



RONDE n°: \_\_\_\_\_  
 TABLE n°: \_\_\_\_\_

# Feuille de Match

## Scénario « C'est mon choix »



	←	<b>Numéro de joueur</b>	→	
	←	<b>CONTRE</b> Nom et prénom du joueur	→	

# OBJECTIFS PRIMAIRES

### *Sélection des missions*

Chacun des joueurs tire au sort une mission (lancez un D6, relancez si le résultat est un 6) parmi la liste de 5 proposée ci-dessous. Remplir cette mission rapporte **2 points de scénario**.

Chacun des joueurs se choisit une mission parmi la liste de 5 proposée ci-dessous (éliminez de la liste la mission tirée au sort). Remplir cette mission rapporte **1 point de scénario**.

Chacun des joueurs choisit pour son adversaire une mission parmi la liste de 5 proposée ci-dessous (éliminez de la liste la mission tirée au sort et celle choisie par les joueurs pour eux-mêmes). Remplir cette mission rapporte **3 points de scénario**.

**Mission 1 « Assassinat » :** Pour remplir cet objectif vous devez éliminer le personnage QG le plus cher de votre adversaire.

**Mission 2 « Invasion » :** Pour remplir cet objectif, vous devez contrôler la zone de déploiement adverse.

**Mission 3 « Occupation » :** Pour remplir cet objectif, vous devez contrôler plus de points nodaux que votre adversaire parmi les 3 disposés sur la table (voir schéma).

**Mission 4 « Boucherie » :** Pour remplir cet objectif, vous devez totaliser plus de points d'annihilation que l'adversaire en fin de partie.

**Mission 5 « Montrer l'exemple » :** Pour remplir cet objectif, vous devez contrôler le point central de la table avec une unité ou un personnage QG.

	←	<b>Reportez ici le numéro de la mission que vous avez tirée au sort</b>	→	
<b>Remplir cette mission rapporte <u>2 points de scénario</u></b>				

	←	<b>Reportez ici le numéro de la mission que vous avez choisie</b>	→	
<b>Remplir cette mission rapporte <u>1 point de scénario</u></b>				

	←	<b>Reportez ici le numéro de la mission que votre adversaire vous a choisie</b>	→	
<b>Remplir cette mission rapporte <u>3 points de scénario</u></b>				

	←	<b>Reportez ici à la fin de la partie le nombre de points de scénario que vous aurez remporté en fonction des missions remplies</b>	→	
--	---	---	---	--

A la fin de la partie celui des deux joueurs qui cumule le plus de points de scénario est victorieux, il marque **20 points de classement** et le vaincu en marque **5**. Si le cumul est égal, les 2 joueurs marquent **10 points de classement**.

	←	<b>Nombre de points de classement (20, 10 ou 5)</b>	→	
--	---	---	---	--

TOURNEZ SVP

## OBJECTIFS SECONDAIRES

**Celui qui a le plus de point de scénario remporte la partie. Mais le nombre de points de scénario que vous aurez marqué (que vous soyez vainqueur ou vaincu), vous octroiera aussi des points de classement supplémentaires.**

**Le joueur marquera uniquement le nombre de points de classement supplémentaires le plus haut parmi les possibilités qui suivent :**

- **Un joueur ayant 3 points de scénario à la fin de la partie marquera 2 points de classement supplémentaires.**
- **Un joueur ayant 4 points de scénario à la fin de la partie marquera 3 points de classement supplémentaires.**
- **Un joueur ayant 5 points de scénario à la fin de la partie marquera 4 points de classement supplémentaires.**
- **Un joueur ayant 6 point de scénario à la fin de la partie marquera 5 points de classement supplémentaire.**

**nbre total de points de classement  
gagnés grâce aux objectifs 2<sup>aires</sup>  
pour un total compris entre 0 et 5**



RONDE n°: \_\_\_\_\_  
 TABLE n°: \_\_\_\_\_

# Feuille de Match

## Scénario « C'est mon choix »



	←	<b>Numéro de joueur</b>	→	
	←	<b>CONTRE</b> Nom et prénom du joueur	→	

# OBJECTIFS PRIMAIRES

### *Sélection des missions*

Chacun des joueurs tire au sort une mission (lancez un D6, relancez si le résultat est un 6) parmi la liste de 5 proposée ci-dessous. Remplir cette mission rapporte **2 points de scénario**.

Chacun des joueurs se choisit une mission parmi la liste de 5 proposée ci-dessous (éliminez de la liste la mission tirée au sort). Remplir cette mission rapporte **1 point de scénario**.

Chacun des joueurs choisit pour son adversaire une mission parmi la liste de 5 proposée ci-dessous (éliminez de la liste la mission tirée au sort et celle choisie par les joueurs pour eux-mêmes). Remplir cette mission rapporte **3 points de scénario**.

**Mission 1 « Assassinat » :** Pour remplir cet objectif vous devez éliminer le personnage QG le plus cher de votre adversaire.

**Mission 2 « Invasion » :** Pour remplir cet objectif, vous devez contrôler la zone de déploiement adverse.

**Mission 3 « Occupation » :** Pour remplir cet objectif, vous devez contrôler plus de points nodaux que votre adversaire parmi les 3 disposés sur la table (voir schéma).

**Mission 4 « Boucherie » :** Pour remplir cet objectif, vous devez totaliser plus de points d'annihilation que l'adversaire en fin de partie.

**Mission 5 « Montrer l'exemple » :** Pour remplir cet objectif, vous devez contrôler le point central de la table avec une unité ou un personnage QG.

	←	<b>Reportez ici le numéro de la mission que vous avez tirée au sort</b>	→	
		<b>Remplir cette mission rapporte <u>2 points de scénario</u></b>		

	←	<b>Reportez ici le numéro de la mission que vous avez choisie</b>	→	
		<b>Remplir cette mission rapporte <u>1 point de scénario</u></b>		

	←	<b>Reportez ici le numéro de la mission que votre adversaire vous a choisie</b>	→	
		<b>Remplir cette mission rapporte <u>3 points de scénario</u></b>		

	←	<b>Reportez ici à la fin de la partie le nombre de points de scénario que vous aurez remporté en fonction des missions remplies</b>	→	
--	---	---	---	--

A la fin de la partie celui des deux joueurs qui cumule le plus de points de scénario est victorieux, il marque **20 points de classement** et le vaincu en marque **5**. Si le cumul est égal, les 2 joueurs marquent **10 points de classement**.

	←	<b>Nombre de points de classement (20, 10 ou 5)</b>	→	
--	---	---	---	--

TOURNEZ SVP

## OBJECTIFS SECONDAIRES

**Celui qui a le plus de point de scénario remporte la partie. Mais le nombre de points de scénario que vous aurez marqué (que vous soyez vainqueur ou vaincu), vous octroiera aussi des points de classement supplémentaires.**

**Le joueur marquera uniquement le nombre de points de classement supplémentaires le plus haut parmi les possibilités qui suivent :**

- **Un joueur ayant 3 points de scénario à la fin de la partie marquera 2 points de classement supplémentaires.**
- **Un joueur ayant 4 points de scénario à la fin de la partie marquera 3 points de classement supplémentaires.**
- **Un joueur ayant 5 points de scénario à la fin de la partie marquera 4 points de classement supplémentaires.**
- **Un joueur ayant 6 point de scénario à la fin de la partie marquera 5 points de classement supplémentaire.**

**nbre total de points de classement  
gagnés grâce aux objectifs 2<sup>aires</sup>  
pour un total compris entre 0 et 5**



RONDE n°: \_\_\_\_\_  
 TABLE n°: \_\_\_\_\_

# Feuille de Match

## Scénario « C'est mon choix »



	← Numéro de joueur →	
	<b>CONTRE</b> Nom et prénom du joueur	

# OBJECTIFS PRIMAIRES

### *Sélection des missions*

Chacun des joueurs tire au sort une mission (lancez un D6, relancez si le résultat est un 6) parmi la liste de 5 proposée ci-dessous. Remplir cette mission rapporte **2 points de scénario**.

Chacun des joueurs se choisit une mission parmi la liste de 5 proposée ci-dessous (éliminez de la liste la mission tirée au sort). Remplir cette mission rapporte **1 point de scénario**.

Chacun des joueurs choisit pour son adversaire une mission parmi la liste de 5 proposée ci-dessous (éliminez de la liste la mission tirée au sort et celle choisie par les joueurs pour eux-mêmes). Remplir cette mission rapporte **3 points de scénario**.

**Mission 1 « Assassinat » :** Pour remplir cet objectif vous devez éliminer le personnage QG le plus cher de votre adversaire.

**Mission 2 « Invasion » :** Pour remplir cet objectif, vous devez contrôler la zone de déploiement adverse.

**Mission 3 « Occupation » :** Pour remplir cet objectif, vous devez contrôler plus de points nodaux que votre adversaire parmi les 3 disposés sur la table (voir schéma).

**Mission 4 « Boucherie » :** Pour remplir cet objectif, vous devez totaliser plus de points d'annihilation que l'adversaire en fin de partie.

**Mission 5 « Montrer l'exemple » :** Pour remplir cet objectif, vous devez contrôler le point central de la table avec une unité ou un personnage QG.

	← <b>Reportez ici le numéro de la mission que vous avez tirée au sort</b> → Remplir cette mission rapporte <b>2 points de scénario</b>	
--	---	--

	← <b>Reportez ici le numéro de la mission que vous avez choisie</b> → Remplir cette mission rapporte <b>1 point de scénario</b>	
--	--	--

	← <b>Reportez ici le numéro de la mission que votre adversaire vous a choisie</b> → Remplir cette mission rapporte <b>3 points de scénario</b>	
--	---	--

	← <b>Reportez ici à la fin de la partie le nombre de points de scénario que vous aurez remporté en fonction des missions remplies</b> →	
--	---	--

A la fin de la partie celui des deux joueurs qui cumule le plus de points de scénario est victorieux, il marque **20 points de classement** et le vaincu en marque **5**. Si le cumul est égal, les 2 joueurs marquent **10 points de classement**.

