

**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'évènements 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 : TEFE.

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 événements 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

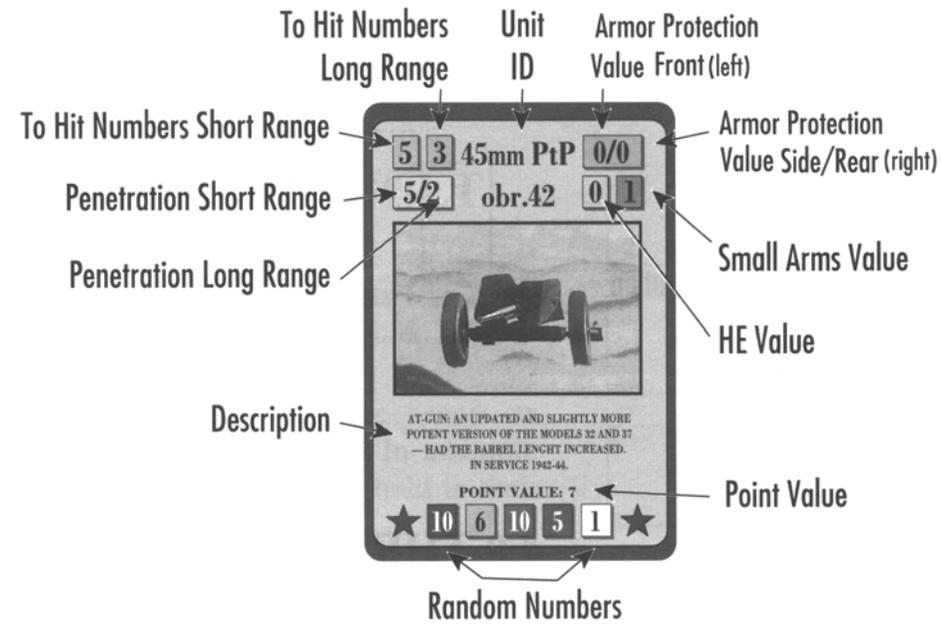
Fast or slow (rapide ou lente)

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)

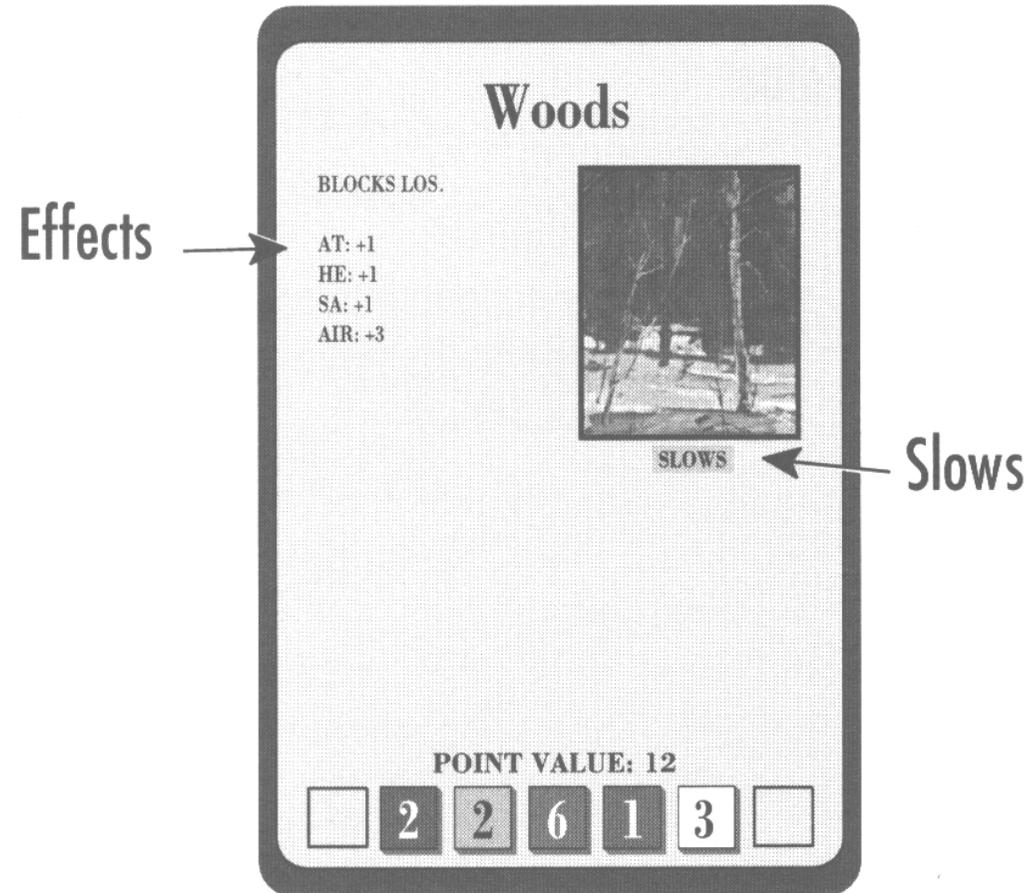
This is a *Soviet Guards Squad*.



