

Article du journal
THE CANADIAN WARGAMERS JOURNAL
numéro 46 printemps 1997 pages 36 à 39
TANK COMMANDER
" EN 6 PAQUETS "
par Gary Chappell et Ryan Chappell

Traduction par

Vincent DANG - VU
2 allée du haras 77185 Lognes
01-60-17-29-57

Ainsi, vous avez investi la somme habituelle de 325 F pour un nouveau jeu de Moment In History, Tank Commander : l'édition du front de l'Est (pour à peu près 6 paquets). Vous l'avez joué un certain moment et vous recherchez quelque chose de nouveau ou de supplémentaire dans votre façon de jouer. Alors essayez cette variante. Elle révisé et étend les règles du système de règles existant pour fournir un jeu avec plus de substance et un flux plus homogène. Si vous jouez à Tank Commander pour le plaisir, le soir avec ces règles et 6 paquets de cartes (plus 6 autres paquets contre qui vous allez jouer) va provoquer définitivement votre intérêt !

Laissez moi vous transmettre mes expériences avec Tank Commander jusqu'ici et comment cette variante vint à l'existence. D'abord, j'expliquerais que j'ai approché ce jeu non pour sa capacité de collection de cartes ou sa précision historique des scénarios, mais pour son système de jeu et son intérêt à le rejouer. Cependant, je crois que ces règles de variante serviront comme une meilleure base que les règles originales pour le développement d'un scénario historique, ceci étant principalement du au changement de règles de terrain et de terrain de bataille.

L'ouverture des 6 paquets a révélé des cartes de qualité de jeu bonne et durable. J'ai apprécié la capacité par leur taille à entrer dans des protections UltraPros exactement. Le travail des couleurs est aussi bon. Elles ressemblaient aux dessins de UpFront et de Squad Leader. La distribution des cartes me semblait au début bizarre avec des séries des mêmes cartes dans le même paquet. Plus tard, cela me sembla logique lorsque vous vouliez obtenir tout un peloton du même type de blindés. Avec 6 paquets de cartes, suffisamment de série de cartes différentes étaient présentes pour donner une bonne variété.

Ayant enrôlé mon fils Ryan (qui est un joueur de Magic accompli avec près de 5000 cartes), nous nous assîmes pour jouer. Les deux premières parties servirent à apprendre le jeu, où tout est intéressant lorsque vous découvrez la façon de jouer et le cours de la partie. Les cartes sont très belles et on se trouve vraiment pris dans le jeu. Les cartes spéciales ajoutaient "leur grain de sel". Les deux premières parties avaient des moments d'excitation comme avec UpFront, avec les cartes d'interruption et de nombreux déplacements possibles dans des positions rendant la partie tendue.

Cependant, lorsque nous continuions plus tard les parties, nous commençâmes à trouver que certaines règles et que le cours du jeu devenaient de façon croissante frustrants. Il est étrange, comment chaque nouveau jeu touche différemment chaque joueur de façon individuelle. Il y a certainement tout un tas de choses dans Tank Commander qui me rendait "grognon", mais l'effort mis dans Tank Commander par Moment in History est vraiment apprécié.

Maintenant, vint le temps de la décision. Mettez vous le de côté pour toujours ou, si vous en avez assez de lui, pensez vous que vous pouvez le modifier suffisamment pour continuer à jouer avec ce jeu ?

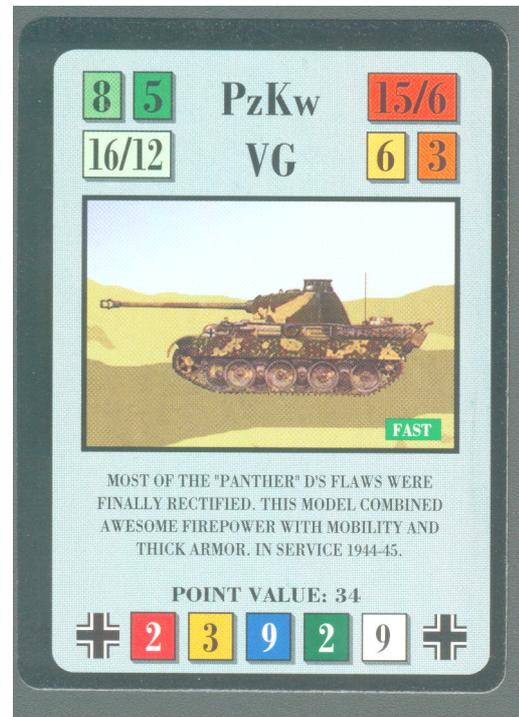
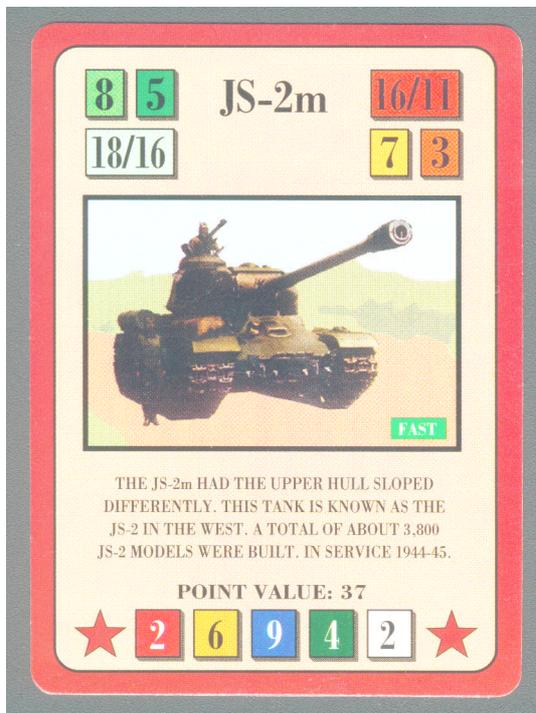
La vie est trop courte pour passer son temps à des grimaces perpétuelles. Peut être beaucoup préféreraient les règles originales mais qui sait peut être d'autres étaient en train de sentir la même chose que moi sur ce jeu.