	<b>Nombre de points de classement</b> <b>(20, 10 ou 5)</b>	
--	---	--

TOURNEZ SVP

## OBJECTIFS SECONDAIRES

**Celui qui a le plus de point de scénario remporte la partie. Mais le nombre de points de scénario que vous aurez marqué (que vous soyez vainqueur ou vaincu), vous octroiera aussi des points de classement supplémentaires.**

**Le joueur marquera uniquement le nombre de points de classement supplémentaires le plus haut parmi les possibilités qui suivent :**

- **Un joueur ayant 3 points de scénario à la fin de la partie marquera 2 points de classement supplémentaires.**
- **Un joueur ayant 4 points de scénario à la fin de la partie marquera 3 points de classement supplémentaires.**
- **Un joueur ayant 5 points de scénario à la fin de la partie marquera 4 points de classement supplémentaires.**
- **Un joueur ayant 6 point de scénario à la fin de la partie marquera 5 points de classement supplémentaire.**

**nbre total de points de classement  
gagnés grâce aux objectifs 2<sup>aires</sup>  
pour un total compris entre 0 et 5**



RONDE n°: \_\_\_\_\_  
 TABLE n°: \_\_\_\_\_

# Feuille de Match

## Scénario « C'est mon choix »



	<b>Numéro de joueur</b>	
	<b>CONTRE</b> <b>Nom et prénom du joueur</b>	

# OBJECTIFS PRIMAIRES

### *Sélection des missions*

Chacun des joueurs tire au sort une mission (lancez un D6, relancez si le résultat est un 6) parmi la liste de 5 proposée ci-dessous. Remplir cette mission rapporte **2 points de scénario**.

Chacun des joueurs se choisit une mission parmi la liste de 5 proposée ci-dessous (éliminez de la liste la mission tirée au sort). Remplir cette mission rapporte **1 point de scénario**.

Chacun des joueurs choisit pour son adversaire une mission parmi la liste de 5 proposée ci-dessous (éliminez de la liste la mission tirée au sort et celle choisie par les joueurs pour eux-mêmes). Remplir cette mission rapporte **3 points de scénario**.

**Mission 1 « Assassinat » :** Pour remplir cet objectif vous devez éliminer le personnage QG le plus cher de votre adversaire.

**Mission 2 « Invasion » :** Pour remplir cet objectif, vous devez contrôler la zone de déploiement adverse.

**Mission 3 « Occupation » :** Pour remplir cet objectif, vous devez contrôler plus de points nodaux que votre adversaire parmi les 3 disposés sur la table (voir schéma).

**Mission 4 « Boucherie » :** Pour remplir cet objectif, vous devez totaliser plus de points d'annihilation que l'adversaire en fin de partie.

**Mission 5 « Montrer l'exemple » :** Pour remplir cet objectif, vous devez contrôler le point central de la table avec une unité ou un personnage QG.

	<b>Reportez ici le numéro de la mission que vous avez tirée au sort</b> Remplir cette mission rapporte <b>2 points de scénario</b>	
--	---	--

	<b>Reportez ici le numéro de la mission que vous avez choisie</b> Remplir cette mission rapporte <b>1 point de scénario</b>	
--	--	--

	<b>Reportez ici le numéro de la mission que votre adversaire vous a choisie</b> Remplir cette mission rapporte <b>3 points de scénario</b>	
--	---	--

	<b>Reportez ici à la fin de la partie le nombre de points de scénario que vous aurez remporté en fonction des missions remplies</b>	
--	---	--

A la fin de la partie celui des deux joueurs qui cumule le plus de points de scénario est victorieux, il marque **20 points de classement** et le vaincu en marque **5**. Si le cumul est égal, les 2 joueurs marquent **10 points de classement**.

	<b>Nombre de points de classement (20, 10 ou 5)</b>	
--	---	--

TOURNEZ SVP

## OBJECTIFS SECONDAIRES

**Celui qui a le plus de point de scénario remporte la partie. Mais le nombre de points de scénario que vous aurez marqué (que vous soyez vainqueur ou vaincu), vous octroiera aussi des points de classement supplémentaires.**

**Le joueur marquera uniquement le nombre de points de classement supplémentaires le plus haut parmi les possibilités qui suivent :**

- **Un joueur ayant 3 points de scénario à la fin de la partie marquera 2 points de classement supplémentaires.**
- **Un joueur ayant 4 points de scénario à la fin de la partie marquera 3 points de classement supplémentaires.**
- **Un joueur ayant 5 points de scénario à la fin de la partie marquera 4 points de classement supplémentaires.**
- **Un joueur ayant 6 point de scénario à la fin de la partie marquera 5 points de classement supplémentaire.**

**nbre total de points de classement  
gagnés grâce aux objectifs 2<sup>aires</sup>  
pour un total compris entre 0 et 5**



RONDE n°: \_\_\_\_\_  
 TABLE n°: \_\_\_\_\_

# Feuille de Match

## Scénario « C'est mon choix »



	← Numéro de joueur →	
	<b>CONTRE</b> Nom et prénom du joueur	

# OBJECTIFS PRIMAIRES

### *Sélection des missions*

Chacun des joueurs tire au sort une mission (lancez un D6, relancez si le résultat est un 6) parmi la liste de 5 proposée ci-dessous. Remplir cette mission rapporte **2 points de scénario**.

Chacun des joueurs se choisit une mission parmi la liste de 5 proposée ci-dessous (éliminez de la liste la mission tirée au sort). Remplir cette mission rapporte **1 point de scénario**.

Chacun des joueurs choisit pour son adversaire une mission parmi la liste de 5 proposée ci-dessous (éliminez de la liste la mission tirée au sort et celle choisie par les joueurs pour eux-mêmes). Remplir cette mission rapporte **3 points de scénario**.

**Mission 1 « Assassinat » :** Pour remplir cet objectif vous devez éliminer le personnage QG le plus cher de votre adversaire.

**Mission 2 « Invasion » :** Pour remplir cet objectif, vous devez contrôler la zone de déploiement adverse.

**Mission 3 « Occupation » :** Pour remplir cet objectif, vous devez contrôler plus de points nodaux que votre adversaire parmi les 3 disposés sur la table (voir schéma).

**Mission 4 « Boucherie » :** Pour remplir cet objectif, vous devez totaliser plus de points d'annihilation que l'adversaire en fin de partie.

**Mission 5 « Montrer l'exemple » :** Pour remplir cet objectif, vous devez contrôler le point central de la table avec une unité ou un personnage QG.

	← <b>Reportez ici le numéro de la mission que vous avez tirée au sort</b> → Remplir cette mission rapporte <b>2 points de scénario</b>	
--	---	--

	← <b>Reportez ici le numéro de la mission que vous avez choisie</b> → Remplir cette mission rapporte <b>1 point de scénario</b>	
--	--	--

	← <b>Reportez ici le numéro de la mission que votre adversaire vous a choisie</b> → Remplir cette mission rapporte <b>3 points de scénario</b>	
--	---	--

	← <b>Reportez ici à la fin de la partie le nombre de points de scénario que vous aurez remporté en fonction des missions remplies</b> →	
--	---	--

A la fin de la partie celui des deux joueurs qui cumule le plus de points de scénario est victorieux, il marque **20 points de classement** et le vaincu en marque **5**. Si le cumul est égal, les 2 joueurs marquent **10 points de classement**.

	<b>Nombre de points de classement</b> <b>(20, 10 ou 5)</b>	
--	---	--

TOURNEZ SVP

## OBJECTIFS SECONDAIRES

**Celui qui a le plus de point de scénario remporte la partie. Mais le nombre de points de scénario que vous aurez marqué (que vous soyez vainqueur ou vaincu), vous octroiera aussi des points de classement supplémentaires.**

**Le joueur marquera uniquement le nombre de points de classement supplémentaires le plus haut parmi les possibilités qui suivent :**

- **Un joueur ayant 3 points de scénario à la fin de la partie marquera 2 points de classement supplémentaires.**
- **Un joueur ayant 4 points de scénario à la fin de la partie marquera 3 points de classement supplémentaires.**
- **Un joueur ayant 5 points de scénario à la fin de la partie marquera 4 points de classement supplémentaires.**
- **Un joueur ayant 6 point de scénario à la fin de la partie marquera 5 points de classement supplémentaire.**

**nbre total de points de classement  
gagnés grâce aux objectifs 2<sup>aires</sup>  
pour un total compris entre 0 et 5**



RONDE n°: \_\_\_\_\_  
 TABLE n°: \_\_\_\_\_

# Feuille de Match

## Scénario « C'est mon choix »



	← Numéro de joueur →	
	<b>CONTRE</b> Nom et prénom du joueur	

# OBJECTIFS PRIMAIRES

### *Sélection des missions*

Chacun des joueurs tire au sort une mission (lancez un D6, relancez si le résultat est un 6) parmi la liste de 5 proposée ci-dessous. Remplir cette mission rapporte **2 points de scénario**.

Chacun des joueurs se choisit une mission parmi la liste de 5 proposée ci-dessous (éliminez de la liste la mission tirée au sort). Remplir cette mission rapporte **1 point de scénario**.

Chacun des joueurs choisit pour son adversaire une mission parmi la liste de 5 proposée ci-dessous (éliminez de la liste la mission tirée au sort et celle choisie par les joueurs pour eux-mêmes). Remplir cette mission rapporte **3 points de scénario**.

**Mission 1 « Assassinat » :** Pour remplir cet objectif vous devez éliminer le personnage QG le plus cher de votre adversaire.

**Mission 2 « Invasion » :** Pour remplir cet objectif, vous devez contrôler la zone de déploiement adverse.

**Mission 3 « Occupation » :** Pour remplir cet objectif, vous devez contrôler plus de points nodaux que votre adversaire parmi les 3 disposés sur la table (voir schéma).

**Mission 4 « Boucherie » :** Pour remplir cet objectif, vous devez totaliser plus de points d'annihilation que l'adversaire en fin de partie.

**Mission 5 « Montrer l'exemple » :** Pour remplir cet objectif, vous devez contrôler le point central de la table avec une unité ou un personnage QG.

