

Traduction française des règles de **PANZER GRENADIER**

Troisième édition

Par

Vincent Dang-Vu

2 allée du haras

77185 Lognes

Téléphone : 01-60-17-29-57

Index

1. Introduction

1.1 Sommaire des règles.

1.2. Définitions

2. Les composants

2.1. Les pions

2.2. Les plateaux de jeu

2.3. Scénarios

2.4. Echelle

3. Séquence de jeu

a. Phase de détermination de l'initiative

b. Phase d'action

c. Phase de retrait des marqueurs

3.1. Les segments d'action

3.11. Unités individuelles et empilement

3.12 Leaders et activation

3.13 Actions d'une unité

3.14. Artillerie hors carte et support aérien

3.15. Tir d'opportunité

3.2. Activation subalterne

3.3. Activation des véhicules de combat blindés (AFV)

- 3.31 Capacités du leader de char
- 3.32 Limitations du leader de chars
- 3.33 Limitations du leader régulier.
- 3.34 Les transports de troupe blindés (TTBs)

4. Empilement

4.1 Limites

4.2. Unités de transport et chefs

4.3. Transports de troupes blindés

4.4 Modificateurs de colonnes

4.5. Les effets sur le mouvement

4.4. Pénalités

4.5. Les effets sur le mouvement

5. Mouvement

5.1. Type de mouvement

5.2. Les routes

5.3. Unités amies et ennemies dans le même hexagone

5.31 Unités inoffensives

5.32 Assaut

5.4. Déplacement pour combattre

5.41. Exceptions

5.42. Types de leaders

5.43. Les transports de troupes blindés (TTBs)

5.44. Limitations du leader

5.45 Unités de véhicules de combat blindés (VCBs) et non VCBs réalisant un mouvement et un combat ensemble.

5.5. Déplacement de nuit

5.6. Transport

5.61. Transport des troupes

5.62. Transport des armes

5.63. Mise en position d'attelage et de dételage

- 5.64. Artillerie autotractée
- 5.65. Encaissement des pertes
- 5.66. Déchargement forcé
- 5.67. Restrictions

5.7 Traversées de rivière

- 5.71. Les rivières mineures
- 5.72. Les rivières majeures
- 5.73. Procédure de traversée de la rivière.
- 5.74. Limitations
- 5.75. Effet sur le combat des rivières

6. Les chefs

6.1 Sélection des chefs

6.2. Activation des chefs

6.3. Mouvement

6.4. Combat

- 6.41. Combinaisons de valeur de tir
- 6.42. Majoration de puissance de tir
- 6.43. Assaut

6.5 Le moral

- 6.51. Contrôles de moral
- 6.52. Récupération d'un statut de moral
- 6.53. Chefs en bonne cohésion, ébranlé et démoralisé
- 6.54. Les chefs peuvent aider d'autres chefs
- 6.55. Restrictions

6.6. Les commissaires

- 6.61. Le mouvement requis
- 6.62. La discipline du parti
- 6.63. Assistance bénévole
- 6.64. Autocritique
- 6.65. Rééducation obligatoire
- 6.66. La règle de la bête

6.7. Les pertes

- 6.71. Chefs isolés
- 6.72. Décapitation
- 6.73. Pertes catastrophiques

6.8. Les chefs de char

- 6.81. Effets
- 6.82. Limitations
- 6.83. Autres leaders
- 6.84. Les leaders de chars et les leaders réguliers s'activant ensemble
- 6.85. Les leaders de voitures blindées.

6.9. Les chefs de cavalerie

7. Combats

7.1. Types de combats

7.2. Restrictions et limitations

- 7.21. Le pré requis pour le repérage
- 7.22. Les types de tirs multiples
- 7.23. Division du tir en plusieurs tirs
- 7.24. Tir bloqué
- 7.25. Immunité du blindage

7.3. Valeur de tir d'une unité et portée

- 7.31. Restrictions
- 7.32. Portée de combat
- 7.33. Combinaison de tirs

7.4. Effet du tir

- 7.41. Tir direct et tir par bombardement.
- 7.42. Le tir antichars.
- 7.43. L'assaut
- 7.44. Le tir d'opportunité.
- 7.45. Les résultats
- 7.46. Les marqueurs « MOVED/FIRED » (« s'est déplacé /a tiré").

7.5. Modificateurs de colonne

- 7.51 L'application d'un modificateur de colonne.
- 7.52 Modificateurs de colonne séparés dans une attaque.

7.6. Pas de pertes

- 7.61. Tir direct et tir par bombardement
- 7.62. Tir antichar.
- 7.63. Assaut
- 7.64. Tir d'opportunité

8. Repérage

8.1. Portée du repérage

8.2. Terrains limitant la ligne de vue

- 8.21. Repérage d'un terrain limitant
- 8.22. Les marqueurs « SPOTTED » (" repéré ")
- 8.23. Illustration du terrain.

8.3. Ligne de vue

- 8.32.
- 8.31.
- 8.33.
- 8.34.
- 8.35.
- 8.36.

8.4 Elévation

- 8.41. Portée de repérage augmentée.
- 8.42. Hexagone de ville.

9. Bombardement

9.1. Repérage de la cible

9.2. Artillerie hors carte

9.3. Tir combiné

9.4. Procédure

9.5. Tir ami

- 9.51. Même hexagone
- 9.52. Hexagones adjacents
- 9.53. Cible initiale

10. Tir direct

10.1. Tir bloqué

10.2. Procédure

10.3. Modifications maximales aux colonnes

10.4 Restrictions

11. Le tir antichar ("AT" : Anti-Tank)

11.1. Procédure

11.11. Les camions

11.12. Tir croisé

11.2. Efficacité de l'arme blindée

11.3. Portée augmentée

12. Assaut

12.1. Déplacement pour effectuer un assaut

12.11. Entrée dans un hexagone

12.12. Sortie d'un hexagone

12.13. Restrictions dues au moral

12.2. Résolution du combat

12.3. Règles de combat optionnel

12.4. Procédure d'assaut

12.41. Modificateurs de colonne

12.42. Force minimale

12.43. Tir en premier

12.5. Restrictions

12.51. Les chefs

12.52. Types de tir dans un hexagone d'assaut

12.53. Le tir vers un hexagone d'assaut

12.54. Types d'unités

13. Tir d'opportunité

13.1. Procédure

13.11.

13.12.

13.13.

13.14.

13.2. Restrictions

13.21.

13.22.

13.23.

13.24.

14. Moral

14.1. Les contrôles de moral

14.11. Echecs successifs au contrôle de moral

14.13. "Après vous, Monsieur !"

14.2. Ebranlement

14.3. Démoralisation

14.31. La fuite

14.32. Se jeter au sol

14.33.

14.34.

14.35.

14.4. Recouvrement du moral

14.41. Procédure

14.42. Le recouvrement du moral est exigé

14.43. Recouvrement complet automatique

14.44. Désertion du chef

14.45. Bonus de recouvrement du moral

15. Types d'unités spéciales

15.1. Aviation

15.11. Attaque aérienne

15.12. Tir ami

15.13. Dommages

15.14. Les unités antiaériennes

15.2. Trains blindés et vaisseaux de rivière

15.21. Trains blindés

15.22. Vaisseaux de rivière

15.3. Cavalerie

15.31. Charges de cavalerie

15.32. Les remorques pour chevaux

16. Règles spéciales

16.1. Fumée

16.11. Procédure

16.12. Effets

16.13. Dispersion et déplacement du marqueur fumée

16.2. Le retranchement par les unités

16.21.

16.22.

16.23.

16.24.

16.26.

16.3. Epaves

16.4. Marqueur de retranchement

16.41.

16.42.

16.5. Entrée et sortie du plateau de jeu

16.51. Entrée dans le plateau de jeu

16.52. Sortie du plateau de jeu

16.53. Pas au bout du monde.

16.6. Unités cachées

16.7. Champs de mines

16.71. Effets

16.72. Coups multiples

16.73. Les unités du génie

16.74. Découverte de champs de mines factices

16.75. Nettoyage des champs de mines

17. Règles optionnelles

17.1. Consolidation

17.2. Initiative en excès

17.3. Mouvement stratégique

17.4. Le brouillard de la guerre

17.5. Evénements au hasard

17.6. Règles multi-joueurs

- 17.61. Le commandement par secteur
- 17.62. Le commandement de formation
- 17.63. Officier commandant en chef
- 17.64. Perte du commandant en chef

1. Introduction

Le jeu **PANZER GRENADE** est une série d'extensions simulant le combat tactique durant la seconde guerre mondiale. Chaque extension de série inclut de nombreux scénarios permettant aux joueurs de reconstituer nombre d'actions au niveau de la compagnie, du bataillon et du régiment.

Chaque section des règles est numérotée et les paragraphes à l'intérieur de chaque section qui traitent de concepts différents sont identifiés par un second numéro comme ceci : 2.2.

Quand cette section inclut des sous sections, ils sont identifiés ainsi : 2.24.

Quand les règles se réfèrent à un autre paragraphe annexe, elles porteront le numéro identifiant cette règle incluse comme ceci : (2.2). Ceci vous aidera à trouver cette règle comme référence.

1.1 Sommaire des règles.

Voici un rapide aperçu, pour commencer le jeu. Référez-vous aux autres sections des règles pour des détails de jeu complets et officiels.

Pièces de jeu : chaque pièce d'unité de combat représente un peloton d'infanterie ou de tanks (30 à 50 hommes ou 5 tanks) ou une batterie de canons (2 à 4 canons). Il y a aussi des unités non combattantes comme les camions et les chariots pour les unités de combats de transport.

Leaders (chef) : les leaders sont les pièces les plus importantes de la partie. Une pièce de leader montre son rang et a son moral imprimé en grand dans le centre, en bas à gauche est le bonus qu'il ajoute à la force de tir de direct d'une unité amie dans son hexagone et en bas à droite est le bonus qu'il ajoute au moral de toute unité amie dans son hexagone et des hexagones adjacents.

Les tanks ont leur propre leader qui n'apparaît pas comme des pièces séparées – les joueurs assignent les leaders de chars secrètement à des unités de tanks individuelles.

Valeur de tir : chaque unité de combat a une ou plusieurs valeurs de tir imprimées sur cette pièce de jeu. Chaque valeur de tir apparaît comme deux nombres séparés par un trait d'union. Le nombre avant le trait d'union est sa puissance de tir et le nombre après le trait d'union est sa portée. Les nombres en noirs sont les valeur de tir direct, les nombres en blancs sont les valeurs de tir de bombardement et les nombres en rouge sur un fond jaune, sont les valeurs de tir anti-chars.

Le tir direct et le bombardement peuvent nuire aux unités de troupes d'infanterie. Le tir anti-char peut nuire aux véhicules.

Capacité de mouvement : la capacité de mouvement d'une unité est imprimée sur le coin en haut et en droite. C'est le nombre de point de mouvement (PM) qu'il peut dépenser pour se déplacer à chaque tour. Se déplacer dans des hexagones avec

des types différents de terrain coûte différents nombres de point de mouvement – voir la table des effets de terrain pour les détails.

Initiative : Au début de chaque tour, chaque joueur lance un dé et ajoute le bonus d'initiative actuel de son côté (cité dans les règles du scénario) au résultat. Celui qui gagne le jet de dés (qui a le total le plus élevé) entreprend le premier segment d'action.

Les segments d'action : Dans un segment d'action, un joueur peut activer une unité, ou une pile d'unités ou un leader et toutes les unités de son type (régulière ou de chars d'assaut) dans son hexagone et tous les hexagones adjacents ou une série de leaders adjacents par ordre de grades (plus toutes les unités avec ou adjacentes à ces leaders). Les unités activées peuvent, soit se déplacer, soit tirer dans leur segment d'action.

Déplacement : Les unités activées par un leader peuvent se déplacer près d'unités ennemies qui pourraient leur tirer dessus avec un type de tir qui pourrait leur nuire et peuvent se déplacer dans le même hexagone que les unités ennemies si elles commencent leur activation adjacente aux unités ennemies. Les unités qui ne sont pas activées par des leaders peuvent se déplacer mais elles ne peuvent pas se déplacer de façon plus proche vers des unités ennemies qui pourraient leur nuire.

Repérage : les unités peuvent tirer sur des unités ennemies à leur portée qu'elles peuvent repérer. Les unités utilisant le tir de bombardement n'ont pas besoin de repérer les unités ennemies elle-même. Les chefs peuvent faire le repérage pour elles.

Les unités en terrain libre peuvent être repérées par des unités ennemies jusqu'à une distance de 12 hexagones. Les unités dans les hexagones de villes, de bois, de champs ou de collines peuvent seulement être repérées par des unités ennemies situées jusqu'à trois hexagones de distance. Les villes, les bois, les champs et les lignes d'élévation bloquent les lignes de repérage par dessus le marché.

Combinaison de tirs : les unités empilées ensemble peuvent ajouter leur capacité de tir direct ou de bombardements ensemble dans une force d'attaque plus grande. Les unités dans des hexagones adjacents peuvent seulement le faire si elles sont activées par un leader avec un bonus de combat .

Tir direct et de bombardement : le joueur qui fait feu annonce l'hexagone cible, calcule la capacité de tir des unités faisant feu, regarde la table de tir correspondant au type de tir qu'elles utilisent et trouve la colonne dont le nombre en tête de colonne est égal ou n'excède pas la capacité de tir total des unités faisant feu. Il augmente ou diminue la colonne utilisée en se basant sur les modificateurs de colonne cités sur la table et lance deux dés.

Il croise le résultat du jet de dés avec la colonne de la table pour déterminer le résultat du combat.

Tir anti-chars : Seule une unité à la fois peut tirer sur des véhicules ennemis avec un tir anti-chars (plusieurs unités ennemies ne peuvent pas combiner leurs tirs). Le joueur qui tire lance deux dés, ajoute la force de tir anti-chars de l'unité qui fait feu au jet de dés, soustrait la valeur du blindage du véhicule cible (les camions n'ont pas de

blindage si bien qu'ils sont considérés comme ayant une valeur de blindage -1), et ajoute ou soustrait tout modificateur au jet de dés énuméré sur la table de tir anti-chars. Si le jet de dés modifié est de 10 ou plus, le véhicule encaisse les dommages ou est éliminé (avec toutes les autres unités qu'il transporte).

Assaut : Les unités commençant leur activation adjacente à des unités ennemies peuvent se déplacer dans l'hexagone des unités ennemies si elles sont activées par un leader. Celui-ci initie un assaut dans lesquels les deux côtés font feu avec toutes leurs unités dans l'hexagone.

Chaque joueur ajoute les capacités de tir direct de ses unités dans l'hexagone, trouve la colonne correcte, ajoute tous les modificateurs de colonne et lance un dé pour les résultats. Les résultats affectent toutes les unités ennemies dans l'hexagone.

Dommages : Les résultats du combat peuvent s'échelonner depuis le retournement du pion des unités ennemies alors côté à demi force ou à leur élimination, à leur obligation subir des vérifications de moral jusqu'à n'avoir aucun effet du tout.

Les vérifications de moral : Pour entamer une vérification de moral, une unité lance deux dés et compare les résultats à son moral (en ajoutant tout bonus de moral depuis un leader ami dans le même hexagone ou un hexagone adjacent). Si le jet de dés est inférieur ou égal au moral modifié de l'unité, celle-ci n'est pas affectée. S'il est supérieur au moral modifié de l'unité, celle-ci est, soit ébranlée, soit démoralisée. Les unités ébranlées se déplacent lentement et combattent à demi force. Les unités démoralisées peuvent faire très peu de chose. Les unités qui deviennent ébranlées ou démoralisées peuvent essayer de récupérer une capacité de moral normal aux tours futurs. Les unités démoralisées qui échouent à recouvrir leur moral s'enfuient.

Le gagnant de la partie : Les conditions de victoire pour chaque scénario sont imprimées dans le livret de scénario.

1.2. Définitions

Segment d'action (Action Segment) : l'activation d'une unité, d'un chef, d'une pile d'unités ou un groupe d'unités et de leaders subordonnés sous la direction d'un seul chef de grade plus élevé. Les unités activées peuvent conduire soit à un tir, soit à un mouvement. (voir règle 3.13)

Joueur actif (Active Player) : le joueur conduisant le segment d'action actuel est le joueur actif et toutes les unités pour lesquelles il entreprend des actions dans le segment d'action actuel sont les unités actives..

Tir anti-char (AT: Anti Tank Fire) : Le tir depuis une unité individuelle avec une valeur de tir anti-chars contre une unité de véhicule ennemi individuel.

Tir anti-char dans l'assaut (Anti-tank Fire in assault) : voir 7.24

Valeur du blindage : la capacité du véhicule à résister au tir anti-chars ennemi. La valeur de blindage d'une unité est imprimée sur l'unité en jaune sur un fond rouge foncé. Les nombres plus forts sont meilleurs.

Véhicules de combats blindés (VCB) : toute unité avec une valeur de défense de blindage imprimée (même une valeur de 0).

Transports de troupes blindés (TTB) : Des véhicules de combat blindés au toit ouvert qui peuvent transporter des unités amies. Ils sont des unités de combat qui fonctionnent aussi comme des transports. On les compte aussi dans les empilements comme des transports. (3 TTBs et/ou d'autres transports peuvent s'empiler dans un hexagone avec 3 unités de combat qui ne sont pas des TTB : voir règle 4.1). Ils sont des unités hybrides, ainsi ils peuvent être activés par des leaders réguliers et des leaders de chars. Chaque livret de scénario définit quelles unités sont des TTB (habituellement des Half Tracks et des véhicules similaires comme le Bren Carrier Britannique).

Assaut (Assault) : combat en corps à corps entre des unités opposées occupant le même hexagone.

Hexagone d'assaut (Assault Hexagon) : un hexagone contenant à la fois des unités de combat amies et ennemies.

Tir par bombardement (Bombardment Fire) : il s'agit de tir depuis des armes utilisant le tir indirect ou tir courbe (pas le tir direct), c'est-à-dire des armes comme les mortiers ou la plupart des pièces d'artillerie. Le tir indirect affecte l'hexagone cible en entier, qui doit être repéré (8.0) par l'unité faisant feu ou un leader ami.

Pertes dues à l'assaut (Casualties assault) : voir règle 7.63 .

Les véhicules de combat blindés (VCB) à toit fermé : tout véhicule de combat blindé qui n'est pas un TTB ou un véhicule de combat blindé à toit ouvert comme défini dans le livret de scénario .

Modificateurs de colonnes (Column modifiers) : certaines conditions changent la colonne utilisée sur les tables de bombardements, de tirs ou d'assauts, ou augmente ou diminue le chiffre de jet de dés sur la table de tir anti-chars . Pour appliquer un modificateur de colonne, montez ou descendez d'un nombre de colonnes égal au modificateur (+2 = montez de 2 colonnes). Pour modifier un jet de dés, ajoutez ou soustrayez le modificateur au jet de dés. Voir l'étape de tir pour le modificateur de colonne ou de jet de dés qui s'appliquent pour chaque type de tir.

Résultat de combat (Combat Result) : il s'agit d'un résultat sur la table de tir, de tir anti-char, de bombardements ou d'assauts qui oblige l'unité cible à soutenir un test moral et/ou prendre un pas de perte.

Unités de combat (Combat Units) : des unités possédant une valeur de tir direct, de tir indirect ou de tir anti-char. Les transports non blindés, et les leaders ne sont pas des unités de combat.

Valeur de combat / assaut (Combat value / Assault) : voir 12.42

Contrôle (control) : un hexagone est contrôlé par le joueur dont les unités de combat l'ont occupé en dernier. Au début d'un scénario, chaque hexagone est

contrôlé par le côté qui a de telles unités de combat les plus proches de l'hexagone à moins que les règles du scénario ne diffèrent.

Démoralisé (demoralized) : une unité démoralisée ne peut attaquer parce que ses troupes ont perdu leur volonté de combattre. Les unités deviennent démoralisées lors d'un résultat de combat ou peuvent volontairement devenir démoralisées durant leur activation si elles le désirent (voir règle 6.52) .

Tir direct (direct Fire) : il s'agit d'un tir dirigé sur un hexagone entier repéré par l'unité faisant feu.

Ebranlée (disrupted) : les troupes d' une unité ébranlée sont séparées les unes des autres . Ses valeurs de mouvement et de puissance de tir sont donc réduites .

Cadence de tir AT (Fire rate AT) : voir 11.2

Valeurs de tir : deux nombres sur une pièce de jeu séparés par un trait d'union. Le nombre avant le trait d'union est la force de tir de l'unité, le nombre après le trait d'union est sa portée de tir. Les nombres plus élevés sont meilleurs. Les valeurs de tir direct sont noires, les valeurs de tir de bombardement sont blanches et les valeurs de tir anti-chars sont rouges sur un fond jaune. Plus d'un type de valeur de tir peuvent apparaître sur une pièce de jeu pour une unité individuelle.

Fractions (fractions) : de nombreuses fonctions du jeu requièrent des nombres qui doivent être divisés par 2 ou par 4. Toutes les fractions sont arrondies vers le haut par unité individuelle . Par exemple 2,5 devient 3, de même pour 2,25.

Amicale (friendly) : des unités du même côté. Par exemple, toutes les unités allemandes sont amicales par rapport à toutes les unités allemandes, quelles soient véritablement identiques ou pas.

En bon ordre (good Order) : une unité ou un leader qui n'est ni ébranlé ni démoralisé . Toutes les unités commencent chaque scénario en bon ordre .

Joueur inactif (inactive Player) et unités inactives : le joueur ou le côté qui n'est pas en train de conduire le segment d'action actuel est le joueur inactif, et ses unités sont toutes des unités inactives.

Initiative : l'initiative indique la capacité d'un côté à agir. Le côté avec une initiative plus haute à plus de probabilité d'agir le premier. L'initiative peut être réduite par les pertes au combat (voir 3.0).

Chef (Leader) : des individus qui dirigent et organisent d'autres unités. Chaque pion de leader à deux côtés, chacun représentant un leader différent. Le grade, le moral, le bonus de combat et le bonus de moral de chaque leader sont inscrits sur sa pièce de jeu.

Mécanisés (mechanized) : voir 5.1

Motorisés (motorized) : voir 5.1

Mouvement (movement) : voir 5.0

Type de mouvement (Movement Type) : les unités se déplacent de 4 façons : mécanisée, motorisée, tractée (towed), ou à pied (voir règle 5.1).

Capacité de Mouvement (movement allowance) : la distance maximale dont l'unité peut se déplacer dans un segment d'action mesurée en point de mouvement MPs. La capacité de déplacement d'une unité est imprimée sur le coin en haut à droite du pion. Une unité avec la lettre « T » sur le coin en haut et à droite sur son côté attelé (voir règle 5.62) doit être tractée pour se déplacer.