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.

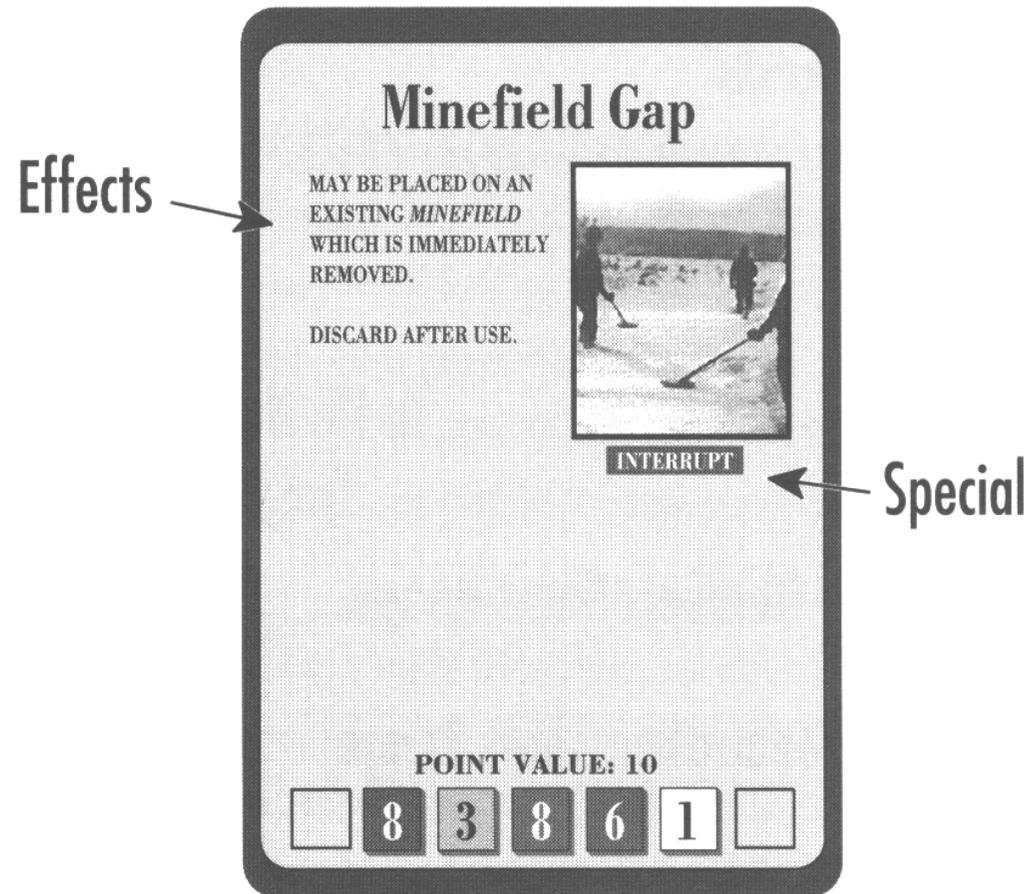
-To hit number in a melee : nombre pour toucher dans une mêlée, il est de 5 sur cette carte Panzerfaust

-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.

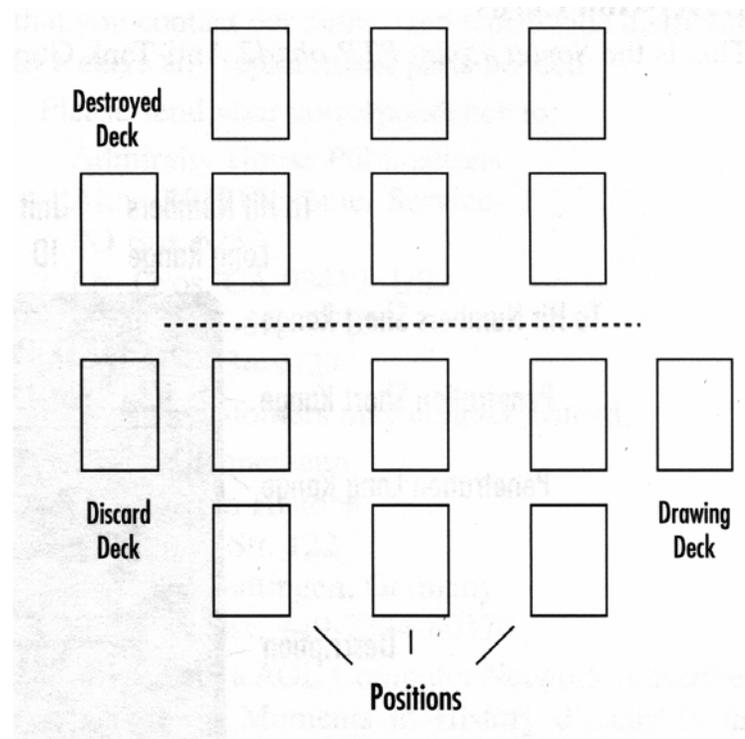


C'est une carte *Minefield Gap* (brèche dans un champ de mines).