	← <b>Reportez ici le numéro de la mission que vous avez tirée au sort</b> → Remplir cette mission rapporte <b>2 points de scénario</b>	
--	---	--

	← <b>Reportez ici le numéro de la mission que vous avez choisie</b> → Remplir cette mission rapporte <b>1 point de scénario</b>	
--	--	--

	← <b>Reportez ici le numéro de la mission que votre adversaire vous a choisie</b> → Remplir cette mission rapporte <b>3 points de scénario</b>	
--	---	--

	← <b>Reportez ici à la fin de la partie le nombre de points de scénario que vous aurez remporté en fonction des missions remplies</b> →	
--	---	--

A la fin de la partie celui des deux joueurs qui cumule le plus de points de scénario est victorieux, il marque **20 points de classement** et le vaincu en marque **5**. Si le cumul est égal, les 2 joueurs marquent **10 points de classement**.

	<b>Nombre de points de classement</b> <b>(20, 10 ou 5)</b>	
--	---	--

TOURNEZ SVP

## OBJECTIFS SECONDAIRES

**Celui qui a le plus de point de scénario remporte la partie. Mais le nombre de points de scénario que vous aurez marqué (que vous soyez vainqueur ou vaincu), vous octroiera aussi des points de classement supplémentaires.**

**Le joueur marquera uniquement le nombre de points de classement supplémentaires le plus haut parmi les possibilités qui suivent :**

- **Un joueur ayant 3 points de scénario à la fin de la partie marquera 2 points de classement supplémentaires.**
- **Un joueur ayant 4 points de scénario à la fin de la partie marquera 3 points de classement supplémentaires.**
- **Un joueur ayant 5 points de scénario à la fin de la partie marquera 4 points de classement supplémentaires.**
- **Un joueur ayant 6 point de scénario à la fin de la partie marquera 5 points de classement supplémentaire.**

**nbre total de points de classement  
gagnés grâce aux objectifs 2<sup>aires</sup>  
pour un total compris entre 0 et 5**



RONDE n°: \_\_\_\_\_  
 TABLE n°: \_\_\_\_\_

# Feuille de Match

## Scénario « C'est mon choix »



	<b>Numéro de joueur</b>	
	<b>CONTRE</b> <b>Nom et prénom du joueur</b>	

# OBJECTIFS PRIMAIRES

### *Sélection des missions*

Chacun des joueurs tire au sort une mission (lancez un D6, relancez si le résultat est un 6) parmi la liste de 5 proposée ci-dessous. Remplir cette mission rapporte **2 points de scénario**.

Chacun des joueurs se choisit une mission parmi la liste de 5 proposée ci-dessous (éliminez de la liste la mission tirée au sort). Remplir cette mission rapporte **1 point de scénario**.

Chacun des joueurs choisit pour son adversaire une mission parmi la liste de 5 proposée ci-dessous (éliminez de la liste la mission tirée au sort et celle choisie par les joueurs pour eux-mêmes). Remplir cette mission rapporte **3 points de scénario**.

**Mission 1 « Assassinat » :** Pour remplir cet objectif vous devez éliminer le personnage QG le plus cher de votre adversaire.

**Mission 2 « Invasion » :** Pour remplir cet objectif, vous devez contrôler la zone de déploiement adverse.

**Mission 3 « Occupation » :** Pour remplir cet objectif, vous devez contrôler plus de points nodaux que votre adversaire parmi les 3 disposés sur la table (voir schéma).

**Mission 4 « Boucherie » :** Pour remplir cet objectif, vous devez totaliser plus de points d'annihilation que l'adversaire en fin de partie.

**Mission 5 « Montrer l'exemple » :** Pour remplir cet objectif, vous devez contrôler le point central de la table avec une unité ou un personnage QG.

	<b>Reportez ici le numéro de la mission que vous avez tirée au sort</b> Remplir cette mission rapporte <b>2 points de scénario</b>	
--	---	--

	<b>Reportez ici le numéro de la mission que vous avez choisie</b> Remplir cette mission rapporte <b>1 point de scénario</b>	
--	--	--

	<b>Reportez ici le numéro de la mission que votre adversaire vous a choisie</b> Remplir cette mission rapporte <b>3 points de scénario</b>	
--	---	--

	<b>Reportez ici à la fin de la partie le nombre de points de scénario que vous aurez remporté en fonction des missions remplies</b>	
--	---	--

A la fin de la partie celui des deux joueurs qui cumule le plus de points de scénario est victorieux, il marque **20 points de classement** et le vaincu en marque **5**. Si le cumul est égal, les 2 joueurs marquent **10 points de classement**.

	<b>Nombre de points de classement (20, 10 ou 5)</b>	
--	---	--

TOURNEZ SVP

## OBJECTIFS SECONDAIRES

**Celui qui a le plus de point de scénario remporte la partie. Mais le nombre de points de scénario que vous aurez marqué (que vous soyez vainqueur ou vaincu), vous octroiera aussi des points de classement supplémentaires.**

**Le joueur marquera uniquement le nombre de points de classement supplémentaires le plus haut parmi les possibilités qui suivent :**

- **Un joueur ayant 3 points de scénario à la fin de la partie marquera 2 points de classement supplémentaires.**
- **Un joueur ayant 4 points de scénario à la fin de la partie marquera 3 points de classement supplémentaires.**
- **Un joueur ayant 5 points de scénario à la fin de la partie marquera 4 points de classement supplémentaires.**
- **Un joueur ayant 6 point de scénario à la fin de la partie marquera 5 points de classement supplémentaire.**

**nbre total de points de classement  
gagnés grâce aux objectifs 2<sup>aires</sup>  
pour un total compris entre 0 et 5**



RONDE n°: \_\_\_\_\_  
 TABLE n°: \_\_\_\_\_

# Feuille de Match

## Scénario « C'est mon choix »



	←	<b>Numéro de joueur</b>	→	
	←	<b>CONTRE</b> Nom et prénom du joueur	→	

# OBJECTIFS PRIMAIRES

### *Sélection des missions*

Chacun des joueurs tire au sort une mission (lancez un D6, relancez si le résultat est un 6) parmi la liste de 5 proposée ci-dessous. Remplir cette mission rapporte **2 points de scénario**.

Chacun des joueurs se choisit une mission parmi la liste de 5 proposée ci-dessous (éliminez de la liste la mission tirée au sort). Remplir cette mission rapporte **1 point de scénario**.

Chacun des joueurs choisit pour son adversaire une mission parmi la liste de 5 proposée ci-dessous (éliminez de la liste la mission tirée au sort et celle choisie par les joueurs pour eux-mêmes). Remplir cette mission rapporte **3 points de scénario**.

**Mission 1 « Assassinat » :** Pour remplir cet objectif vous devez éliminer le personnage QG le plus cher de votre adversaire.

**Mission 2 « Invasion » :** Pour remplir cet objectif, vous devez contrôler la zone de déploiement adverse.

**Mission 3 « Occupation » :** Pour remplir cet objectif, vous devez contrôler plus de points nodaux que votre adversaire parmi les 3 disposés sur la table (voir schéma).

**Mission 4 « Boucherie » :** Pour remplir cet objectif, vous devez totaliser plus de points d'annihilation que l'adversaire en fin de partie.

**Mission 5 « Montrer l'exemple » :** Pour remplir cet objectif, vous devez contrôler le point central de la table avec une unité ou un personnage QG.

	←	<b>Reportez ici le numéro de la mission que vous avez tirée au sort</b>	→	
		<b>Remplir cette mission rapporte <u>2 points de scénario</u></b>		

	←	<b>Reportez ici le numéro de la mission que vous avez choisie</b>	→	
		<b>Remplir cette mission rapporte <u>1 point de scénario</u></b>		

	←	<b>Reportez ici le numéro de la mission que votre adversaire vous a choisie</b>	→	
		<b>Remplir cette mission rapporte <u>3 points de scénario</u></b>		

	←	<b>Reportez ici à la fin de la partie le nombre de points de scénario que vous aurez remporté en fonction des missions remplies</b>	→	
--	---	---	---	--

A la fin de la partie celui des deux joueurs qui cumule le plus de points de scénario est victorieux, il marque **20 points de classement** et le vaincu en marque **5**. Si le cumul est égal, les 2 joueurs marquent **10 points de classement**.

	←	<b>Nombre de points de classement (20, 10 ou 5)</b>	→	
--	---	---	---	--

TOURNEZ SVP

## OBJECTIFS SECONDAIRES

**Celui qui a le plus de point de scénario remporte la partie. Mais le nombre de points de scénario que vous aurez marqué (que vous soyez vainqueur ou vaincu), vous octroiera aussi des points de classement supplémentaires.**

**Le joueur marquera uniquement le nombre de points de classement supplémentaires le plus haut parmi les possibilités qui suivent :**

- **Un joueur ayant 3 points de scénario à la fin de la partie marquera 2 points de classement supplémentaires.**
- **Un joueur ayant 4 points de scénario à la fin de la partie marquera 3 points de classement supplémentaires.**
- **Un joueur ayant 5 points de scénario à la fin de la partie marquera 4 points de classement supplémentaires.**
- **Un joueur ayant 6 point de scénario à la fin de la partie marquera 5 points de classement supplémentaire.**

**nbre total de points de classement  
gagnés grâce aux objectifs 2<sup>aires</sup>  
pour un total compris entre 0 et 5**



RONDE n°: \_\_\_\_\_  
 TABLE n°: \_\_\_\_\_

# Feuille de Match

## Scénario « C'est mon choix »



	← Numéro de joueur →	
	<b>CONTRE</b> Nom et prénom du joueur	

# OBJECTIFS PRIMAIRES

### *Sélection des missions*

Chacun des joueurs tire au sort une mission (lancez un D6, relancez si le résultat est un 6) parmi la liste de 5 proposée ci-dessous. Remplir cette mission rapporte **2 points de scénario**.

Chacun des joueurs se choisit une mission parmi la liste de 5 proposée ci-dessous (éliminez de la liste la mission tirée au sort). Remplir cette mission rapporte **1 point de scénario**.

Chacun des joueurs choisit pour son adversaire une mission parmi la liste de 5 proposée ci-dessous (éliminez de la liste la mission tirée au sort et celle choisie par les joueurs pour eux-mêmes). Remplir cette mission rapporte **3 points de scénario**.