Tour nocturne : tout tour pendant lequel l'obscurité réduit la visibilité dans tous les terrains à un hexagone. Pendant les tours de nuit, les unités ont des restrictions de déplacement (voir règle 5.5) et prennent un modificateur de -1 sur la table de tir direct.

VCB à toit ouvert : un VCB avec aucun blindage sur sa partie supérieure le rend vulnérable pour prendre des dégâts depuis des tirs directs ou de bombardements. Ceci inclut tout les TTBs plus les autres unités définies dans le livret de scénario de chaque jeu de la série.

Tir d'opportunité (opportunity fire) : il s'agit d'un tir contre une unité ennemie en train de se déplacer. Comme les unités se déplacent de façon individuelle, seule une unité à la fois peut être affectée par un tir d'opportunité. Voir 13.0 .

Unités d'infanterie : les motocyclettes, les mortiers, les fusils anti-chars (FACs) et toutes les unités qui ne sont pas des véhicules, des armes ou des leaders sont des unités d'infanterie. Des exemples incluent (ils ne sont pas limités à) l'infanterie, la marine, la parachutistes, la cavalerie et les troupes du génie.

Unité de Troupes de combat (Personnel Unit) : Il s'agit des unités d'infanterie (INF), de cavalerie (CAV), de génie (ENG), de mitrailleuses lourdes (HMG : heavy machine gun), de mitrailleuses légères (SMG : Sub Machine Gun), de motocyclettes ou de mortiers.

Portée (range) : la distance en hexagones sur laquelle une unité peut projeter ses valeurs de tir.

Rank (grade) : il s'agit de la valeur d'ancienneté d'un chef. Dans l'ordre du plus bas vers le plus haut, on énumérera : Corporal (CPL) / caporal, Sergeant (SGT) / sergent, Lieutenant (LT), Captain (CPT) / capitaine, Major (MJ) / commandant, Lieutenant Colonel (LTC) et Colonel (COL). Certains jeux dans la série incluent des désignations de grades non standard tels que les leaders italiens, de la Waffen SS, finlandais ou hongrois. Voir les règles spéciales de scénario pour les détails.

Hexagone en sécurité : un hexagone de ville, de bois, ou autre où une unité ne peut pas être repérée et/ou se voir tirer dessus par des unités ennemies par un tir direct ou anti-chars (selon le type de tir qu'il pourrait lui nuire). Les unités démoralisées qui échouent à recouvrir leur moral doivent fuir vers l'hexagone de sécurité le plus

proche (voir règle 14.31) ou rester dans l'hexagone de sécurité si elles commencent là leur activation (règle 14.32).

Repérage (Spotting) : il s'agit de l'acte de déceler de façon visuelle des unités ennemies. Toutes les unités peuvent repérer des unités ennemies dans le même hexagone ou dans un hexagone adjacent. Au-delà de celui-ci, la portée de repérage dépend du terrain, du temps et d'autres facteurs (voir règle 8.1).

Les pas de perte : la plupart des unités de combat ont deux pas de perte. Chaque pas de perte est appelé « un pas ». Les unités peuvent perdre des pas de perte dans de nombreuses façons habituellement dans le combat.

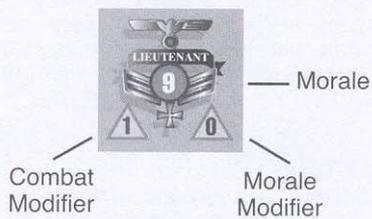
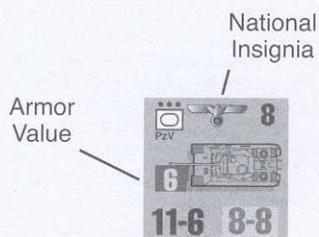
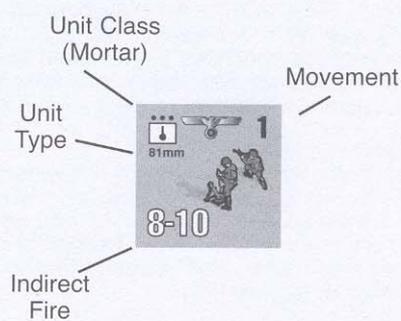
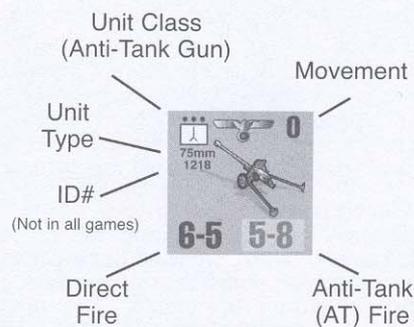
Quand une unité perd un pas, retournez son pion vers le côté réduit ou retirez-le du plateau du jeu s'il a seulement un pas ou est déjà sur sa face réduite.

A moins que les instructions du scénario ne l'établissent autrement, placez les unités à leur pleine force.

Unités de transport (transport units) : il s'agit des véhicules utilisés pour transporter des unités de troupes de combat ou pour tracter des armes servies par des équipages. Ceci inclut les chariots, les camions et les traîneaux. Les TTBs sont des unités de combats qui peuvent en plus fonctionner comme des transports (voir règle 4.3).

Unité d'armes (Weapon Units) : il s'agit des unités anti-char, d'artillerie ou anti-aérienne, la plupart de ces unités doivent être tractées par une unité de transport pour se déplacer (voir règle 5.6).

Playing Pieces:



Unit Types:

- | | | | |
|--|---------------|--|----------------|
| | Anti-Aircraft | | Infantry |
| | Anti-Tank | | Light Infantry |
| | Armored Car | | Mortar |
| | Artillery | | Parachute |
| | Cavalry | | SP Artillery |
| | Engineer | | Tank |
| | HMG | | Transport |

Playing Pieces : les pions

Unit Class (Anti-Tank gun) : classe d'unité (canons anti-chars)

Movement : capacité de déplacement

Unit Type : Type d'unité

ID# (not in all games) : numéro d'identification (pas dans toutes les extensions)

Direct fire : puissance de tir direct.

Anti-Tank (AT) Fire : Puissance de tir anti-chars

Unit Class (Mortar) : classe d'unité (mortier)

Indirect fire : puissance de tir indirect.

National Insignia : insigne de nationalité

Armor Value : Valeur de blindage.

Morale : valeur du moral.

Combat modifier : modificateur de combat

Morale modifier : modificateur de moral.

Anti-aircraft : unité anti-aérienne

Anti-tank : unité anti-chars

Armored Car : voiture blindée

Artillery : artillerie

Cavalry : cavalerie

Engineer : unité du génie ou sapeurs

HMG (Heavy Machine Gun) : unité de mitrailleuses lourdes

Infantry : unité d'infanterie.

Light infantry : unité d'infanterie

Mortar : unité de mortier

Parachute : unité de parachute.

SP (self propelled) Artillery : Artillerie auto-portée.

Tank : unité de chars

Transport : unité de transport.

2. Les composants

2.1. Les pions

La plupart des pions représentent des unités militaires qui ont pris part dans des combats couverts par la série du jeu. D'autres pièces sont des marqueurs, utilisés qui représentent la présence de fortifications, de fumées et de champs de mine, qui indiquent le statut du moral ou montrent ces unités qui se sont déplacées ou qui ont tiré pendant ce tour.

2.2. Les plateaux de jeu

Ils ont divisés en hexagones qui sont utilisés comme des carrés sur un échiquier. Chaque hexagone est numéroté pour aider le placement des pièces du jeu. La table des effets de terrain (TET) montre comment le terrain affecte le mouvement et le combat. Les hexagones dessinés à moitié sur les bords des cartes peuvent être utilisés (ils sont jouables). Les hexagones situés sur deux plateaux sont considérés comme étant sur les deux plateaux pour les conditions de placement et de victoire .

2.3. Scénarios

Les instructions de placement du scénario (trouvées dans les livrets de scénarios des différents volumes de la série) énumèrent les unités des deux côtés, où elles sont placées, les plateaux de jeu utilisés et leurs orientations, l'arrière plan historique, les conditions de victoire, et les règles spéciales pour les scénarii et les parties.

2.4. Echelle

Chaque tour représente 15 minutes en temps réel, chaque hexagone mesure 200 mètres d'un côté à l'autre, les unités représentent des pelotons d'infanterie de 15 à 40 hommes, des batteries d'armes servies par des équipages, des pelotons d'infanterie (16 à 28 hommes et 2 à 4 armes) et des pelotons de véhicules (3 à 5 véhicules). Les chefs représentent des individus, et les pions d'avions représentent entre 3 à 12 avions.

3. Séquence de jeu

Après avoir choisi un scénario, les joueurs placent leurs unités suivant les instructions de celui-ci. Chaque joueur entreprend des " actions " dans un nombre variable de " segments d'action " .

Chaque tour consiste en trois phases qui doivent être conduites dans l'ordre exact ci-dessous.

a. Phase de détermination de l'initiative

Chaque joueur lance un dé et ajoute son initiative actuelle (trouvée dans les instructions du scénario) au résultat. Comparez les deux totaux. Le joueur avec le total le plus haut gagne l' initiative. Si les totaux sont égaux, répétez la procédure.

Soustrayez le total du joueur perdant au total du joueur gagnant et divisez la différence par deux. C'est le nombre de segments d'action (voir règle 3.1) . La moitié du résultat est le nombre segments d'action que le joueur gagnant conduit avant que le joueur perdant puisse conduire une quelconque action (1/2 est arrondi à 1).

Exemple : le joueur A, avec une initiative de 4, lance un dé de 5 pour un total de 9.

Le joueur B avec une initiative de 2 lance un dé de 3 pour un total de 5.

Le joueur A gagne l' initiative de 4 points si bien que le joueur A peut entreprendre deux segments d'action avant que le joueur B puisse en conduire une.

L'initiative d'un joueur normalement diminue quand ses unités prennent un certain nombre de pas de perte mais ce taux d'initiative ne peut jamais aller en dessous de 0.

b. Phase d'action

Le joueur qui a gagné l'initiative conduit le nombre d'actions (cf règle 3.1) déterminées dans la phase de détermination de l'initiative. Ensuite l'autre joueur conduit un segment d'action..

Une fois que le joueur qui a gagné l'initiative a terminé le nombre de segments d'actions déterminé dans la phase de détermination de l'initiative, le joueur inactif conduit une action.

Les joueurs ensuite alternent, conduisant un segment d'action chacun pour autant de segments d'actions que cela est nécessaire pour terminer le tour. Les joueurs peuvent passer et ne pas activer d'unité dans un segment d'actions s'ils le désirent. Si un joueur passe et que l'autre passe immédiatement ensuite, le tour de la partie se termine . Un joueur ne peut pas passer s'il a des leaders ou des unités démoralisés non activés sur le plateau de jeu. Il doit utiliser son segment d'action pour essayer de recouvrir leur moral (voir règle 14.4) pour au moins un leader ou une unité démoralisé.

c. Phase de retrait des marqueurs

Les 2 joueurs retirent tous les marqueurs "Fired" (a tiré) et "Moved" (s'est déplacé) du plateau du jeu et essayent de retirer les marqueurs " Smoke " (" fumée ") (16.1) .

3.1. Les segments d'action

Un segment d'action consiste en l'une quelconque des actions suivantes :

- une unité individuelle ou un leader s'activant lui-même ;
- toutes les unités empilées ensemble dans le même hexagone s'activent en même temps avec ou sans leader. Si des leaders réguliers ou des leaders de tanks sont dans la pile, ils peuvent activer et diriger les unités dans la pile pour des buts de mouvements et de combats plus les unités et les leaders subordonnés dans les hexagones adjacents ;
- un leader individuel unique activant et dirigeant toutes les unités dans son hexagone plus les six hexagones qui lui sont adjacents ;
- un simple leader individuel activant et dirigeant une chaîne d'unités et des leaders de grade inférieur dans plusieurs hexagones par une activation subordonnée (voir règle 3.2) .

3.1.1. Unités individuelles et empilement

Une unité individuelle peut s'activer avec ou sans l'assistance d'un leader. Un empilement individuel (tout ce qui est empilé ensemble dans un seul hexagone) peut aussi s'activer avec ou sans l'assistance d'un leader quelque soit les types d'unités qui sont dans la pile.

Les unités qui s'activent sans leaders ne peuvent pas se déplacer en se rapprochant d'unités ennemies qui peuvent leur infliger des dégâts par un tir direct ou un tir anti-chars (voir règles 5.4) .

Si un leader est dans une pile qui s'active, alors il peut activer lui-même, toutes les unités de son type (soit des VCB soit des non VCB) ou des leaders de grade moins élevé dans la pile et dans tous les six hexagones adjacents pour les buts de mouvements et de combats. Les unités activées par un leader peuvent entreprendre toutes les actions sans restriction (voir règle 3.13), y compris se déplacer, se

rapprochant d'unités ennemies qui pourraient leur infliger des dégâts (voir règles 5.4).

3.12 Leaders et activation

Un leader en bon ordre peut activer des unités et des leaders de rang inférieur dans son hexagone plus les six hexagones qui lui sont adjacents . Un leader ébranlé peut seulement activer des unités et des leaders de rang inférieur dans son propre hexagone . Un leader démoralisé ne peut activer personne .

Un leader peut activer des unités et des leaders de grade moins élevé que ce soit par une activation de son propre fait ou comme partie d'un empilement.

Un leader peut seulement activer des unités au début de son activation (il ne peut pas se déplacer et ensuite activer des unités avec lesquelles il n'était pas empilé ou dont il n'était pas adjacent avant de se déplacer) .

3.13 Actions d'une unité

L'unité, le leader ou le groupe activé réalise des actions sans aucun ordre spécifique, mais toutes les actions doivent être désignées avant que la première soit réalisée. Les actions sont soit le mouvement, soit le tir. Les joueurs n'ont pas besoin de prédésigner la direction du mouvement ou les cibles du tir, ils doivent juste établir quelle unités se déplaceront et quelles unités tireront ce segment.

Le "mouvement" inclut le déplacement (voir règle 5.0), le retranchement (voir règle 16.2), l'attelage/le dételage (voir règle 5.63) ou l'essai de récupérer d'une démoralisation ou d'un ébranlement (voir règle 14.4).

Le "tir" inclut le tir direct (voir règle 10.0), le bombardement (voir règle 9.0), le tir antichar (voir règle 11.0) et l'assaut (voir règle 12.0), même si initier ou se joindre à un assaut implique le déplacement d'un hexagone.

Une fois que les unités ont effectué le déplacement et le tir, elles sont marquées avec un marqueur "MOVED" ("s'est déplacé") ou "FIRED" ("a tiré").

Les unités marquées avec des marqueurs « MOVED-FIRED » (« s'est déplacé- a tiré ») ne peuvent pas s'activer de nouveau dans le tour actuel, excepté par le fait d'évènements au hasard (voir règle 17.5).

3.14. Artillerie hors carte et support aérien

Le fait de faire tirer une ou plusieurs unités d'artillerie hors carte (voir règle 9.2) ou d'attaquer avec des unités aériennes (voir règle 15.2) constitue un segment d'action complet. Aucune unité sur le plateau de jeu ne peut être activée dans le même segment d'action au cours duquel une artillerie hors carte fait feu ou une frappe aérienne est réalisée.

3.15. Tir d'opportunité

Le joueur inactif peut conduire un tir d'opportunité (voir règle 13.0) contre des unités actives ennemies se déplaçant durant le segment d'action du joueur actif .

3.2. Activation subalterne

Un chef peut activer d'autres leaders de grade inférieur (mais pas de leaders de même grade ou de grade supérieur) dans son hexagone et dans les six hexagones

qui lui sont adjacents. Ces chefs, à leur tour, peuvent activer des unités dans leurs hexagones et les hexagones adjacents plus les leaders dans ces hexagones qui sont de grade inférieur à eux. Tout ceci arrive dans le même segment d'action, et tous les leaders et toutes les unités ainsi activés peuvent se déplacer et tirer normalement.

Ainsi un major activé peut entraîner l'activation d'un lieutenant dans un hexagone adjacent et le lieutenant peut à son tour activer un sergent dans un troisième hexagone adjacent à celui du lieutenant. Si ceci est planifié prudemment, les leaders et des unités occupant un large front peuvent être tous activés dans le même segment d'activation par l'activation d'un simple chef de rang élevé.

Les chefs de char (voir règle 3.3) n'ont pas de grade ; ainsi ils ne peuvent pas activer d'autres leaders (y compris d'autres leaders de char) par une action subordonnée. Ainsi quand un leader de chars s'active, seuls les VCBs dans son hexagone et les six hexagones adjacents peuvent s'activer.

3.3. Activation des véhicules de combat blindés (AFV)

Les AFV ont leur propre chef appelés leaders de chars. Les leaders de chars n'apparaissent pas comme des pièces séparées comme par exemple les leaders réguliers le font – les joueurs assignent les leaders de chars secrètement à des unités individuelles de chars (voir règle 6.8) .

3.31 Capacités du leader de char

Les leaders de chars activent et dirigent les VCBs, tout juste comme les leaders réguliers activent et dirigent les unités non VCBs . Cependant, les chefs de char n'ont pas de grade, ainsi ils ne peuvent pas activer d'autre leader de chars ou des leaders réguliers par une action subordonnée (voir règle 3.2) . Chaque chef de char peut seulement activer tous les VCBs dans son propre hexagone et les 6 hexagones qui lui sont adjacents, que ces autres VCBs contiennent des leaders de chars ou pas). Les leaders de chars peuvent diriger des VCBs pour réaliser tous les types d'actions (voir règle 3.13) .

3.32 Limitations du leader de chars

Les leaders de chars ne peuvent pas activer ou diriger des unités non VCB ou des leaders réguliers. Cependant, toutes les unités non VCBs et les leaders réguliers empilés dans l'hexagone du leader de char peuvent s'activer en même temps que le leader de char si la pile s'active d'elle-même (voir règles 3.11, 5.45) .

3.33 Limitations du leader régulier.

De façon similaire les leaders réguliers ne peuvent pas activer ou diriger des VCBs (excepté des TTBs) ou des leaders de chars mais tous les VCBs et les leaders de chars empilés dans l'hexagone du leader régulier peuvent s'activer simultanément avec lui si la pile s'active d'elle-même.

3.34 Les TTBs

Les TTBs sont des unités hybrides VCB/ de transport et peuvent être activés par tous les leaders réguliers amis et les leaders de chars amis.

4. Empilement

Plus d'une unité amie peut occuper le même hexagone. Ceci est appelé "l'empilement".

4.1 Limites

Le nombre maximum d'unités qui peuvent occuper un hexagone quelconque est :

- 3 unités de combats, PLUS
- 3 unités de transport (incluant les transports de troupes blindés, voir ci-dessous), PLUS
- un nombre illimité de chefs.

Les restrictions d'empilement s'appliquent à tout moment. Les unités ne peuvent pas entrer dans un hexagone si en le faisant ainsi elles excèdent les limites d'empilement. Dans un hexagone d'assaut, les deux côtés peuvent avoir jusqu'à trois unités de combat plus trois unités de transport (incluant des TTBs) et un nombre illimité de leaders pour un total jusqu'à 12 unités plus un nombre illimité de leaders dans l'hexagone.

4.2. Unités de transport et chefs

Les TTBs, les transports non armés et les chefs ne comptent pas en regard de l'empilement pour la détermination des modificateurs de colonne dans le combat (voir règle 4.4) .

4.3. Transports de troupes blindés

Les TTBs sont des unités hybrides, elles sont des VCBs au toit ouvert qui agissent aussi comme des unités de transport.

Leur nombre de valeur de blindage leur donne (et aux unités qu'ils transportent) une immunité à la plupart des résultats sur les tables de tir direct et de tir par bombardement. Elles sont des unités de combats mais elles s'empilent comme des unités de transport, cela signifiant que jusqu'à trois TTBs et /ou véhicules de transport non armés (plus les unités chargées) peuvent s'empiler dans un hexagone avec jusqu'à trois unités amies non TTBs. Elles peuvent être activées par tous les leaders réguliers amis ET les leaders de chars.

4.4 Modificateurs de colonnes

Un hexagone contenant trois unités de combats souffre d'un modificateur de colonne de +1 sur les tables de tirs directs et de tirs par bombardement. Les leaders, les TTBs et les transports non armés ne comptent pas pour cette pénalité.

Exemple : un hexagone avec deux unités d'infanterie et un tank souffrent d'un modificateur de colonne de +1 quand ils sont attaqués sur la table de tir direct ou de bombardement. Il en est de même pour un hexagone avec trois unités d'infanterie. Un hexagone avec trois TTBs ou camions plus trois leaders ne souffre pas de ce modificateur de colonne de +1 au combat.

4.5. Les effets sur le mouvement

Les unités de combat en déplacement ne peuvent pas entrer dans un hexagone contenant 3 unités de combat de leur côté ami. Les unités de transport en train de se déplacer ne peuvent pas entrer dans un hexagone contenant 3 véhicules de transport de leur côté ami.

4.4. Pénalités

Les restrictions d'empilement s'appliquent durant et à la fin de chaque segment d'action. Les unités en excès des limites d'empilement à la fin d'un segment sont éliminées (au choix du joueur propriétaire). Dans un hexagone d'assaut, les 2 côtés peuvent avoir le nombre maximum d'unités présentes, c'est-à-dire que les 2 côtés peuvent avoir jusqu'à 3 unités de combat, 3 unités de transport (incluant des transports de troupes blindés et un nombre quelconque de chefs, pour un total maximal de 12 unités plus les chefs dans le même hexagone).

Un hexagone contenant 3 unités de combat et/ou des transports de troupes blindés souffre d'un modificateur de colonne de +1 sur les tables de tir direct et de tir par bombardements. Les unités de transport autres que les transports de troupe blindés ne comptent pas en regard de cette pénalité.

4.5. Les effets sur le mouvement

Les unités de combat en déplacement ne peuvent pas entrer dans un hexagone contenant 3 unités de combat de leur côté ami. Les unités de transport en train de se déplacer ne peuvent pas entrer dans un hexagone contenant 3 véhicules de transport de leur côté ami.

5. Mouvement

Le joueur actif déplace ses unités activées une par une d'un hexagone à un hexagone adjacent. Exceptions : un chef peut choisir de se déplacer avec une unité qu'il active (y compris de fuir avec elles si elle échoue à recouvrir de cette démoralisation, voir règles 6.52, 14.31), et une unité en train d'être transportée se déplace en même temps que l'unité de transport qui la porte (voir règle 5.6) . Un leader peut chevaucher des unités qui ne sont pas de transport mais qui ont des capacités de mouvement plus hautes que le leader (par exemple, des unités de motocyclettes).