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 se défause.
- 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 défause.

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.

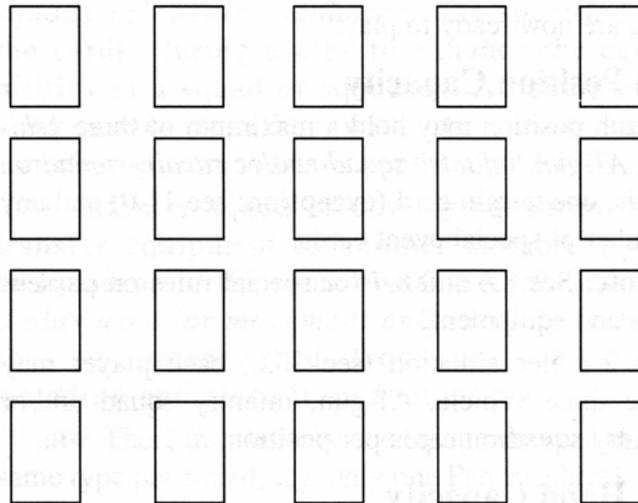
e) Perdre tous les points de ravitaillement restants et terminer son "jeu".

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.

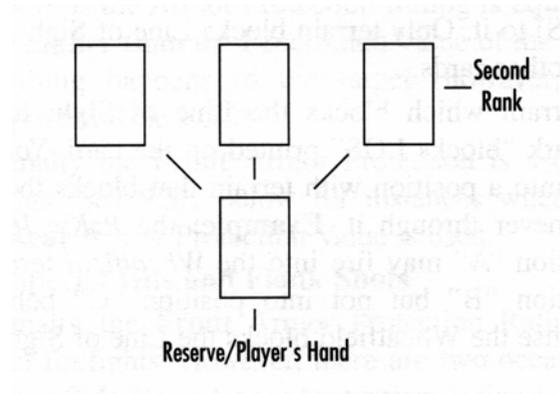
8.2 Mouvement en force

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 occupées 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) .

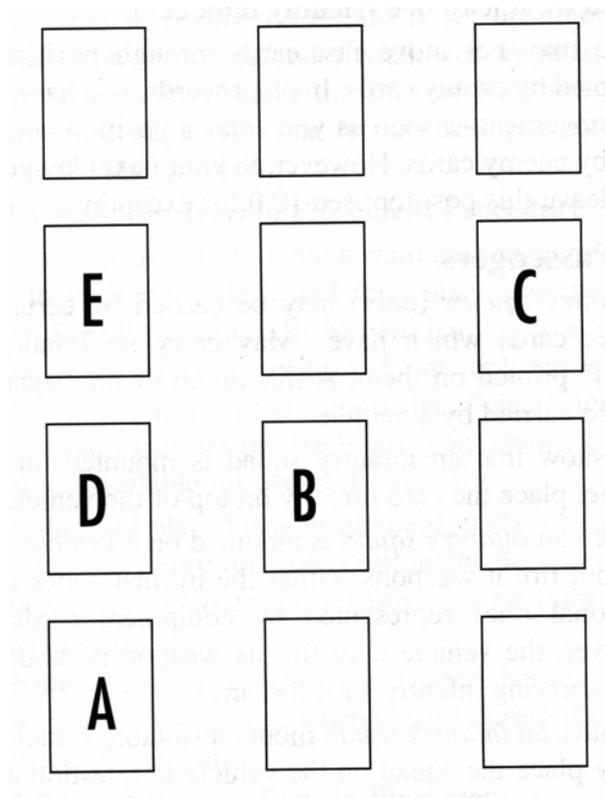
8.7 Equipement

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.

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).