Avec le travail fait sur les cartes et 90 % des règles OK, il me semblait dommage de jeter le jeu pour à peu près 10 % des règles qui causaient problème. Aussi, pour moi, Tank Commander The Moment In History tombait dans la catégorie des jeux "sauvables" qui pourrait être très bon avec certains changements.

Bien qu'il y ait toujours beaucoup de petites règles qui pourraient être changées (ne jouez-vous pas pour le plaisir ?), voici les principales qui ont le plus frustré notre façon de jouer :

1 . Pas assez d'action dans la phase de "jeu". La séquence de tour permet seulement à une carte de faire feu ou à 3 de se déplacer. Le cours du jeu m'a semblé restreint par cette règle. Il était trop dur de positionner assez de forces pour fournir un support de tir de préparation pour un assaut dans la phase de mêlée menant toujours à des attaques fragmentaires. Si vous déplacez 3 cartes à portée de l'adversaire en un tour, l'adversaire se met à tirer et tue l'une d'elles tout de suite. Maintenant, vous avez seulement 2 unités pour soit vous déplacer dans une mêlée ou pour tirer avec une carte. Pendant, que vous êtes en train de faire avancer d'autres unités pour supporter les premières, le premier groupe est en train de cesser d'exister.

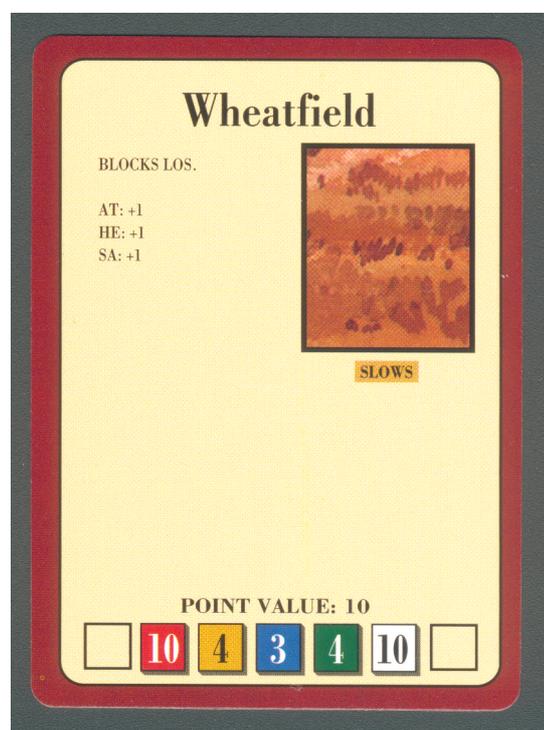
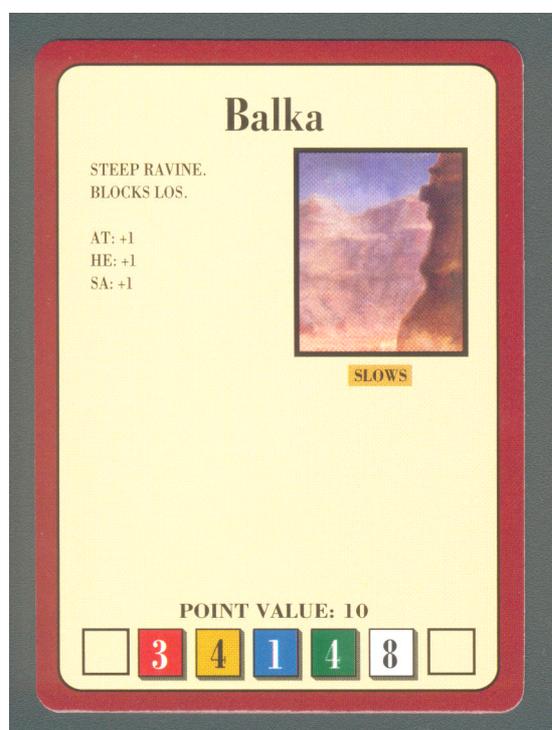
2. Le combat de char est trop simple. Un char juste un peu plus gros est "bien trop" meilleur. Le tir d'un char tue à 100% sur un coup au but pour n'importe quel char ennemi avec une valeur de pénétration juste un peu plus supérieure à la valeur du blindage du char ennemi. Pour un nombre pour toucher de 8 en terrain libre, c'est un tir qui aboutit à une destruction dans 80 % des cas. Un JS-2m avec une pénétration de 18 à courte portée, détruit un Panther avec un blindage de 15 en terrain libre dans 80 % des cas. C'est trop facile pour des chars de capacité approximativement égale et ceci constitue le problème principal avec les règles pour le combat de chars.



