

**TRADUCTION FRANCAISE DU LIVRET DE REGLES DU JEU DE CARTES
TANK COMMANDER : THE EASTERN FRONT
(Tank Commander : le front de l'Est)
mise à jour le 16-8-2006
modifié suivant l'article
" 6 Pack tank commander: Tank commander en 6 paquets "
de Gary et Ryan Chappell dans The canadian wargamers journal n°46 de 1997**

par

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

1.0 INTRODUCTION

Tank Commander : The Eastern Front édition (TC : TEFE) est un jeu de cartes à collectionner à deux ou à plusieurs joueurs couvrant le combat tactique sur le front de l'Est durant la Seconde Guerre Mondiale de 1941 à 1945.

Des éditions ultérieures comporteront les combats en Afrique du Nord, le front occidental tardif (1944-1945), le front occidental précoce (1940) et une édition finale couvrant les chars japonais, le terrain typique trouvé dans le Pacifique, les tanks des pays mineurs et de nouvelles cartes d'événements spéciaux.

TC : TEFE a un total de 164 cartes différentes de 3 raretés différentes : cartes communes, cartes non communes et cartes rares. Il y a aussi la carte ultra-rare spéciale : Tank Repair Shop (atelier de réparation des tanks).

Si vous trouvez cette carte parmi vos cartes, dépêchez vous de l'envoyer à l'adresse donnée ci dessous pour recevoir un peloton entier de chars Tigres II gratuitement. Vous pouvez essayer d'acquérir l'ensemble des cartes de l'édition du front de l'Est en achetant des paquets supplémentaires ou en échangeant des cartes avec d'autres joueurs de TC : TEFÉ.

Chaque carte de véhicule représente un seul tank, un seul half-track, une seule voiture blindée ou un seul camion.

Chaque carte d'infanterie représente un peloton d'infanterie; chaque carte de cavalerie, un escadron de cavalerie et chaque carte de canons anti-chars, un seul canon anti-char et son équipage. De plus, il y a des cartes représentant un terrain caractéristique, un équipement et des événements spéciaux.

Un espace sur le plateau de bataille (la surface de votre table) représente à peu près un espace de 500 mètres sur 500 mètres et chaque tir équivaut à 5 véritables tirs.

Vous trouverez que votre temps de jeu équivaut de très près au temps réel pour combattre véritablement pendant ces batailles de la Seconde Guerre Mondiale

2.0 EQUIPEMENT DU JEU

Chaque paquet de jeu de Tank Commander inclut :

. 60 cartes à collectionner représentant des chars d'assaut individuels et d'autres véhicules, des canons anti-chars, des pelotons d'infanterie, des pelotons de cavalerie, un équipement, un terrain et des événements spéciaux.

. Un livret de règles (que vous êtes en train de lire juste maintenant). Si l'une de ces parties est perdue ou abîmée, nous nous excusons pour la gêne momentanée et nous demandons donc à ce que vous contactiez notre distributeur mondial pour recevoir les parties manquantes nécessaires. s.v.p., envoyez votre correspondance à :

Admiralty House Publications

Attn : (à l'attention de) MiH Customer Service

PO Box 6253.

Los Osos CA 93 412 USA Tél. : 805- 534-9723 Fax : 805 534 9127.

Les clients européens peuvent contacter à la place Monsieur Ulrich Blennemann

Moments In History Bochumer Strasse N° 122

D-45.529 HATTINGEN, ALLEMAGNE

Tél.ou fax : 49-2324-80 376.

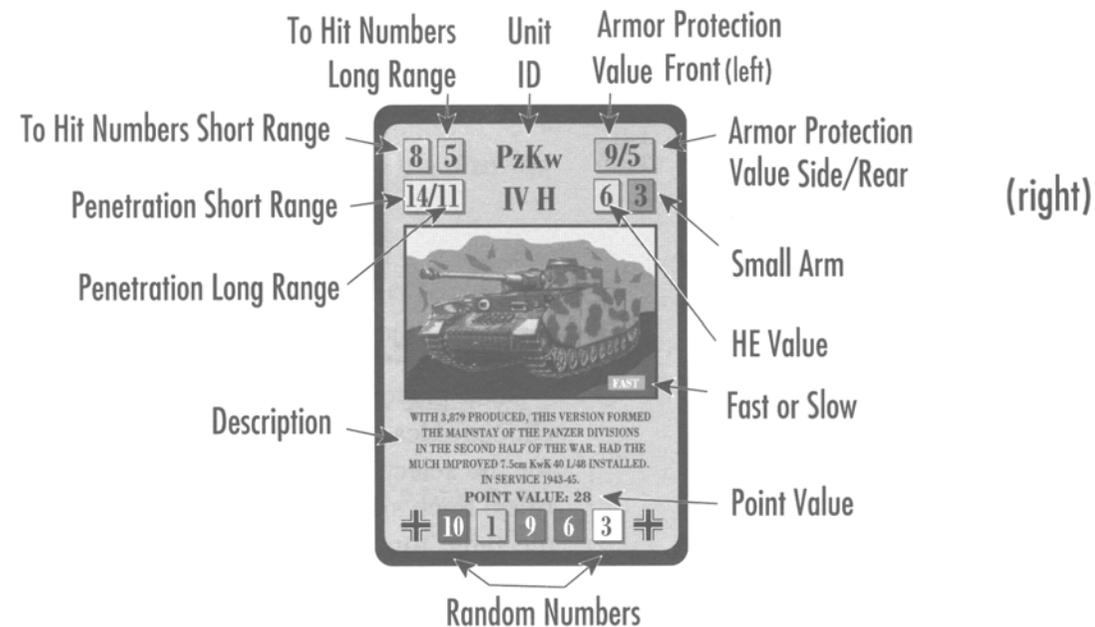
Si vous êtes un souscripteur du réseau d'ordinateur AOL, vous pouvez atteindre Moments in History directement dans le dossier (folder) Gaming Company Support Folder. (Topic Name c'est à dire nom du thème : MOMENTS IN HISTORY).
Vous pouvez envoyer un E-mail privé à nous même directement à MIHSUPPORT @ aol. com

2.1 Les cartes de jeu.

Il y a 6 types différents de cartes dans TC : TEFE : *les véhicules, les canons anti-chars, l'infanterie/cavalerie, le terrain, l'équipement et les évènements spéciaux*. Leurs particularités sont décrites dans les sous sections suivantes :

2.1.1 Les cartes de véhicule

Voici le *Panzerkampfwagen (PzKw) III H*.



Unit ID : identification de l'Unité.

Armor protection value front (left) : valeur de protection du blindage frontal (à gauche)

Armor protection value side / rear : valeur de protection du blindage latéral et arrière.

To hit number long range : nombre pour toucher à longue portée.