La capacité de déplacement d'une unité est imprimée sur le coin en haut et à droite, excepté pour les chefs (qui ont une capacité de déplacement de 4), les chefs de cavalerie (qui ont une capacité de déplacement de 6) et les avions qui ont leur valeur de tir imprimée sur le coin en haut et à droite.

Les unités dépensent des points de mouvement (MPs : Movement Points) à partir de leur capacité de mouvement pour entrer dans des hexagones, payant les coûts spécifiés sur la table des effets de terrain. Une unité paie seulement le coût de poids de mouvement pour le terrain le plus cher de l'hexagone à moins que la table des effets de terrain ne le dise autrement, ou à moins que l'unité se déplace le long d'une route ou traverse un pont (voir règle 5.2) .

Une unité ne peut pas dépasser sa capacité de mouvement dans un segment d'action déterminé, à moins qu'elle ne se déplace seulement d'un hexagone durant ce segment d'action. Une unité avec une capacité de déplacement d'au moins "1"

peut toujours se déplacer d'un hexagone sans tenir compte de combien il coûte pour entrer dans cet hexagone. Cependant certaines caractéristiques de terrain comme les rivières peuvent bloquer le mouvement (voir règle 5.72) .

Les unités activées qui commencent le segment d'action dans le même hexagone ne sont pas obligées de se déplacer ensemble.

5.1. Type de mouvement

Chaque unité a une classe de mouvement. Les coûts du terrain varient selon la classe du mouvement :

- **Mouvement mécanisé** : les chars, une artillerie autoportée, la plupart des TTBs les canons d'assaut et les autres unités qui utilisent des véhicules à chenilles ou semi-chenillés. Toutes les unités avec une valeur de blindage et une capacité de mouvement (excepté les voitures blindées) sont mécanisées.
- **Mouvement motorisé** : les voitures blindées, les camions, les motocyclettes et les autres unités utilisant des véhicules à roues motorisés (pas les chevaux) .Toutes les unités de véhicules qui ne sont pas mécanisées sont motorisées.
- **Mouvement tracté** : les unités sans capacité de mouvement qui peuvent seulement se déplacer avec l'aide d'unités de transport bénéficient de ce mouvement tracté. Les unités tractées ont un "T" sur l'envers de leur pion, avec le symbole de l'unité attelée à la place de sa capacité de mouvement .



Exemple d'unité tractée : canon soviétique de 45 mm

Quelques unités tractées ont un chiffre de déplacement de 1 sur leur côté attelé (côté inverse) et peuvent être tractées ou se déplacer toutes seules en utilisant le mouvement à pied quand elles sont attelées.



Exemple d'unité tractée avec un chiffre de déplacement : Canon soviétique de 37 mm

- Mouvement à pied : les unités qui se déplacent en utilisant des pieds humains ou animaux pratiquent le déplacement à pied. Toutes les unités qui ne sont pas décrites ci-dessus comme pratiquant le mouvement mécanisé, motorisé ou tracté sont des unités à pied.

5.2. Les routes

Pour obtenir le bénéfice du déplacement par les routes, le déplacement doit suivre la route à travers un hexagone contenant la route, pas simplement vers ou en dehors d'un hexagone la contenant. Les unités se déplaçant le long d'une route (y compris les ponts) payent le coût de mouvement de la route sur la table des effets de terrain mais pas le coût du terrain dans l'hexagone.

5.3. Unités amies et ennemies dans le même hexagone

Une unité ne peut pas entrer dans un hexagone occupé par une ou plusieurs unités de combat ennemies ou un transport de troupes blindé ennemi en se déplaçant à moins qu'elle ne conduise un assaut (voir 12.0).

5.31 Unités inoffensives

Une unité peut librement entrer et sortir d'hexagones contenant seulement des chefs ennemis (voir règle 6.71 pour les possibles pertes chez les chefs ennemis) et/ou des camions, des chariots ou des traîneaux non armés, vides . De tels transports ennemis sont éliminés si l'unité qui se déplace est une unité de combat. Les transports vides, non armés peuvent librement entrer dans les hexagones contenant seulement des transports vides, non armés, ennemis. Ils n'ont pas d'effet l'un sur l'autre.

5.32 Assaut

Les unités conduisant un assaut peuvent seulement se déplacer d'un seul hexagone vers l'hexagone adjacent occupé par les unités ennemies. (Exception :charges de cavalerie, voir règle15.31), et doivent ensuite arrêter leur déplacement et prendre d'assaut les unités ennemies (voir règle 12.0). Les unités qui ont commencé leur

activation dans l'hexagone d'assaut peuvent le quitter, mais peuvent seulement se déplacer d'un seul hexagone lorsqu'elles le font ainsi .. Si aucune unité amie ne reste dans l'hexagone d'assaut quand l'unité ou les unités le quitte, alors les unités ennemies dans l'hexagone qui est quitté ont le droit d'un tir « libre » sur toutes les unités sortant sur la table d'assaut (voir règle 12.12) . Les unités sortant d'un hexagone d'assaut contenant des unités de combat ennemies ne peuvent pas entrer dans un autre hexagone contenant des unités de combat ennemies dans le même segment d'action .

5.4. Déplacement pour combattre

Si une unité est activée par un chef ami, alors elle peut se déplacer plus près d'unités ennemies qui peuvent la repérer, qui l'a ont à sa portée et pourraient obtenir un résultat de combat sur elle par un tir direct ou un tir anti-char . Si l'unité n'est pas activée par un leader ami, alors elle ne peut pas se déplacer en se rapprochant de telles unités ennemies. « Se déplacer en se rapprochant » inclut le déplacement dans un hexagone occupé par un ennemi pour un assaut (voir règle 12.1). Les unités ne peuvent pas entrer dans un hexagone contenant des unités de combat ennemies à moins qu'elles ne soient activées par un leader ami.

Ces restrictions s'appliquent même si les unités ennemies en question ont des marqueurs MOVED/FIRED (S'EST DEPLACÉ/A TIRÉ) sur elles ou sont dans un hexagone d'assaut (et donc incapables de tirer en dehors de leur hexagone) . Un leader peut choisir de se déplacer avec toute unité qu'il active mais il n'y est pas obligé.

5.41. Exceptions

Les unités avec seulement une valeur antichar ne gênent pas le déplacement des unités d'infanterie. Les unités avec uniquement des valeurs de tir direct, ne gênent pas le déplacement de véhicules blindés (même si il y a une petite chance d'obtenir un résultat de combat sur un véhicule blindé avec le tir direct). Les unités n'ont pas besoin de leader pour se déplacer en se rapprochant d'une unité qui pourrait seulement obtenir un résultat de combat sur elles avec un tir par bombardement (voir règle 9.0). Les unités ne peuvent pas entrer dans l'hexagone d'une unité ennemie avec une valeur de tir quelconque à moins qu'elles ne soient activées par un leader.

Une unité n'a pas besoin d'un chef pour entrer dans un hexagone se trouvant à une distance égale ou plus grande vis-à-vis d'unités ennemies, ou pour se déplacer en rapprochant d'unités ennemies qui ne peuvent pas la repérer, ou pour se déplacer en se rapprochant d'unités ennemies par des hexagones qui sont en dehors de la portée de tir anti-chars ou de tir direct ennemi (quelque soit le type de tir qui pourrait leur causer des dommages) .

5.42. Types de leaders

Les unités ont besoin d'être activées (voir règle 3.1) par un chef de leur même catégorie pour avancer sur ce qui pourrait les affaiblir.

Un leader régulier ne peut pas activer des VCBs (excepté pour les TTBs, voir règle 5.43), et les leaders de chars (voir règle 6.8) ne peuvent pas activer les unités qui ne sont pas des VCBs.

Les leaders réguliers et les leaders de chars ne peuvent pas s'activer mutuellement

bien qu'ils puissent tous les deux s'activer simultanément s'ils sont empilés ensemble (voir règle 3.11). Les leaders de chars n'ont pas de grade si bien qu'ils ne peuvent pas s'activer mutuellement par une activation subordonnée (voir règle 3.2). Seul un leader de chars peut s'activer par segment d'action (à moins que plus d'un soit dans une pile qui s'auto active) .

5.43. Les transports de troupes blindés (TTBs)

Les TTBs sont des unités hybrides VCB/unités de transport ainsi ils peuvent être activés par un quelconque type de leader (régulier ou de chars) .

5.44. Limitations du leader

Les leaders ébranlés peuvent seulement activer les unités et les leaders subordonnés dans leur propre hexagone. Les leaders démoralisés ne peuvent activer personne. La même règle s'applique aux leaders de chars dans les unités de chars ébranlés et démoralisés.

5.45 Unités VCBs et non VCBs réalisant un mouvement et un combat ensemble.

Si un leader régulier et un leader de char sont empilés ensemble dans une pile qui s'active elle-même (voir règle 3.11) alors ces leaders peuvent normalement activer tous les VCBs dans la pile et les hexagones adjacents et toutes les unités non VCBs et les leaders non VCBs dans la pile, les hexagones adjacents et les autres hexagones par le biais de l'activation subordonnée (voir règle 3.2) . Toutes ces unités et ces leaders peuvent réaliser des actions de déplacement ou de tir (voir règle 3.11) normalement, incluant le déplacement vers des unités qui pourraient leur infliger des dommages. C'est la seule façon par laquelle des unités VCBs et non VCBs peuvent réaliser un déplacement et un combat ensemble dans le même segment ou entrer ensemble dans un hexagone d'assaut (voir règle 12.1) . Si seulement un type de leader est dans une pile qui s'active, alors seules les unités de son type peuvent avancer sur des unités qui pourraient leur infliger des dommages. Notez que les leaders de chars ne peuvent pas utiliser l'activation subordonnée ainsi dans ce cas, un leader de char active seulement les VCBs dans la pile activée plus les six hexagones adjacents (voir règle 3.31) . Notez aussi que les TTBs peuvent être activés par tous types de leaders y compris ceux activés par une activation subordonnée.

Exemple, un sergent, un leader de char, une unité d'infanterie et une unité de VCB qui sont dans le même hexagone peuvent tous s'activer en même temps comme une pile. Toutes les unités dans la pile peuvent tirer ou se déplacer normalement (y compris se déplacer en se rapprochant d'unités ennemies qui pourrait alors infliger des dommages) dans le même segment d'action.

Si des VCBs, des caporaux et /ou des unités non VCBs sont dans les six hexagones adjacents à la pile, alors ils peuvent être activés par les leaders dans la pile et peuvent tous tirer ou se déplacer normalement (en incluant le mouvement de combat) dans le même segment d'action que la pile . Ainsi, peuvent le faire tous les TTBs et les unités non VCBs dans tous les hexagones adjacents au caporal (voir règle 3.2) .

S'il n'y avait pas de leader de chars dans la pile, alors le VCB dans cette pile aurait pu néanmoins s'activer comme partie de la pile mais il n'aurait pas pu réaliser de mouvement de combat et les VCBs adjacents n'auraient pas pu s'activer. S'il n'y

avait pas de leader régulier dans la pile alors l'unité d'infanterie de cette pile aurait pu s'activer mais n'aurait pas pu réaliser de mouvement de combat, et aucune unité non VCBs adjacente et aucun leader non VCB adjacente n'aurait pu s'activer. Notez que les TTBs dans la pile et les hexagones adjacents auraient pu tous s'activer et réaliser un mouvement de combat sans tenir compte du type de leader qui est dans la pile.

5.5. Déplacement de nuit

Pendant les tours de nuit, les unités ne peuvent pas entrer dans des hexagones qui ne sont pas contrôlés par des unités amies, à moins qu'ils ne soient activés par un chef (voir règle 5.42).

5.6. Transport

Une unité de transport donnée en bon ordre peut transporter une unité de troupe (excepté la cavalerie) ou une arme plus jusqu'à 3 chefs. Une fois chargée, l'unité de transport et tout ce qu'elle transporte comptent comme une seule unité pour les buts d'empilements, de mouvements et de combats. Ils se déplacent tous en une fois. Lors du chargement ou du déchargement, l'unité de transport et tout ce qui est en train d'être chargé ou déchargé doivent être dans le même hexagone. Les transports ébranlés et démoralisés ne peuvent pas charger ou transporter des unités.

5.61. Transport des troupes

Une unité de troupe (excepté la cavalerie) peut être chargée sur ou être déchargée d'une unité de transport au coût de un point de mouvement pour les 2 unités chaque fois que l'unité est chargée ou est déchargée. Les unités de troupes peuvent être chargées, être transportées et se décharger dans la même phase de déplacement mais ne peuvent pas entrer dans un autre hexagone après être déchargées. L'unité de transport qui a déchargé les troupes peut continuer à se déplacer si elle a des points de mouvement restants après le déchargement.

5.62. Transport des armes

Les unités d'armes ont 2 côtés sur leur pions. Le côté face montre l'arme déployée pour pouvoir tirer et le côté inversé, pile montre l'unité préparée ("en position d'attelage"). Seules les unités avec un facteur de déplacement sur le côté face à l'endroit peuvent se déplacer sans être en position d'attelage.



Exemple d'unité avec un facteur de déplacement sur le côté face à l'endroit :

mortier allemand de 81 mm

Pour être transportée, une unité d'arme sans capacité de mouvement et avec un "T" sur le côté à l'envers, pile doit être sur le côté à l'envers (en position d'attelage).



Exemple d'unité sans capacité de mouvement et avec un "T" sur le côté à l'envers : Canon soviétique de 45 mm

5.63. Mise en position d'attelage et de dételage

Une unité d'arme peut être mise en position d'attelage (limbered) et chargée (accrochée pour le remorquage) au coût de tous les points de mouvement des unités de transport et d'armes. Ceci requiert un segment d'action entier. Ainsi une unité de transport ne peut pas se déplacer et charger une unité d'arme dans le même segment d'action. Un déchargement ne coûte aucun point de mouvement à l'une ou l'autre unité, mais le déchargement requiert le segment d'action complet de l'unité d'arme. Ainsi, une arme qui commence son segment d'action chargée peut se décharger et être en position de dételage et ainsi de tir (unlimbered) dans le même segment, et l'unité de transport sur laquelle elle était chargée peut se déplacer ou charger une autre unité dans l'hexagone lors du même segment en plus du reste.

5.64. Artillerie autotractée

Toute unité d'arme avec une valeur de blindage est autotractée et ne nécessite pas d'être mise en position d'attelage (limbered) pour se déplacer. C'est une unité mécanisée et elle n'a pas besoin d'être transportée.



Exemple d'unité d'artillerie autotractée

Les unités d'armes avec une capacité de déplacement mais sans valeur de blindage sont des unités se déplaçant à pied et elles peuvent être transportées (voir règle 5.61).



Exemple d'unité d'armes avec une capacité de déplacement mais sans valeur de blindage

5.65. Encaissement des pertes

Si une unité de transport transportant une autre unité se fait tirer dessus, l'unité en train d'être transportée souffre le même destin que son unité de transport . Si un transport doit subir une vérification de moral du au tir ennemi, lancez un dé pour le transport seulement, en ajoutant le bonus de moral d'un quelconque leader qu'il est en train de transporter où qu'il se trouve, dans son hexagone ou un hexagone adjacent. Si le transport devient ébranlé ou démoralisé ou est éliminé, il en est de même pour ce qu'il est en train de transporter.

Ainsi bien que les unités de troupes et les leaders soient normalement immunisées au tir anti-chars, elles sont éliminées si un transport les portant est détruit par un tir anti-char. A l'inverse, une unité de troupes chargée sur un VTB est protégée par la valeur du blindage du VTB et est immunisée à tous les résultats sur la table de tir direct et de bombardement excepté X,2X et 3X.

5.66. Déchargement forcé

Si une unité de transport devient ébranlée ou démoralisée, toute unité que l'unité de transport était en train de transporter souffre le même résultat et est déchargée immédiatement. Les unités d'armes et de mortiers sont déchargées sur leur côté en position d'attelage (limbered) .

5.67. Restrictions

Les unités en train d'être transportées ne peuvent conduire aucun type de tir. Si l'unité de transport a une valeur de tir, l'unité de transport peut tirer pendant qu'elle est en train de transporter l'unité . Dans un hexagone contenant des unités ennemies, une unité en train d'être transportée peut se décharger comme une action de déplacement, mais elle ne peut pas être chargée.

Exemple : le joueur allemand déclare qu'un un TTB SPW 251 transportant une unité d'infanterie va conduire une action de tir, et déplace cette unité dans un hexagone adjacent pour initier un assaut. Le joueur allemand peut compter la valeur de tir direct du TTB dans sa force d'assaut totale mais pas la valeur de tir de l'unité d'infanterie transportée. Le prochain tour, le TTB peut déclarer une action de déplacement et décharger son unité d'infanterie transportée.

Comme c'était une action de déplacement, aucune unité ne peut conduire un assaut ce tour (bien qu'il puisse se défendre contre un assaut ennemi).

5.7 Traversées de rivière

Les ponts et les gués aident les unités à traverser les rivières. Les ponts sont imprimés sur la planche de jeu tandis que les gués sont désignés dans les instructions du scénario. Les joueurs entrant dans un hexagone de rivière avec un pont ou un gué, payent le coût du mouvement cité sur la table des effets de terrain ou dans les instructions du scénario.

Suivant les instructions du scénario, des unités peuvent être capable de traverser des rivières à des endroits autres que les ponts et les gués tout seul, où elles peuvent avoir besoin de l'aide d'une unité du génie (ENG) . Quelque soit la taille de la rivière, toute unité qui la traverse doit arrêter de se déplacer une fois qu'elle quitte l'hexagone de rivière.

5.71. Les rivières mineures

Les unités à pieds et les unités mécanisées peuvent entrer dans les hexagones de rivières mineures sans pont ni gué en payant le coût du mouvement pour les hexagones de rivières sur la table des effets de terrain. Elles peuvent traverser jusqu'à l'autre côté de la rivière en payant le coût normal de points de mouvement pour l'hexagone où elles entrent. Les unités motorisées ne peuvent pas entrer dans un hexagone de rivière ou le traverser (excepté à un pont ou à un gué) sans l'aide d'une unité du génie (voir règle 5.73) .

5.72. Les rivières majeures

Les unités mécanisées et à pieds peuvent entrer dans les hexagone de rivières majeures sans pont ou sans gué en payant le coût en points de mouvement de l'hexagone de la rivière sur le tableau des effets de terrain. Les unités motorisées ne peuvent pas entrer dans un hexagone de rivières majeures (excepté à un pont ou à

un gué) à moins d'être assistées par une unité du génie. Les unités à pieds et mécanisées peuvent se déplacer d'un hexagone de rivière en hexagone de rivière, en payant le coût en points de mouvement d'une rivière, mais aucune unité ne peut traverser une rivière majeure à un endroit autre qu'un pont ou un gué, à moins que ce ne soit une unité du génie ou qu'elle ait l'assistance d'une unité du génie.

5.73. Procédure de traversée de la rivière.

Pour assister les unités à traverser une rivière, une unité du génie doit entrer d'abord dans l'hexagone de rivière. Les unités ayant besoin de l'assistance de l'unité du génie (ENG) pour traverser ne peuvent pas entrer dans l'hexagone de rivière jusqu'à qu'au moins arrive le tour après que l'unité du génie y soit entré. L'unité du génie doit être en bon ordre et rester dans l'hexagone de rivière sans se déplacer durant tous les tours de la partie dans laquelle elle aide d'autres unités à traverser. Chaque unité mécanisée et à pieds qui traverse doit payer le coût normal en points de mouvement pour entrer dans l'hexagone de l'unité du génie. Les unités motorisées peuvent seulement entrer dans l'hexagone de l'unité du génie si elles commencent leur activation adjacentes à elles. Toutes les unités entrant dans l'hexagone de l'unité du génie ne peuvent pas se déplacer plus loin à ce tour.

Dans tout tour ultérieur de la partie l'unité qui traverse peut essayer de quitter l'hexagone de rivière. Si l'unité est une unité motorisée traversant une rivière mineure, elle peut quitter l'hexagone de rivière automatiquement. Si l'unité est en train de traverser une rivière majeure, le joueur propriétaire lance 2 dés et compare le résultat en nombre de traversée pour le type d'unité (à pieds, motorisée ou mécanisée) dans les instructions du scénario. A moins que les instructions du scénario ne l'établissent autrement, l'unité ne peut pas quitter l'hexagone de rivière et traverser si le résultat est égal ou inférieur au nombre de traversée. Sinon , l'unité reste dans l'hexagone de rivière et ne peut pas se déplacer ce tour. Elle peut essayer à nouveau au prochain tour.

Les unités du génie toutes seules, peuvent entrer dans un hexagone de rivière majeure et sortir à n'importe quel tour ultérieur sur un jet de dés de traversée à pieds qui a rempli les conditions de succès.

5.74. Limitations

Jusqu'à trois unités de combat, plus 3 unités de transport (incluant les TTBs), plus un nombre quelconque de chefs peuvent s'empiler dans le même hexagone de rivière avec une unité du génie. Une unité de génie ne compte PAS envers les limites d'empilement dans les hexagones de rivières mais compte pour les calculs de modificateur de colonne dans le tir direct et le tir par bombardement (par exemple 2 ou 3 unités de combat non TTBs plus une unité du génie dans un hexagone de rivière donnent à l'ennemi un bonus de colonne de +1).

5.75. Effet sur le combat des rivières

Les unités dans un hexagone de rivière (qu'elles soient en train de la traverser ou pas) peuvent être attaquées normalement, même par assaut (voir règle 12.0). Si des unités attaquent par assaut dans un hexagone de rivière majeure, l'attaquant

souffre d'un modificateur de colonne de -2 sur le premier tour d'assaut SI aucun côté n'a une unité du génie dans l'hexagone.

Si une unité du génie qui assiste des unités pour traverser une rivière devient ébranlée ou démoralisée, toutes les autres unités amies dans l'hexagone à ce moment deviennent aussi ébranlées ou démoralisées. Si une unité du génie démoralisée échoue pour récupérer depuis son état de démoralisation et quitte l'hexagone, les autres unités avec elle doivent faire de même (les exposant toutes à un « tir libre » si l'hexagone dont elles sortent est un hexagone d'assaut, voir règle 12.12). Toutes les unités quittant l'hexagone doivent retourner dans la direction d'où elles venaient –elles ne peuvent pas traverser la rivière quand leur unité du génie s'enfuit .

6. Les chefs

Les chefs sont les unités les plus importantes de ce jeu. Leur présence est requise pour la plupart des unités de combat pour opérer de façon efficace.

