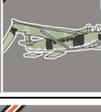


## TOUR 1

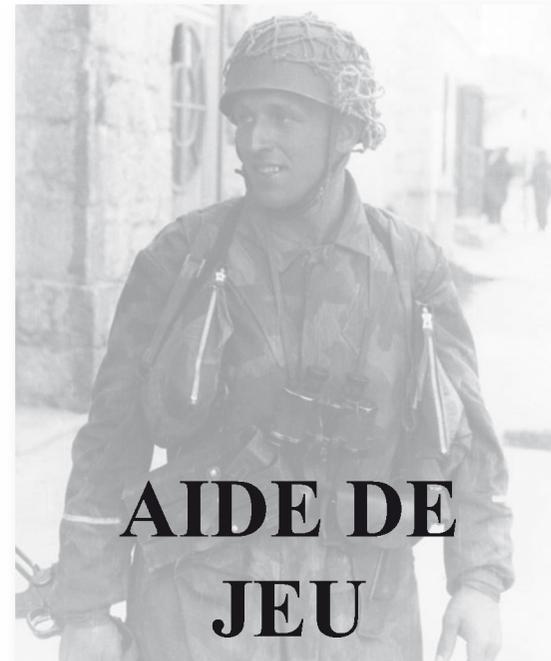
Unités parachutées	 Blau +2	 Blau +2	 1	
	 Grün +2	 Grün +2	 1	
	 Rot +2	 Rot +2	 1	
Unités aéroportées	 Stummer +2	 1		
	 Draufg +2	 Abt.Sav +1	 1	
	 Rybka +2	 Panther +2	 Panther +2	 1
	 Greifer +2	 1		
	 Beisser +1	 1		
	 Brecher +2	 1		
Soutiens	 MG.42 x2	 MG.42 x2	 MG.42 x2	 MG.42 x2
	 Flamm +1	 Flamm +1	 Flamm +1	

## Aérien

 Cr.42 +0	 Cr.42 +0	 Stuka +1	 Stuka +1	 +1
--	--	--	--	--

## TOUR 3

Unités parachutées	 Oberme 2	 Oberme +2	 Oberme +2
	 Oberme +2	 Oberme +2	 1
	 Mortier +2	 Mortier +2	
	 LeichtC +2	 LeichtC +2	



# AIDE DE JEU

## TOUR DE JEU

- 1) Le joueur déplace d'une case vers la droite le marqueur tour sur l'échelle compte tour.
- 2) Tirage dernier carré (Tour 1 seulement - voir règle 7).
- 3) Au Tour 1 puis au Tour 3 : Phase de parachutage et d'atterrissage des planeurs.
- 4) Phase de bombardement aérien allemand (à partir du Tour 2 et sauf tours de nuit).
- 5) Phase de mobilisation du camp yougoslave.
- 6) Phase d'actions du camp allemand.
- 7) Comptabilisation des PV

## COMPTABILISATION DES POINTS DE VICTOIRE

- ❖ +4PV si une unité occupe à un moment du jeu la case Caverne de Tito ;
- ❖ +4PV si une unité allemande occupe à un moment du jeu la case Cabane ;
- ❖ +3PV si une unité allemande au moins occupe encore à la fin du jeu la case DRVAR sur la carte ;
- ❖ +2PV pour la case Cimetière ou la case Usine de cellulose occupée par une unité allemande à la fin du jeu.
- ❖ +1PV par objectif suivant détruit : QG de Tito, CKKPJ, OKSKOJ, Central Téléphonique, Radio, AVNOJ, CKSKOJ, le pion DCA.
- ❖ -3PV si Rybka est éliminé.
- ❖ -1PV si Obermeier ou Bentrup sont éliminés.
- ❖ -1PV par pion d'unité de parachutistes éliminé ou pour chaque pion de soutien détruit (non abandonné).

## POINTS DE VICTOIRE

1	2	3	4	5
6	7	8	9	10