To hit number short range : nombre pour toucher à courte portée.

Penetration short range : pénétration à courte portée.

Penetration long range : pénétration à longue portée.

Small arms value : valeur des petites armes

HE value : valeur en obus explosifs

Fast or slow (rapide ou lente)

Points value (valeur en points)

Random number (nombre tiré au hasard)

2.1.2 Les cartes de canon anti-char

C'est le *canon anti-char soviétique 45 mm (millimètres) PTP obr.42*



2.1.3 Carte d'infanterie/cavalerie

C'est un *Soviet Guards Squad* (peloton de la garde soviétique)

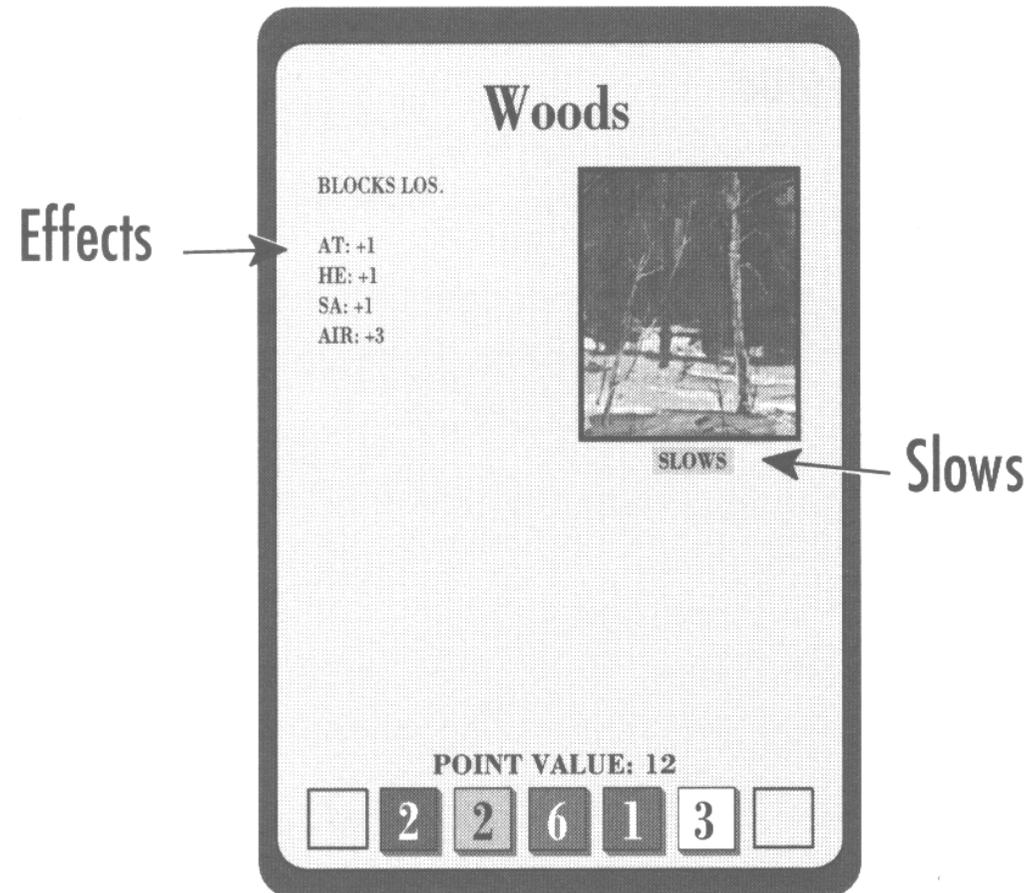
This is a *Soviet Guards Squad*.



Tank melee value : valeur en mêlée anti-char.

2.1.4 Cartes de terrain

This card represents wooded terrain.



Cette carte représente un terrain boisé.

Woods : bois

Effects : effets.

2.1.5 Cartes d'équipement

This card is a German *Panzerfaust*.

To Hit Number
in a Melee



Armor
Penetration
Value

Cette carte est un *Panzerfaust* allemand.

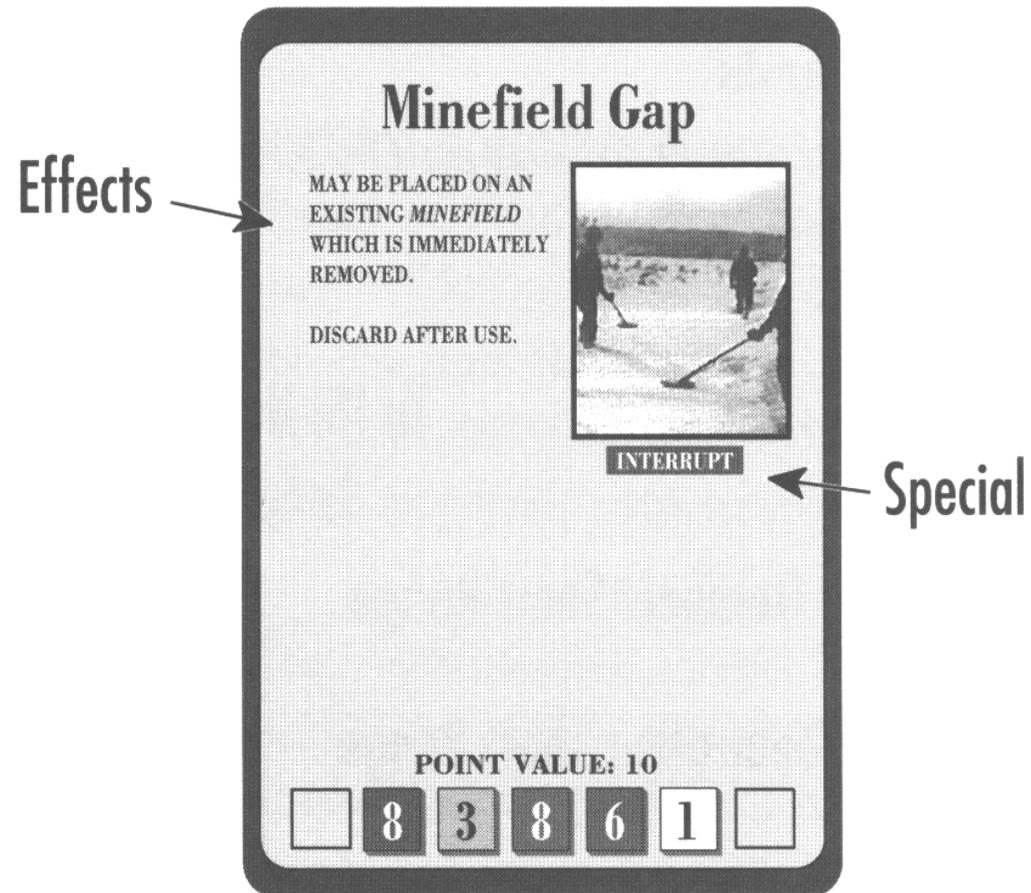
-To hit number in a melee : nombre pour toucher dans une mêlée, il est de 5 sur cette carte Panzerfaust

-Armor penetration value : valeur de pénétration du blindage, ce nombre sur cette carte est de 20. Il devrait être placé sur le coin en haut à gauche de la carte Panzerfaust sur la rangée du bas à la place des chiffres 0/0.