6.1 Sélection des chefs

A moins que les instructions du scénario ne l'établissent autrement, les chefs sont choisis au hasard pour chaque scénario. Chaque joueur place tous les chefs de son côté du grade approprié spécifié(s) dans le scénario dans un récipient opaque. Tirez en un et lancez le en l'air comme vous le feriez avec un pièce de monnaie. Chaque pion de chef a 2 côtés (avec un chef différent de chaque côté) ; utilisez le chef du côté qui atterrit à l'endroit. Continuer à tirer et à lancer en l'air les pions jusqu'à ce que le nombre approprié de chefs de chaque grade spécifié dans le scénario ait été choisi.

6.2. Activation des chefs

Un chef peut seulement être activé s'ils n'est pas actuellement marqué avec un marqueur " MOVED / FIRED" (" s'est déplacé/ a tiré"). Un chef avec un marqueur « MOVED-FIRED » (« s'est déplacé / a tiré ») peut assister les unités amies à supporter les contrôles de moral (voir la règle 14.1) ou à se défendre contre un assaut (voir la règle 12.4), mais ne peut pas activer des unités amies (voir la règle 3.1), assister les unités essayant de récupérer un statut de moral (voir la règle 14.4) ou attaquer dans un assaut (voir la règle 12.11).

6.3. Mouvement

Les chefs se déplacent comme des unités à pied, et ont une capacité de déplacement de 4, excepté pour les chefs de cavalerie (voir la règle 6.9) qui ont une capacité de déplacement de 6. Les instructions des scénarios peuvent également modifier le déplacement du chef . Tous les chefs exceptés les chefs de cavalerie peuvent être transportés (voir la règle 5.6) . Un leader peut se déplacer avec toute unité qu'il active et peut chevaucher une unité qui n'est pas une unité de transport qui a une capacité de mouvement plus haute que la sienne (telle qu'une unité de motocyclistes) .

6.4. Combat

6.41. Combinaisons de valeur de tir

Les unités empilées ensemble dans le même hexagone peuvent toujours additionner leur valeur de tir direct ou de tir par bombardement ensemble en une seule attaque combinée sans l'aide d'un leader. Les unités ne peuvent pas combiner des types de tirs différents (tels que le tir direct et le tir de bombardement) en une seule attaque – seules les valeurs de tir du même type peuvent se combiner. Différentes unités ne peuvent jamais combiner leur valeur de tir anti-chars en une seule attaque.

Les unités dans des hexagones différents ne peuvent pas combiner leur valeur de tir en une seule attaque sans l'aide d'un leader. Un leader activé, en bon ordre, avec un modificateur de combat de 1 peut combiner les valeurs de tir direct ou de bombardement des unités dans son hexagone plus celles d'un hexagone adjacent . Un leader activé, en bon ordre avec un modificateur de combat de 2 peut combiner les valeurs de tir direct ou de bombardement d'unités dans son hexagone plus celles dans deux des hexagones adjacents. Il ne PEUT PAS combiner le tir direct et le tir par bombardement en une seule attaque.

6.42. Majoration de puissance de tir

Un chef activé, non démoralisé, peut ajouter son modificateur de combat à la valeur de tir direct d'une unité dans son propre hexagone (par exemple, un chef allemand avec un modificateur de combat de 1 peut augmenter la valeur de tir direct d'un peloton d'infanterie de 5 à 6). Les leaders se défendant dans des assauts (voir règle 12.0) peuvent ajouter leur bonus de combat aux unités défenseurs même s'ils ne sont pas activés. Si un hexagone contient des unités multiples et des leaders multiples, alors chaque leader peut ajouter son bonus de combat à la puissance de tir de seulement une unité, et chaque unité peut recevoir un bonus de puissance de tir de seulement un leader.

6.43. Assaut

Un chef non démoralisé dans un hexagone d'assaut donne aux unités amies qui y sont

le bénéfice d'un déplacement positif d'une colonne de + 1 (voir table des assauts). Il augmente aussi leur valeur de tir direct comme d'habitude s'il a un modificateur de combat. Les leaders amis supplémentaires ne donnent pas de modificateur de colonnes additionnels.

6.5 Le moral

6.51. Contrôles de moral

Un chef peut assister des unités dans le même hexagone et les hexagones adjacents pour entreprendre des contrôles de moral. Ajoutez le modificateur de moral du chef au moral des unités supportant le contrôle de moral. Un chef n'a pas besoin d'être activé pour assister des unités dans leur contrôle de moral, et peut assister pour les vérifications de moral même s'il a un marqueur « MOVED-FIRED » (« s'est

déplacé – a tiré ») sur lui.

6.52. Récupération d'un statut de moral

Un chef activé peut assister des unités essayant de récupérer un statut de moral depuis le statut ébranlé ou démoralisé (voir règle 14.4). Ajoutez le modificateur de moral du chef au moral des unités essayant de récupérer un statut de moral. Une unité donnée peut seulement bénéficier du modificateur de moral d'un seul chef, n'ajoutez pas le modificateur de moral de multiples chefs. Si un leader active des leaders de rang inférieur par une activation subordonnée (voir règle 3.2), les leaders de rang inférieur peuvent ajouter leur propre modificateur de moral au moral des unités essayant de recouvrer leur moral qu'ils activent (pas le modificateur du leader supérieur) .

Si une unité démoralisée dans l'hexagone d'un leader en bon ordre activé échoue à recouvrer son moral et s'enfuit (voir règle 14.31), le leader peut se déplacer avec elle. Si le leader est ébranlé, il doit volontairement devenir démoralisé lui-même s'il veut fuir avec elle (changez son marqueur de l'état ébranlé à démoralisé et déplacez le avec l'unité qui s'enfuit) .

6.53. Chefs en bonne cohésion, ébranlé et démoralisé

Un chef en bonne cohésion peut assister des unités dans le même hexagone ou les hexagones adjacents pour contrôler leur moral ou récupérer un statut de moral. Un chef ébranlé peut assister des unités seulement situées dans le même hexagone ; un chef démoralisé ne peut assister aucune unité pour vérifier un contrôle de moral ou récupérer un statut de moral.

6.54. Les chefs peuvent aider d'autres chefs

Un chef peut utiliser son modificateur de moral pour assister des chefs moins gradés de la même façon qu'il utilise son modificateur de moral pour assister des unités.

6.55. Restrictions

Un chef ne peut pas se déplacer à un hexagone différent ou participer à des actions de tir dans le même segment d'action pendant laquelle il assiste à un essai de récupération d'un statut de moral. (EXCEPTION : il peut s'enfuir avec une unité démoralisée dans son hexagone qui échoue à recouvrer son moral, voir règle 14.31). Placez un marqueur « MOVED –FIRED » (« s'est déplacé- a tiré ») sur lui.

6.6. Les commissaires

Les forces soviétiques, chinoises communistes ou les autres forces du bloc soviétique comprennent de temps en temps des commissaires. Les commissaires sont traités comme des chefs en ce qui concerne la possibilité d'être tué (voir 6.7) ou les jets de dé pour le moral, mais sinon ne peuvent pas fonctionner comme des chefs. Les commissaires fonctionnent seulement pour assister les unités démoralisées pour récupérer leur statut de moral (voir 14.4). Les commissaires ne peuvent pas assister les chefs démoralisés.

6.61. Le mouvement requis

Un commissaire doit se déplacer vers l'unité amie démoralisée la plus proche par le chemin le plus court possible (en terme de coût de points de mouvement).

6.62. La discipline du parti

Pour assister dans le recouvrement du moral, le commissaire doit être activé et commencer le segment d'action empilé avec la ou les unités démoralisée (s) (qui doivent aussi être activées). Utilisez la valeur de moral du commissaire à la place de celle des unités et lancez un dé pour la récupération du statut de moral pour chacune des unités.

6.63. Assistance bénévole

Si l'essai de récupération est suivi de succès, l'unité récupère une cohésion correcte (pas d'ébranlement). Si l'essai de récupération n'est pas suivi de succès, l'unité souffre d'un pas de perte et reste démoralisée. Si l'unité démoralisée doit se déplacer (voir 14.31) le commissaire doit se déplacer.

6.64. Autocritique

Bien que des commissaires ébranlés peuvent encore assister des unités démoralisées pour récupérer un statut de moral, les commissaires démoralisés, ne le peuvent pas.

6.65. Rééducation obligatoire

Si un commissaire est empilé avec une unité démoralisée, le commissaire doit à un moment quelconque du tour être activé et assister l'unité pour qu'elle puisse récupérer son statut de moral. Le joueur soviétique ne peut pas passer s'il a un commissaire non activé empilé avec une unité démoralisée non activée.

6.66. La règle de la bête

Si 2 commissaires sont en jeu, et que seulement une unité soviétique en jeu est démoralisée, alors seul un commissaire a besoin de se déplacer vers elle.

6.7. Les pertes

Les chefs peuvent être éliminés de plusieurs façons.

Un chef démoralisé qui est à nouveau démoralisé est éliminé (voir règle 14.11).

Un leader démoralisé qui lance un jet de dés de 12 lors de son jet de dés de recouvrement de moral déserte et est éliminé (voir règle 14.44).

D'autre part, si un chef est dans un hexagone où d'autres unités souffrent des pas de perte, il peut être tué ou gravement blessé. Après que toutes les pertes de pas aient été appliquées, le joueur propriétaire lance 2 dés pour chaque leader dans l'hexagone.

Soustrayez 1 du résultat pour chaque pas de perte enduré par les unités amies dans cet hexagone. Sur un résultat modifié de 2 ou moins, le chef est retiré de la partie.

6.71. Chefs isolés

Si un ou plusieurs leaders sont dans un hexagone avec pas d'autre unité, un leader est éliminé par pas de perte enregistré sur l'hexagone lors d'un tir direct ou d'un tir par bombardement (par exemple, X égale un leader éliminé, 2 X égale deux leaders éliminés, etc...).

Si une ou plusieurs unités de combat ennemies (pas des leaders ni des transports non armés) entrent dans un tel hexagone, lancez 2 dés pour chaque leader ami dans l'hexagone.

Sur un résultat de 9 ou plus, le chef pour qui le jet de dés a été effectué est retiré de la partie. Si le résultat est moins que 9, le chef est déplacé à un hexagone adjacent qui est, soit contrôlé par le côté ami, soit vacant. Si tous les hexagones adjacents sont occupés par des unités ennemies, le chef est éliminé.

6.72. Décapitation

Si le chef le plus haut gradé d'un côté est éliminé, aucune unité amie à moins de 3 hexagones où il fut tué, ne peut se déplacer, pour le reste du tour actuel ou le tour ultérieur. Les unités peuvent néanmoins tirer normalement .

6.73. Pertes catastrophiques

Si un chef major, ou de grade plus élevé est éliminé, toutes les unités amies empilées avec le chef éliminé subissent un contrôle de moral immédiat. Soustrayez (n'ajoutez pas comme dans les contrôles de moral normaux) le modificateur de moral du chef du moral de chaque unité pour le contrôle de moral.

6.8. Les chefs de char

Tous les véhicules de combat blindés allemands, tous les véhicules de combat blindés de la garde soviétiques dans les scénarios ayant lieu en 1943 ou plus tard, et tous les véhicules blindés américains et polonais dans les scénarios ayant lieu en 1944 ou plus tard sont considérés comme ayant des chefs. Pour les autres nationalités, les instructions du scénario désigneront combien de chefs de char un côté peut déployer. Le joueur propriétaire assigne alors secrètement les chefs de char à ses unités de véhicules de combat blindés (enregistrez l'identification par lettre des véhicules de combat blindés possédant des chefs de char). Les TTBs n'ont jamais de leader de chars et ne peuvent pas avoir de leader de chars qui leurs sont assignés. Cependant ils peuvent être activé par des leaders de chars et des leaders réguliers.

6.81. Effets

Un leader de char peut activer des VCBs (incluant des TTBs) dans son propre hexagone et tous les six hexagones adjacents. Si un VCB est activé par un leader de char, il peut initier un assaut (voir règle 12.1) ou se déplacer plus près d'une unité ennemie qui peut le repérer, qui est à sa portée et qui pourrait obtenir un résultat de combat sur lui par un tir anti-char.

6.82. Limitations

Les leaders de chars n'ont pas de grade, ne peuvent pas activer des unités non VCBs, ne peuvent pas activer d'autres leaders de chars par une activation subordonnée (voir règle 3.2), ne peuvent pas repérer pour le tir de bombardement (règle 9.1) et ne modifient pas le combat ou le moral.

6.83. Autres leaders

Les leaders réguliers peuvent activer les TTBs mais ne peuvent pas activer d'autres types de VCBs.

6.84. Les leaders de chars et les leaders réguliers s'activant ensemble

Si un leader régulier est empilé avec un leader de chars et que la pile s'active elle-même (voir règle 3.11), alors les deux leaders s'activent simultanément. Ils peuvent activer des VCBs, des unités non VCBs et des leaders de grades inférieurs dans la pile et les hexagones adjacents normalement. Toutes ces unités et tous ces leaders peuvent réaliser tous types de mouvements et actions de tirs (voir règle 3.11), et l'activation subordonnée (voir règle 3.2) normalement, tout ceci dans le même segment d'action. Ceci inclut le déplacement en se rapprochant des unités ennemies et/ou l'initiation d'assaut (voir règles 5.4, 12.1) .

6.85. Les leaders de voitures blindées.

Toute unité de voitures blindées (définie dans le livre de scénario) a toujours un leader de voitures blindées. Un leader de voitures blindées a les mêmes capacités qu'un leader de chars excepté qu'il peut seulement activer les voitures blindées .

6.9. Les chefs de cavalerie

Dans les scénarios où les unités de cavalerie sont présentes, les joueurs peuvent désigner un nombre quelconque de leur chef comme des chefs de cavalerie à moins que les règles du scénario ne le stipulent autrement. Les chefs de cavalerie ont une capacité de mouvement de 6 et sont les seuls chefs qui peuvent ordonner une charge de cavalerie (voir règle 15.31) . Dans tous les autres aspects, ils agissent comme des leaders réguliers.

7. Combats

7.1. Types de combats

Chaque unité qui choisit de « tirer » durant son segment d'activation peut réaliser un seul type de tir. Les types de tirs disponibles sont :

- les tirs par bombardements (voir règle 9.0)
- les tirs directs (voir règle 10.0)
- les tirs anti-chars (voir règle 9.0)
- l'assaut (voir règle 12.0) .

D'autre part, les unités inactives peuvent utiliser le tir d'opportunité (voir règle 13.0)

avec le tir direct ou le tir antichar pour attaquer une unité donnée se déplaçant repérée. Les unités peuvent réaliser seulement un type de tir donné si les valeurs pour ce type de tir sont imprimées sur le pion de l'unité (voir règle 7.3).

7.2. Restrictions et limitations

7.21. Le pré requis pour le repérage

Les unités doivent être capables de repérer (voir règle 8.0) les unités ennemies afin de leur tirer dessus, excepté pour les unités utilisant le tir par bombardement. Un chef ami non démoralisé à portée de repérage (voir règle 8.1) de la cible peut repérer la cible pour des unités effectuant un bombardement qui ne peuvent pas la repérer eux-mêmes..

7.22. Les types de tirs multiples

Une unité ne peut pas conduire plus d'un type de tir (voir règle 7.1) dans un tour donné d'une partie. Les unités ne peuvent ni s'activer, ni conduire un type de tir dans une phase d'action amie de leur joueur s'ils ont pris part à un tir d'opportunité (voir règle 13.0) dans la phase d'action du joueur ennemi.

7.23. Division du tir en plusieurs tirs

Une unité doit appliquer son entière puissance de tir contre une cible donnée, elle ne peut pas "diviser" son tir pour attaquer plus qu'une cible dans un segment d'action donné.

Exception : une unité de mitrailleuses lourdes (HMG : heavy machine gun) peut diviser sa valeur de tir direct pour attaquer des cibles multiples dans le même segment d'action. Ce tir "réparti" peut être combiné avec les valeurs de tir d'autres unités de façon normale. Le plus petit nombre dans lequel une valeur de tir d'une mitrailleuse lourde peut être répartie est 3 (ainsi une unité de mitrailleuses lourdes allemande de valeur 9-5 peut tirer sur 3 cibles séparées à une force de 3 pour chacune). Une unité de mitrailleuses lourdes ne peut pas diviser son tir lorsqu'elle conduit un tir d'opportunité (voir règle 13.0) .

7.24. Tir bloqué

Les unités ne peuvent pas viser pour un tir direct un hexagone contenant des unités amies et ne peuvent pas non plus tracer une ligne de tir directe à travers un hexagone contenant des unités amies qui ne sont pas des véhicules de combat blindé. (Exception voir 10.1).

Elles peuvent dans le but d'un tir par bombardement viser un hexagone où a lieu un assaut. Elles peuvent aussi viser un hexagone où a lieu un assaut pour le but d'un tir antichar s'il n'y a pas d'unité de véhicules amis dans cet hexagone.

7.25. Immunité du blindage

Si une unité a une valeur de blindage (même une valeur de 0), elle est immunisée à tout sauf à un résultat X ou # X sur les tables de tir direct ou de tir par bombardement . Si l'unité est un TTB, tout ce qu'elle transporte est également immunisé . Le blindage ne donne pas de protection sur la table d'assaut (par exemple, M = test moral pour toutes les cibles de l'assaut y compris tous les VCB).

7.3. Valeur de tir d'une unité et portée

La valeur de tir et la portée d'une unité sont imprimées sur le pion de l'unité sous forme de 2 nombres séparés par un tiret. Le chiffre avant le tiret est la valeur de tir – le chiffre après le tiret est la portée .

Des unités ont plus qu'un type de valeur de tir.



Exemple d'unités ayant plus qu'un type de valeur de tir

Les valeurs de tir sont codées sous forme de couleur par type comme suit :

- noire : tir direct



Exemple d'unités ayant une de valeur de tir direct

- blanche : tir par bombardement



Exemple d'unités ayant une de valeur de tir par bombardement

- rouge sur un fond jaune : tir antichar



Exemple d'unités ayant une de valeur de tir antichar

7.31. Restrictions

Les unités doivent posséder la valeur de tir appropriée afin de réaliser un tir spécifique de tir (par exemple, une unité avec aucune valeur de tir anti-char ne peut pas utiliser le tir anti-char) ..

7.32. Portée de combat

Les unités doivent être à portée de leur cible pour l'attaquer. Tracez une ligne du centre de l'hexagone occupé par l'unité faisant feu jusqu'au centre de l'hexagone ciblé, et comptez les hexagones que traverse la ligne. Le nombre d'hexagones doit être inférieur ou égal à la portée de l'unité faisant feu . Comptez l'hexagone occupé par l'unité cible mais pas l'hexagone occupé par les unités faisant feu.

7.33. Combinaison de tirs

Les unités peuvent ajouter leur valeur de tir direct ou de tir par bombardement ensemble pour faire une attaque plus forte. Seul le tir du même type peut se combiner - le tir direct ne peut jamais se combiner avec un tir par bombardement . Les valeurs de tirs anti-char ne peuvent jamais se combiner en une quelconque circonstance.

Les unités empilées ensemble dans le même hexagone peuvent toujours combiner leur tir, qu'elles aient un leader ou pas. Les unités dans les hexagones adjacents peuvent combiner leur tir seulement si elles sont activées par un leader qui a un

modificateur de combat. Un leader peut combiner le tir de son hexagone plus un nombre d'hexagones adjacents égal à son modificateur de combat (voir règle 6.41).

Jusqu'à trois facteurs d'artillerie hors carte peuvent être combinés en une seule attaque par segment d'action. Ils ne peuvent pas être combinés avec des unités sur carte.

7.4. Effet du tir

7.41. Tir direct et tir par bombardement.

Les attaques par tir direct et par bombardement affectent toutes les unités dans l'hexagone cible excepté les VCBs. Les VCBs (et toutes les unités chargées sur les TTBs) sont seulement affectés par un résultat « X » ou « #X ».

7.42. Le tir antichars.

Le tir antichar affecte seulement l'unité de véhicules individuels qui est visée (et tout ce qu'elle est en train de transporter) .

7.43. L'assaut

Le tir par assaut affecte toutes les unités ennemies dans l'hexagone d'assaut.

7.44. Le tir d'opportunité.

Le tir d'opportunité affecte seulement l'unité se déplaçant de façon individuelle qui est visée (et tout ce qu'elle transporte) . Les unités avec des valeurs de tir direct, et les VCBs avec une efficacité de l'attaque blindée (voir règle 11.2) peuvent conduire deux tirs d'opportunité chaque tour.

7.45. Les résultats

Déterminez les résultats sur la table de résultat des combats pour le type de tir approprié. Les résultats peuvent aller depuis l'unité cible devant prendre des pas de perte (voir règle 7.6) ou des vérifications de moral (voir règle 14.1) jusqu'à pas d'effet du tout.

7.46. Les marqueurs « MOVED/FIRED » (" s'est déplacé / a tiré ")

Une fois qu'une unité a réalisé un type quelconque de tir, placez un marqueur « Moved/Fired » (" s'est déplacé / a tiré ") –pour montrer qu'elle ne peut plus réaliser d'action supplémentaire ce tour (exception « le tir libre » quand toutes les unités ennemies sortent d'un hexagone d'assaut (voir règle 12.12) .

Quand une unité utilise son premier tir d'opportunité dans un tour, placez deux marqueurs « Moved/Fired » (" s'est déplacé / a tiré ") sur elle. Quand elle utilise son deuxième tir d'opportunité dans le tour, retirez le second marqueur Moved/Fired » (se déplacer / attirer) et laissez le premier pour montrer qu'elle ne peut pas se déplacer, tirer ou s'activer ce tour.

7.5. Modificateurs de colonne

Certaines conditions changent la colonne choisie, utilisée sur les tables de bombardement, de tir ou d'assaut, ou modifient le résultat d'un jet de dés de tir antichars.

7.51 L'application d'un modificateur de colonne.

Quand un modificateur de colonnes est applicable, montez ou descendez du nombre de colonnes égal au modificateur. Par exemple, un modificateur de +2, changerait une attaque par bombardement de la colonne de puissance 5 à la colonne de puissance 12.

		Valeur de tir par bombardement									
		3	5	8	12	16	21	30	42	55	70+
		Nombres pour un tir ami									
Jet de dés		(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)				
2		M	M1	M2	M2	X	X	2X	2X	2X	2X
3		-	M	M1	M1	M2	M2	X	X	2X	2X
4		-	-	M	M	M1	M1	M2	M2	X	X
5		-	-	-	-	M	M	M1	M1	M2	M2
6		-	-	-	-	-	-	M	M	M1	M1
7		-	-	-	-	-	-	-	M	M	M1
8		-	-	-	-	-	M	M	M1	M1	M1
9		-	-	-	M	M	M	M1	M2	M2	M2
10		-	-	M	M	M1	M1	M2	X	X	X
11		-	M	M	M1	M1	M2	X	X	2X	2X
12		M	M	M1	M2	M2	X	X	2X	2X	2X

TABLE DE BOMBARDEMENT

Voyez les tables pour les modificateurs de colonnes pour chaque type de tir. Seule la table de tir direct à des modificateurs de colonnes limités à un maximum positif ou négatif (voir règle 10.3), mais aucune attaque sur aucune table n'est jamais réduite en dessous de la colonne la plus basse sur la table.