**Mission 1 « Assassinat » :** Pour remplir cet objectif vous devez éliminer le personnage QG le plus cher de votre adversaire.

**Mission 2 « Invasion » :** Pour remplir cet objectif, vous devez contrôler la zone de déploiement adverse.

**Mission 3 « Occupation » :** Pour remplir cet objectif, vous devez contrôler plus de points nodaux que votre adversaire parmi les 3 disposés sur la table (voir schéma).

**Mission 4 « Boucherie » :** Pour remplir cet objectif, vous devez totaliser plus de points d'annihilation que l'adversaire en fin de partie.

**Mission 5 « Montrer l'exemple » :** Pour remplir cet objectif, vous devez contrôler le point central de la table avec une unité ou un personnage QG.

	← <b>Reportez ici le numéro de la mission que vous avez tirée au sort</b> → Remplir cette mission rapporte <b>2 points de scénario</b>	
--	---	--

	← <b>Reportez ici le numéro de la mission que vous avez choisie</b> → Remplir cette mission rapporte <b>1 point de scénario</b>	
--	--	--

	← <b>Reportez ici le numéro de la mission que votre adversaire vous a choisie</b> → Remplir cette mission rapporte <b>3 points de scénario</b>	
--	---	--

	← <b>Reportez ici à la fin de la partie le nombre de points de scénario que vous aurez remporté en fonction des missions remplies</b> →	
--	---	--

A la fin de la partie celui des deux joueurs qui cumule le plus de points de scénario est victorieux, il marque **20 points de classement** et le vaincu en marque **5**. Si le cumul est égal, les 2 joueurs marquent **10 points de classement**.

	← <b>Nombre de points de classement (20, 10 ou 5)</b> →	
--	---	--

TOURNEZ SVP

## OBJECTIFS SECONDAIRES

**Celui qui a le plus de point de scénario remporte la partie. Mais le nombre de points de scénario que vous aurez marqué (que vous soyez vainqueur ou vaincu), vous octroiera aussi des points de classement supplémentaires.**

**Le joueur marquera uniquement le nombre de points de classement supplémentaires le plus haut parmi les possibilités qui suivent :**

- **Un joueur ayant 3 points de scénario à la fin de la partie marquera 2 points de classement supplémentaires.**
- **Un joueur ayant 4 points de scénario à la fin de la partie marquera 3 points de classement supplémentaires.**
- **Un joueur ayant 5 points de scénario à la fin de la partie marquera 4 points de classement supplémentaires.**
- **Un joueur ayant 6 point de scénario à la fin de la partie marquera 5 points de classement supplémentaire.**

**nbre total de points de classement  
gagnés grâce aux objectifs 2<sup>aires</sup>  
pour un total compris entre 0 et 5**



RONDE n°: \_\_\_\_\_  
 TABLE n°: \_\_\_\_\_

# Feuille de Match

## Scénario « C'est mon choix »



	←	<b>Numéro de joueur</b>	→	
	←	<b>CONTRE</b> Nom et prénom du joueur	→	

# OBJECTIFS PRIMAIRES

### *Sélection des missions*

Chacun des joueurs tire au sort une mission (lancez un D6, relancez si le résultat est un 6) parmi la liste de 5 proposée ci-dessous. Remplir cette mission rapporte **2 points de scénario**.

Chacun des joueurs se choisit une mission parmi la liste de 5 proposée ci-dessous (éliminez de la liste la mission tirée au sort). Remplir cette mission rapporte **1 point de scénario**.

Chacun des joueurs choisit pour son adversaire une mission parmi la liste de 5 proposée ci-dessous (éliminez de la liste la mission tirée au sort et celle choisie par les joueurs pour eux-mêmes). Remplir cette mission rapporte **3 points de scénario**.

**Mission 1 « Assassinat » :** Pour remplir cet objectif vous devez éliminer le personnage QG le plus cher de votre adversaire.

**Mission 2 « Invasion » :** Pour remplir cet objectif, vous devez contrôler la zone de déploiement adverse.

**Mission 3 « Occupation » :** Pour remplir cet objectif, vous devez contrôler plus de points nodaux que votre adversaire parmi les 3 disposés sur la table (voir schéma).

**Mission 4 « Boucherie » :** Pour remplir cet objectif, vous devez totaliser plus de points d'annihilation que l'adversaire en fin de partie.

**Mission 5 « Montrer l'exemple » :** Pour remplir cet objectif, vous devez contrôler le point central de la table avec une unité ou un personnage QG.

	←	<b>Reportez ici le numéro de la mission que vous avez tirée au sort</b>	→	
		<b>Remplir cette mission rapporte <u>2 points de scénario</u></b>		

	←	<b>Reportez ici le numéro de la mission que vous avez choisie</b>	→	
		<b>Remplir cette mission rapporte <u>1 point de scénario</u></b>		

	←	<b>Reportez ici le numéro de la mission que votre adversaire vous a choisie</b>	→	
		<b>Remplir cette mission rapporte <u>3 points de scénario</u></b>		

	←	<b>Reportez ici à la fin de la partie le nombre de points de scénario que vous aurez remporté en fonction des missions remplies</b>	→	
--	---	---	---	--

A la fin de la partie celui des deux joueurs qui cumule le plus de points de scénario est victorieux, il marque **20 points de classement** et le vaincu en marque **5**. Si le cumul est égal, les 2 joueurs marquent **10 points de classement**.

	←	<b>Nombre de points de classement (20, 10 ou 5)</b>	→	
--	---	---	---	--

TOURNEZ SVP

## OBJECTIFS SECONDAIRES

**Celui qui a le plus de point de scénario remporte la partie. Mais le nombre de points de scénario que vous aurez marqué (que vous soyez vainqueur ou vaincu), vous octroiera aussi des points de classement supplémentaires.**

**Le joueur marquera uniquement le nombre de points de classement supplémentaires le plus haut parmi les possibilités qui suivent :**

- **Un joueur ayant 3 points de scénario à la fin de la partie marquera 2 points de classement supplémentaires.**
- **Un joueur ayant 4 points de scénario à la fin de la partie marquera 3 points de classement supplémentaires.**
- **Un joueur ayant 5 points de scénario à la fin de la partie marquera 4 points de classement supplémentaires.**
- **Un joueur ayant 6 point de scénario à la fin de la partie marquera 5 points de classement supplémentaire.**

**nbre total de points de classement  
gagnés grâce aux objectifs 2<sup>aires</sup>  
pour un total compris entre 0 et 5**



RONDE n°: \_\_\_\_\_  
 TABLE n°: \_\_\_\_\_

# Feuille de Match

## Scénario « C'est mon choix »



	←	<b>Numéro de joueur</b>	→	
	←	<b>CONTRE</b> Nom et prénom du joueur	→	

# OBJECTIFS PRIMAIRES

### *Sélection des missions*

Chacun des joueurs tire au sort une mission (lancez un D6, relancez si le résultat est un 6) parmi la liste de 5 proposée ci-dessous. Remplir cette mission rapporte **2 points de scénario**.

Chacun des joueurs se choisit une mission parmi la liste de 5 proposée ci-dessous (éliminez de la liste la mission tirée au sort). Remplir cette mission rapporte **1 point de scénario**.

Chacun des joueurs choisit pour son adversaire une mission parmi la liste de 5 proposée ci-dessous (éliminez de la liste la mission tirée au sort et celle choisie par les joueurs pour eux-mêmes). Remplir cette mission rapporte **3 points de scénario**.

**Mission 1 « Assassinat » :** Pour remplir cet objectif vous devez éliminer le personnage QG le plus cher de votre adversaire.

**Mission 2 « Invasion » :** Pour remplir cet objectif, vous devez contrôler la zone de déploiement adverse.

**Mission 3 « Occupation » :** Pour remplir cet objectif, vous devez contrôler plus de points nodaux que votre adversaire parmi les 3 disposés sur la table (voir schéma).

**Mission 4 « Boucherie » :** Pour remplir cet objectif, vous devez totaliser plus de points d'annihilation que l'adversaire en fin de partie.

**Mission 5 « Montrer l'exemple » :** Pour remplir cet objectif, vous devez contrôler le point central de la table avec une unité ou un personnage QG.

	←	<b>Reportez ici le numéro de la mission que vous avez tirée au sort</b>	→	
		<b>Remplir cette mission rapporte <u>2 points de scénario</u></b>		

	←	<b>Reportez ici le numéro de la mission que vous avez choisie</b>	→	
		<b>Remplir cette mission rapporte <u>1 point de scénario</u></b>		

	←	<b>Reportez ici le numéro de la mission que votre adversaire vous a choisie</b>	→	
		<b>Remplir cette mission rapporte <u>3 points de scénario</u></b>		

	←	<b>Reportez ici à la fin de la partie le nombre de points de scénario que vous aurez remporté en fonction des missions remplies</b>	→	
--	---	---	---	--

A la fin de la partie celui des deux joueurs qui cumule le plus de points de scénario est victorieux, il marque **20 points de classement** et le vaincu en marque **5**. Si le cumul est égal, les 2 joueurs marquent **10 points de classement**.

	←	<b>Nombre de points de classement (20, 10 ou 5)</b>	→	
--	---	---	---	--

TOURNEZ SVP

## OBJECTIFS SECONDAIRES

**Celui qui a le plus de point de scénario remporte la partie. Mais le nombre de points de scénario que vous aurez marqué (que vous soyez vainqueur ou vaincu), vous octroiera aussi des points de classement supplémentaires.**

**Le joueur marquera uniquement le nombre de points de classement supplémentaires le plus haut parmi les possibilités qui suivent :**

- **Un joueur ayant 3 points de scénario à la fin de la partie marquera 2 points de classement supplémentaires.**
- **Un joueur ayant 4 points de scénario à la fin de la partie marquera 3 points de classement supplémentaires.**
- **Un joueur ayant 5 points de scénario à la fin de la partie marquera 4 points de classement supplémentaires.**
- **Un joueur ayant 6 point de scénario à la fin de la partie marquera 5 points de classement supplémentaire.**

**nbre total de points de classement  
gagnés grâce aux objectifs 2<sup>aires</sup>  
pour un total compris entre 0 et 5**



RONDE n°: \_\_\_\_\_  
TABLE n°: \_\_\_\_\_

# Feuille de Match

## Scénario « C'est mon choix »



	←	<b>Numéro de joueur</b>	→	
	←	<b>CONTRE</b> Nom et prénom du joueur	→	

# OBJECTIFS PRIMAIRES

### *Sélection des missions*

Chacun des joueurs tire au sort une mission (lancez un D6, relancez si le résultat est un 6) parmi la liste de 5 proposée ci-dessous. Remplir cette mission rapporte **2 points de scénario**.