A l'inverse, un char avec une pénétration d'obus identique au blindage du char ennemi peut seulement détruire ce char sur un tir de flanc dans 20 % des cas. Même en ajoutant la règle optionnelle 9.3.2 (un jeu de dé de 1,2 ou 3 détruit le char ennemi sur un coup au but) vous détruisez un char avec un blindage plus grand que votre pénétration de tir dans un pourcentage supplémentaire de 18 % des cas (par exemple, sur un jet de dé de 3, 4, 5, 6,7 ou 8 pour toucher = une destruction sur un jet de dé de 1,2,3 60 % X 30 %). La probabilité totale de destruction est de 38 % sur un char avec un blindage avec la même valeur ou une valeur plus grande que la pénétration. Un Panther avec une pénétration de 16 à courte portée en terrain libre détruit un JS-2m avec un blindage de 16 dans 38 % des cas. Ceci constitue effectivement une probabilité de destruction un peu raisonnable pour la même pénétration contre un nombre de blindage. Cependant, les tirs de flanc et la règle 9.3.2 donnent la même probabilité de destruction pour des chars se défendant avec un blindage lourd contre des canons légers, ce qui est trop haut dans ce cas.

3/ Les règles de transport de l'infanterie sont trop restrictives. Vous ne pouvez pas déplacer deux chars et un halftrack chargé dans une mêlée, comme cela correspond à une valeur d'occupation en excès de 4. Se déplacer en mêlée avec un char et un halftrack chargé vous laisse seulement avec un char et halftrack inutile en mêlée avec aucune protection d'infanterie car il ne sont pas capables de décharger après le déplacement.

4/ Les modificateurs de terrain sont vieux jeu. Si on demandait à Guderian s'il préférerait attaquer une position de Balka avec l'image de ravin dessinée sur la carte ou une position de champ de blé, il ne devrait pas dire "çà alors, laissez moi réfléchir..."



Cependant, les deux ont les mêmes valeurs de défense. Les coups en points de cartes de terrain sont trop hauts pour les bénéfiques escomptés et à part quelques exceptions (les collines/les bois) n'ont pas assez de différence avec le terrain libre.

Vu ce problème frustrant, Ryan et moi restâmes jusqu'à 1 heure du matin une nuit à revoir les règles. Plusieurs jours plus tard, nous jouâmes deux parties d'engagement de rencontre en utilisant 500 points par joueur pour acheter de la puissance. Avec ces nouvelles règles, j'ai aimé Tank Commander beaucoup plus, assez pour assurer un avenir à long terme à ce jeu. Pour nous, ces changements rendaient l'écoulement du jeu fluide, homogène, ajoutant un nouveau réalisme aux attaques et rendant les point défensifs forts, vraiment forts. L'équilibre du jeu nous sembla OK et ainsi la variante de "Tank Commander en 6 paquets" était née.

Tous les changements que nous avons faits fonctionnent dans le cadre des valeurs imprimées sur les cartes, exceptés les changements de valeur des terrains. Les changements de règles sont classés par numéro à la fin de l'article pour facilement les photocopier : voici ce que nous avons changé et pourquoi :

1. Modifier la séquence de "jeu" pour donner 2 points de ravitaillement au début d'un tour des joueurs. Ils peuvent être dépensés de la façon dont désire le joueur avec un coût d'un point pour chacune des actions de :

- a. Déplacement de toutes les cartes situées dans une position
- b. Le fait de faire tirer toutes les cartes situées dans une position.
- c. Le fait de tirer une carte
- d. De jouer une carte Instant (carte instantanée)

Les cartes déplacées ne peuvent pas tirer et vice versa. Les cartes tirées de la pile de cartes ne peuvent pas être jouées ce tour. Ceci donne beaucoup plus d'actions de jeu par tour pour supporter les assauts dans la phase de mêlée.

2. Faire la peréquation de l'efficacité de chars avec des obus à haute pénétration contre des chars d'une force blindée similaire.

Éliminez la règle optionnelle du paragraphe 9.3.2 du livret de règles et utilisez la nouvelle table pour tuer après que le fait de toucher soit survenu (trouvée dans les changements des règles ci-dessous).