Quand un modificateur de jet de dés est applicable au tir antichars ajoutez ou soustrayez le au résultat.

7.52 Modificateurs de colonne séparés dans une attaque.

Dans certains cas, un modificateur de colonnes s'appliquera à certaines unités dans un hexagone attaqué mais pas aux autres. Dans un tel cas, lancez un jet de dés pour l'attaque, mais utilisez différentes colonnes pour déterminer les résultats du combat sur les différentes unités cibles.

Exemple : une unité de HMG (Mitrailleuse lourde) SS avec une valeur de tir direct de 11, tire sur un hexagone contenant une unité d'infanterie soviétique et une unité d'artillerie de 76.2 mm . La portée est de deux hexagones, si bien que l'unité HMG attaque l'unité d'infanterie sur la colonne de 11, sur la table de tir direct et attaque l'unité d'artillerie sur la colonne 22 (modificateur de colonne de +2 contre l'artillerie) . Le joueur allemand lance une fois les dés, obtenant un jet de dés de 4. C'est un résultat de moral 1 contre l'unité d'infanterie et un résultat X contre le canon . L'infanterie doit subir une vérification de moral M1, tandis que le canon est éliminé .

7.6. Pas de pertes

Une unité de pleine force qui prend un pas de perte doit être retournée à son côté de force réduite. Une unité de force réduite qui prend un pas de perte est éliminée . Une unité avec aucun côté de force réduite et qui prend un pas de perte est aussi éliminée. Toute unité qui prend deux ou plus pas de perte est éliminée. Si un transport est éliminé, toute unité qui était chargée sur lui à ce moment, est aussi éliminée.

7.61. Tir direct et tir par bombardement

Chaque attaque par tir direct ou par bombardement affecte l'hexagone cible en entier. Un résultat « X » sur la table de tir direct ou de tir par bombardements cause les dommages suivants :

1. un pas de perte à une unité de combat dans l'hexagone (excepté les VCBs au toit fermé), ET
2. un pas de perte à un chariot, un camion ou une unité de traîneaux dans l'hexagone.

Dans tous les cas, le joueur propriétaire choisit quelle unité dans les deux catégories citées prend le pas de perte. Si un hexagone ne contient pas des unités d'un type donné (par exemple, pas d'unité de chariots ou de camions ou de traîneaux), le pas de perte pour ce type d'unité est ignoré. Si un résultat « 2X » ou « 3X » est obtenu par le jet de dés, le tir cause deux ou trois points de perte (respectivement) aux deux types d'unités ci-dessus. Le joueur propriétaire doit choisir quelles unités dans chaque catégorie prennent les 2^{ème} et du 3^{ème} pas de perte, excepté qu'au moins un des pas de pertes doit être pris par un VCB à toit ouvert s'il en existe de présent.

Les VCBs au toit fermé ne prennent jamais de pas de perte depuis un tir direct ou un tir par bombardement. Cependant, ils doivent tous effectuer une vérification de moral M dans un hexagone où un résultat X, 2X ou 3X survient. Toutes les autres unités survivantes dans l'hexagone doivent faire une vérification de moral M2 après que les pas de pertes sont appliqués.

Exemple : un résultat « 2X » est obtenu au jet de dés contre un hexagone contenant

une unité d'infanterie à pleine force, un char Tigre, un TTB SPW 251 et deux unités de chariots. Ceci inflige un pas de perte à l'unité d'infanterie allemande et élimine le TTB plus les deux unités de chariots. Le tank et l'infanterie de force réduite restent dans l'hexagone. Le char doit subir une vérification de moral M tandis que l'unité d'infanterie doit subir une vérification de moral M2.

7.62. Tir antichar

Les résultats du combat infligés par le tir antichar affectent seulement l'unité cible visée individuellement.

7.63. Assaut

Si un résultat « 1 » est obtenu au jet de dés sur la table d'assaut, le tir cause les dommages suivants :

1. un point de perte à une unité de combat ennemie d'une sorte quelconque dans l'hexagone d'assaut, ET
2. un pas de perte à une unité ennemie de chariots, de camions ou traîneaux dans l'hexagone.

Dans les deux catégories de type d'unité ci-dessus, le premier pas de perte doit être pris par une unité avec le meilleur statut de moral.

Une unité en bon ordre doit subir le premier point de perte si des unités ennemies ébranlées ou démoralisées de son type sont présentes dans l'hexagone. Si toutes les unités ennemies d'un type donné dans l'hexagone sont ébranlées et démoralisées alors, une unité ébranlée doit prendre le pas de perte. Si toutes les unités amies d'un type donné sont démoralisées, le joueur propriétaire choisit laquelle prend le premier pas de perte. Si un résultat « 2 » ou « 3 » est obtenu au jet de dés, les tirs causent deux ou trois pas de pertes (respectivement) aux deux types d'unités citées ci-dessus. Le joueur propriétaire doit choisir quelles unités dans chaque catégorie prennent le second et le troisième pas de perte, excepté qu'au moins une des pertes doit être prise par un VCB (d'un type quelconque) s'il est présent. Comme avec le tir direct et le tir par bombardement, les pas de perte envers des types d'unités absentes sont ignorés.

Exemple : un hexagone occupé par les allemands contient une unité d'infanterie, une unité d'HMG (mitrailleuse lourde) ébranlée, un char Tigre, un TTB SPW 251 et deux camions. Toutes les unités sont en pleine force. Si des unités alliées lancent un assaut dans l'hexagone et obtiennent un résultat au jet de dés de « 1 », le joueur allemand devra retirer un camion du jeu et appliquer ensuite un pas de perte à soit, l'unité d'infanterie, soit le char ou le TTB à son choix . Il ne pourrait pas appliquer le pas de perte à l'unité HMG (mitrailleuse lourde) parce qu'elle est ébranlée et que les autres unités de combat ne le sont pas.

Si le joueur allié a obtenu un résultat au jet de dés de « 2 » ou de « 3 », le joueur allemand devrait retirer les deux camions du jeu. Il serait ensuite libre d'allouer les deux ou trois points de perte parmi ces unités comme il le désire, excepté qu'il doit appliquer le premier pas de perte à une unité autre que l'unité d'HMG (mitrailleuse lourde) ébranlée et qu'il doit appliquer au moins un pas de perte au char ou au TTB.

Après avoir appliqué tous les pas de pertes, chaque unité survivante doit subir une vérification de moral de M2.

Si des unités actives quelconques dans l'hexagone d'assaut ne participaient pas à l'assaut, alors aucun pas de perte que leur côté prend ne peut leur être appliqué (voir règle 12.3) .

7.64. Tir d'opportunité

Le tir d'opportunité affecte seulement l'unité en déplacement précise qui est la cible du tir. Par conséquent, les résultats de combat (y compris les pas de pertes) infligés par les tirs d'opportunité ne s'appliquent pas aux autres unités dans l'hexagone avec l'unité en cours de déplacement. Chaque unité peut conduire deux tirs d'opportunité par tour si elle utilise le tir direct ou si elle est un VCB avec une efficacité en combat blindé (voir règle 11.2) qui utilise le tir antichar (voir règle 13.0) .

8. Repérage

Le tir direct et le tir par bombardement affectent l'hexagone cible en entier. Afin de réaliser un tir direct ou un tir par bombardement, au moins une unité ennemie dans l'hexagone cible doit être repérée (visible pour le repérage par une unité amie). Une fois qu'une telle unité a été repérée, l'hexagone peut se voir tirer dessus et toutes les unités dans l'hexagone sont affectées normalement, qu'elles aient été repérées ou pas (voir 8.2 ; exception : 7.64).

Pour le tir antichar et le tir d'opportunité, l'unité cible individuelle donnée doit être repérée pour se voir tirer dessus, qu'il y ait des autres unités dans l'hexagone qui aient été repérées ou pas (voir 8.2).

8.1. Portée du repérage

La portée du repérage est la distance en hexagones sur laquelle une unité peut "voir" des unités ennemies. Durant la journée, les unités en terrain clair peuvent voir sur 12 hexagones dans toutes les directions . Le terrain limitant (voir règle 8.2) et les lignes d'élévation (voir règle 8.4) réduisent la portée du repérage, soit en cachant les unités occupant le terrain limitant, soit en bloquant les lignes de vue (voir règle 8.3). Les unités sur les collines ou autres élévations ont leur portée de repérage augmentée (voir règles 8.41, 8.42) . La météo ou le moment de la journée peuvent diminuer la portée du repérage (voir les règles spéciales du scénario) . La portée du repérage la nuit est normalement d'un seul hexagone (l'hexagone adjacent) . Certains scénarios incluent des règles de repérage spéciales.

8.2. Terrains limitant la ligne de vue

Les hexagones de bois, de colline, de champs, de ville sont appelés " des terrains limitant la ligne de vue ". Certains scénarios peuvent spécifier des types de terrain supplémentaires limitant la ligne de vue. Le terrain limitant bloque les lignes de tir (voir règle 8.3, exception voir règle 8.36), à moins qu'il soit sur une élévation plus basse que celle de l'unité qu'il repère (voir règle 8.4). Le terrain limitant camoufle aussi les unités qui l'occupent .

8.21. Repérage d'un terrain limitant

Une unité occupant un terrain limitant la ligne de vue peut seulement être repérée par des unités à moins de 3 hexagones de sa localisation, ou moins si la portée de repérage est de moins de 3 (dû à la nuit ou à la météo) ou si la ligne de tir vers l'hexagone de l'unité est bloquée (voir règle 8.31) .

8.22. Les marqueurs « SPOTTED » (" repéré ")

Quand une unité occupant un terrain limitant la ligne de vue fait feu, Elle retire son camouflage. Placez un marqueur « SPOTTED » (" repéré ") sur le haut de l'unité qui a tiré et sous toutes les unités dans l'hexagone qui n'ont pas tiré. Tant que le marqueur « SPOTTED » (" repéré ") reste sur une unité, elle est considérée comme étant dans un hexagone de terrain libre pour les buts du repérage [les unités éloignées jusqu'à douze hexagones peuvent la repérer durant les tours de la journée s'ils ont une ligne de tir vers l'hexagone de cette unité (voir règle 8.3)].

Les unités ennemies à portée peuvent utiliser le tir direct et le tir par bombardement pour frapper un hexagone avec un marqueur « SPOTTED » (" repéré ") sur lui, et toutes les unités dans l'hexagone qu'elles soient repérées ou non, sont affectées normalement. Cependant, seules les unités avec un marqueur « SPOTTED » (" repéré ") sur elles peuvent être touchées par un tir antichars. Si une unité avec un marqueur « SPOTTED » (" repéré ") au dessus d'elles se déplacent vers un autre hexagone qui est soit un terrain limitant et à plus de trois hexagones d'unités ennemies, soit est en dehors de leur ligne de tir, retirez le marqueur « SPOTTED » (" repéré ") de l'unité.

8.23. Illustration du terrain.

Un hexagone contient un terrain limitant si le dessin du terrain remplit plus qu'un quart de l'hexagone (un espace minuscule n'est pas un terrain limitant) . Dans la plupart des cas, il devrait être évident si le dessin du terrain remplit plus qu'un quart de l'hexagone mais s'il y a désaccord, alors, considérons que l'hexagone contient un terrain limitant.

8.3. Ligne de vue

Afin de repérer une unité ennemie, une unité active doit tracer une ligne de vue jusqu'à la cible. La ligne de vue est déterminée en prenant une règle et en traçant une ligne droite depuis le centre de l'hexagone de l'unité active jusqu'au centre de l'hexagone cible.

8.31. Une ligne de vue est bloquée si elle passe à travers un hexagone qui contient un terrain limitant la ligne de vue (voir 8.2, le tableau des effets de terrain, et les règles spéciales du scénario), le long du côté d'un hexagone entre deux hexagones qui tous les deux contiennent un terrain limitant (exception, règle 8.36) ou à travers un terrain à une élévation plus haut que les unités qu'il repère et les unités repérées .

8.32. Une ligne de vue peut entrer dans un hexagone contenant un terrain limitant la

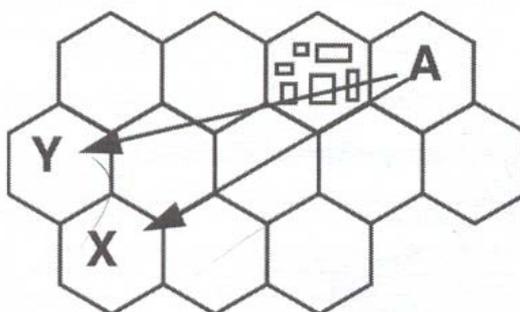
ligne de vue mais ne peut pas passer à travers lui.

8.33. Les unités ne bloquent jamais la ligne de vue, mais peuvent bloquer un tir direct (voir règle 7.24).

8.34. La ligne de vue, généralement, fonctionne de façon symétrique. Si vous pouvez le voir, il peut vous voir, A moins que vous ou lui occupiez un hexagone de terrain limitant (voir règle 8.21) ou un hexagone à une élévation plus haute (voir règle 8.4).

8.35. Une ligne de vue qui passe sur le côté d'un hexagone est considérée comme passant à travers l'un ou l'autre des 2 hexagones adjacents (au choix du joueur qui repère).

Exemple :



L'unité A peut repérer l'unité ennemie X car la ligne de vue est tracée à travers le côté de l'hexagone et peut donc être tracée à travers les hexagones sur l'une ou l'autre partie de ce côté d'hexagone, ainsi n'étant pas tracée à travers l'hexagone de ville. L'unité A ne peut pas repérer l'unité ennemie Y car la ligne de tir est tracée à travers l'hexagone de ville.

8.36. Un terrain limitant ne bloque pas la ligne de tir entre les unités si l'une ou l'autre unité occupe un hexagone à une élévation plus haut que le terrain limitant (voir règle 8.4). Cependant les unités occupant un hexagone de terrain limitant ne peuvent pas néanmoins être repérées par des unités distantes de plus de trois hexagones à moins qu'un marqueur « SPOTTED » (" repéré ") ne soit dans leur hexagone (voir règle 8.22).

8.4 Elévation

La carte contient des lignes indiquant des changements dans l'élévation. Chaque ligne représente un changement d'élévation de 20 mètres . La ligne de tir entre deux hexagones est bloquée si elle passe à travers une ligne d'élévation (ou d'autre terrain avec relief comme une ville, voir règle 8.42) qui est plus haute que les deux hexagones. Elle est aussi bloquée si elle passe à travers deux lignes d'élévation d'égale hauteur et si l'un des hexagones est plus bas que les deux lignes d'élévation.

Les unités sur une élévation plus haute ont des avantages de combats (voir les tables de tirs) .

8.41. Portée de repérage augmentée.

La portée de repérage d'un hexagone est augmentée de six hexagones pour tout niveau d'élévation au dessus de l'hexagone en train d'être repéré. Ainsi, une unité dans un hexagone avec une élévation de 40 m peut repérer les unités à une élévation de 0 jusqu'à $12 + (2 \times 6) = 24$ hexagones de distance. Ceci ne s'applique pas durant les tours de nuit, ou durant les tours de la journée avec une portée de repérage réduite due à la météo, etc ...

8.42. Hexagone de ville

Quand on effectue un repérage depuis un hexagone de ville ou en traçant la ligne de tir à travers un tel hexagone, traitez l'hexagone de ville comme étant plus haut de 20 m sur lequel il siège. Ainsi, si une ville est localisée sur un hexagone sur une ligne d'élévation de 20 m alors traitez la comme à une hauteur de 40 m en élévation pour les buts de la ligne de tir et de la portée de repérage. Une ville ayant une élévation de 0 compte comme étant haute de 20 m en élévation.

9. Bombardement

Voir 3.11

Les unités actives avec des valeurs de tir de bombardement peuvent attaquer des hexagones contenant des unités ennemies repérées à leur portée.

9.1. Repérage de la cible

Les unités utilisant le tir par bombardement n'ont pas à repérer elles-mêmes leur cible. Un chef ami, non démoralisé, peut repérer la cible pour elles à moins que les instructions du scénario ne l'établissent autrement. Le repérage pour le bombardement ne requiert pas d'activer le chef (un chef non activé ou un chef marqué avec un marqueur "MOVED" ("s'est déplacé") ou "FIRED" ("a tiré") peut repérer dans le but d'un bombardement. Un chef peut repérer pour autant de bombardements différents par tour qu'il désire. Les chefs de char ne peuvent PAS repérer.

9.2. Artillerie hors-carte

A moins que des règles spéciales de scénario ne l'établissent autrement, chaque facteur d'artillerie hors-carte disponible dans un scénario peut tirer une fois par tour sur n'importe quel hexagone sur la carte contenant une (des) unité(s) repérée(s) (il a une portée illimitée) .

9.3. Tir combiné

Les unités de tir de bombardement qui occupent le même hexagone peuvent combiner leurs valeur de tirs sans l'assistance d'un leader .

Les unités de tir de bombardement qui occupent des hexagones adjacents peuvent

combiner leur valeur de tir seulement si un chef ayant gardé une bonne cohésion avec un modificateur de combat est présent dans l'un de ces hexagones (voir règles 6.41, 7.33) .

Jusqu'à 3 valeurs de tir de bombardement hors-carte peuvent être combinées en une valeur de tir mais ne peuvent pas se combiner avec des unités sur la carte.

Exemple : les instructions du scénario donnent au joueur américain une valeur d'artillerie hors-carte de " 3 x 20 ". Ces 3 unités peuvent être combinées en un bombardement d'une valeur de 60, une valeur de 40 et une de 20, ou 3 bombardements séparés d'une valeur de 20 chacun. Ils ne peuvent pas être combinés avec une quelconque unité d'artillerie située sur le plateau de jeu.

9.4. Procédure

Pour chaque hexagone en train d'être bombardé, le joueur actif totalise les forces de tir de bombardement de toutes les unités bombardant l'hexagone. Il trouve ensuite la colonne sur la table de bombardement qui, soit égale, soit n'excède pas la valeur totale de tir de toutes les unités bombardant cet hexagone lors de ce segment, et applique tous les modificateurs de colonne (voir règle 7.5) . Il lance ensuite deux dés et obtient le résultat en croisant la colonne et la ligne correspondant au chiffre du dé lancé et il applique les résultats de combat obtenu (s'il y en a) à TOUTES les unités dans l'hexagone cible.

9.5. Tir ami

Si un hexagone contient ou est adjacent à un hexagone contenant des unités amies, les unités amies peuvent être affectées.

9.51. Même hexagone

Si le tir par bombardement frappe un hexagone où a lieu un assaut, à la fois les unités amies et ennemies seront affectées. Lancez 2 attaques par bombardement une pour les unités de chaque côté - et déterminez les modificateurs de colonne séparément pour les unités de chaque côté (voir règle 7.52) .

9.52. Hexagones adjacents

Si des unités amies occupent un hexagone adjacent à un hexagone visé pour le bombardement, le joueur propriétaire lance un dé pour chaque hexagone qui est ainsi adjacent. Ajoutez 1 au résultat pour le tir par bombardement allemand britannique ou américain. Pour un résultat modifié de 1 ou 2, l'hexagone est touché par le tir ami. De multiples hexagones adjacents peuvent être touchés de cette façon. Si un hexagone adjacent qui est touché par un tir ami contient à la fois des unités amies et ennemies, seules les unités amies sont touchées (note : cette règle empêche les joueurs de toucher des unités ennemies non repérées " accidentellement " par un tir ami.

Si un hexagone est touché par un tir ami, lancez un autre dé et consultez la ligne "des nombres pour tir ami" sur la table de bombardement. Résolvez une attaque de

tir par bombardement contre des unités amies dans l'hexagone en utilisant la colonne de la table contenant le nombre pour tir ami lancé au dé (n'appliquez pas les modificateurs de colonne) .

9.53. Cible initiale

Si un hexagone adjacent est touché par un tir ami, la cible initiale est néanmoins bombardée normalement (le tir ne "rate" pas l'hexagone cible).

10. Tir direct

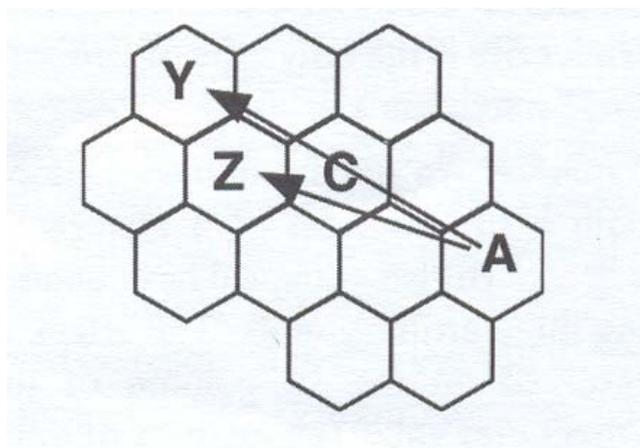
Les unités activées sur le plateau de jeu peuvent tirer sur des unités ennemies repérées à leur portée, en utilisant leur valeur de tir direct.

10.1. Tir bloqué

Le tir direct peut être tracé à travers des hexagones vides, des hexagones occupés par l'ennemi, ou des hexagones contenant seulement des véhicules de combat blindés amis. Le tir direct ne peut pas être tracé à travers un hexagone contenant des unités qui ne sont pas des véhicules de combat blindés et qui sont amies, à moins que l'unité qui fasse feu ne soit une unité de mitrailleuses lourdes (HMG : Heavy Machine Gun), de véhicules de combat blindé ou antiaériens . Ces unités peuvent tirer "à travers" un hexagone contenant une unité amie quelconque SI le tir est aussi tracé à travers au moins un hexagone qui :

1. ne contient pas d'unité amie et
2. qui est entre l'hexagone cible et toutes les unités amies le long de la ligne de tir

Exemple :



L'unité de mitrailleuses lourdes A veut tirer contre les unités ennemies Y et Z, mais l'unité d'infanterie amie C est sur le chemin. L'unité A peut tirer sur l'unité ennemie Y parce qu'il y a un hexagone qui ne contient pas d'unité amie entre l'unité d'infanterie C et l'unité ennemie Y. Elle ne peut pas tirer sur l'unité ennemie Z car la ligne de tir traverse l'hexagone de l'unité amie C et qu'il n'y a pas d'hexagone libre d'unités ennemies entre elle et l'unité ennemie.

S'il y avait des unités amies dans les hexagones, entre les unités C et A, cela ne

ferait pas de différence. Il est seulement nécessaire d'avoir un hexagone libre d'unité amie entre l'hexagone cible et l'hexagone le plus éloigné occupé par une unité amie le long de la ligne de tir.

