré adjacent à votre zone de joueur, remplacez une carte Secteur vide du Carré par la carte Infanterie éliminée (elle revient en jeu) puis réalisez une action Déplacer dans ce Carré.



3-4 JOUEURS (mode expert)

Dans une partie à **4 joueurs**, chaque camp est divisé entre les Snipers et les Unités. La partie se joue à deux équipes, chaque joueur contrôlant une de ces Divisions. Les manches sont divisées en 4 tours, durant lesquels le joueur correspondant peut soit se Déplacer (sur tout son Front) ou utiliser une action des cartes de sa Division.

Tourner 1	Joueur 1	Unités	+
Tourner 2	Joueur 2	Unités	★
Tourner 3	Joueur 3	Snipers	+
Tourner 4	Joueur 4	Snipers	★

Dans une partie à **3 joueurs**, un joueur contrôle les deux Divisions de son camp. Les restrictions d'actions précédentes s'applique à chaque tour.



SCOPE STALINGRAD



AUTEUR:
Juan A. Náchér

DÉSIGN:
Matías Cazorla

TRADUCTION:
François Masquère

ÉDITEUR:
Draco Ideas

DRACO IDEAS

© Copyright 2020 - DRACO IDEAS
Fabriqué en Chine par DRACO IDEAS S.L.U
C/ Juan de la Cierva, 122 - Arroyomolinos
(Madrid - Espagne) - www.dracoideas.com