Cela résonne comme une complication mais cela n'est pas du tout dur à utiliser, ajoutant véritablement beaucoup d'excitation au jeu (des chars dans une bataille tactique favorisent l'attention car ils ont une telle présence sur le champ de bataille... ou une telle absence!). Soit dit en passant, la table pour tuer était dérivée des probabilités trouvées dans d'autres jeux tactiques bien connus.

Le gros char d'assaut est encore fort mais pas tout puissant et encore mortel...

Après un coup au but, soustrayez la valeur de blindage de la carte cible de la valeur de pénétration de l'obus de la carte qui a fait feu et roulez un dé à 10 faces pour voir si une destruction survient en consultant la table pour tuer.

Maintenant un char Russe JS-2 m avec une pénétration de 18 à courte portée tue un char Panther avec un blindage de 15 en terrain libre dans 52 % des cas et l'immobilise dans 10 % des cas.

Quand le Panther riposte avec une pénétration de 16 à courte portée en terrain libre, il détruit un JS-2m avec un blindage de 16 dans 34 % des cas et l'immobilise dans 10 % des cas.

Les obus à plus basse pénétration tuent seulement les chars à blindage épais dans 16 % des cas et les immobilisent seulement dans 10 % des cas.

Les obus à haute pénétration tuent les chars d'assaut à blindage léger dans 64 % des cas et les immobilisent dans 10 % des cas. Bien sûr les effets de terrain affecteront ces valeurs.

3. Réduisez la chance d'un tir de flanc à seulement 1 jeu de dé pour toucher donnant un chiffre naturel de 1

Ajoutez un résultat "Immobilisé" pour un jet de dé pour toucher de seulement d'un chiffre naturel de 2.

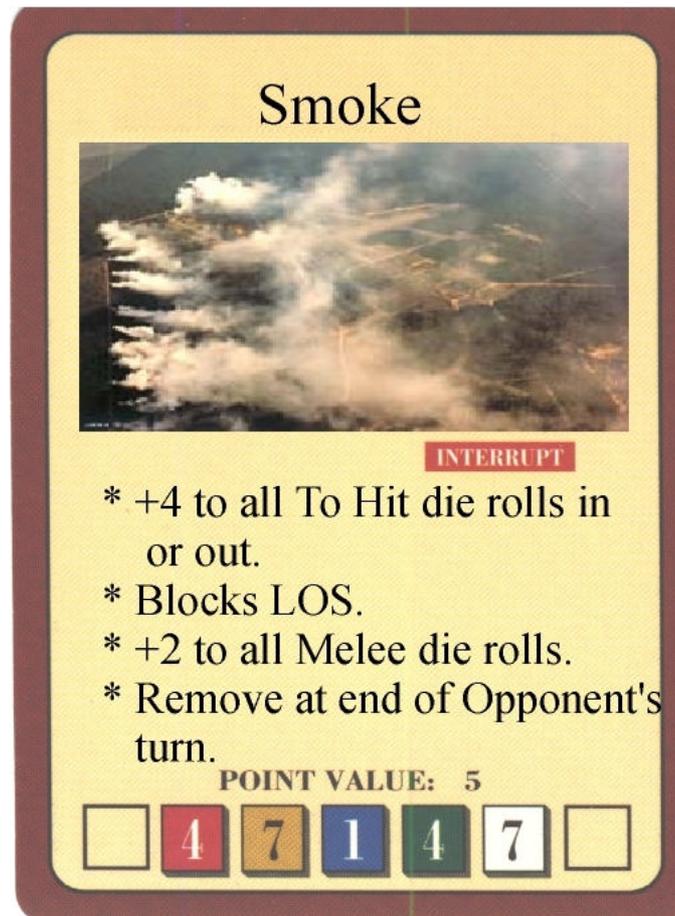
Immobilisé est analogue à une carte Breakdown (panne) et aucun jeu de dé n'est fait sur la table pour tuer.

4. Utilisez 5 positions pour 4 rangées (Note du traducteur : c'est à dire 2 rangées de 5 positions pour chaque protagoniste) pour doubler le champ de bataille standard de la zone 3 fois 3.

Avec une augmentation proportionnelle en points de construction et l'exigence d'occuper 3 des 5 positions (deuxième rangée arrière) pour une victoire instantanée, ceci rend le jeu beaucoup plus excitant.

5. Utilisez le dé à 10 faces seulement

6. Inventez une carte Fumée de la valeur de 5 points jouée comme une carte Interrupt (Interruption) avec un modificateur de dé de plus 4 pour tous les tirs à l'intérieur et tous les tirs qui en sortent (+2 pour tous les tirs en mêlée), ajouté à la valeur normale des terrains.



La fumée dure jusqu'à la fin du prochain tour de votre adversaire.

Ceci permet aux attaquants qui approchent d'empêcher le tir défensif d'une position ennemie quand un défenseur peut rester vivant jusqu'à ce que les renforts arrivent ou qu'il puisse retraiter.