10.2. Procédure

Pour chaque attaque par tir direct, le joueur actif détermine si une unité tirera de façon individuelle ou si de multiples unités vont combiner leur tir (voir règle 7.33) . Il totalise ensuite les puissances de tir direct de toutes les unités tirant dans l'attaque, trouve la colonne sur la table de tir direct qui soit, est égal ou n'excède pas le total, et alors applique tous les modificateurs de colonnes (voir règles 7.5, 10.3) .

Il lance ensuite 2 dés et observe le résultat de l'intersection entre la ligne correspondant au résultat du lancé des 2 dés et la colonne sur la table de tir direct trouvée, et applique le résultat du combat obtenu par le jet de dés (s'il y en a) à TOUTES les unités dans l'hexagone cible.

10.3. Modifications maximales aux colonnes

Les modificateurs pour la colonne utilisés pour la résolution du tir direct ne peuvent pas augmenter la colonne de plus de 3 ou la diminuer de plus de 2. Les valeurs autorisées du maximum et du minimum s'appliquent seulement après que tous les modificateurs de colonne positifs et négatifs aient été calculés et arrêtés . Le tir direct est le seul type de tir avec ce maximum.

Exemple : un peloton d'infanterie italien avec une puissance de tir de 4 attaque un hexagone occupé par des unités britanniques contenant 3 unités d'artillerie. L'attaque est résolue sur la colonne de 16 de la table de tir direct (une augmentation de 3 colonnes), même si les modificateurs énumérés sur la table ont augmenté la colonne de 5 (2 pour le tir à bout portant, 1 pour 3 unités dans l'hexagone cible, 2 pour l'artillerie dans l'hexagone cible).

Jet de dés	Valeur de tir								
	1	2	4	7	11	16	22	30	45+
2	M	M1	M1	X	X	2X	2X	3X	3X
3	M	M	M	M2	M2	X	X	2X	3X
4	-	M	M	M1	M1	M2	X	X	2X
5	-	-	-	M	M	M1	M2	M2	X
6	-	-	-	-	-	M	M1	M1	M2
7	-	-	-	-	-	-	M	M	M1
8	-	-	-	-	-	M	M	M1	M2
9	-	-	-	-	M	M	M1	M2	M2
10	-	-	M	M	M1	M1	M2	X	X
11	M	M	M1	M1	M2	M2	X	2X	2X
12	M	M1	M2	M2	X	X	2X	2X	3X

TABLE DE TIR DIRECT

MODIFICATEURS DE COLONNE DE TIR DIRECT

Tous sont cumulatifs sujets à des modifications finales maximales de -2 et de +3 après que toutes les modifications aient été calculées

(voir règle 10.3). Les modificateurs applicables seulement à des types d'unités spécifiques n'affectent pas les autres types d'unités dans le même hexagone (résolvez des attaques sur des colonnes séparées, voir règle 7.51).

-2 : l'hexagone cible contient un retranchement

(-1 si le retranchement est dans un hexagone de ville ou de bois)

-2 : l'hexagone cible est une ville ou des bois

-1 : tour de nuit

-1 : les unités cibles sont enterrés (voir règle 16.2)

-1 : l'hexagone cible est une colline (toute élévation)

-1 : l'hexagone cible est éloigné de 3 hexagones ou plus

-1 : une unité AA anti-aérienne ennemie non démoralisée à moins de 3 hexagones d'une (des) unité(s) aérienne(s) attaquante(s).

+1 : l'hexagone cible est un marais

+1 : l'hexagone cible contient des champs de mines appartenant au joueur faisant

feu.

+1 : l'hexagone cible contient des unités en train d'être assistées dans la traversée d'une rivière par des unités du génie (voir règle 5.7).

+1 : la cible est un mortier/une unité AA (anti-aérienne)/une unité AT (antichars)

+1 : tir d'opportunité (voir règle 13.0)

+1 : la cible est une unité de cavalerie

+1 : trois unités de combat sont empilés dans l'hexagone cible (voir règle 4.4)

+2 : l'unité cible est une unité d'artillerie

+2 : l'hexagone cible est adjacent à toutes les unités faisant feu.

10.4 Restrictions

Les unités dans les hexagones d'assaut ne peuvent pas utiliser le tir direct – elles peuvent seulement réaliser un combat par assaut (voir règle 12.0) ou un tir antichar (voir règle 11.0) contre les unités ennemies dans l'hexagone d'assaut.

11. Le tir antichar ("AT" : Anti-Tank)

Le tir antichar est effectué contre sur des cibles constituées par une unité de véhicule ennemie individuelle à sa portée - pas d'autre unité dans le même hexagone que l'unité cible n'est affectée d'une façon quelconque. Seuls les camions et les VCBs

peuvent être attaqués avec le tir antichar. Une unité avec une valeur de tir antichar dans un hexagone d'assaut peut utiliser le tir antichar contre des unités ennemies dans l'hexagone .

11.1. Procédure

Pour chaque attaque antichar, le joueur actif désigne l'unité faisant feu et sa cible. Il lance 2 dés, ajoute la valeur antichar de l'unité faisant feu, soustrait la valeur de blindage de l'unité cible (les camions ont une valeur de blindage de -1) et applique tous les autres modificateurs énumérés sur la table de tir antichar. Consultez la table de tir antichar pour déterminer le résultat.

11.11. Les camions

Les camions n'ont pas de protection par blindage mais sont considérés comme ayant une valeur de blindage de -1 seulement dans le but de calculer la modification d'un jet de dé de tir antichar contre eux.

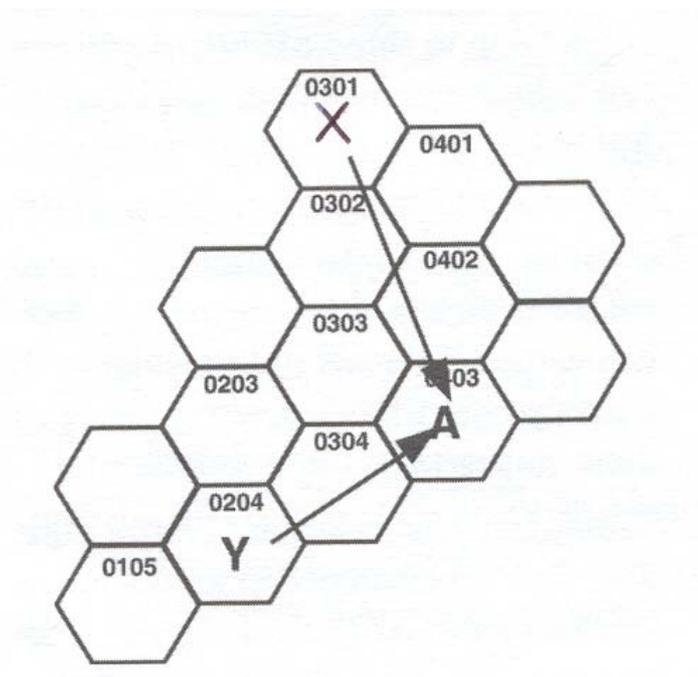
11.12. Tir croisé

La table de tir antichar contient ce modificateur de " +2 si la cible est attaquée durant ce tour à travers 2 ou plusieurs hexagones non adjacents ". Ceci s'applique seulement aux attaques tracées à travers un hexagone non adjacent après le premier tir anti-char sur le véhicule ce tour (pas nécessairement durant le même

segment d'action) . Le modificateur ne s'applique pas si l'unité cible se déplace après que la 1^{ère} unité ait tiré sur elle et avant que la seconde unité ne tire .

Pour se qualifier pour le modificateur de tir croisé, la seconde et/ou suivante attaque antichar doit être passée à travers un hexagone véritablement non adjacent - pas le long du côté entre un hexagone adjacent et un hexagone non adjacent.

Exemple :



Si l'unité Y a déjà tiré sur la cible A avec un tir antichar ce tour, les modificateurs s'appliqueraient aux attaques antichar par l'unité X.

11.2. Efficacité de l'arme blindée

Les unités suivantes ont une « efficacité de tir blindé » ce qui signifie qu'elles peuvent effectuer deux attaques de tir antichars par tour (soit durant la seconde action, soit durant le tir d'opportunité) si elles ont des valeurs de tir antichars de 0 ou plus :

- Les unités de VCBs allemandes à pleine force (non réduites)
- Les unités de la Garde soviétique à pleine force dans les scénarios prenant place en 1943 ou plus tard ;
- Les unités à pleine force, américaines, du Commonwealth, françaises et polonaises, dans les scénarios prenant place en 1944 ou plus tard ;

Les deux attaques n'ont pas besoin d'être effectuées contre la même cible.

11.3. Portée augmentée

Chaque unité avec une valeur antichars de deux ou plus peuvent tirer sur des cibles à une distance située entre 100 % et 150 % de leur portée imprimée . il se fait ainsi à la moitié de sa valeur antichar .

12. Assaut

Le combat par assaut prend place entre 2 unités adverses occupant le même hexagone.

12.1. Déplacement pour effectuer un assaut

12.11. Entrée dans un hexagone

Seules les unités ayant gardé une bonne cohésion, activées, dirigées par un chef de leur propre catégorie (régulier ou de char), ou par un leader quelconque pour les TTBs, peuvent entrer dans un hexagone adjacent occupé par des unités ennemies. Ceci est appelé le " mouvement d'assaut " . Elles peuvent seulement le faire ainsi si elles commencent leur activation adjacentes à l'hexagone occupé par l'ennemi où elles souhaitent entrer (exception : charges de cavalerie, voir règle 15.31), et doivent s'arrêter une fois qu'elles sont entrées dans l'hexagone.

Ceci initie un assaut (ou en renforce un préexistant) . Les unités effectuant l'assaut sont " l'attaquant " ; leurs adversaires sont " le défenseur " . L'attaquant peut changer dans les tours ou les segments d'actions ultérieurs – les unités en train de se défendre qui survivent au premier segment d'assaut peuvent contre-attaquer au segment d'action de leur propre joueur, auquel cas elles deviennent l'attaquant. Le statut d'attaquant peut suivre des mouvements de va-et-vient tant que les deux côtés ont des unités dans l'hexagone. Les unités qui commencent leur activation dans un hexagone d'assaut ou entrent dans un hexagone d'assaut existant ne sont pas obligées de réaliser un assaut et peuvent choisir de recouvrir un moral, de quitter l'hexagone ou de ne rien faire (voir règle 12.3) .

12.12. Sortie d'un hexagone

Les unités actives peuvent sortir d'un hexagone où a lieu un assaut mais peuvent seulement se déplacer d'un hexagone dans ce cas. L'hexagone où elles se déplacent ne peut pas être occupé par un ennemi (excepté pour les transports ennemis non armés, vides et les leaders ennemis) .

Si, durant un segment d'action donné, toutes les unités de combat d'un joueur sortent d'un hexagone où a lieu un assaut (ne laissant aucune unité de combat pour garder leur retraite), alors TOUTES les unités entrain de sortir (pas seulement la dernière unité à quitter) peuvent être attaquées par assaut par les unités ennemies dans l'hexagone où a lieu l'assaut en utilisant la table d'assaut. C'est un " tir libre " . Les unités attaquant les unités en train de sortir n'ont pas besoin de s'activer, n'ont pas de marqueur « MOVED-FIRED » (" s'est déplacé – a tiré ") placé sur elles quand elles tirent et peuvent tirer même si elles ont un marqueur « MOVED-FIRED » (" s'est déplacé – a tiré ") déjà sur elles. Les unités faisant feu attaquent toutes les unités en train de sortir comme un groupe sur un jet de dés et aucun modificateur de colonne négatif ne s'applique (les modificateurs de colonnes positifs s'appliquent normalement) . Les unités en train de sortir ne peuvent pas tirer.

12.13. Restrictions dues au moral

Les unités ébranlées ne peuvent PAS entrer dans des hexagones contenant des unités de combat ennemies, mais peuvent prendre d'assaut des unités ennemies qui sont déjà situées dans les hexagones qu'elles occupent. Les unités démoralisées ne peuvent pas entrer dans un hexagone où a lieu un assaut ou prendre d'assaut des unités dans un hexagone qu'elles occupent déjà. Elles peuvent se défendre contre des unités qui les prennent d'assaut à $\frac{1}{4}$ de leur puissance de tir direct normale . Si des unités démoralisées commencent leur activation dans un hexagone d'assaut, elles doivent essayer de recouvrer leur moral . Si elles échouent, elles doivent alors sortir de l'hexagone (en se déplaçant seulement d'un hexagone plutôt que leur taux de mouvement maximal) et peuvent souffrir d'un « tir libre » des unités ennemies s'il n'y a pas d'unité amie qui reste dans l'hexagone qu'elles quittent (voir règle 12.12). Si tous les hexagones adjacents contiennent des unités ennemies (autres que les transports vides non armés et des leaders), les unités démoralisées sont éliminées.

12.2. Résolution du combat

Le combat par assaut doit être résolu immédiatement lorsque des unités actives entrent dans un hexagone contenant des unités ennemies et ne contenant pas d'unité amie. Résolez l'assaut après que toutes les unités actives qui doivent entrer dans les hexagones d'assaut lors de ce segment d'assaut aient fini d'entrer dans l'hexagone. Toutes les unités des deux côtés dans l'hexagone doivent participer.

12.3. Règles de combat optionnel

Si une unité activée entre dans un hexagone déjà occupé par à la fois des unités amies et des unités ennemies au début du segment d'action de l'unité qui se déplace , ou si le tour commence avec des unités des deux côtés dans un hexagone où a lieu un assaut, le joueur actif doit choisir s'il déclare un assaut ou pas avec ces unités pendant ce tour. S'il attaque, toutes les unités qui se sont déplacées dans l'hexagone ce tour, plus toutes les unités amies et les chefs amis non démoralisés qui ont commencé le tour dans l'hexagone où a lieu l'assaut et qui n'ont pas été activés ce tour, peuvent attaquer s'ils le désirent. Toutes les unités ne sont pas obligées de toutes attaquer. Cependant, toutes les unités ennemies dans l'hexagone se défendent comme une force combinée.

12.4. Procédure d'assaut

Chaque joueur totalise les valeurs de tir direct de toutes ses unités dans l'hexagone, en appliquant toutes les pénalités dues à l'ébranlement (voir règle 14.2) et la démoralisation (voir règles 14.3), et en ajoutant les bonus de combat de tous les leaders présents qui y ont droit (voir règle 6.42).

Chaque joueur cherche la colonne sur la table d'assaut dont la valeur soit est égale ou soit n'excède pas sa valeur de tir direct totale modifiée dans l'hexagone. Appliquez tous les modificateurs de colonne (voir table d'assaut, il n'y a pas de minimum ou de maximum imposés aux modificateurs). Chaque joueur ensuite lance un dé et observe l'intersection entre l'horizontale correspondant au chiffre du dé avec la colonne appropriée. Les résultats sont appliqués simultanément (Exception : 1^{er} tir,

voir 12.43).

Notez que les unités qui se défendent dans l'assaut n'ont pas besoin de s'activer pour tirer, et ne sont pas marquées avec un marqueur " FIRED / MOVED " (" s'est déplacé / a tiré ") à ce moment .

12.41. Modificateurs de colonne

Les modificateurs de colonnes négatifs pour les terrains de ville ou de bois s'appliquent seulement aux tirs du côté qui actuellement est l'attaquant dans l'assaut. Ainsi, si le joueur de l'axe, active des unités dans un hexagone d'assaut avec un terrain de ville, ces unités souffrent d'un modificateur de colonne de -2 quand elles tirent mais pas les unités alliées qui se défendent.

Les modificateurs de colonnes négatifs pour les unités qui s'enterrent (voir règle 16.2) bénéficient seulement aux unités qui se défendent qui sont véritablement enterrés. Les modificateurs de colonnes négatifs pour les retranchements bénéficient seulement aux unités qui se défendent qui ont occupé les retranchements avant que les unités ennemies ne soient entrées dans l'hexagone .

12.42. Force minimale

Chaque unité qui n'a pas de facteur de tir direct (excepté les transports non armés) a une force de combat pour l'assaut de 1. Les chefs n'ont pas de force d'assaut mais peuvent ajouter leur modificateur de combat à la force de tir d'une unité quelconque dans l'hexagone (voir règle 6.42), et en plus ajouter un modificateur de colonne de +1 .

12.43. Tir en premier

Lorsqu'il est conduit un assaut contre des unités ennemies qui se sont retranchées elles-mêmes, qui sont dans un retranchement, les unités en défense occupant ces fortifications résolvent leur combat d'assaut en premier . L'attaquant subit tous les résultats du combat que le défenseur obtient en jetant les dés (pas de perte et vérification de moral)avant avant qu'il puisse attaquer . Seules les unités qui survivent au premier tir du défenseur sans devenir démoralisées peuvent attaquer. Seules les unités qui survivent au premier tir du défenseur sans devenir démoralisées peuvent attaquer.

Si l'hexagone contient des unités en défense qui sont enterrées / retranchées ET des unités en défense qui ne le sont pas, le joueur défenseur doit choisir d'entreprendre un premier tir avec seulement les unités dans les fortifications (les autres ne tirent pas) de résoudre le combat d'assaut d'abord en utilisant ses unités dans les fortifications OU utiliser toutes ses unités et résoudre l'assaut simultanément avec l'attaquant.

12.5. Restrictions

12.51. Les chefs

Seuls les leaders d'un hexagone d'assaut peuvent influencer les unités qui y sont . Les leaders des hexagones adjacents ne le peuvent pas. Les chefs dans l'hexagone

de l'assaut peuvent inciter les unités dans les hexagones adjacents à entrer dans l'hexagone où a lieu l'assaut, mais ne peuvent pas les influencer d'une autre façon si elles n'entrent pas dans un hexagone d'assaut .

12.52. Types de tir dans un hexagone d'assaut

Les unités d'un hexagone d'assaut ne peuvent pas tirer sur des cibles en dehors de l'hexagone. Elles ne peuvent pas tirer sur les tables de tirs directs ou de bombardement. Elles peuvent conduire des attaques de tir antichar mais seulement contre des unités ennemies dans le même hexagone qu'elles (il n'y a pas de modificateur de jet de dés pour celles-ci) . Les unités dans un hexagone d'assaut ne peuvent pas conduire un tir d'opportunité contre des unités ennemies entrant dans leur hexagone pour initier ou renforcer un assaut (exception : Charge de cavalerie, voir règle 15.31) .

12.53. Le tir vers un hexagone d'assaut

Les unités en dehors d'un hexagone d'assaut ne peuvent pas tirer dans celui-ci avec un tir direct. Elles peuvent tirer dans celui-ci avec un tir par bombardement, auquel cas le joueur qui tire lance deux dés pour deux attaques sur la table de bombardement - un sur les unités ennemies qui y sont et un autre sur ses propres unités. Calculez les modificateurs de colonnes séparément pour chaque attaque ; quand vous déterminez le nombre d'unités dans l'hexagone, comptez seulement les unités de combat du côté en train d'être attaquées sur ce jet de dés. Un joueur peut tirer sur l'hexagone d'assaut avec un tir antichar seulement si son côté n'a pas de véhicule à l'intérieur.

12.54. Types d'unités

Divisez par 2 les valeurs de tir direct des mitrailleuses lourdes (HMG : Heavy Machine Gun) et des unités antiaériennes se déplaçant dans un hexagone pour initier un assaut, à moins qu'au moins une unité de type d'infanterie amie, qui n'est pas une HMG (mitrailleuse lourde) ne participe aussi à l'assaut .

13. Tir d'opportunité

Les unités inactives qui ne sont pas encore activées ce tour peuvent utiliser leurs valeurs de tirs directs ou de tir antichars pour attaquer des unités individuelles ennemies, repérée, en déplacement à leur portée . Chaque unité éligible peut conduire jusqu'à 2 tirs d'opportunité à chaque tour en utilisant le tir direct. De multiples unités peuvent combiner leur tir direct de façon normale contre une unité en déplacement (voir règle 7.33) . Les véhicules de combat blindés avec une efficacité de tir antichar (voir règle 11.2) peuvent conduire jusqu'à deux tirs antichars par tour. Les autres unités avec des valeurs de tir antichar peuvent conduire un tir d'opportunité antichar par tour.

Les unités d'armes avec à la fois des capacités de tir direct et de tir antichar peuvent utiliser l'un ou l'autre type de tir comme tir d'opportunité, mais pas les 2 . Les unités qui peuvent entreprendre un tir d'opportunité deux fois par tour ne sont pas obligées d'utiliser la même unité les deux fois.

13.1. Procédure

Le joueur inactif désigne l'unité ou les unités faisant feu durant le déplacement de l'unité cible. Résolez l'attaque en utilisant la procédure de tir direct ou de tir antichar. Si une unité peut conduire un tir d'opportunité deux fois par tour (voir règle 13.0), le joueur qui tire devrait placer deux marqueurs " MOVED / FIRED " (" s'est déplacé / a tiré ") sur elle, la première fois qu'il utilise le tir d'opportunité, et retirer le deuxième marqueur, la seconde fois qu'il utilise le tir d'opportunité. Ceci indique que l'unité ne peut pas tirer ou s'activer à nouveau ce tour. Dans le cas d'un tir antichar par des unités qui peuvent seulement utiliser le tir antichar une fois par tour, placez un marqueur " MOVED / FIRED " (" s'est déplacé / a tiré ") sur l'unité après qu'elle ait tiré une fois pour indiquer qu'elle ne peut pas tirer ou à nouveau ou s'activer ce tour.

13.11. Une unité se déplaçant peut être attaquée dans un ou plusieurs hexagone (s) quelconques à portée de l'ennemi où elle entre lors de son trajet de déplacement. Durant son déplacement, le joueur inactif doit dire au joueur qui se déplace d'arrêter de la déplacer momentanément afin qu'il puisse conduire un tir d'opportunité. Le tir doit être résolu avant que l'unité n'entre dans un nouvel hexagone. Le joueur qui tire ne peut pas attendre de voir où l'unité terminera son mouvement avant d'annoncer son tir d'opportunité.

13.12. Le modificateur de colonne de +1 contre un hexagone comprenant 3 unités ennemies ne s'applique pas pour le tir d'opportunité parce que seule l'unité individuelle qui se déplace est affectée.

MODIFICATEURS DE COLONNE DE LA TABLE DE TIR DIRECT

Tous sont cumulatifs sujets à des modifications finales maximales de -2 et de +3 après que toutes les modifications aient été calculées

(voir règle 10.3). Les modificateurs applicables seulement à des types d'unités spécifiques n'affectent pas les autres types d'unités dans le même hexagone (résolvez des attaques sur des colonnes séparées, voir règle 7.51).