Chacun des joueurs se choisit une mission parmi la liste de 5 proposée ci-dessous (éliminez de la liste la mission tirée au sort). Remplir cette mission rapporte **1 point de scénario**.

Chacun des joueurs choisit pour son adversaire une mission parmi la liste de 5 proposée ci-dessous (éliminez de la liste la mission tirée au sort et celle choisie par les joueurs pour eux-mêmes). Remplir cette mission rapporte **3 points de scénario**.

**Mission 1 « Assassinat » :** Pour remplir cet objectif vous devez éliminer le personnage QG le plus cher de votre adversaire.

**Mission 2 « Invasion » :** Pour remplir cet objectif, vous devez contrôler la zone de déploiement adverse.

**Mission 3 « Occupation » :** Pour remplir cet objectif, vous devez contrôler plus de points nodaux que votre adversaire parmi les 3 disposés sur la table (voir schéma).

**Mission 4 « Boucherie » :** Pour remplir cet objectif, vous devez totaliser plus de points d'annihilation que l'adversaire en fin de partie.

**Mission 5 « Montrer l'exemple » :** Pour remplir cet objectif, vous devez contrôler le point central de la table avec une unité ou un personnage QG.

	←	<b>Reportez ici le numéro de la mission que vous avez tirée au sort</b>	→	
		<b>Remplir cette mission rapporte <u>2 points de scénario</u></b>		

	←	<b>Reportez ici le numéro de la mission que vous avez choisie</b>	→	
		<b>Remplir cette mission rapporte <u>1 point de scénario</u></b>		

	←	<b>Reportez ici le numéro de la mission que votre adversaire vous a choisie</b>	→	
		<b>Remplir cette mission rapporte <u>3 points de scénario</u></b>		

	←	<b>Reportez ici à la fin de la partie le nombre de points de scénario que vous aurez remporté en fonction des missions remplies</b>	→	
--	---	---	---	--

A la fin de la partie celui des deux joueurs qui cumule le plus de points de scénario est victorieux, il marque **20 points de classement** et le vaincu en marque **5**. Si le cumul est égal, les 2 joueurs marquent **10 points de classement**.

	←	<b>Nombre de points de classement (20, 10 ou 5)</b>	→	
--	---	---	---	--

TOURNEZ SVP

## OBJECTIFS SECONDAIRES

**Celui qui a le plus de point de scénario remporte la partie. Mais le nombre de points de scénario que vous aurez marqué (que vous soyez vainqueur ou vaincu), vous octroiera aussi des points de classement supplémentaires.**

**Le joueur marquera uniquement le nombre de points de classement supplémentaires le plus haut parmi les possibilités qui suivent :**

- **Un joueur ayant 3 points de scénario à la fin de la partie marquera 2 points de classement supplémentaires.**
- **Un joueur ayant 4 points de scénario à la fin de la partie marquera 3 points de classement supplémentaires.**
- **Un joueur ayant 5 points de scénario à la fin de la partie marquera 4 points de classement supplémentaires.**
- **Un joueur ayant 6 point de scénario à la fin de la partie marquera 5 points de classement supplémentaire.**

**nbre total de points de classement  
gagnés grâce aux objectifs 2<sup>aires</sup>  
pour un total compris entre 0 et 5**



RONDE n°: \_\_\_\_\_  
 TABLE n°: \_\_\_\_\_

# Feuille de Match

## Scénario « C'est mon choix »



	←	<b>Numéro de joueur</b>	→	
	←	<b>CONTRE</b> Nom et prénom du joueur	→	

# OBJECTIFS PRIMAIRES

### *Sélection des missions*

Chacun des joueurs tire au sort une mission (lancez un D6, relancez si le résultat est un 6) parmi la liste de 5 proposée ci-dessous. Remplir cette mission rapporte **2 points de scénario**.

Chacun des joueurs se choisit une mission parmi la liste de 5 proposée ci-dessous (éliminez de la liste la mission tirée au sort). Remplir cette mission rapporte **1 point de scénario**.

Chacun des joueurs choisit pour son adversaire une mission parmi la liste de 5 proposée ci-dessous (éliminez de la liste la mission tirée au sort et celle choisie par les joueurs pour eux-mêmes). Remplir cette mission rapporte **3 points de scénario**.

**Mission 1 « Assassinat » :** Pour remplir cet objectif vous devez éliminer le personnage QG le plus cher de votre adversaire.

**Mission 2 « Invasion » :** Pour remplir cet objectif, vous devez contrôler la zone de déploiement adverse.

**Mission 3 « Occupation » :** Pour remplir cet objectif, vous devez contrôler plus de points nodaux que votre adversaire parmi les 3 disposés sur la table (voir schéma).

**Mission 4 « Boucherie » :** Pour remplir cet objectif, vous devez totaliser plus de points d'annihilation que l'adversaire en fin de partie.

**Mission 5 « Montrer l'exemple » :** Pour remplir cet objectif, vous devez contrôler le point central de la table avec une unité ou un personnage QG.

	←	<b>Reportez ici le numéro de la mission que vous avez tirée au sort</b>	→	
		<b>Remplir cette mission rapporte <u>2 points de scénario</u></b>		

	←	<b>Reportez ici le numéro de la mission que vous avez choisie</b>	→	
		<b>Remplir cette mission rapporte <u>1 point de scénario</u></b>		

	←	<b>Reportez ici le numéro de la mission que votre adversaire vous a choisie</b>	→	
		<b>Remplir cette mission rapporte <u>3 points de scénario</u></b>		

	←	<b>Reportez ici à la fin de la partie le nombre de points de scénario que vous aurez remporté en fonction des missions remplies</b>	→	
--	---	---	---	--

A la fin de la partie celui des deux joueurs qui cumule le plus de points de scénario est victorieux, il marque **20 points de classement** et le vaincu en marque **5**. Si le cumul est égal, les 2 joueurs marquent **10 points de classement**.

	←	<b>Nombre de points de classement (20, 10 ou 5)</b>	→	
--	---	---	---	--

TOURNEZ SVP

## OBJECTIFS SECONDAIRES

**Celui qui a le plus de point de scénario remporte la partie. Mais le nombre de points de scénario que vous aurez marqué (que vous soyez vainqueur ou vaincu), vous octroiera aussi des points de classement supplémentaires.**

**Le joueur marquera uniquement le nombre de points de classement supplémentaires le plus haut parmi les possibilités qui suivent :**

- **Un joueur ayant 3 points de scénario à la fin de la partie marquera 2 points de classement supplémentaires.**
- **Un joueur ayant 4 points de scénario à la fin de la partie marquera 3 points de classement supplémentaires.**
- **Un joueur ayant 5 points de scénario à la fin de la partie marquera 4 points de classement supplémentaires.**
- **Un joueur ayant 6 point de scénario à la fin de la partie marquera 5 points de classement supplémentaire.**

**nbre total de points de classement  
gagnés grâce aux objectifs 2<sup>aires</sup>  
pour un total compris entre 0 et 5**



RONDE n°: \_\_\_\_\_  
 TABLE n°: \_\_\_\_\_

# Feuille de Match

## Scénario « C'est mon choix »



	←	<b>Numéro de joueur</b>	→	
	←	<b>CONTRE</b> Nom et prénom du joueur	→	

# OBJECTIFS PRIMAIRES

### *Sélection des missions*

Chacun des joueurs tire au sort une mission (lancez un D6, relancez si le résultat est un 6) parmi la liste de 5 proposée ci-dessous. Remplir cette mission rapporte **2 points de scénario**.

Chacun des joueurs se choisit une mission parmi la liste de 5 proposée ci-dessous (éliminez de la liste la mission tirée au sort). Remplir cette mission rapporte **1 point de scénario**.

Chacun des joueurs choisit pour son adversaire une mission parmi la liste de 5 proposée ci-dessous (éliminez de la liste la mission tirée au sort et celle choisie par les joueurs pour eux-mêmes). Remplir cette mission rapporte **3 points de scénario**.

**Mission 1 « Assassinat » :** Pour remplir cet objectif vous devez éliminer le personnage QG le plus cher de votre adversaire.

**Mission 2 « Invasion » :** Pour remplir cet objectif, vous devez contrôler la zone de déploiement adverse.

**Mission 3 « Occupation » :** Pour remplir cet objectif, vous devez contrôler plus de points nodaux que votre adversaire parmi les 3 disposés sur la table (voir schéma).

**Mission 4 « Boucherie » :** Pour remplir cet objectif, vous devez totaliser plus de points d'annihilation que l'adversaire en fin de partie.

**Mission 5 « Montrer l'exemple » :** Pour remplir cet objectif, vous devez contrôler le point central de la table avec une unité ou un personnage QG.

	←	<b>Reportez ici le numéro de la mission que vous avez tirée au sort</b>	→	
		<b>Remplir cette mission rapporte <u>2 points de scénario</u></b>		

	←	<b>Reportez ici le numéro de la mission que vous avez choisie</b>	→	
		<b>Remplir cette mission rapporte <u>1 point de scénario</u></b>		

	←	<b>Reportez ici le numéro de la mission que votre adversaire vous a choisie</b>	→	
		<b>Remplir cette mission rapporte <u>3 points de scénario</u></b>		

	←	<b>Reportez ici à la fin de la partie le nombre de points de scénario que vous aurez remporté en fonction des missions remplies</b>	→	
--	---	---	---	--

A la fin de la partie celui des deux joueurs qui cumule le plus de points de scénario est victorieux, il marque **20 points de classement** et le vaincu en marque **5**. Si le cumul est égal, les 2 joueurs marquent **10 points de classement**.