-Les chiffres 0/0 sont mal placés. Ils doivent en fait être placés à la place du chiffre 20, c'est à dire sur le coin en haut à droite de la carte Panzerfaust sur la rangée supérieure. Les séries de chiffres 0/0 et 20 doivent donc voir leur placement interverti.

2.1.6 Cartes d'évènement spéciales

This is the *Minefield Gap* card.

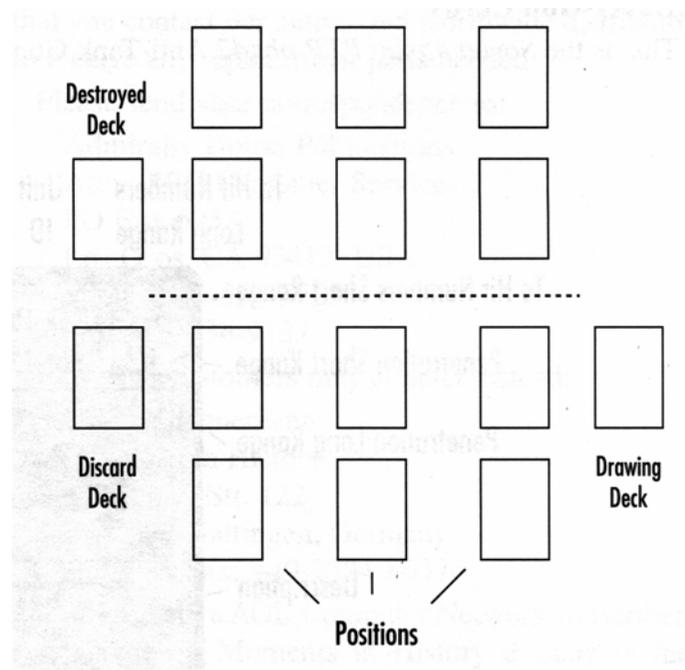


C'est une carte *Minefield Gap* (brèche dans un champ de mines).

3.0 LA PREPARATION POUR LA PARTIE

Une fois que les joueurs ont accepté mutuellement un scénario et ont choisi leur côté, assurez vous de suivre toutes les instructions spéciales pour le scénario choisi qui remplace les règles standards. Chaque côté bat ses cartes et les place sur la table selon les instructions du "déploiement initial".

Les cartes qui ne sont pas placées initialement forment la pile de tirage des cartes du joueur. Les deux joueurs maintenant tirent 12 cartes de leur pile de tirage de cartes. Vous êtes prêt à commencer une partie normale.



4.0 LA SEQUENCE DE LA PARTIE

TC : TEFÉ est joué par *tours de "jeux"*. Un tour de "jeux" est une séquence d'évènements qui doit survenir dans un certain ordre. La *séquence d'un tour de "jeux"* doit être strictement respectée dans l'ordre présenté ci-dessous.

Avant le début de chaque scénario, *l'initiative* doit être déterminée. Pour déterminer l'initiative, chaque joueur lance un dé pour déterminer un chiffre au hasard. (voir 7.0). Le joueur avec le plus haut *chiffre de hasard* a l'initiative pour le reste de la partie et est qualifié de *premier* joueur, tandis que son adversaire est le *second* joueur. Notez que certains scénarios peuvent donner un avantage à un joueur sous la forme de modificateur d'initiative.

- a) Le *premier* joueur reçoit 2 points de ravitaillement
- b) Le *premier* joueur conduit un "jeu".
- c) Le *premier* joueur résoud toutes les *mêlées*
- d) Le *premier* joueur ou se défait.
- e) Le *second* joueur reçoit 2 points de ravitaillement
- f) Le *second* joueur conduit un "jeu".
- g) Le *second* joueur résoud toutes les *mêlées*.
- h) Le *second* joueur se défait.

Nota bene : vous pouvez jouer des cartes d'*interruption* quand votre adversaire conduit un " jeu " ou une mêlée (voir les paragraphes 9.5, 11.1, 12.2) .

Quand l'étape h) a été menée, commencez une nouvelle phase d'un tour de "jeu".

Dès qu'un joueur a rempli les conditions de victoire spécifique au scénario, la partie s'arrête et un joueur est déclaré gagnant.

5.0 LE "JEU"

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

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

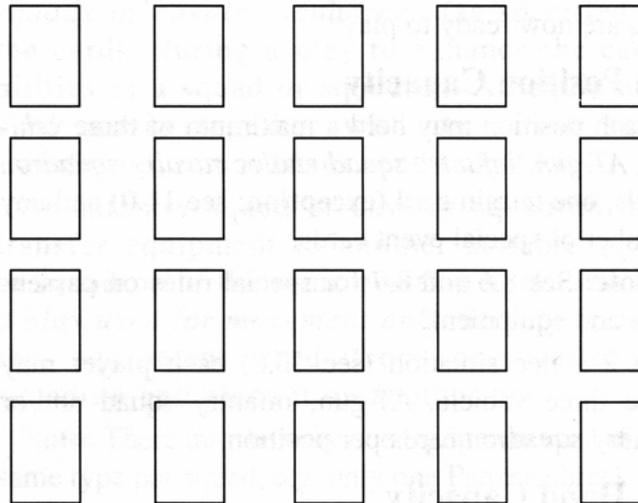
- a) Dépenser un point de ravitaillement pour bouger jusqu'à trois cartes (qui n'ont pas tiré) depuis n'importe quelle position, (voir 8.0) ou,
- b) Dépenser un point de ravitaillement pour faire tirer jusqu'à 3 cartes (voir 9.0) dans n'importe quelle position mais une seule (des cartes qui ne se sont pas déplacées), ou,

- c) Dépenser un point de ravitaillement pour jouer une carte Instant (instantanée) ou,
- d) Dépenser un point de ravitaillement pour tirer une carte depuis sa pile de tirage de cartes (voir 14.0).
Les cartes tirées lors du tour d'un joueur peuvent être utilisées ce tour.
- e) Perdre tous les points de ravitaillement restants et terminer son "jeu".