-2 : l'hexagone cible contient un retranchement (-1 si le retranchement est dans un hexagone de ville ou de bois)

-2 : l'hexagone cible est une ville ou des bois

-1 : tour de nuit

-1 : les unités cibles sont enterrés (voir règle 16.2)

-1 : l'hexagone cible est une colline (toute élévation)

-1 : l'hexagone cible est éloigné de 3 hexagones ou plus

-1 : une unité AA anti-aérienne ennemie non démoralisée à moins de 3 hexagones d'une (des) unité(s) aérienne(s) attaquante(s).

+1 : l'hexagone cible est un marais

+1 : l'hexagone cible contient des champs de mines appartenant au joueur faisant feu.

+1 : l'hexagone cible contient des unités en train d'être assistées dans la traversée d'une rivière par des unités du génie (voir règle 5.7).

+1 : la cible est un mortier/une unité AA (anti-aérienne)/une unité AT (antichars)

+1 : tir d'opportunité (voir règle 13.0)

+1 : la cible est une unité de cavalerie

+1 : trois unités de combat sont empilés dans l'hexagone cible (voir règle 4.4)

+2 : l'unité cible est une unité d'artillerie

+2 : l'hexagone cible est adjacent à toutes les unités faisant feux.

13.13. Une unité qui se déplace, obligée à contrôler son moral du fait d'un tir d'opportunité peut être assistée par un chef se déplaçant avec l'unité (voir règle 6.3) , ou par un chef ayant gardé une bonne cohésion qui ne se déplace dans le même hexagone ou un hexagone adjacent au moment où l'unité est obligée de vérifier son moral (voir règle 14.1) .

13.14. Une unité en déplacement qui échoue à un contrôle de moral (voir règle 14.1) cesse de se déplacer immédiatement. Une unité qui endure un pas de perte (voir règle 7.6) mais qui n'échoue pas à un contrôle de moral peut continuer à se déplacer.

13.2. Restrictions

13.21. Dans un segment d'action donné, une unité en déplacement peut seulement être attaquée une fois dans un hexagone donné par la même unité ennemie. De multiples unités peuvent tirer sur l'unité en déplacement quand elle entre dans l'hexagone, mais chaque unité qui fait feu, qui pourrait tirer 2 fois, ne peut pas tirer une 2^e fois à moins que et jusqu'à ce que l'unité qui se déplace entre dans un nouvel hexagone.

Exemple : Une unité de cavalerie soviétique se déplace à portée de 2 pelotons d'infanterie finlandais occupant le même hexagone. Dans le 1^{er} hexagone où entre l'unité soviétique, les unités finlandaises peuvent conduire une attaque par tir d'opportunité contre elle (soit comme deux attaques individuelles, soit comme une attaque combinée) . Les unités finlandaises ne peuvent pas faire une seconde attaque par tir d'opportunité sur cette unité de cavalerie à moins qu'elle n'entre dans un autre hexagone repérée et à portée de leurs armes.

13.22. Des unités multiples peuvent réaliser des attaques par tir d'opportunité dans un ordre quelconque désiré . Les tirs d'opportunité sont désignés un à la fois, permettant au joueur d'attendre de voir comment un tir d'opportunité se déroule avant d'en réaliser un autre.

13.23.

Les unités ébranlées conduisent un tir d'opportunité à moitié de leur force (voir règle 14.2) .

Les unités démoralisées ne peuvent pas conduire d'attaques par tir d'opportunité (voir règle 14.3) .

13.24. Le tir d'opportunité ne peut pas être conduit contre des unités dans des hexagones d'assaut ou en entrant dans un hexagone d'assaut (exception charge de cavalerie, voir règle 15.31) .

14. Moral

Toutes les unités et les chefs ont des valeurs de moral. La valeur du moral de chaque leader est imprimée sur son pion – c'est le nombre en gros en centre. Les autres unités ont une valeur de moral quand elles sont à pleine force et une autre quand elles sont à force réduite. Ces valeurs sont spécifiées dans les instructions du scénario (le numéro avant le trait oblique est le moral pour une puissance intacte, le nombre après le trait oblique est le moral pour une puissance réduite) .

14.1. Les contrôles de moral

Quand un résultat de combat requiert un contrôle de moral, le joueur propriétaire lance 2 dés pour chaque unité ou chef affecté et ajoute tout modificateur applicable (par exemple, un résultat de combat M2 ajoute 2 au jet de dés) . Si le résultat modifié est inférieur ou égal au moral de l'unité ou du chef (suivant les modifications assurées par les bonus du chef), la vérification du moral réussit et l'unité ou le chef n'est pas affecté (e) . Si le résultat est supérieur au moral de l'unité de l'unité ou du chef de 1 ou de 2, l'unité ou le chef échoue et devient ébranlé (e) (voir 14.2). Si le résultat est supérieur au moral de l'unité de l'unité ou du chef de 3 ou plus, l'unité ou le chef devient démoralisé (e) (voir 14.3).

Exemple : 2 unités d'infanterie françaises plus un chef sont obligés à subir un test moral (M, pas de pénalité additionnelle) . Le chef a un moral de 9 avec un modificateur de moral de 1 et les unités d'infanterie ont un moral de 8. Tout d'abord, le joueur français lance un 7 pour le chef, qui réussit son contrôle de moral. Il rajoute le modificateur de moral du chef de 1 au moral des unités d'infanterie leur donnant un moral de 9. Il obtient un jet de dé de 10 pour le premier peloton signifiant qu'il est ébranlé. Il lance ensuite un jet de dé de 12 pour le second peloton. Comme ce peloton a échoué de 3, il est démoralisé.

14.11. Echecs successifs au contrôle de moral

Un chef ou une unité qui est déjà ébranlée et qui échoue à un autre contrôle de moral devient démoralisée. Un chef ou une unité démoralisé (e), qui est à nouveau démoralisé (e) (en échouant à un autre contrôle de moral de 3 ou plus), subit un pas de perte si c'est une unité et est éliminé si c'est un chef. Il n'y a pas d'effet additionnel sur un chef ou une unité démoralisée qui échoue à un contrôle de moral de 2 ou moins.

14.13. "Après vous, Monsieur !"

Lancez les contrôles de moral tout d'abord pour les chefs avant les unités par ordre d'ancienneté. Les échecs au contrôle de moral du chef s'appliquent immédiatement, si bien que si chef devient démoralisé, il ne peut pas ajouter son moral de bonus aux autres unités à ce segment.

14.2. Ebranlement

Une unité ou un chef ébranlé :

- a toutes ses capacités de combat divisées par 2
- peut seulement se déplacer d'un hexagone par tour
- ne peut pas entrer dans un hexagone occupé par l'ennemi

14.3. Démoralisation

Une unité ou un chef démoralisé :

- ne peut pas conduire tout type de tir, excepté en se défendant contre un assaut . Il le fait alors à un quart de sa valeur de tir direct normal.

- A son moral réduit de 1

- Doit essayer de recouvrer son moral (voir règle 14.4) lors de son activation

S'il échoue à recouvrer son moral, il doit fuir (voir règle 14.31) loin des unités de combat ennemies qui peuvent le repérer, sont à sa portée et qui sont capable d'obtenir un résultat de combat sur lui au moyen d'un tir direct ou d'un tir antichar (exception voir règle 14.33) .. Ainsi, par exemple, un véhicule de combat blindé démoralisé n'est pas obligé de fuir devant une unité d'infanterie ennemie. Marquez l'unité comme " MOVED / FIRED " (" s'est déplacé / a tiré ") une fois qu'elle a fini de s'éloigner pour le tour .

14.31. La fuite

Chaque unité et / ou chef démoralisé qui échoue à recouvrer leur moral doit se déplacer en s'éloignant des unités ennemies qui pourraient lui nuire. Elle doit se déplacer vers la ville la plus proche, le bois le plus proche, ou tout autre hexagone le plus proche ou des unités ennemies ne peuvent plus la repérer et/ou lui tirer dessus avec un tir direct ou un tir antichar (celui de ces deux types de tirs qui pourrait lui nuire). Ceci est appelé un " hexagone de sécurité " . Elle doit dépenser sa capacité de déplacement en entier en s'éloignant des unités ennemies vers l'hexagone de sécurité le plus proche (elle peut choisir entre des hexagones de sécurité équidistants) . Elle doit essayer d'atteindre l'hexagone de sécurité le plus proche dès que possible, en restant sujette aux restrictions ci-dessus (toujours s'éloigner et se déplacer au taux maximum) , EXCEPTION : Un chef ou une unité démoralisé (e) dans un hexagone contenant ou un retranchement n'est pas obligé de fuir mais il peut le faire s'il le désire.

Si l'unité ou le leader qui fuit ne peut pas atteindre un hexagone de sécurité au premier tour, et qu'il ou elle échoue à recouvrer le moral aux tours futurs, alors il ou elle doit continuer de fuir à son taux de déplacement maximal vers l'hexagone de sécurité le plus proche jusqu'à ce qu'il ou elle l'occupe.

14.32. Se jeter au sol

Une fois qu'une unité démoralisée qui fuit atteint un hexagone de sécurité, elle doit arrêter de se déplacer et rester dans l'hexagone de sécurité jusqu'à ce qu'elle recouvre son moral. Si les unités ennemies se déplacent si bien qu'elles peuvent repérer une unité démoralisée et la toucher avec un tir antichar ou un tir direct qui

pourrait lui nuire, et si l'unité échoue à recouvrer le moral quand elle est activée, alors elle doit fuir à nouveau vers un nouvel hexagone de sécurité.

14.33.

Les unités et les chefs démoralisés qui fuient peuvent seulement entrer dans les hexagones encore plus éloignés d'unités ennemies capables de leur nuire avec un tir direct ou un tir antichar . Si ceci n'est pas possible, ils peuvent entrer dans des hexagones à une distance égale à de telles unités ennemies. Si ceci aussi n'est pas possible, ils peuvent rester sur place.

14.34.

Si une unité d'armes démoralisée avec une capacité de déplacement de 0 échoue à un essai de récupération de moral , et qu'elle est obligée de fuir, elle est éliminée (l'équipage abandonne l'arme) .

14.35.

Les unités démoralisées dans un hexagone d'assaut qui échouent à leur vérification de moral doivent sortir de l'hexagone, et peuvent se déplacer seulement d'un hexagone en le faisant ainsi (voir règle 12.13) . Aux activations ultérieures, elles fuient au taux de déplacement maximal si elles échouent à recouvrer le moral.

14.4. Recouvrement du moral

Les joueurs peuvent essayer d'améliorer le statut de moral de leurs unités démoralisées et ébranlées. Ceci est appelé " le recouvrement du moral ". Les unités peuvent recouvrer le moral avec l'assistance d'un leader activé ou toutes seules.

Les unités essayant de recouvrer leur moral et les leaders les assistant doivent être activés et ne peuvent pas conduire d'autre action durant ce tour. Placez un marqueur " MOVED / FIRED " (" s'est déplacé / a tiré ") sur toute unité qui essaye une récupération du moral (qu'elle soit suivie d'un succès ou pas) et sur tout chef qui assiste à l'essai de récupération de moral. Un chef ne peut pas se déplacer dans le même segment d'action pendant lequel il assiste à un essai de recouvrement de moral, excepté pour accompagner une unité démoralisée en fuite qui échoue à recouvrer son moral (voir règle 6.52).

14.41. Procédure

Déterminez le moral des unités essayant le recouvrement de leur moral. Ajoutez à celui ci les modificateurs de moral de tout chef aidant à la tentative de récupération de moral, plus tout bonus pour le terrain et les retranchements (voir règle 14.45). Lancez 2 dés. Si le résultat est inférieur au moral d'une unité modifiée, cette dernière recouvre son moral. Une unité démoralisée qui recouvre son moral devient ébranlée ; une unité ébranlée qui recouvre son moral retourne à une cohésion directe.

14.42. Le recouvrement du moral est exigé

Chaque unité démoralisée doit essayer le recouvrement de son moral à un moment quelconque durant le cours du tour (le joueur propriétaire choisit ce moment). Ainsi, un joueur ne peut pas "passer" s'il a des unités démoralisées qui ne sont pas activées ce tour, ces dernières doivent essayer de recouvrer leur moral.

14.43. Recouvrement complet automatique

Une unité ou un chef démoralisé essayant le recouvrement de son moral retourne immédiatement à une cohésion correcte (en laissant tomber l'ébranlement) sur un résultat non modifié de 2 au lancer des 2 dés.

14.44. Désertion du chef

Un chef démoralisé essayant le recouvrement de son moral est immédiatement retiré du jeu sur un résultat non modifié de 12 au lancer des 2 dés.

14.45. Bonus de recouvrement du moral

Ajoutez 1 au moral des unités essayant une récupération de leur moral s'ils occupent un retranchement, un bunker ou un hexagone de ville.

15. Types d'unités spéciales

Des unités spéciales apparaissent dans certains scénarios mais pas les autres . Utilisez seulement les règles qui s'appliquent aux types d'unités spéciales apparaissant dans le scénario joué .

15.1. Aviation

L'aviation apparaît parfois dans les règles spéciales du scénario ou par le biais d'évènements au hasard (voir règle 17.5) . Chaque pion d'avion à deux côtés, et chaque côté représente une unité aérienne différente. Les valeurs de tir de l'aviation sont imprimées sur les pions.



Tous les avions ont des valeurs de tir direct à moins que la pièce ou les instructions

du scénario ne l'établissent autrement .

Durant un tour dans lequel un joueur reçoit un avion, il place tous les pions d'avions sont contenus dans une tasse et au hasard tire le nombre de pions spécifié dans les règles du scénario. Il lance alors les pions tirés durant (comme une pièce) pour déterminer quel côté du pion est utilisé ce tour .

15.11. Attaque aérienne

Une unité d'aviation peut attaquer tout hexagone sur le plateau de jeu. Chaque unité d'aviation peut attaquer un hexagone par tour. Le joueur propriétaire sélectionne l'hexagone cible (ou les hexagones cibles) et place au moins une unité d'aviation dans chacun de ses hexagones. Jusqu'à 3 unités d'aviation peuvent être placés sur un seul hexagone par segment . On lance un dé pour chaque unité d'aviation. Sur un résultat de 1 ou 2, l'avion manque l'hexagone, est retiré du plateau de jeu et ne peut pas attaquer ce tour. Sur un résultat de 3 à 6, il attaque l'hexagone. Les unités terrestres et l'artillerie hors carte ne peuvent pas entreprendre d'action durant un segment d'action pendant lesquelles une ou plusieurs attaques aériennes sont réalisées.

15.22. Tir ami

Si un avion rate l'hexagone, utilisez la procédure de tir ami (voir règle 9.5) pour déterminer si des unités amies adjacentes sont touchées. Utilisez la table de bombardement au lieu de la table de tir direct dans ce cas.

15.13. Dommages

Pour chaque hexagone touché par l'avion, totalisez les valeurs de tir, totalisez les valeurs d'attaque de tous les avions frappant l'hexagone, appliquez les modificateurs de colonnes, lancez 2 dés et consultez la table de tir direct. Une fois que l'attaque aérienne est terminée, retirez les pions d'aviation du plateau de jeu.

15.14. Les unités antiaériennes

Appliquez un modificateur de colonne de -1 pour l'attaque aérienne si une unité antiaérienne ennemie non démoralisée est à moins de 3 hexagones de l'hexagone cible . L'aviation ne souffre jamais de perte du tir antiaérien.

15.2. Trains blindés et vaisseaux de rivière

Les trains blindés et navires de rivière ont tous des chefs pour les buts de mouvement, mais ces chefs ne peuvent pas activer d'autres unités ou effectuer des repérages pour l'artillerie. Ils sont traités comme des véhicules de combats blindés pour les combats et peuvent être détruits par des tirs antichars . Les unités ennemies peuvent prendre d'assaut (voir règle 12.0), les trains blindés normalement, mais les vaisseaux de rivière peuvent seulement être attaqués en assaut par des vaisseaux de rivière ennemis. Les unités terrestres ennemies (y compris les unités de génie) ne peuvent pas entrer dans un hexagone de rivière majeure qui contient un vaisseau de rivière.

Les trains blindés et les vaisseaux de rivières peuvent se déplacer et tirer dans le même segment d'action, se déplaçant d'abord et tirant ensuite. S'ils conduisent un tir d'opportunité, ils peuvent néanmoins se déplacer. Placez trois marqueurs " MOVED / FIRED " (" s'est déplacé / a tiré ") sur de telles unités après qu'elles aient conduit un tir d'opportunité pour montrer qu'ils peuvent encore se déplacer. Retirez les deux marqueurs supplémentaires après que l'unité ait accompli son déplacement .

15.21. Trains blindés



Un train blindé peut seulement entrer dans des hexagones traversés par un chemin de fer (comme désigné par les règles spéciales du scénario). Sa capacité de mouvement est de 6.

15.22. Vaisseaux de rivière



Un vaisseau de rivières peut seulement entrer dans des hexagones de rivières majeurs. Il a une capacité de mouvement de 5.

15.3. Cavalerie

15.31. Charges de cavalerie



Les unités de cavalerie activées par un chef de cavalerie peuvent conduire un déplacement d'assaut (voir règle 12.1) depuis une distance de 2 hexagones. Ceci est une "charge de cavalerie" (voir la table des assauts pour les déplacements de colonne) et donne à la cavalerie un gain de colonne de +1 sur la table d'assaut . Si la cavalerie commence son activation adjacente aux unités ennemies cibles, elle ne peut pas charger. Elle peut attaquer avec la valeur de tir qu'elle a, ou conduire un assaut normal.

Jet de dés	Valeur de tir							
	1	3	5	9	13	18	24	30
1	-	-	-	-	-	M	M1	M2
2	-	-	-	-	M	M1	M2	1
3	-	-	-	M	M1	M2	1	1
4	-	-	M	M1	M2	1	1	2
5	-	M	M1	M2	1	1	2	2
6	M	M1	M2	1	1	2	2	3

TABLE DE COMBAT D'ASSAUT

Résultats

- : pas d'effet.

M : toutes les unités ennemies dans l'hexagone subissent une vérification de moral (voir règle 14.1).

M# : la même chose que M excepté que vous ajoutez # au jet de dés de vérification de moral.

: a) # pas de perte aux unités de combat ennemies d'un type quelconque dans l'hexagone.

b) *et* # pas de perte à un chariot, un camion ou un traîneau ennemis dans l'hexagone. Dans chaque catégorie d'unité (a et b),

le premier pas de perte doit être pris par l'unité avec le meilleur statut de moral.

Sur un résultat de « 2 » ou de « 3 », l'assaut

cause 2 ou 3 points de perte (respectivement) à chaque catégorie et au moins un des pas de perte doit être pris par un VCB

(d'un type quelconque) s'il est présent. Les pas de perte envers des catégories d'unités absentes sont ignorés (voir règle 7.63).

Toutes les unités survivantes subissent une vérification de moral de M2.

MODIFICATEURS DE COLONNE DE LA TABLE DES RESULTATS DES ASSAULTS

Tous sont cumulatifs et peuvent parfois s'appliquer aux deux côtés. Il n'y a pas de modificateur maximal positif ou négatif (voir règle 10.3)

-2 : assaut contre des unités se défendant occupant un retranchement ou un hexagone de ville.

-2 : pour l'attaquant dans une rivière majeure au premier tour d'un assaut si le défenseur ne comprend pas des unités du génie ENG (voir règle 5.75)

-.1 : assaut contre des unités se défendant occupant des bois.

+1 : toutes les unités du côté attaquant ont un moral supérieur que toutes les unités qui se défendent. Les leaders n'ont pas d'effet sur le moral pour ce titre.

+1 : le côté inclut un leader régulier ami non démoralisé (pas un leader de chars).

+1 : toutes les unités ennemies sont démoralisées.

+1 : le côté inclut au moins un VCB à toit fermé non démoralisé *et* au moins une unité d'infanterie de type quelconque excepté les HMG (mitrailleuse lourde). D'autres unités amies peuvent aussi être dans l'hexagone. Les modificateurs s'appliquent

seulement aux Allemands dans tous les scénarios ; aux unités de la garde soviétique dans les scénarios prenant place après 1942 ; aux unités polonaises, américaines et du Commonwealth dans les scénarios prenant place après 1943.

+1 : le côté inclut une unité du génie ENG dans un hexagone de ville ou de retranchement.

+1 : toutes les unités du côté sont des unités d'infanterie Finlandaises, Gurkha ou Japonaises de tout type excepté HMG (unité de mitrailleuses Lourdes).

+1 : unité de cavalerie en train de charger (voir règle 15.41).

+1 : assaut contre un ou des VCB(s) ennemi(s) dans une ville ou des bois sans unité d'infanterie ennemie d'une quelconque sorte présente (les mitrailleuses lourdes HMG ennemies et l'infanterie ennemie chargée sur les transports de troupes blindés (TTBs) / des transports ne comptent pas).

+1 : pour le défenseur dans un hexagone d'une colline dans le premier tour d'assaut si l'hexagone d'assaut est plus haut en élévation que tous les hexagones dont l'attaquant venait de sortir ou s'il contient une ligne d'élévation plus haute que tous les hexagones dont l'attaquant venait de sortir.

Les unités inactives peuvent conduire un tir d'opportunité contre une unité de cavalerie effectuant une charge dans le 1^{er} hexagone où elle entre, avant qu'elle n'entre dans l'hexagone d'assaut. Les unités en train d'être chargées ne peuvent pas faire ceci si d'autres unités ennemies sont déjà dans leur hexagone au moment de la charge.

15.32. Les remorques pour chevaux

La cavalerie ne peut pas être transportée.

16. Règles spéciales

16.1. Fumée

Dans certains scénarios, les joueurs peuvent tirer de la fumée. Seuls les mortiers, les unités d'artilleries sur carte et les facteurs d'artilleries hors carte peuvent tirer de la fumée. Une unité d'artillerie ou d'artillerie hors carte qui tire de la fumée ne peut pas à nouveau tirer dans le même tour (placez un marqueur " MOVED / FIRED " [" s'est déplacé / a tiré "] sur l'unité) ou écrivez le sur un papier si c'est un facteur d'artillerie hors carte .

16.11. Procédure

Pour chaque unité d'artillerie ou d'artillerie hors carte tirant de la fumée, le joueur propriétaire désigne un hexagone de cible repéré à sa portée et lance deux dés . Sur un résultat de 8 ou moins, le joueur qui fait feu place un marqueur de fumée dans l'hexagone cible. Pour tout autre résultat il ne le fait pas.