	←	<b>Nombre de points de classement (20, 10 ou 5)</b>	→	
--	---	---	---	--

TOURNEZ SVP

## OBJECTIFS SECONDAIRES

**Celui qui a le plus de point de scénario remporte la partie. Mais le nombre de points de scénario que vous aurez marqué (que vous soyez vainqueur ou vaincu), vous octroiera aussi des points de classement supplémentaires.**

**Le joueur marquera uniquement le nombre de points de classement supplémentaires le plus haut parmi les possibilités qui suivent :**

- **Un joueur ayant 3 points de scénario à la fin de la partie marquera 2 points de classement supplémentaires.**
- **Un joueur ayant 4 points de scénario à la fin de la partie marquera 3 points de classement supplémentaires.**
- **Un joueur ayant 5 points de scénario à la fin de la partie marquera 4 points de classement supplémentaires.**
- **Un joueur ayant 6 point de scénario à la fin de la partie marquera 5 points de classement supplémentaire.**

**nbre total de points de classement  
gagnés grâce aux objectifs 2<sup>aires</sup>  
pour un total compris entre 0 et 5**



RONDE n°: \_\_\_\_\_  
 TABLE n°: \_\_\_\_\_

# Feuille de Match

## Scénario « C'est mon choix »



	<b>Numéro de joueur</b>	
	<b>CONTRE</b> <b>Nom et prénom du joueur</b>	

# OBJECTIFS PRIMAIRES

### *Sélection des missions*

Chacun des joueurs tire au sort une mission (lancez un D6, relancez si le résultat est un 6) parmi la liste de 5 proposée ci-dessous. Remplir cette mission rapporte **2 points de scénario**.

Chacun des joueurs se choisit une mission parmi la liste de 5 proposée ci-dessous (éliminez de la liste la mission tirée au sort). Remplir cette mission rapporte **1 point de scénario**.

Chacun des joueurs choisit pour son adversaire une mission parmi la liste de 5 proposée ci-dessous (éliminez de la liste la mission tirée au sort et celle choisie par les joueurs pour eux-mêmes). Remplir cette mission rapporte **3 points de scénario**.

**Mission 1 « Assassinat » :** Pour remplir cet objectif vous devez éliminer le personnage QG le plus cher de votre adversaire.

**Mission 2 « Invasion » :** Pour remplir cet objectif, vous devez contrôler la zone de déploiement adverse.

**Mission 3 « Occupation » :** Pour remplir cet objectif, vous devez contrôler plus de points nodaux que votre adversaire parmi les 3 disposés sur la table (voir schéma).

**Mission 4 « Boucherie » :** Pour remplir cet objectif, vous devez totaliser plus de points d'annihilation que l'adversaire en fin de partie.

**Mission 5 « Montrer l'exemple » :** Pour remplir cet objectif, vous devez contrôler le point central de la table avec une unité ou un personnage QG.

	<b>Reportez ici le numéro de la mission que vous avez tirée au sort</b> Remplir cette mission rapporte <b>2 points de scénario</b>	
--	---	--

	<b>Reportez ici le numéro de la mission que vous avez choisie</b> Remplir cette mission rapporte <b>1 point de scénario</b>	
--	--	--

	<b>Reportez ici le numéro de la mission que votre adversaire vous a choisie</b> Remplir cette mission rapporte <b>3 points de scénario</b>	
--	---	--

	<b>Reportez ici à la fin de la partie le nombre de points de scénario que vous aurez remporté en fonction des missions remplies</b>	
--	---	--

A la fin de la partie celui des deux joueurs qui cumule le plus de points de scénario est victorieux, il marque **20 points de classement** et le vaincu en marque **5**. Si le cumul est égal, les 2 joueurs marquent **10 points de classement**.

	<b>Nombre de points de classement (20, 10 ou 5)</b>	
--	---	--

TOURNEZ SVP

## OBJECTIFS SECONDAIRES

**Celui qui a le plus de point de scénario remporte la partie. Mais le nombre de points de scénario que vous aurez marqué (que vous soyez vainqueur ou vaincu), vous octroiera aussi des points de classement supplémentaires.**

**Le joueur marquera uniquement le nombre de points de classement supplémentaires le plus haut parmi les possibilités qui suivent :**

- **Un joueur ayant 3 points de scénario à la fin de la partie marquera 2 points de classement supplémentaires.**
- **Un joueur ayant 4 points de scénario à la fin de la partie marquera 3 points de classement supplémentaires.**
- **Un joueur ayant 5 points de scénario à la fin de la partie marquera 4 points de classement supplémentaires.**
- **Un joueur ayant 6 point de scénario à la fin de la partie marquera 5 points de classement supplémentaire.**

**nbre total de points de classement  
gagnés grâce aux objectifs 2<sup>aires</sup>  
pour un total compris entre 0 et 5**



RONDE n°: \_\_\_\_\_  
 TABLE n°: \_\_\_\_\_

# Feuille de Match

## Scénario « C'est mon choix »



	<p>← Numéro de joueur →</p>	
	<p><b>CONTRE</b>        Nom et prénom        du joueur</p>	

# OBJECTIFS PRIMAIRES

### *Sélection des missions*

Chacun des joueurs tire au sort une mission (lancez un D6, relancez si le résultat est un 6) parmi la liste de 5 proposée ci-dessous. Remplir cette mission rapporte **2 points de scénario**.

Chacun des joueurs se choisit une mission parmi la liste de 5 proposée ci-dessous (éliminez de la liste la mission tirée au sort). Remplir cette mission rapporte **1 point de scénario**.

Chacun des joueurs choisit pour son adversaire une mission parmi la liste de 5 proposée ci-dessous (éliminez de la liste la mission tirée au sort et celle choisie par les joueurs pour eux-mêmes). Remplir cette mission rapporte **3 points de scénario**.

**Mission 1 « Assassinat » :** Pour remplir cet objectif vous devez éliminer le personnage QG le plus cher de votre adversaire.

**Mission 2 « Invasion » :** Pour remplir cet objectif, vous devez contrôler la zone de déploiement adverse.

**Mission 3 « Occupation » :** Pour remplir cet objectif, vous devez contrôler plus de points nodaux que votre adversaire parmi les 3 disposés sur la table (voir schéma).

**Mission 4 « Boucherie » :** Pour remplir cet objectif, vous devez totaliser plus de points d'annihilation que l'adversaire en fin de partie.

**Mission 5 « Montrer l'exemple » :** Pour remplir cet objectif, vous devez contrôler le point central de la table avec une unité ou un personnage QG.

	<p>← <b>Reportez ici le numéro de la mission</b> →  <b>que vous avez tirée au sort</b>        Remplir cette mission rapporte <b>2 points de scénario</b></p>	
--	--	--

	<p>← <b>Reportez ici le numéro de la mission</b> →  <b>que vous avez choisie</b>        Remplir cette mission rapporte <b>1 point de scénario</b></p>	
--	---	--

	<p>← <b>Reportez ici le numéro de la mission</b> →  <b>que votre adversaire vous a choisie</b>        Remplir cette mission rapporte <b>3 points de scénario</b></p>	
--	--	--

	<p>← <b>Reportez ici à la fin de la partie</b> →  <b>le nombre de points de scénario</b>  <b>que vous aurez remporté en fonction des missions remplies</b></p>	
--	--	--

A la fin de la partie celui des deux joueurs qui cumule le plus de points de scénario est victorieux, il marque **20 points de classement** et le vaincu en marque **5**. Si le cumul est égal, les 2 joueurs marquent **10 points de classement**.

	<p>← <b>Nombre de points de classement</b> →  <b>(20, 10 ou 5)</b></p>	
--	--	--

TOURNEZ SVP

## OBJECTIFS SECONDAIRES

**Celui qui a le plus de point de scénario remporte la partie. Mais le nombre de points de scénario que vous aurez marqué (que vous soyez vainqueur ou vaincu), vous octroiera aussi des points de classement supplémentaires.**

**Le joueur marquera uniquement le nombre de points de classement supplémentaires le plus haut parmi les possibilités qui suivent :**

- **Un joueur ayant 3 points de scénario à la fin de la partie marquera 2 points de classement supplémentaires.**
- **Un joueur ayant 4 points de scénario à la fin de la partie marquera 3 points de classement supplémentaires.**
- **Un joueur ayant 5 points de scénario à la fin de la partie marquera 4 points de classement supplémentaires.**
- **Un joueur ayant 6 point de scénario à la fin de la partie marquera 5 points de classement supplémentaire.**

**nbre total de points de classement  
gagnés grâce aux objectifs 2<sup>aires</sup>  
pour un total compris entre 0 et 5**



RONDE n°: \_\_\_\_\_  
 TABLE n°: \_\_\_\_\_

# Feuille de Match

## Scénario « C'est mon choix »



	← Numéro de joueur →	
	<b>CONTRE</b> Nom et prénom du joueur	

# OBJECTIFS PRIMAIRES

### *Sélection des missions*

Chacun des joueurs tire au sort une mission (lancez un D6, relancez si le résultat est un 6) parmi la liste de 5 proposée ci-dessous. Remplir cette mission rapporte **2 points de scénario**.

Chacun des joueurs se choisit une mission parmi la liste de 5 proposée ci-dessous (éliminez de la liste la mission tirée au sort). Remplir cette mission rapporte **1 point de scénario**.

Chacun des joueurs choisit pour son adversaire une mission parmi la liste de 5 proposée ci-dessous (éliminez de la liste la mission tirée au sort et celle choisie par les joueurs pour eux-mêmes). Remplir cette mission rapporte **3 points de scénario**.

**Mission 1 « Assassinat » :** Pour remplir cet objectif vous devez éliminer le personnage QG le plus cher de votre adversaire.

**Mission 2 « Invasion » :** Pour remplir cet objectif, vous devez contrôler la zone de déploiement adverse.

**Mission 3 « Occupation » :** Pour remplir cet objectif, vous devez contrôler plus de points nodaux que votre adversaire parmi les 3 disposés sur la table (voir schéma).

**Mission 4 « Boucherie » :** Pour remplir cet objectif, vous devez totaliser plus de points d'annihilation que l'adversaire en fin de partie.

**Mission 5 « Montrer l'exemple » :** Pour remplir cet objectif, vous devez contrôler le point central de la table avec une unité ou un personnage QG.