De façon générale, si une carte de véhicule, de canon anti-char, d'infanterie ou de cavalerie est placée sur la table, on peut lui tirer dessus . Les cartes dans votre réserve sont immunisées à une action ennemie . De plus, les cartes du côté adverse ne peuvent jamais entrer dans la position de la réserve ennemie . Vous pouvez librement entrer dans des positions adjacentes à votre réserve .

6.0 LE PLACEMENT DU CHAMP DE BATAILLE

Le *champ de bataille* (la surface de votre table) consiste en 22 espaces que le joueur utilise comme un guide pour déplacer leurs cartes.
Chaque joueur a deux rangées de 5 espaces comme montré ci-dessous et un *no man's land* en commun . En plus, les joueurs ont une *réserve* (les cartes qu'ils tiennent dans leur main).



Si vous aimeriez jouer avec plus de 2 joueurs ou utiliser beaucoup de cartes, vous pouvez sans problème prendre en considération plus de 5 espaces par rangée de cartes ou plus de rangées .

Cependant, les deux joueurs doivent avoir le même nombre de positions .

6.1 Le placement des cartes de terrain

Pour certains scénarios, le terrain est placé au hasard, tandis que dans d'autres, il est permis au défenseur de placer des cartes de terrain spécifiques avant le début du jeu (voir chapitre 17.0).

Il y a toujours seulement une carte de terrain qui est permise par position (voir le chapitre 11.0)

6.1.1 Procédure du placement du terrain au hasard

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

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

Si la carte placée est une carte de terrain, elle reste et représente le terrain de cette position pour ce scénario. *Vous ne pouvez pas changer le terrain d'une position plus tard durant le jeu.*

Nota bene : en plus de se jouer comme une carte d'interruption entre des positions (sur n'importe quelle unité en train de se déplacer), la carte Stream (fleuve) peut être jouée SUR une position qui ne contient pas des véhicules ou des canons anti-chars.

La carte Swamp (marais) jouée comme une carte d'interruption doit être jouée seulement sur une position qui ne contient pas des véhicules, des canons anti-chars ou une carte de terrain de village .

6.1.2 Placement du terrain discrétionnaire

Dans certains scénarios, un ou les deux joueurs auront l'opportunité de choisir où sera placée une partie des terrains, voir le chapitre 17.0.

6.2 Le placement de vos cartes

Certains scénarios spécifient quelles cartes sont en jeu depuis le début, tandis que d'autres permettent aux joueurs de construire leurs forces (voir chapitre 17.0).

Placez ces cartes sur des positions amies comme spécifié dans les instructions du scénario et ainsi que dans le chapitre 6.0.

Vos autres cartes forment votre *pile de tirage de cartes*.

Battez ce paquet de cartes complètement avant le début du jeu et distribuez 12 cartes qui forment votre *réserve* (votre main).

Vous êtes maintenant prêt à jouer.

6.3 Capacité de votre position

Chaque position peut contenir un maximum de 3 cartes de combat telles que les cartes de *véhicules blindés*, de *canons anti-chars*, de *pelotons d'infanterie et / ou d'escadrons de cavalerie*, une carte de terrain (exception voir chapitre 11.0) et un nombre quelconque de cartes d'évènements spéciaux .

Nota bene : voir 8.6 et 8.7 pour les règles spéciales sur les passagers et l'équipement.

Dans une mêlée (voir chapitre 10.0) chaque joueur peut avoir 3 cartes de combat (véhicules blindés, canons anti-chars, pelotons d'infanterie et / ou de peloton de cavalerie) par position.

La capacité d'empilement d'une position pour chaque joueur est de 6 cartes d'unités, mais 3 seulement peuvent être des cartes de combat, les 3 cartes restantes doivent être des camions . Seules les unités de combat comptent pour le contrôle d'une position .

6.4 Capacité de la main

Il est permis à un joueur temporairement d'avoir plus de cartes dans sa main tant qu'il écarte les cartes au delà de 12 durant sa phase d'écart de cartes de la phase de tour .

7.0 LES NOMBRES AU HASARD

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

8.0 MOUVEMENT

Dans un *jeu*, un joueur peut bouger *une, deux ou trois* unités d'une position à une autre sur le tableau de jeu ou les placer depuis *la réserve* (sa main) sur la table ou vice versa.

Les cartes suivantes peuvent se déplacer : *les véhicules, les canons anti-chars, les pelotons d'infanterie et les escadrons de cavalerie*.

Les autres cartes ne peuvent pas bouger.

Les cartes d'*équipement* ne peuvent pas bouger par elles-même mais accompagnent les cartes d'infanterie ou de cavalerie qui les portent, sur lesquelles elles sont placées (voir chapitre 13.0).

Les cartes peuvent bouger en avant, en arrière, latéralement et/ou diagonalement à travers le champ de bataille d'une position à une position adjacente.

Naturellement, vous ne pouvez pas sauter par dessus les positions durant votre mouvement.

Bien que chaque position ait une limite en capacité (voir paragraphe 6.3) vous pouvez vous déplacer à travers des positions en violant cette limite aussi longtemps que vous ne terminez pas votre mouvement en dépassant cette limite de capacité d'une position.

8.1 Cartes rapides et cartes lentes

Les *escadrons de cavalerie* et la plupart des *véhicules* sont *fast (rapides)*, tandis que les *pelotons d'infanterie, les canons anti-chars et quelques véhicules* sont *slow (lents)*.

Exception : voir le paragraphe 8.6.

Une carte *lente* peut bouger seulement d'**une** position tandis qu'une carte *rapide* peut se déplacer jusqu'à **deux** positions par jeu au titre du mouvement.

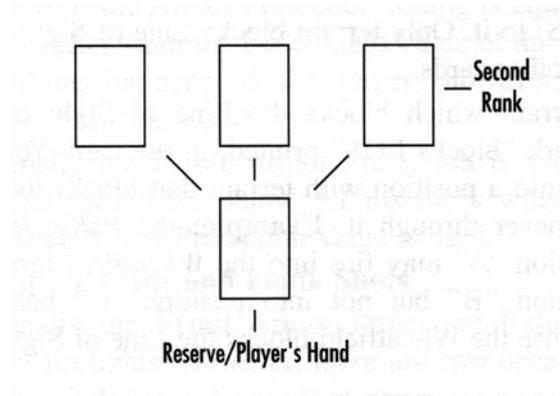
8.2 Mouvement en force

Si vous choisissez de déplacer plus qu'une seule carte depuis une position durant un jeu, ces cartes peuvent se déplacer dans des destinations différentes. Déplacez toutes les cartes allant vers la même position en même temps.

8.3 La réserve

La réserve est adjacente à toutes les positions de votre seconde rangée.

Pour se déplacer dans la réserve, une carte doit voyager à travers une position de la seconde rangée.



Second rank : seconde rangée

Réserve / player's hand : Réserve / main du joueur

Une carte ne peut pas se déplacer dans la réserve depuis une position et ensuite retourner sur la table durant le même "jeu".