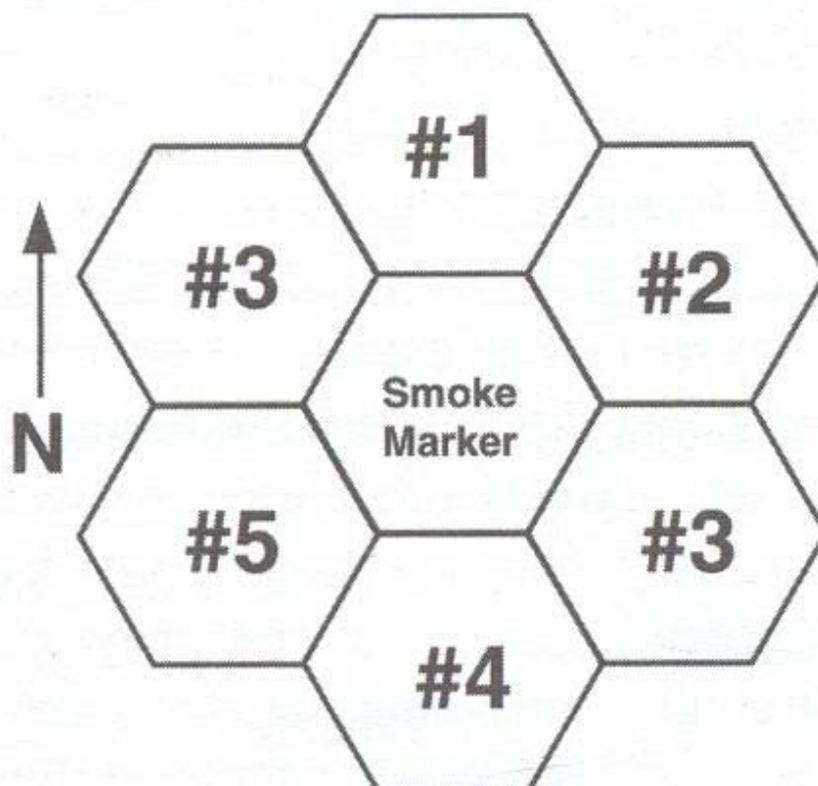
16.12. Effets

Les marqueurs de fumée bloquent la ligne de vue. Un hexagone avec un marqueur de fumée sur lui devient "un terrain limitant la ligne de vue" (voir 8.2).

16.13. Dispersion et déplacement du marqueur fumée

Durant la phase de retrait des marqueurs, un joueur avec des marqueurs de fumée sur le plateau de jeu lance un dé pour chaque marqueur de fumée pour voir s'il reste en jeu.

Sur un résultat de 1, le marqueur de fumée reste en place. Sur un résultat de 2, le marqueur de fumée se déplace sur un des hexagones adjacents . Lancez le dé une seconde fois, consultez le diagramme ci-dessous de cette section, et placez le dans l'hexagone correspondant au résultat .



Si "un hexagone situé au nord" ne se trouve pas là où il devrait être sur la carte, les joueurs doivent se mettre d'accord sur la répartition des hexagones avant de lancer le dé. Sur un résultat de 3 à 6, le marqueur fumée est retiré.

16.2. Le retranchement par les unités

Les unités non démoralisées, activées, peuvent "se retrancher" dans tout hexagone, excepté un hexagone de ville, de bois ou de retranchement. Cela prend deux segments d'actions pleins pour une unité pour s'enterrer. Placez un marqueur "MOVED / FIRED" ("s'est déplacé / a tiré") sur une unité durant chaque segment qui se retranche. Le retranchement par une unité coûte toute la capacité de mouvement d'une unité et compte comme son activation. Placez un marqueur "Dug In" ("s'est retranché") sous l'unité à la fin du 1^{er} segment d'action et sur le haut de l'unité à la fin du second segment d'action de retranchement.



Après que le marqueur " Dug In " ait été placé sur l'unité, l'unité obtient tous les bénéfices du fait de s'être retranchée (modificateurs de colonne défensive, tire en premier en assaut, voir règle 12.43)

16.21. Si, après le 1^{er} segment de retranchement et avant le second, l'unité est interrompue en devenant démoralisée, ou du fait d'avoir tiré sur des unités ennemies, d'avoir participé à un assaut comme attaquant ou s'être déplacée, le marqueur "Dug In" est retiré. Le processus de deux tours successifs doit recommencer dans un segment d'action futur.

16.22. Les modificateurs de colonne "Dug In" ("s'est retranché") s'appliquent seulement aux unités dans un hexagone cible qui se sont véritablement retranchées.

Modificateurs de colonne de la table de tir direct

Tous sont cumulatifs sujets à des modifications finales maximales de -2 et de +3 après que toutes les modifications aient été calculées (voir règle 10.3). Les modificateurs applicables seulement à des types d'unités spécifiques n'affectent pas les autres types d'unités dans le même hexagone (résolvez des attaques sur des colonnes séparées, voir règle 7.51).

-2 : l'hexagone cible contient un retranchement

(-1 si le retranchement est dans un hexagone de ville ou de bois)

-2 : l'hexagone cible est une ville ou des bois

-1 : tour de nuit

-1 : les unités cibles sont enterrés (voir règle 16.2)

-1 : l'hexagone cible est une colline (toute élévation)

-1 : l'hexagone cible est éloigné de 3 hexagones ou plus

- 1 : une unité AA anti-aérienne ennemie non démoralisée à moins de 3 hexagones d'une (des) unité(s) aérienne(s) attaquante(s).
- +1 : l'hexagone cible est un marais
- +1 : l'hexagone cible contient des champs de mines appartenant au joueur faisant feu.
- +1 : l'hexagone cible contient des unités en train d'être assistées dans la traversée d'une rivière par des unités du génie (voir règle 5.7).
- +1 : la cible est un mortier/une unité AA (anti-aérienne)/une unité AT (antichars)
- +1 : tir d'opportunité (voir règle 13.0)
- +1 : la cible est une unité de cavalerie
- +1 : trois unités de combat sont empilés dans l'hexagone cible (voir règle 4.4)
- +2 : l'unité cible est une unité d'artillerie
- +2 : l'hexagone cible est adjacent à toutes les unités faisant feux.

Modificateurs de colonne de la table de bombardement

Tous sont cumulatifs, avec pas de modificateur maximal négatif ou positif (voir règle 10.3). Les modificateurs applicables seulement à des types d'unités spécifiques n'affectent pas les autres unités dans le même hexagone (lancez un seul jet de dés pour attaquer mais résolvez les attaques sur des colonnes séparées, voir règle 7.51).

- 2 : l'hexagone cible est une ville ou contient un retranchement (le modificateur est néanmoins de -2 si c'est à la fois une ville et un retranchement).
- 1 : l'hexagone cible est un marais.
- 1 : tour de nuit
- 1 : les cibles sont enterrées (voir règle 16.2).
- +1 : l'hexagone cible contient un champs de mines appartenant au joueur faisant feu.
- +1 : la cible est une unité d'artillerie / de mortier / AA (anti-aérienne) / AT (Anti-chars)
- +1 : la cible est une unité de cavalerie.
- +1 : l'hexagone cible est repéré par l'unité faisant feu.
- +1 : la cible est un camion, un chariot ou un traîneau qui sont chargés.
- +1 : trois unités de combat empilées dans un hexagone cible (voir règle 4.4).

Si l'hexagone cible contient à la fois des unités qui sont et qui ne sont pas retranchées, résolvez les attaques sur deux colonnes différentes en suivant la règle 7.52.

Note : les chefs sont toujours considérés comme retranchés si toutes les unités amies dans leur hexagone se sont retranchées.

Jet de dés	Valeur de tir								
	1	2	4	7	11	16	22	30	45+
2	M	M1	M1	X	X	2X	2X	3X	3X
3	M	M	M	M2	M2	X	X	2X	3X
4	-	M	M	M1	M1	M2	X	X	2X
5	-	-	-	M	M	M1	M2	M2	X
6	-	-	-	-	-	M	M1	M1	M2
7	-	-	-	-	-	-	M	M	M1
8	-	-	-	-	-	M	M	M1	M2
9	-	-	-	-	M	M	M1	M2	M2
10	-	-	M	M	M1	M1	M2	X	X
11	M	M	M1	M1	M2	M2	X	2X	2X
12	M	M1	M2	M2	X	X	2X	2X	3X

TABLE DE TIR DIRECT

16.23. Les unités de cavalerie de transport ne peuvent pas se retrancher.

16.24. Retirez le marqueur "Dug In" du plateau de jeu si toutes les unités qui se sont retranchées sortent de l'hexagone.

16.26. Le statut "Dug In" de s'être retranché n'est pas transférable à d'autres unités. Chaque unité doit se retrancher elle-même pour en obtenir les bénéfices.

16.3. Epaves

Quand un pas de véhicule blindé est éliminé dans un hexagone de pont ou de ville, placez un pion d'épave à cet endroit.

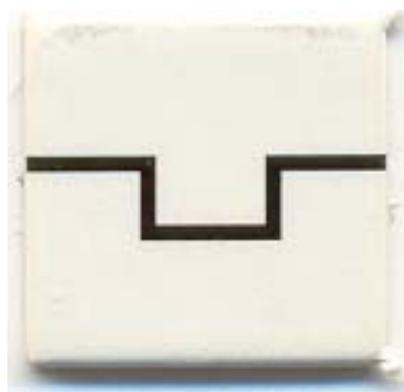


Le déplacement d'un véhicule dans un hexagone avec une épave coûte un point de mouvement supplémentaire. 2 épaves dans un hexagone coûtent pour les véhicules 5 points de mouvement supplémentaires pour y entrer . Aucun véhicule ne peut entrer dans un hexagone avec 3 épaves.

Un pion d'épave peut être dégagé par une unité de véhicule blindé avec une valeur de blindage de 2 ou plus. Le véhicule de combat blindé doit dépenser 2 tours consécutifs dans l'hexagone sans se déplacer ou tirer. Le véhicule de combat blindé doit garder une bonne cohésion et être activé à chaque tour pour dégager l'épave ; placez un marqueur " MOVED / FIRED " (" s'est déplacé / a tiré ") sur lui à chaque tour. Si l'unité qui dégage l'épave est interrompue de façon quelconque (voir règle 16.21), le processus de 2 tours doit reprendre à nouveau complètement dans un segment d'action futur.

16.4. Marqueur de retranchement

Les marqueurs de retranchement donnent aux unités des modificateurs de colonnes contre le tir direct et le tir par bombardement et donne aux unités qui se défendent le tir en premier dans le combat par assaut (voir règles 12.41, 12.43) .



Les pions de retranchement sont placés au début d'une partie et ne peuvent pas être construits durant un scénario.

16.41. Les retranchements ne sont pas retirés si les unités qui l'occupent quittent

l'hexagone. De nouvelles unités d'un côté ou d'un autre peuvent les occuper et obtenir leurs bonus défensifs .

16.42. Les unités de véhicule de combat blindés, de cavalerie et de transport peuvent entrer dans un hexagone avec un marqueur de retranchement mais n'en reçoivent aucun bénéfice.

16.5. Entrée et sortie du plateau de jeu

Les unités peuvent entrer et sortir du plateau de jeu comme indiqué par les instructions du scénario.

16.51. Entrée dans le plateau de jeu

Les unités qui entrent dans le plateau de jeu durant le cours d'un scénario doivent être placés hors carte en tenant compte des limites d'empilement normales.. Quand il est temps pour les unités d'entrer sur le plateau de jeu, groupez les autour de chefs comme si les unités étaient sur le plateau, et activez les normalement . Déplacez les sur le plateau de jeu, en comptant le 1^{er} hexagone où elles entrent comme leur(s) 1^{er} point(s) de mouvement dépensé.

16.52. Sortie du plateau de jeu

Aucune unité ne peut sortir du plateau de jeu à moins que les instructions du scénario ne le permettent . Les unités sortant du plateau de jeu ne peuvent pas réentrer dans la partie, mais ne sont pas comptées comme détruites à moins que les instructions du scénario ne l'établissent autrement. Celles qui seraient forcées à sortir mais qui ne peuvent pas (comme les unités démoralisées en train de fuir dans un scénario qui ne permet pas aux unités de sortir) restent sur l'hexagone au bord du plateau.

16.53. Pas au bout du monde.

Si tous les hexagones d'entrée ou de sortie du plateau de jeu désignés sont occupés par des unités ennemies, le joueur actif peut faire entrer/faire sortir ses unités dans d'autres hexagones qui sont adjacents aux hexagones occupés par l'ennemi. Dans ce cas, le tour d'entrée pour les unités est repoussé d'un tour.

16.6. Unités cachées

Dans certains scénarios, des unités commencent le jeu, cachées. Certains livrets de scénarios ont des règles spéciales concernant les unités cachées .Excepté de telles règles spéciales, les règles de cette section gouvernent les unités cachées.

Les joueurs notent la localisation des unités cachées plutôt que de les placer sur le plateau de jeu. La portée de repérage pour des unités ennemies essayant de localiser des unités cachées est réduite à ¼ de la portée normale (minimum de 1 hexagone) . Ainsi, une unité cachée en terrain clair dans la journée pourrait seulement être repérée par une unité à 3 hexagones ou moins de distance si la portée de repérage actuelle est de 12 hexagones, et l'unité cachée dans un

hexagone de ville pourrait seulement être repérée par une unité adjacente.

Une unité cachée perd son statut spécial et doit être placée sur le plateau de jeu si une unité ennemie est capable de la repérer, ou si elle se déplace ou conduit un quelconque type de tir.

16.7. Champs de mine

Certains scénarios incluent des champs de mines.



Les champs de mine peuvent posséder une force de 1, 2 ou 3 points, ou peuvent être factices.



A moins que les instructions du scénario ne le stipulent autrement, un joueur dont le côté a des champs de mines place tous les pions de champs de mines dans une tasse et tire au hasard le nombre de champs de mines que le scénario lui alloue. Il peut ensuite les regarder pour déterminer leur force et alors, les place à l'envers sur le plateau de jeu dans les localisations permises par les instructions du scénario, laissant seulement le côté qui ne montre pas un chiffre ou le mot "DUMMY" ("factice") visible.

16.71. Effets

Quand une unité ennemie entre dans un hexagone contenant un ou plusieurs champs de mine, les marqueurs sont retournés à leur côté numéroté .Le joueur propriétaire (celui qui a placé le champ de mine) lance un nombre correspondant de dés pour chaque unité qui est entrée dans l'hexagone. Sur chaque résultat de 6, l'unité perd un pas, devient démoralisée et doit arrêter de se déplacer . Sur chaque résultat de 5, l'unité est démoralisée et doit arrêter de se déplacer . Sur chaque résultat de 3 à 6, l'unité doit simplement arrêter de se déplacer. Sur un résultat de 1 ou de 2, il n'y a aucun effet . Les unités qui s'arrêtent peuvent sortir de l'hexagone au prochain tour (y compris en fuyant si elles ne récupèrent pas leur statut de démoralisation, voir règle 14.31) .

16.72. Coups multiples

Deux ou plus jets de dés de 6 lancés contre une unité à deux pas à pleine force l'éliminent . Chaque double jet de dés de 5 lancé contre une unité entraîne un pas de perte du à une démoralisation aggravée (voir règles 14.12) .

16.73. Les unités du génie

Si une unité de Engineer (ENG) (sapeur) est parmi celles qui sont entrées dans l'hexagone, ou si une unité du génie (ENG) est déjà dans un hexagone de champs de mines où d'autres unités sont entrées alors, réduisez le nombre de dés lancés contre chaque unité de 1. Si la (les) seule(s) unité(s) à entrer dans l'hexagone est (sont) une (des) unité (s) de génie, réduisez le nombre de dés lancés de 2. Si le nombre des jets de dés est réduit à 0 dû à des unités du génie présentes, les unités entrant dans le champ de mines peuvent l'ignorer.

16.74. Découverte de champs de mines factices

Les marqueurs de champs de mine factices sont retirés quand ils sont révélés.

16.75. Nettoyage des champs de mines

Retirez 1 point de force du champ de mine ennemi d'un hexagone (au choix du joueur propriétaire si des multiples champs de mines sont dans l'hexagone) si une unité du génie amie reste là pendant 3 tours complets sans interruption (voir règle 16.21) . Si deux unités du génie le font, retirez deux points tous les trois tours. Les unités du génie peuvent ainsi éliminer tous les champs de mines d'un hexagone si elles y restent assez longtemps

17. Règles optionnelles

17.1. Consolidation

Un joueur peut combiner 2 unités réduites du même type, de la même nationalité et du même moral pour former une seule unité à pleine force. Les 2 unités doivent commencer leur activation dans le même hexagone et dépenser tout leurs points de mouvement pour se combiner. Retirez une des unités, retournez l'autre à son côté de pleine force et placez un marqueur " MOVED / FIRED " (" s'est déplacé / a tiré ") sur elle.

17.2. Initiative en excès

Si un joueur obtient l'initiative (voir règle 3.0) avec un chiffre d'initiative suffisant pour conduire 3 segments d'action ou plus avant que son adversaire puisse en conduire une, il peut " économiser " un segment d'action et l'utiliser à tout moment durant le tour pour réaliser 2 segments d'actions consécutifs.

17.3. Mouvement stratégique

Les unités hors de la ligne de vue des unités ennemies peuvent bouger 2 fois leur capacité de mouvement normale. Des unités cachées (voir règle 16.6) peuvent attaquer de telles unités avec un tir d'opportunité avec un modificateur de colonne par tir direct de +2 ou un bonus de jet de dés de tir antichar de +2

17.4. Le brouillard de la guerre

Après que les deux joueurs aient conduit trois segments d'activation chacun, alors chaque joueur lance trois dés à la fin de chacun de ces segments d'activation ultérieurs. S'il lance un jet de dés de 16 ou plus, le tour se termine immédiatement pour les deux joueurs et personne ne peut entreprendre des actions supplémentaires ce tour (y compris le recouvrement de moral pour les unités démoralisées non activées) . Passez au prochain tour. Ajoutez un modificateur de +1 au jet de dés pour le brouillard de la guerre les tours de nuit .

17.5. Evénements au hasard

Des extensions de cette série incluent des tables d'événements au hasard. Durant la phase de détermination de l'initiative, si les 2 joueurs lancent le même résultat non modifié pour leur essai d'initiative, un événement aléatoire peut prendre place. Les joueurs lancent de nouveau les dés pour voir qui gagne l'initiative, et ensuite chaque joueur lance un autre dé pour déterminer l'évènement au hasard pour le tour . Ajoutez les résultats ensemble et consultez la table des évènements au hasard dans le livret du scénario.

17.6. Règles multi-joueurs

Le jeu Panzer Grenadier peut être joué par plus qu'un joueur à chaque côté. Il y a deux façons de le faire.

17.61. Le commandement par secteur

C'est l'option préférée pour des parties multijoueurs plus grandes. Au début de la partie, les joueurs divisent le plateau de jeu en secteurs. Les secteurs peuvent être déterminés plateau par plateau ou d'une autre façon quelconque qui est agréée par les joueurs. Chaque côté ensuite assigne un joueur pour être ensuite le commandant de chaque secteur . Ainsi, si la carte 1 est le secteur, alors le secteur 1 aura un commandant de secteur de l'Axe et un commandant de secteur Allié.

A chaque tour, les commandants adversaires dans chaque secteur jouent l'un contre l'autre simultanément et indépendamment des autres joueurs. Quand toutes les

unités dans un secteur donné sont activées, les deux commandants de secteur font une pause pour voir si tous les autres commandants de secteurs ont tout activé aussi. Quand toutes les unités dans tous les secteurs sont activées, le jeu passe au prochain tour. Ceci permet à chaque tour de grandes parties multijoueurs de se dérouler rapidement, sans que les joueurs attendent mutuellement pour finir les actions.

Chaque commandant de secteur contrôle toutes les unités amies dans son secteur et prend le commandement des unités amies qui entrent dans son secteur depuis un autre secteur. Les unités ne peuvent pas tirer sur des cibles en dehors de leur propre secteur, excepté pour initier ou se joindre à un assaut. Ceci empêche les joueurs d'interférer avec des actions de chaque autre joueur. Cela simule aussi les limites dans la vie quotidienne des communications entre les commandants de secteur dans les conditions d'un champ de bataille.

17.62. Le commandement de formation

C'est la méthode préférée pour les parties multijoueurs plus petites, ou pour des joueurs qui souhaitent commander des unités spécifiques dans la bataille. Divisez toutes les unités et les leaders de chaque côté parmi les joueurs d'un côté d'une façon désirée. Chaque joueur contrôlera ces chefs et ces unités qui lui ont été assignés et il les contrôlera quelle que soit la manière dont elles se déplacent sur le plateau de jeu.

Les joueurs peuvent souhaiter se référer à la section "Arrière-plan" du livret de scénario ou aux ordres de bataille du scénario pour construire les compagnies et les bataillons historiquement précis pour jouer la partie.

La partie se déroule normalement, avec chaque côté prenant un segment d'action à la fois, et le joueur contrôlant les unités activées les déplace et combat avec elles comme il le souhaite. Quand un joueur active ses unités, il ne peut PAS activer les unités d'un autre joueur.

17.63. Officier commandant en chef

Avant le début de la partie, lancez un dé pour déterminer quel joueur de chaque côté sera l'officier commandant de ce côté (OC). Dans les parties avec commandement par secteur, l'OC n'est pas représenté par un pion de leader sur le plateau de jeu - le joueur lui-même est l'OC. Dans une partie avec commandement de formation, le joueur qui gagne le jet de dé pour être l'OC prend le contrôle du leader le plus haut gradé de son côté. S'il y a plus d'un leader du plus haut grade sur un côté, désignez l'un des leaders avec le plus haut grade comme étant le plus âgé et ayant la primauté . Au début de chaque tour le joueur OC peut discuter les temps de bataille avec les commandants de son secteur et leur donner des ordres de haut niveau.

Dans les parties avec commandement par secteur, l'OC peut dire au commandant de secteur d'envoyer leurs unités dans différents secteurs. Aussi, au début de chaque tour il répartit les unités aériennes et les facteurs d'artillerie entre ses commandants de secteur. Chaque commandant de secteur peut utiliser les facteurs aériens et d'artillerie qui lui sont assignés lors de ce tour normalement.

Dans les parties avec commandement de formation, le joueur OC lui-même a le

contrôle de l'artillerie hors carte et des unités aériennes, et décide quand et où il les utilise. Il décide aussi quel joueur doit activer les unités dans chaque segment d'action amie.

17.64. Perte du commandant en chef

Dans les parties avec commandement de formation, si le chef le plus haut gradé d'un côté est tué, le joueur avec le chef survivant le plus haut gradé devient le nouveau commandant en chef. S'il y a une égalité en grade, le joueur qui contrôle le plus grand nombre de pas d'unités de combat survivantes est le nouveau commandant en chef (lancez un dé pour résoudre les cas d'égalité).