	← <b>Reportez ici le numéro de la mission que vous avez tirée au sort</b> → Remplir cette mission rapporte <b>2 points de scénario</b>	
--	---	--

	← <b>Reportez ici le numéro de la mission que vous avez choisie</b> → Remplir cette mission rapporte <b>1 point de scénario</b>	
--	--	--

	← <b>Reportez ici le numéro de la mission que votre adversaire vous a choisie</b> → Remplir cette mission rapporte <b>3 points de scénario</b>	
--	---	--

	← <b>Reportez ici à la fin de la partie le nombre de points de scénario que vous aurez remporté en fonction des missions remplies</b> →	
--	---	--

A la fin de la partie celui des deux joueurs qui cumule le plus de points de scénario est victorieux, il marque **20 points de classement** et le vaincu en marque **5**. Si le cumul est égal, les 2 joueurs marquent **10 points de classement**.

	<b>Nombre de points de classement</b> <b>(20, 10 ou 5)</b>	
--	---	--

TOURNEZ SVP

## OBJECTIFS SECONDAIRES

**Celui qui a le plus de point de scénario remporte la partie. Mais le nombre de points de scénario que vous aurez marqué (que vous soyez vainqueur ou vaincu), vous octroiera aussi des points de classement supplémentaires.**

**Le joueur marquera uniquement le nombre de points de classement supplémentaires le plus haut parmi les possibilités qui suivent :**

- **Un joueur ayant 3 points de scénario à la fin de la partie marquera 2 points de classement supplémentaires.**
- **Un joueur ayant 4 points de scénario à la fin de la partie marquera 3 points de classement supplémentaires.**
- **Un joueur ayant 5 points de scénario à la fin de la partie marquera 4 points de classement supplémentaires.**
- **Un joueur ayant 6 point de scénario à la fin de la partie marquera 5 points de classement supplémentaire.**

**nbre total de points de classement  
gagnés grâce aux objectifs 2<sup>aires</sup>  
pour un total compris entre 0 et 5**



RONDE n°: \_\_\_\_\_  
 TABLE n°: \_\_\_\_\_

# Feuille de Match

## Scénario « C'est mon choix »



	← Numéro de joueur →	
	<b>CONTRE</b> Nom et prénom du joueur	

# OBJECTIFS PRIMAIRES

### *Sélection des missions*

Chacun des joueurs tire au sort une mission (lancez un D6, relancez si le résultat est un 6) parmi la liste de 5 proposée ci-dessous. Remplir cette mission rapporte **2 points de scénario**.

Chacun des joueurs se choisit une mission parmi la liste de 5 proposée ci-dessous (éliminez de la liste la mission tirée au sort). Remplir cette mission rapporte **1 point de scénario**.

Chacun des joueurs choisit pour son adversaire une mission parmi la liste de 5 proposée ci-dessous (éliminez de la liste la mission tirée au sort et celle choisie par les joueurs pour eux-mêmes). Remplir cette mission rapporte **3 points de scénario**.

**Mission 1 « Assassinat » :** Pour remplir cet objectif vous devez éliminer le personnage QG le plus cher de votre adversaire.

**Mission 2 « Invasion » :** Pour remplir cet objectif, vous devez contrôler la zone de déploiement adverse.

**Mission 3 « Occupation » :** Pour remplir cet objectif, vous devez contrôler plus de points nodaux que votre adversaire parmi les 3 disposés sur la table (voir schéma).

**Mission 4 « Boucherie » :** Pour remplir cet objectif, vous devez totaliser plus de points d'annihilation que l'adversaire en fin de partie.

**Mission 5 « Montrer l'exemple » :** Pour remplir cet objectif, vous devez contrôler le point central de la table avec une unité ou un personnage QG.

	← <b>Reportez ici le numéro de la mission que vous avez tirée au sort</b> → Remplir cette mission rapporte <b>2 points de scénario</b>	
--	---	--

	← <b>Reportez ici le numéro de la mission que vous avez choisie</b> → Remplir cette mission rapporte <b>1 point de scénario</b>	
--	--	--

	← <b>Reportez ici le numéro de la mission que votre adversaire vous a choisie</b> → Remplir cette mission rapporte <b>3 points de scénario</b>	
--	---	--

	← <b>Reportez ici à la fin de la partie le nombre de points de scénario que vous aurez remporté en fonction des missions remplies</b> →	
--	---	--

A la fin de la partie celui des deux joueurs qui cumule le plus de points de scénario est victorieux, il marque **20 points de classement** et le vaincu en marque **5**. Si le cumul est égal, les 2 joueurs marquent **10 points de classement**.

	<b>Nombre de points de classement</b> <b>(20, 10 ou 5)</b>	
--	---	--

TOURNEZ SVP

## OBJECTIFS SECONDAIRES

**Celui qui a le plus de point de scénario remporte la partie. Mais le nombre de points de scénario que vous aurez marqué (que vous soyez vainqueur ou vaincu), vous octroiera aussi des points de classement supplémentaires.**

**Le joueur marquera uniquement le nombre de points de classement supplémentaires le plus haut parmi les possibilités qui suivent :**

- **Un joueur ayant 3 points de scénario à la fin de la partie marquera 2 points de classement supplémentaires.**
- **Un joueur ayant 4 points de scénario à la fin de la partie marquera 3 points de classement supplémentaires.**
- **Un joueur ayant 5 points de scénario à la fin de la partie marquera 4 points de classement supplémentaires.**
- **Un joueur ayant 6 point de scénario à la fin de la partie marquera 5 points de classement supplémentaire.**

**nbre total de points de classement  
gagnés grâce aux objectifs 2<sup>aires</sup>  
pour un total compris entre 0 et 5**



RONDE n°: \_\_\_\_\_  
 TABLE n°: \_\_\_\_\_

# Feuille de Match

## Scénario « C'est mon choix »



	← Numéro de joueur →	
	<b>CONTRE</b> Nom et prénom du joueur	

# OBJECTIFS PRIMAIRES

### *Sélection des missions*

Chacun des joueurs tire au sort une mission (lancez un D6, relancez si le résultat est un 6) parmi la liste de 5 proposée ci-dessous. Remplir cette mission rapporte **2 points de scénario**.

Chacun des joueurs se choisit une mission parmi la liste de 5 proposée ci-dessous (éliminez de la liste la mission tirée au sort). Remplir cette mission rapporte **1 point de scénario**.

Chacun des joueurs choisit pour son adversaire une mission parmi la liste de 5 proposée ci-dessous (éliminez de la liste la mission tirée au sort et celle choisie par les joueurs pour eux-mêmes). Remplir cette mission rapporte **3 points de scénario**.

**Mission 1 « Assassinat » :** Pour remplir cet objectif vous devez éliminer le personnage QG le plus cher de votre adversaire.

**Mission 2 « Invasion » :** Pour remplir cet objectif, vous devez contrôler la zone de déploiement adverse.

**Mission 3 « Occupation » :** Pour remplir cet objectif, vous devez contrôler plus de points nodaux que votre adversaire parmi les 3 disposés sur la table (voir schéma).

**Mission 4 « Boucherie » :** Pour remplir cet objectif, vous devez totaliser plus de points d'annihilation que l'adversaire en fin de partie.

**Mission 5 « Montrer l'exemple » :** Pour remplir cet objectif, vous devez contrôler le point central de la table avec une unité ou un personnage QG.

	← <b>Reportez ici le numéro de la mission que vous avez tirée au sort</b> → Remplir cette mission rapporte <b>2 points de scénario</b>	
--	---	--

	← <b>Reportez ici le numéro de la mission que vous avez choisie</b> → Remplir cette mission rapporte <b>1 point de scénario</b>	
--	--	--

	← <b>Reportez ici le numéro de la mission que votre adversaire vous a choisie</b> → Remplir cette mission rapporte <b>3 points de scénario</b>	
--	---	--

	← <b>Reportez ici à la fin de la partie le nombre de points de scénario que vous aurez remporté en fonction des missions remplies</b> →	
--	---	--

A la fin de la partie celui des deux joueurs qui cumule le plus de points de scénario est victorieux, il marque **20 points de classement** et le vaincu en marque **5**. Si le cumul est égal, les 2 joueurs marquent **10 points de classement**.

	← <b>Nombre de points de classement (20, 10 ou 5)</b> →	
--	---	--

TOURNEZ SVP

## OBJECTIFS SECONDAIRES

**Celui qui a le plus de point de scénario remporte la partie. Mais le nombre de points de scénario que vous aurez marqué (que vous soyez vainqueur ou vaincu), vous octroiera aussi des points de classement supplémentaires.**

**Le joueur marquera uniquement le nombre de points de classement supplémentaires le plus haut parmi les possibilités qui suivent :**

- **Un joueur ayant 3 points de scénario à la fin de la partie marquera 2 points de classement supplémentaires.**
- **Un joueur ayant 4 points de scénario à la fin de la partie marquera 3 points de classement supplémentaires.**
- **Un joueur ayant 5 points de scénario à la fin de la partie marquera 4 points de classement supplémentaires.**
- **Un joueur ayant 6 point de scénario à la fin de la partie marquera 5 points de classement supplémentaire.**

**nbre total de points de classement  
gagnés grâce aux objectifs 2<sup>aires</sup>  
pour un total compris entre 0 et 5**



RONDE n°: \_\_\_\_\_  
 TABLE n°: \_\_\_\_\_

# Feuille de Match

## Scénario « C'est mon choix »



	← Numéro de joueur →	
	<b>CONTRE</b> Nom et prénom du joueur	

# OBJECTIFS PRIMAIRES

### *Sélection des missions*

Chacun des joueurs tire au sort une mission (lancez un D6, relancez si le résultat est un 6) parmi la liste de 5 proposée ci-dessous. Remplir cette mission rapporte **2 points de scénario**.

Chacun des joueurs se choisit une mission parmi la liste de 5 proposée ci-dessous (éliminez de la liste la mission tirée au sort). Remplir cette mission rapporte **1 point de scénario**.

Chacun des joueurs choisit pour son adversaire une mission parmi la liste de 5 proposée ci-dessous (éliminez de la liste la mission tirée au sort et celle choisie par les joueurs pour eux-mêmes). Remplir cette mission rapporte **3 points de scénario**.