8.4 Effets du terrain

La plupart des cartes de terrain *ralentissent* les cartes qui se déplacent.

Donc, une carte doit être adjacente au terrain qui *ralentit* afin de se déplacer sur lui sans tenir compte si c'est une carte rapide ou une carte lente.

8.4.1. Immobilisation pendant le mouvement

Tous les véhicules (chars, halftracks et camions) qui entrent dans la carte Woods (bois) doivent immédiatement lancer un dé pour Immobilisation . Un nombre au hasard de 1 à 5 au jet de dé entraîne comme résultat immédiat l'immobilisation du véhicule selon le paragraphe 9.3.2 . Un nombre au hasard de 6 à 10 au jet de dé n'a pas de conséquence .

8.5 Cartes ennemies et mouvement

Généralement, vous pouvez déplacer vos cartes sur des positions occupée par des cartes ennemies.

Exception : *un peloton d'infanterie, un escadron de cavalerie, un canon anti-char et les cartes de camion* ne peuvent pas entrer dans une position de terrain **clair** (sans carte de terrain) occupés par des cartes de **chars ennemis** s'ils ne sont pas accompagnés par au moins une carte de **char ami**.

Vous ne pouvez pas déplacer des cartes *rapides (fast)* à **travers** des positions occupées par des cartes ennemies. En d'autres termes, vous devez terminer votre mouvement dès que vous *entrez dans* une position occupée par des cartes ennemies.

Cependant, dans votre prochain "jeu", vous pouvez quitter cette position librement. Voir le paragraphe 10.0 pour les exceptions .

8.6 Passagers

Les *pelotons d'infanterie* (seulement) peuvent être portés par certaines cartes de *véhicules* qui ont la légende " may carry an infantry squad" (" peut transporter un peloton d'infanterie ") imprimé sur elles . Un maximum d'*un* peloton peut être porté par un véhicule.

Pour montrer qu'un peloton d'infanterie est monté sur un véhicule, placez la carte directement au dessus de ce véhicule.

Quand un *peloton d'infanterie* est monté sur un *véhicule*, il ne peut pas tirer avec ses armes (que ce soit ses armes intrinsèques ou les armes additionnelles représentées par des cartes d'équipement) .

Cependant, le véhicule peut tirer avec ses armes normalement quand il porte une unité d'infanterie (s'il en a) .

Pour faire monter un *peloton d'infanterie* sur un véhicule adéquat, placez simplement le peloton sur le véhicule en question *au début d'un jeu utilisé pour le mouvement*. De façon similaire, pour faire descendre un peloton d'infanterie, retirez sa carte du véhicule et placez la sur la même position.

Il est possible de déplacer un peloton d'infanterie directement d'un véhicule à un autre véhicule dans la même position si cela est désiré.

Un peloton d'infanterie peut monter à bord, se déplacer sur un véhicule durant son déplacement et débarquer dans le même jeu de mouvement.

Un peloton d'infanterie peut être porté par deux chars s'ils commencent, se déplacent et terminent leur mouvement tous ensemble. Les cartes Wire (fils de fer barbelé), Stream (fleuve), et Swamp (marais), affectent tout le groupe voyageant ensemble de la même façon (voir 11.0) .

8.6.1 Canons tractés

Les canons antichars commençant leur mouvement ensemble avec des halftracks ou des camions peuvent être " tractés " de 2 positions comme s'ils étaient de l'infanterie chargée (pas quand ils effectuent un assaut en mêlée) .

8.7 Equipement

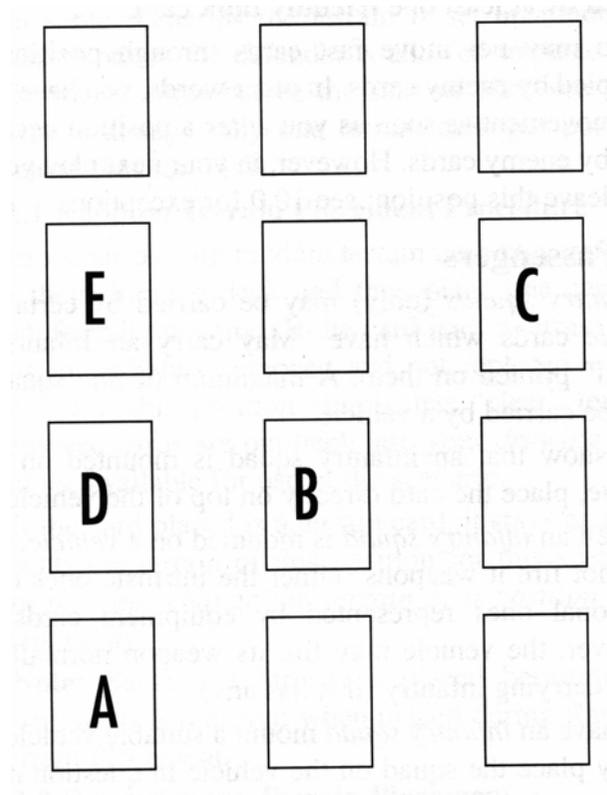
Les cartes d'*équipement* sont placées sur des *pelotons d'infanterie* ou des *escadrons de cavalerie* (comme spécifié sur les cartes) durant un " jeu " pour renforcer les capacités d'un peloton ou d'un escadron. Une carte d'équipement se déplace avec son porteur jusqu'à ce qu'elle soit transférée, retirée ou utilisée (voir chapitre 13.0).

Un peloton d'infanterie, ou un escadron de cavalerie peuvent transférer leur équipement à un autre peloton ou à un autre escadron approprié de la même position *au début d'un "jeu" utilisé seulement pour le mouvement*.

Retirez simplement la carte d'équipement d'un peloton ou d'un escadron et placez la sur l'autre.

Nota : il peut seulement y avoir une carte d'équipement du même type par peloton, par exemple, seulement un Panzerschreck par peloton d'infanterie .

Exemple de "jeu" :



Un joueur a un *camion*, un *Guards Infantry Squad (peloton d'infanterie de la Garde)* et un *T-34 M-43* dans la position A il choisit d'utiliser son "jeu" pour le mouvement. D'abord, il fait monter l'*infanterie de la Garde* sur le *camion* (ceci doit être fait au début du "jeu"!) et bouge jusqu'à la position "C" via la position "B". Ceci est possible parce qu'un *camion* est une carte *fast (rapide)* et que les deux positions "B" et "C" sont en terrain clair et non occupées par des unités ennemies.

Le T-34 M-43 alors se déplace à la position D. Il aurait préféré se déplacer à la position "E". Cependant la position du terrain *Woods (bois)* de la position D le *ralentit*. En outre, même si la position D aurait été en terrain clair, le T-34 M-43 aurait dû s'arrêter parce que "D" contient des cartes ennemies.