Tous les cartes Artillery Barrages (barrages d'artillerie) et les cartes Air Strikes (frappes aériennes) peuvent automatiquement placer de la fumée au lieu de leur valeur d'attaque habituelle.

Tous les canons anti-chars et les chars d'assaut peuvent tirer avec leurs obus hautement explosifs contre une position. Il n'y a pas de modificateur du jeu de dé et si un coup au but survient, placez la Fumée sur la position.

Conseils : vous pouvez utiliser une des cartes spéciales les moins utilisées pour représenter la Fumée.

7. Ne tenez pas compte des règles de l'infanterie montée ou démontée.

Au lieu de cela, quand un véhicule porteur se trouve au début de la même position que de l'infanterie, il peut la charger, il peut se déplacer avec elle, il peut la décharger dans le même tour de mouvement et elle peut entrer en mêlée juste après.

8. Permettez à un peloton d'infanterie d'être porté par deux chars s'ils voyagent toujours ensemble.

Le fil de fer barbelé affecte tout le groupe qui voyage ensemble de la même façon. Maintenant, vous pouvez obtenir un support d'infanterie sur une attaque par un char lourd.

9. Permettez au tir à obus hautement explosifs (HE) de viser des unités non blindées à courte portée et en mêlée à pleine valeur.

Le tir à obus hautement explosifs peut être tiré à longue portée avec un modificateur au dé de plus 2.

10. Permettez à tous les canons anti-chars et aux chars de tirer sur des unités non blindées de la même façon que des chars avec des obus hautement explosifs (HE).

Tous les canons anti-chars devraient avoir une capacité d'obus hautement explosifs comme enregistrée sur la carte avec un minimum de 4 si rien n'est inscrit.

Les cartes de Panzerfaust et Panzerschreck ont une capacité de tir à obus hautement explosifs en mêlée contre des unités non blindées, capacité égale à son chiffre pour toucher avec un modificateur au dé de moins 2.

11. En mêlée

Si seulement des chars ennemis sont présents avec aucune infanterie de soutien, toute l'infanterie amie obtient un modificateur de jeu de dé de moins 2 pour sa valeur de mêlée anti-char. Modifiez la valeur de mêlée anti-char de l'infanterie, en donnant un bonus à des meilleures troupes.

Un modificateur du jeu de dé de moins 1 pour les troupes coûtant 12 points de force et un modificateur de jeu de dé de moins 2 pour les troupes coûtant 14 points.

12. Permettez à la carte Stream (fleuve) d'être placée comme une carte Interrupt (interruption) directement sur une position ne contenant pas actuellement de carte anti-chars ou de cartes de véhicules.

Ceci se fait en addition au placement normal entre les positions.

La carte Swamp (marais) peut seulement être placée sur une position ne contenant pas actuellement des cartes anti-chars ou des cartes de véhicules.

Si une carte Stream (fleuve) ou une carte Swamp (marais) est jouée comme une carte d'interruption sur une position dans laquelle l'ennemi est en train de se déplacer, toutes les forces de véhicules ou anti-chars (en incluant celles qui portent l'infanterie) doivent retourner à leur dernière position qu'elles viennent de quitter et terminer leur mouvement là.

13. Ayez un terrain déjà dans les positions du champ de bataille au début des scénarios au hasard. Avant la partie et avant les achats en points de cartes du jeu, chaque joueur pique 10 cartes de terrain (2 maximum de chaque type) et ajoute 10 cartes factices. Mélangez les cartes et distribuez sur vos 10 positions. (champ de bataille de 5 fois 4).

Vous devriez obtenir 4 à 6 cartes de terrain dans des endroits au hasard. Vous ne devez pas payer pour ces cartes comme partie de votre jeu de cartes.

Permettez aux cartes Stream (fleuve), Swamp (marais), et Bunker d'être incluses dans ces terrains de début.

Marquez les positions de terrain clair avec une carte inversée. Aucune addition de terrain n'est ensuite permise durant le jeu à part les cartes spéciales : Stream, Swamp, Bunker et Foxholes (trous d'obus).

Ceci favorise une approche du champ de bataille pour votre plan de jeu tactique qui facilite le cours de la partie et qui est différente à chaque jeu.

14. Modifiez les valeurs du terrain par les nouvelles valeurs montrées dans la table de modificateur de tir des cartes du terrain (trouvées dans les changements de règles ci dessous)

Si vous mettez des protections de cartes sur les cartes de terrain, vous pouvez glisser une bande de papier verticale avec les nouvelles valeurs sur le côté gauche de la carte pour bien les montrer.

Nous trouvons que ces nouvelles valeurs de terrain ont rendu le jeu beaucoup plus tactique. Les points forts étaient forts nécessitant des cartes Smoke (fumée), Prep Fire (tir de préparation) et Mêlée pour les capturer. Les positions en terrain clair sont des endroits très dangereux s'ils sont proches d'un terrain fort nécessitant une carte Fumée pour y approcher. Les petites armes ont peu d'effet maintenant contre un terrain fort, ce qui est plus réaliste si chaque position est éloignée de l'une de l'autre de 500 mètres.