**Mission 1 « Assassinat »** : Pour remplir cet objectif vous devez éliminer le personnage QG le plus cher de votre adversaire.

**Mission 2 « Invasion »** : Pour remplir cet objectif, vous devez contrôler la zone de déploiement adverse.

**Mission 3 « Occupation »** : Pour remplir cet objectif, vous devez contrôler plus de points nodaux que votre adversaire parmi les 3 disposés sur la table (voir schéma).

**Mission 4 « Boucherie »** : Pour remplir cet objectif, vous devez totaliser plus de points d'annihilation que l'adversaire en fin de partie.

**Mission 5 « Montrer l'exemple »** : Pour remplir cet objectif, vous devez contrôler le point central de la table avec une unité ou un personnage QG.

	← <b>Reportez ici le numéro de la mission que vous avez tirée au sort</b> → Remplir cette mission rapporte <b>2 points de scénario</b>	
--	---	--

	← <b>Reportez ici le numéro de la mission que vous avez choisie</b> → Remplir cette mission rapporte <b>1 point de scénario</b>	
--	--	--

	← <b>Reportez ici le numéro de la mission que votre adversaire vous a choisie</b> → Remplir cette mission rapporte <b>3 points de scénario</b>	
--	---	--

	← <b>Reportez ici à la fin de la partie le nombre de points de scénario que vous aurez remporté en fonction des missions remplies</b> →	
--	---	--

A la fin de la partie celui des deux joueurs qui cumule le plus de points de scénario est victorieux, il marque **20 points de classement** et le vaincu en marque **5**. Si le cumul est égal, les 2 joueurs marquent **10 points de classement**.

	← <b>Nombre de points de classement (20, 10 ou 5)</b> →	
--	---	--

TOURNEZ SVP

## OBJECTIFS SECONDAIRES

**Celui qui a le plus de point de scénario remporte la partie. Mais le nombre de points de scénario que vous aurez marqué (que vous soyez vainqueur ou vaincu), vous octroiera aussi des points de classement supplémentaires.**

**Le joueur marquera uniquement le nombre de points de classement supplémentaires le plus haut parmi les possibilités qui suivent :**

- **Un joueur ayant 3 points de scénario à la fin de la partie marquera 2 points de classement supplémentaires.**
- **Un joueur ayant 4 points de scénario à la fin de la partie marquera 3 points de classement supplémentaires.**
- **Un joueur ayant 5 points de scénario à la fin de la partie marquera 4 points de classement supplémentaires.**
- **Un joueur ayant 6 point de scénario à la fin de la partie marquera 5 points de classement supplémentaire.**

**nbre total de points de classement  
gagnés grâce aux objectifs 2<sup>aires</sup>  
pour un total compris entre 0 et 5**



RONDE n°: \_\_\_\_\_  
 TABLE n°: \_\_\_\_\_

# Feuille de Match

## Scénario « C'est mon choix »



	←	<b>Numéro de joueur</b>	→	
	←	<b>CONTRE</b> Nom et prénom du joueur	→	

# OBJECTIFS PRIMAIRES

### *Sélection des missions*

Chacun des joueurs tire au sort une mission (lancez un D6, relancez si le résultat est un 6) parmi la liste de 5 proposée ci-dessous. Remplir cette mission rapporte **2 points de scénario**.

Chacun des joueurs se choisit une mission parmi la liste de 5 proposée ci-dessous (éliminez de la liste la mission tirée au sort). Remplir cette mission rapporte **1 point de scénario**.

Chacun des joueurs choisit pour son adversaire une mission parmi la liste de 5 proposée ci-dessous (éliminez de la liste la mission tirée au sort et celle choisie par les joueurs pour eux-mêmes). Remplir cette mission rapporte **3 points de scénario**.

**Mission 1 « Assassinat » :** Pour remplir cet objectif vous devez éliminer le personnage QG le plus cher de votre adversaire.

**Mission 2 « Invasion » :** Pour remplir cet objectif, vous devez contrôler la zone de déploiement adverse.

**Mission 3 « Occupation » :** Pour remplir cet objectif, vous devez contrôler plus de points nodaux que votre adversaire parmi les 3 disposés sur la table (voir schéma).

**Mission 4 « Boucherie » :** Pour remplir cet objectif, vous devez totaliser plus de points d'annihilation que l'adversaire en fin de partie.

**Mission 5 « Montrer l'exemple » :** Pour remplir cet objectif, vous devez contrôler le point central de la table avec une unité ou un personnage QG.

	←	<b>Reportez ici le numéro de la mission que vous avez tirée au sort</b>	→	
		<b>Remplir cette mission rapporte <u>2 points de scénario</u></b>		

	←	<b>Reportez ici le numéro de la mission que vous avez choisie</b>	→	
		<b>Remplir cette mission rapporte <u>1 point de scénario</u></b>		

	←	<b>Reportez ici le numéro de la mission que votre adversaire vous a choisie</b>	→	
		<b>Remplir cette mission rapporte <u>3 points de scénario</u></b>		

	←	<b>Reportez ici à la fin de la partie le nombre de points de scénario que vous aurez remporté en fonction des missions remplies</b>	→	
--	---	---	---	--

A la fin de la partie celui des deux joueurs qui cumule le plus de points de scénario est victorieux, il marque **20 points de classement** et le vaincu en marque **5**. Si le cumul est égal, les 2 joueurs marquent **10 points de classement**.

	←	<b>Nombre de points de classement (20, 10 ou 5)</b>	→	
--	---	---	---	--

TOURNEZ SVP

## OBJECTIFS SECONDAIRES

**Celui qui a le plus de point de scénario remporte la partie. Mais le nombre de points de scénario que vous aurez marqué (que vous soyez vainqueur ou vaincu), vous octroiera aussi des points de classement supplémentaires.**

**Le joueur marquera uniquement le nombre de points de classement supplémentaires le plus haut parmi les possibilités qui suivent :**

- **Un joueur ayant 3 points de scénario à la fin de la partie marquera 2 points de classement supplémentaires.**
- **Un joueur ayant 4 points de scénario à la fin de la partie marquera 3 points de classement supplémentaires.**
- **Un joueur ayant 5 points de scénario à la fin de la partie marquera 4 points de classement supplémentaires.**
- **Un joueur ayant 6 point de scénario à la fin de la partie marquera 5 points de classement supplémentaire.**

**nbre total de points de classement  
gagnés grâce aux objectifs 2<sup>aires</sup>  
pour un total compris entre 0 et 5**



RONDE n°: \_\_\_\_\_  
 TABLE n°: \_\_\_\_\_

# Feuille de Match

## Scénario « C'est mon choix »



	<b>Numéro de joueur</b>	
	<b>CONTRE</b> <b>Nom et prénom du joueur</b>	

# OBJECTIFS PRIMAIRES

### *Sélection des missions*

Chacun des joueurs tire au sort une mission (lancez un D6, relancez si le résultat est un 6) parmi la liste de 5 proposée ci-dessous. Remplir cette mission rapporte **2 points de scénario**.

Chacun des joueurs se choisit une mission parmi la liste de 5 proposée ci-dessous (éliminez de la liste la mission tirée au sort). Remplir cette mission rapporte **1 point de scénario**.

Chacun des joueurs choisit pour son adversaire une mission parmi la liste de 5 proposée ci-dessous (éliminez de la liste la mission tirée au sort et celle choisie par les joueurs pour eux-mêmes). Remplir cette mission rapporte **3 points de scénario**.

**Mission 1 « Assassinat » :** Pour remplir cet objectif vous devez éliminer le personnage QG le plus cher de votre adversaire.

**Mission 2 « Invasion » :** Pour remplir cet objectif, vous devez contrôler la zone de déploiement adverse.

**Mission 3 « Occupation » :** Pour remplir cet objectif, vous devez contrôler plus de points nodaux que votre adversaire parmi les 3 disposés sur la table (voir schéma).

**Mission 4 « Boucherie » :** Pour remplir cet objectif, vous devez totaliser plus de points d'annihilation que l'adversaire en fin de partie.

**Mission 5 « Montrer l'exemple » :** Pour remplir cet objectif, vous devez contrôler le point central de la table avec une unité ou un personnage QG.

	<b>Reportez ici le numéro de la mission que vous avez tirée au sort</b> Remplir cette mission rapporte <b>2 points de scénario</b>	
--	---	--

	<b>Reportez ici le numéro de la mission que vous avez choisie</b> Remplir cette mission rapporte <b>1 point de scénario</b>	
--	--	--

	<b>Reportez ici le numéro de la mission que votre adversaire vous a choisie</b> Remplir cette mission rapporte <b>3 points de scénario</b>	
--	---	--

	<b>Reportez ici à la fin de la partie le nombre de points de scénario que vous aurez remporté en fonction des missions remplies</b>	
--	---	--

A la fin de la partie celui des deux joueurs qui cumule le plus de points de scénario est victorieux, il marque **20 points de classement** et le vaincu en marque **5**. Si le cumul est égal, les 2 joueurs marquent **10 points de classement**.

	<b>Nombre de points de classement (20, 10 ou 5)</b>	
--	---	--

TOURNEZ SVP

## OBJECTIFS SECONDAIRES

**Celui qui a le plus de point de scénario remporte la partie. Mais le nombre de points de scénario que vous aurez marqué (que vous soyez vainqueur ou vaincu), vous octroiera aussi des points de classement supplémentaires.**

**Le joueur marquera uniquement le nombre de points de classement supplémentaires le plus haut parmi les possibilités qui suivent :**

- **Un joueur ayant 3 points de scénario à la fin de la partie marquera 2 points de classement supplémentaires.**
- **Un joueur ayant 4 points de scénario à la fin de la partie marquera 3 points de classement supplémentaires.**
- **Un joueur ayant 5 points de scénario à la fin de la partie marquera 4 points de classement supplémentaires.**
- **Un joueur ayant 6 point de scénario à la fin de la partie marquera 5 points de classement supplémentaire.**

**nbre total de points de classement  
gagnés grâce aux objectifs 2<sup>aires</sup>  
pour un total compris entre 0 et 5**