9.0 LE TIR

Les cartes de *véhicule*, de *peloton d'infanterie*, de *escadron de cavalerie* et de *canons anti-chars* peuvent tirer sur des cartes ennemies observées à l'intérieur de la portée où ils peuvent voir.

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

Il y a basiquement 4 différentes sortes de tir :

Le tir anti-char (AT), Le tir à obus hautement explosifs (HE), le tir au lance flammes (Flamethrowers : FT) et les petites armes (Small Arms : SA).

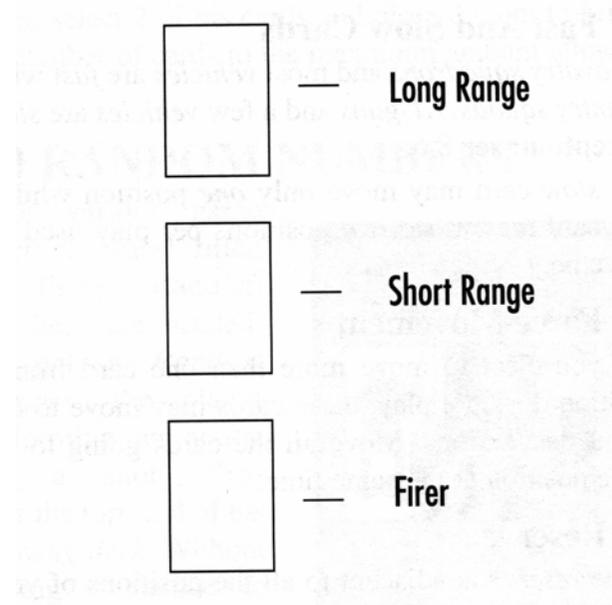
Avec plusieurs exceptions, le tir anti-char est efficace contre les chars et les véhicules de combat blindés; le tir aux obus hautement explosifs, aux lances flammes, et aux petites armes est efficace contre les canons anti-chars, les pelotons d'infanterie, les escadrons de cavalerie et les camions.

9.1 Portée

Il y a deux sortes de portées pour les buts de tir dans *TC* : *TEFE* :

La *courte portée* et la *longue portée*.

La courte portée survient quand vous tirez sur une position adjacente. Vous tirez à longue portée quand vous tirez sur une cible éloignée de deux positions. Vous ne pouvez jamais tirer sur une cible qui se trouve à plus de deux positions. Le tir en diagonale est permis .



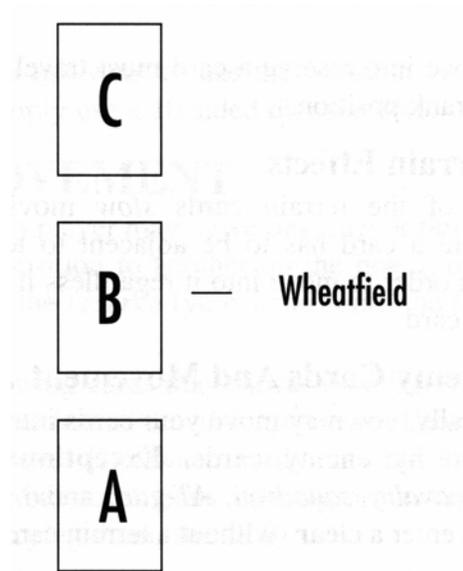
9.2 Ligne de tir

Afin de tirer sur une cible, vous ne devez pas seulement être à sa portée mais aussi disposer d'une *ligne de tir* vers elle non bloquée. Seul le terrain bloque la ligne de tir, jamais les autres cartes.

Le terrain qui bloque la ligne de tir a l'inscription : " block LOS " (line of sight : ligne de tir) imprimé sur la carte (bloque la ligne de tir) .

Vous pouvez tirer sur une position avec un terrain qui bloque la ligne de tir mais jamais à travers elle.

Exemple : le char *PzKw III J* de la position "A" peut tirer sur le terrain *Wheatfield (champ de blé)* dans la position "B", mais pas dans la position "C", derrière la position "B" parce que la carte *Wheatfield* bloque la ligne de tir.



9.2.1. Collines et blocage de la ligne de tir

Toutes les unités ont une ligne de tir vers et depuis la carte de terrain Hills (collines) au-delà de toutes les cartes de terrain adjacentes , excepté les autres cartes de terrain Hills (collines) qui bloquent néanmoins la ligne de tir .

9.3 Tir anti-char.

Toutes les cartes avec des capacités de *tir anti-char* (voir le paragraphe 2.1 pour la description des cartes) peuvent tirer avec un tir anti-char : anti-tank (AT).

Vous pouvez tirer avec le tir anti-char contre les cartes ennemies avec des paramètres de *protection blindée* (voir paragraphe 2.1).

Procédure :

1. sélectionnez une carte qui tire et une carte cible.
2. Déterminez la portée jusqu'à la cible : soit à *courte portée*, soit à *longue portée* (voir paragraphe 9.1).

3. Déterminez si le tir a touché ou immobilisé (voir la règle 9.3.2) la cible à la portée indiquée. Pour faire ainsi, vous devez tirer au dé un *nombre au hasard inférieur ou égal au* nombre pour toucher (Hit number) de l'unité qui fait feu à la portée indiquée.

Nota bene : le terrain et d'autres facteurs peuvent modifier le Hit number (le nombre pour toucher) nécessaire. Si vous n'arrivez pas à toucher ou immobiliser la cible choisie, la procédure de tir est terminée, sinon continuez avec l'étape 4.

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

TABLE POUR ELIMINER	
Valeur de pénétration de la carte qui fait feu moins la valeur de blindage de la cible	Chiffre maximal à obtenir au jet de dé pour éliminer
≤ -3	1
-2	2
-1	3
0	4
+1	5
+2	6
+3	7
+4	8
$\geq +5$	9

Note : un jet de dé de 10 correspond toujours à un raté (obus qui n'a pas explosé).

Un résultat Kill (tué) détruit la cible et la carte est retirée du jeu pour aller dans la pile de défausse (voir règle 15.0) . Si le résultat n'est pas Kill, rien n'arrive à la cible car l'obus n'a pas explosé ou fut dévié .

Normalement la protection de blindage frontal est utilisée dans les tirs de combat . Voir le paragraphe 9.3.1 ci dessous pour les circonstances où la protection du blindage latéral / arrière est utilisée.

9.3.1 Tirs spéciaux et tirs de flanc

Normalement le paramètre de protection blindée **frontal** est utilisé dans les combats. Cependant, il y a deux occasions où le paramètre de protection blindée **latérale ou arrière** est utilisé à la place.