C'était tout ! Nous aurions pu nous aventurer à des règles de cartes cachées et beaucoup d'autres petites choses. Je vous recommande de prendre un des livrets de règles et de le parcourir pour corriger et y inscrire tous les nouveaux changements de règles montrés ci dessous. Ceci deviendra alors votre variante de livret de règles "Tank Commander en 6 paquets" pour quand vous en sentirez le besoin.

Il est très gratifiant de savoir que Moments In History soutient complètement le développement de variantes telles que celle-ci. Une attitude aussi ouverte vers leur produit est très rafraîchissante et dans le cadre de cette pensée, si vous estimez que certaines de ces règles dans cette variante nécessitent un changement, alors, allez-y !

Changez les s'il vous plaît !

Le but est de prendre du plaisir avec ce jeu ! Profitez en ...

Changement du livret de règles pour "Tank Commander" :

4.0 La séquence de jeu (remplacez seulement les points de séquence en lettres minuscules par)

- a) Le premier joueur reçoit deux points de ravitaillement .
- b) le premier joueur conduit un "jeu"
- c) Le premier joueur résout toutes les mêlées
- d) Le premier joueur écarte les cartes désirées.
- e) Le second joueur reçoit deux points de ravitaillement.
- f) Le second joueur conduit un "jeu"
- g) Le second joueur résout toutes les mêlées.
- h) Le second joueur écarte les cartes désirées.

5.0 Le "jeu" (remplacez tout par)

"Un jeu" est le coeur d'un tour d'une partie de TC : TE FE (Tank Commander : l'édition du front de l'Est).

Lorsqu'il conduit un "jeu" un joueur doit faire une quelconque des actions suivantes une fois ou deux fois dans n'importe quel ordre :

- a) Dépensez un point de ravitaillement pour bouger jusqu'à trois cartes (qui n'ont pas tiré) depuis n'importe quelle position, (voir 8.0) ou,
 - b) Dépensez un point de ravitaillement pour faire tirer jusqu'à 3 cartes (voir 9.0) dans n'importe quelle position mais une seule (des cartes qui ne se sont pas déplacées), ou,
 - c) Dépensez un point de ravitaillement pour jouer une carte Instant (instantanée) ou,
 - d) Dépensez un point de ravitaillement pour tirer une carte depuis sa pile de tirage de cartes (voir 14.0).
- Les cartes tirées lors du tour d'un joueur peuvent être utilisées ce tour.
- e) Perdre tous les points de ravitaillement restants et terminer son "jeu".

6.0 Le placement du champ de bataille (corrigez le texte général pour montrer un champ de bataille 5x4)

6.1.1 Procédure de placement du terrain au hasard (remplacez seulement le premier paragraphe)

Dans les scénarios avec le terrain au hasard : chaque joueur accomplit la préparation de son jeu et tous les achats de cartes. Les joueurs peuvent choisir d'acheter des cartes spéciales de marais, de fleuves et de bunkers pour leur pile de cartes en jeu (pour un certain coût) et celles-ci peuvent être jouées durant la partie en plus des terrains de départ. Cependant ces cartes peuvent aussi être choisies comme un terrain pour un placement de terrain initial. Ensuite, les deux joueurs choisissent 10 cartes de terrain (pas plus que deux de chaque type de terrain) et 10 cartes quelconques qui ne sont pas des terrains (des feintes).

Chaque joueur mélange ses 20 cartes et place une carte sur chacune de ses 10 positions à l'endroit. Les feintes sont ensuite retournées à l'envers pour représenter un terrain libre.

(remplacez aussi la Note par)

Note : en plus de se jouer entre des positions, la carte Stream (fleuve) peut être jouée SUR une position qui ne contient pas des véhicules ou des canons anti-chars.

La carte Swamp (marais) doit être jouée seulement sur une position qui ne contient pas des véhicules ou des canons anti-chars.

6.4 Capacité de la Main (remplacez tout par)

Il est permis à un joueur temporairement d'avoir plus de cartes dans sa main tant qu'il écarte les cartes au delà de 10 durant sa phase d'écart de cartes de la phase de tour.

7.0 Nombres au hasard (remplacez tout par)

Chaque fois qu'un nombre au hasard est rendu nécessaire, lancez un dé à 10 faces . Un jet de dé de "0" est toujours un "10".

8.6 Passagers

(Remplacez tous les paragraphes 5 et 6 en haut de la page 22 par)

Un peloton d'infanterie peut monter à bord, se déplacer sur un véhicule durant son déplacement et débarquer dans le même jeu de mouvement. Un peloton d'infanterie peut être porté par deux chars s'ils commencent, se déplacent et terminent leur mouvement tous ensemble. Les cartes Wire (fils de fer barbelé), Stream (fleuve), et Swamp (marais), affectent tout le groupe voyageant ensemble de la même façon (voir 11.0).

9.0 Feu (remplacez seulement la 2ème phrase dans le premier paragraphe)

Toutes les cartes dans une position peuvent tirer quand elles sont choisies durant un jeu; en plus, le feu est conduit durant la mêlée, voir 10.0.