1. Vous lancez un nombre pour toucher naturel (avant les modifications) de 1 .
2. Vous jouez une carte Flank Shot (tir de flanc) **avant que** vous ne lanciez le dé pour un nombre pour toucher.

Si vous lancez un nombre pour toucher naturel de 1 après que vous ayez joué une carte Flank shot : Tir de flanc (1 ou 3 en mêlée, voir la règle 10.0), divisez par deux le taux de protection blindée latérale/ arrière de la cible (arrondissez vers le bas, avec un minimum de taux de protection blindée de 1) .

9.3.2 Immobilisé

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

Un nombre pour toucher naturel de 2 (avant modifications) obtenu en tirant sur des cartes non véhicules n'immobilise pas la carte cible .

Un véhicule peut aussi être immobilisé durant son déplacement lorsqu'il entre dans un bois (règle 8.4.1) .

9.4 Tir à obus hautement explosifs, aux lances flammes, et aux petites armes.

- Toutes les cartes avec des capacités de tir à obus *hautement explosifs* (HE) (voir paragraphe 2.1 pour la description des cartes) peuvent tirer des obus hautement explosifs (HE).

Toutes les cartes *flamethrowers* (FT) peuvent tirer au lance flammes (FT).

TC : TEFÉ inclut plusieurs chars lance flammes plus des lances flammes utilisés par des pelotons d'infanterie.

Tous les pelotons d'infanterie et les escadrons de cavalerie tirent des *petites armes* (*Small Arms : SA*).

De nombreux véhicules ont en plus des capacités de tir de petites armes (SA) avec leur(s) mitrailleuse(s).

* Vous pouvez tirer avec des obus hautement explosifs (HE) sur de l'infanterie, de la cavalerie, des canons anti-chars et des camions.

* Vous pouvez tirer au lance flammes (FT) sur de l'infanterie, de la cavalerie, des canons anti-chars et toutes les sortes de véhicules.

* Vous pouvez tirer avec des petites armes (SA) sur de l'infanterie, de la cavalerie, des canons anti-chars et des camions.

- Les restrictions suivantes de portée existent :

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

. Tous les canons anti-chars ont une capacité minimale en tir hautement explosif de 4 (même si un chiffre moins de 4 ou de 0 est inscrit sur la carte). Le tir hautement explosif à longue portée se fait avec un modificateur au jet de dés de +2 .

. Le lance flammes (FT) peut seulement être tiré dans une mêlée.

. Les petites armes (SA) peuvent être tirées dans une mêlée ou à courte portée.

Procédure :

Le tir des obus hautement explosifs (HE) des lances flammes (FT) et des petites armes (SA) est mené de façon similaire.

a. Sélectionnez une carte qui tire et une carte cible.

b. Déterminez si vous pouvez tirer à cette portée.

c. Déterminez si vous touchez la cible . Pour ce faire, vous devez obtenir au lancer de dés un *chiffre au hasard*, **inférieur ou égal** au Hit Number (chiffre pour toucher de l'unité faisant feu). **Nota bene** : le terrain et d'autres facteurs peuvent modifier le Hit Number (chiffre pour toucher) nécessaire . Si vous avez touché la cible choisie, elle est détruite et sa carte est retirée du jeu. Si vous avez obtenu au lancer de dés un *chiffre au hasard* plus haut que le Hit Number (chiffre pour toucher), vous avez raté et la cible reste intacte.

9.5 Effets du terrain

Les cartes de *terrain* affecteront les Hit Numbers (nombres pour toucher) dans les combats.

Hills

BLOCKS LOS.

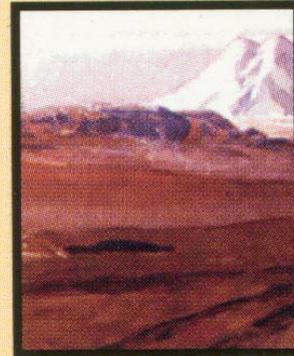
AT: +2

HE: +1

SA: +1

ART: +1

AIR: +1



SLOWS

POINT VALUE: 12

	2	1	5	1	10	
--	---	---	---	---	----	--

Les nombres inscrits après la sorte de tir imprimée sur la carte sont des *modifications* aux Hit Numbers (nombres pour toucher).

Par exemple : si vous tirez un tir anti-char (AT) sur un char dans un terrain Hills (collines) vous devez ajouter plus 2 à votre *Random Number* (*chiffre au hasard*) et alors voir si vous avez touché la cible. Ainsi votre *Marder II* qui normalement touche à 5 ou moins à longue portée, touchera seulement sur un chiffre de 3 ou moins.

Le terrain modifie seulement le tir dans, jamais en dehors d'une position .

Nota bene : les abréviations *Art* et *Air* correspondent respectivement à *Artillery Barrages* (*barrages d'artillerie*) (incluant Rocket Artillery : c'est à dire artillerie lance-roquettes) et *Air Strikes* (*frappes aériennes*).

Le lecteur trouvera ci-dessous 2 propositions différentes de table des bénéfices du terrain contre les attaques, les lignes de vue et le mouvement qui bien sûr s'excluent mutuellement :

PREMIERE PROPOSITION DE TABLE DES MODIFICATEURS DE TIR DES CARTES DE TERRAIN

Bénéfices du terrain contre les attaques, les lignes de vue et le mouvement inspirée de l'article " Six pack Tank commander " actualisée par l'auteur Gary Chappell dans sa version 3 le 4-9-2002 parue sur Grogard.com

Gary Chappell dans un e-mail qu'il m'a envoyé le 5-4-2004, me confirme les différences existant entre la première proposition de table des modificateurs de tir des cartes de terrain décrivant les bénéfices du terrain contre les attaques, les lignes de vue , le mouvement inspirée de l'article " Six pack Tank commander " actualisée par l'auteur Gary Chappell dans sa version 3 le 4-9-2002 parue sur Grogard.com et la deuxième proposition de table des modificateurs de tir des cartes de terrain décrivant les bénéfices du terrain contre les attaques, les lignes de vue et le mouvement inspirée de l'article " Six pack Tank commander " mais modifiée lors de sa parution dans Tank commander : the player's guide édité par Moments in History en 1997 . Lui-même ne s'explique pas clairement la raison de ces modifications .

Gary Chappell me signale d'autre part qu'il a modifié dans sa version 3 le 4-9-2002 parue sur Grogard.com sa table initiale parue dans l'article " Six pack Tank commander " du " The canadian wargamers journal " n°46 de 1997 des modificateurs de tir des cartes de terrain décrivant les bénéfices du terrain contre les attaques, les lignes de vue et le mouvement inspirée de l'article " Six pack Tank commander " . Il explique ainsi que la pénalité de -2 pour les unités non blindées dans les bois a été annulée car trop meurtrière et que la pénalité de -2 pour les unités non blindées non supportées par l'infanterie en mêlée contre l'infanterie a été également annulée car trop meurtrière .