9.3 Tir anti-char (remplacez seulement tout le point 4 par)

Déterminez si le tir a pénétré la protection du blindage de la cible. Soustrayez la valeur de blindage de la cible (utilisez le tir de flanc si le paragraphe 9.3.1 s'applique) de la valeur de pénétration de la carte qui fait feu. Jetez un autre dé pour le nombre au hasard et déterminez le résultat sur cette table de destruction (pas de modificateur) :

To Kill Table	
Firing Card Penetration Less Target Card Armor	Random Number Or Less For Kill
≤ -3	1
-2	2
-1	3
0	4
+1	5
+2	6
+3	7
+4	8
≥ +5	9

Note : un jet de dé de 10 correspond toujours à un raté (obus qui n'a pas explosé). Normalement la protection de blindage frontal est utilisée dans les tirs de combat . Voir le paragraphe 9.3.1 ci dessous pour les circonstances où la protection du blindage latéral / arrière est utilisée.

9.3.1 Tirs spéciaux et tirs de flanc (remplacez seulement tous les points 1 et 2 par)

1. Vous lancez un nombre pour toucher naturel de 1 (avant les modifications) .
2. Vous jouez une carte Flank Shot (tir de flanc) avant que vous lanciez le dé pour un nombre pour toucher. Si vous lancez un nombre pour toucher naturel de 1 après que vous ayez joué une carte Flank shot (Tir de flanc) ou en mêlée (voir 10.0), divisez par deux le taux de protection blindée latérale/ arrière de la cible (arrondissez vers le bas, avec un minimum de taux de protection blindée de 1).

9.3.2 Règle de pénétration du blindage optionnel (supprimez tout et remplacez le par le texte suivant)

9.3.2 Immobilisé

Lorsqu'on vérifie pour un coup au but, si vous lancez un nombre pour toucher naturel de 2 (avant modifications), le coup au but résulte en une immobilisation du véhicule. Aucun jet de dé supplémentaire n'est fait sur la table de destruction. Le véhicule peut tirer mais ne peut pas bouger à moins qu'une carte Repair (Réparation) ne soit jouée sur lui.

9.4 Tirs hautement explosif, aux lances-flammes, et avec des petites armes (juste après la proposition "les restrictions de portée suivante existent :" remplacez tout le texte dans la première flèche par)

Le tir (HE) hautement explosif peut être effectué par toutes les cartes capables d'un tir hautement explosif à courte portée et en mêlée en pleine valeur. Le tir hautement explosif peut être effectué par toutes les cartes capables de tir hautement explosif à longue portée avec un modificateur de dé de +2.

Tous les canons anti-chars ont une capacité minimale en tir hautement explosif de 4 (même si un chiffre moins de 4 ou de 0 est inscrit sur la carte).

(aussi, supprimez le texte sur la page 30 "note : ne placez pas une pile de cartes... détruites, voir 15.0".

9.5 Effets du terrain

Ajoutez à la fin du texte

Terrain Card Fire Modifiers/Changes							
TERRAIN	AT	HE	SA	AIR	ARTILLERY	LOS	MOVEMENT
Hills	+ 2	+ 1	+ 2	+ 1	+ 1	Blocks	Slows
Balka	+ 3	+ 3	+ 3	+ 2	+ 2	Blocks	Slows
Walls	+ 2	+ 2	+ 2	0	0	Blocks	Slows
Woods	+ 1	+ 2	+ 2	+ 1 vs. Armor -2 for Non-Armor (0 for Infantry in a Bunker)	+ 1 vs. Armor, -2 for Non-Armor (0 for Infantry in a Bunker)	Blocks	Slows
Wheatfield	0	0	+ 1	0	0	OK	Does not Slow
Village	+ 2	+ 2	+ 4	+	+ 3	Blocks	Does not Slow
Swamp	N/A	+ 3	+ 2	+ 1	+ 3	OK	Slows
Note: No vehicles/AT Guns allowed							
Stream	N/A	+ 1	+ 1	+ 1	+ 1	OK	Slows
Note: No Vehicles/AT Guns allowed							
Bunkers	0	+ 2	+ 3	+ 3	+ 3	OK	Does not Slow
Note: May be used only by Infantry							
Foxholes:	0	+ 1	+ 1	+ 1	+ 1	OK	Does not Slow
Note: May be used only by Infantry							

9.5.1 Fumée (ajouter juste après 9.5 Effets du terrain)

a/ Une nouvelle carte spéciale est créée appelée fumée. C'est une carte d'interruption d'une valeur de coût d'achat de 5 points. La carte destinée à être utilisée pour représenter la carte fumée est définie avant le début du jeu à partir de n'importe quelle carte inutilisée du jeu de cartes Tank Commander (par exemple, redéfinissez des cartes spéciales de mine anti-char comme de la fumée).

b/ La fumée est retirée à la fin du prochain tour de votre adversaire.

c/ La fumée bloque la ligne de vue et ajoute un modificateur de +4 au jet de dé pour tous les tirs à l'intérieur et en dehors de la position enfumée.

d/ La fumée ajoute un modificateur de +2 au jet de dé pour tout les tirs en mêlée dans la position enfumée.

e/ Les cartes Air attack (attaque aérienne) ou Artillery barrage (barrage d'artillerie) placent automatiquement la fumée à la place d'un FFE (Fire For Effect).

f/ La fumée peut être placée comme un tir pour tout canon qui est capable d'un tir hautement explosif en jetant un dé égal à sa valeur explosive ou à une valeur inférieure contre la position (pas de modificateur de terrain). Il n'y a pas de modificateur au jet de dé pour une courte portée et le modificateur de jet de dé normal de + 2 pour un tir en obus explosif à longue portée s'applique.

10.0 Mêlées (ajoutez une nouvelle flèche à la fin du paragraphe).

Si des tanks ne sont pas soutenus par une infanterie ou une cavalerie amie, l'infanterie ennemie tire sur ces chars avec un modificateur au jet de dé de -2 pour sa valeur de mêlée anti-char. La valeur de mêlée anti-char de toute unité d'infanterie est modifiée à partir de sa valeur de carte , donnant un bonus à des meilleures troupes. L'infanterie tire en mêlée contre des chars avec un modificateur au jet de dé de - 1 pour des troupes coûtant 12 points et un modificateur au jet de dé de -2 pour des troupes coûtant 14 points (en plus les modificateurs contre des chars non soutenus).

11.0 Carte de terrain

Ajoutez à la fin du texte.

Les cartes Stream (fleuve) ou swamp (marais) peuvent être placées sur une position comme une carte d'interruption pourvu qu'elles ne contiennent d'unité de véhicule ou d'unité anti-char. Aucun véhicule ou unité anti-char ne peut entrer jusqu'à ce que des cartes Bridge (pont) ou Ford (gué) soient jouées. Si ces cartes sont jouées sur une position comme la carte d'interruption alors que l'ennemi est juste en train d'y entrer, toutes les forces anti-chars et les véhicules (y compris ceux transportant de l'infanterie) doivent retourner à la position qu'ils viennent juste de quitter et y terminer leur mouvement. L'infanterie qui n'est pas transportée continue jusqu'à la position de la carte Stream (fleuve) ou Swamp (marais).

Les cartes Stream (fleuve), Swamp (marais) ou bunkers peuvent aussi être un choix de terrain pour placement initial. Les modificateurs d'effet de terrain pour les bunkers sont ajoutés aux autres modificateurs de terrain déjà à cette position. (Note : une carte bunker ne peut pas être jouée sur une autre carte bunker).

13.1 Panzerfaust/ Panzerschreck (ajoutez après 13.0 cartes d'équipement)

Le chiffre pour toucher pour les Panzerfaust et les Panzerschreck contre le blindage en mêlée est son nombre de petites armes (case en haut et en gauche, 6 pour le Panzer schreck, 5 pour le Panzer faust).



Les deux peuvent aussi être utilisés comme tir hautement explosif contre toutes les autres unités en mêlée. Sa valeur en tir hautement explosif est le même nombre de petites armes, mais s'il est utilisé comme tir hautement explosif, il doit prendre un modificateur au jet de dé de + 2.

14.0 La pile de tirage de cartes (supprimez le texte suivant sur les pages 40-41)

En plus, si vous avez besoin de déterminer un nombre au hasard, prenez... etc...peut être répété plusieurs fois durant un scénario.

(Aussi, corrigez la 2ème dernière ligne de texte du paragraphe 14.0 sur la page 41 pour retirer la référence aux cartes de terrain si bien qu'il se termine par ... cavalerie, canon anti-char.)

15.0 La pile de défausse et de cartes détruites

Remplacez ce titre par 15.0 la pile de cartes de défausse (supprimez tout le texte du paragraphe 15.0 et remplacez le par :)

En dehors des positions sur le champ de bataille, de la réserve/ la main, et de la pile de tirage de cartes, un joueur a une pile de défausse. Vous placez toutes vos cartes qui sont détruites ou jouées comme écartées (par exemple, un Panzerfaust qui a été utilisé) durant un scénario dans la pile de défausse, à l'endroit. Les cartes dans la pile de défausse sont hors jeu pour tout le scénario.

16.1 Utilisation d'un dé à 10 faces (supprimez tout, utilisez le paragraphe 7.0)

17.0 Les scénarios (ajoutez à la fin)

A moins que cela soit défini autrement dans le scénario, ce qui suit détermine la victoire et termine la partie au moment où cela survient : le premier joueur à occuper 3 positions de la seconde rangée de l'ennemi (la rangée la plus proche de sa réserve) avec au moins une carte combattante (infanterie/ cavalerie, canon anti-char ou blindé/ halftrack) est le gagnant (les 3 positions ne doivent pas avoir de cartes de combat ennemies présentes).