TABLE DE MODIFICATEUR DE TIRS DES CARTES DE TERRAIN

Bénéfices de terrain contre les attaques, les lignes de tirs et le mouvement.

TYPE	Tir antichar	Tir aux obus	Petites armes	Attaques aériennes	Artillerie	Ligne de tirs	Mouvements	Notes
Collines	+2	+1	+2	+1	+1	bloque	ralentit	
Balka	+3	+3	+3	+2	+2	bloque	ralentit	
Murs	+2	+2	+2	0	0	bloque	ralentit	
Bois	+3	+2	+3	+3	+1 (blindés) +0 (infanterie)	bloque	ralentit	+1 Artillerie contre les blindés 0 Artillerie contre les non-blindés 0 Artillerie contre infanterie dans un bunker
Champs de blé	0	0	+1	0	0	ligne de tir possible	rapide	
Village	+2	+2	+4	+2	+3	bloque	rapide	
Marais	Interdit	+3	+2	+1	+3	ligne de tir possible	ralentit	Interdit aux véhicules et canons antichars
Fleuve	Interdit	+1	+1	+1	+1	ligne de tir possible	ralentit	Interdit aux véhicules et canons antichars
Bunkers	0	+2	+3	+3	+3	ligne de tir possible	rapide	Seulement pour l'infanterie dans un autre terrain

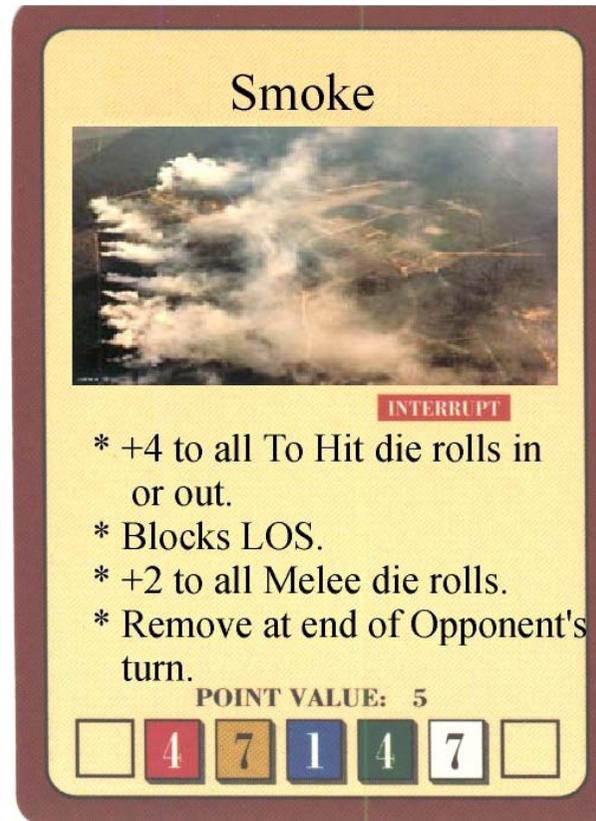
DEUXIEME PROPOSITION DE TABLE DES MODIFICATEURS DE TIR DES CARTES DE TERRAIN

Bénéfices du terrain contre les attaques, les lignes de vue et le mouvement inspirée de l'article " Six pack Tank commander " mais modifiée lors de sa parution dans Tank commander : the player's guide édité par Moments in History en 1997

MODIFICATEURS DE TIRS DES CARTES DE TERRAIN / CHANGEMENTS							
Terrain	Tir antichar	Tir aux obus explosifs	Petites armes	Attaques aériennes	Artillerie	Ligne de tir	Mouvement
Collines	+2	+1	+2	+1	+1	bloque	ralentit
Balkas	+3	+3	+3	+2	+2	bloque	ralentit
Murs	+2	+2	+2	0	0	bloque	ralentit
Bois	+1	+2	+2	+1 contre les blindés -2 contre les non-blindés (0 pour l'infanterie dans un bunker)	+1 contre les blindés -2 contre les non-blindés (0 pour l'infanterie dans un bunker)	bloque	ralentit
Champs de blé	0	0	+1	0	0	OK	ne ralentit pas
Village	+2	+2	+4	+	+3	bloque	ne ralentit pas
Marais	interdit	+3	+2	1	+3	OK	ralentit
Note : interdit aux véhicules et canons antichars							
Fleuve	interdit	+1	+1	+1	+1	OK	ralentit
Note : interdit aux véhicules et canons antichars							
Bunkers	0	+2	+3	+3	+3	OK	ne ralentit pas
Note : peut seulement être utilisé par l'infanterie							
Trous d'homme	0	+1	+1	+1	+1	OK	ne ralentit pas
Note : peut seulement être utilisé par l'infanterie							

9.5.1 Fumée

- a) Une nouvelle carte spéciale est créée appelée Fumée. C'est une nouvelle carte fabriquée en utilisant les cartes modifiées et additionnelles (voir la règle 21.0) et est une carte d'interruption d'une valeur de coût d'achat de 5 points.



La carte destinée à être utilisée pour représenter la carte fumée est définie avant le début du jeu à partir de n'importe quelle carte inutilisée du jeu de cartes Tank Commander (par exemple, redéfinissez des cartes spéciales de mine anti-char comme de la fumée).

- b) La fumée est retirée à la fin du prochain tour de votre adversaire (le même tour si elle est jouée comme carte d'interruption pendant le tour de l'adversaire) .
- c) La fumée bloque la ligne de vue et ajoute un modificateur de +4 au jet de dé pour tous les tirs à l'intérieur et en dehors de la position enfumée.
- d) La fumée ajoute un modificateur de +2 au jet de dé pour tout les tirs en mêlée dans la position enfumée. La carte de fumée doit être jouée au début de la mêlée avant le combat, et ne peut pas être jouée au sein de la mêlée .
- e) Les cartes spéciales Air attack (attaque aérienne) ou Artillery barrage (barrage d'artillerie) peuvent placer automatiquement la carte fumée à la place d'un FFE (Fire For Effect) sur la position qu'elles touchent . Vous devez déclarer si vous choisissez le placement de fumée ou le FFE (Fire For Effect) avant de jouer .
- f) La fumée peut essayer d'être placée comme un tir pour tout canon qui est capable d'un tir hautement explosif en jetant un dé égal à sa valeur explosive ou à une valeur inférieure contre la position (pas de modificateur de terrain). Il n'y a pas de modificateur au jet de dé pour une courte portée et le modificateur de jet de dé normal de + 2 pour un tir en obus explosif à longue portée s'applique. Des unités peuvent essayer de placer une carte Fumée dans une mêlée .