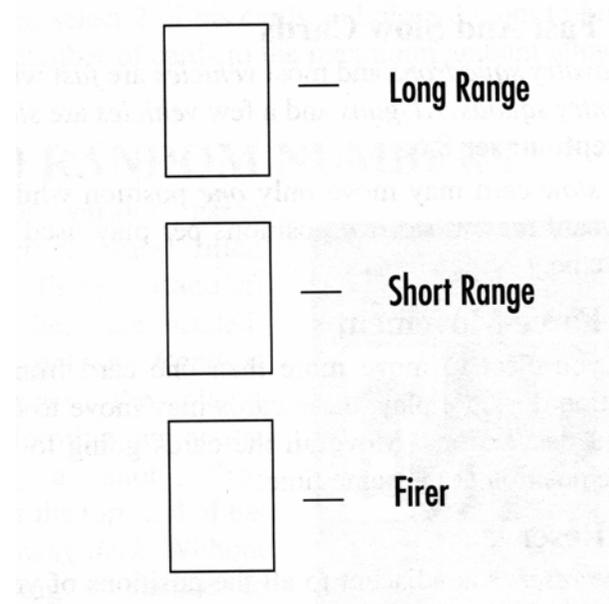
Avec plusieurs exceptions, le tir anti-char est efficace contre les chars et les véhicules de combat blindés; le tir aux obus hautement explosifs, aux lances flammes, et aux petites armes est efficace contre les canons anti-chars, les pelotons d'infanterie, les escadrons de cavalerie et les camions.

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.



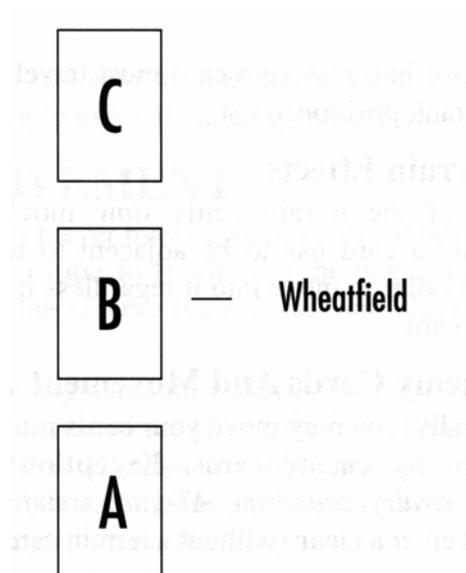
9.2 Ligne de tir

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

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

9.3.2 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 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 tiré 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.

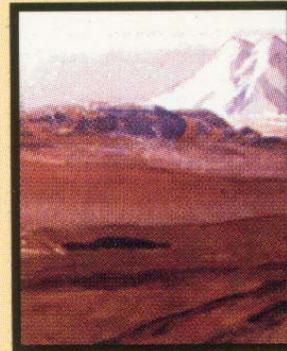
AT: +2

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

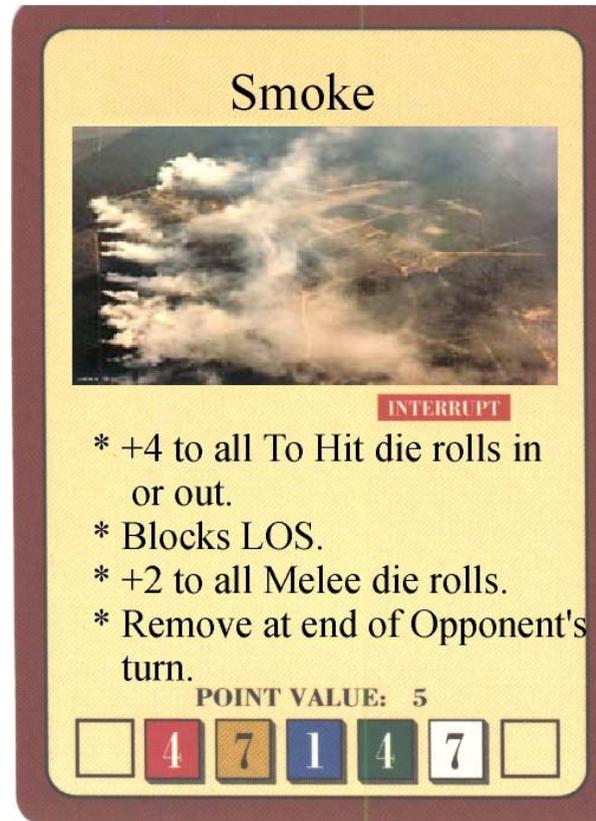
DEUXIEME PROPOSITION DE TABLE DES MODIFICATEURS DE TIR DES CARTES DE TERRAIN

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 .

9.6 Evènements spéciaux et le tir avec des cartes d'équipement

Certains évènements spéciaux (*Special Events*) et certaines cartes d'équipement (*Equipment*) peuvent "attaquer" vos cartes. Les cartes d'équipement nécessitent *toujours* un peloton d'infanterie ou un escadron de cavalerie afin de fonctionner. Elles ne fonctionnent jamais seules. De plus vous devez décider d'utiliser soit la carte d'équipement, soit les armes intrinsèques, vous ne pouvez jamais utiliser les deux.

Exemple : vous devez attaquer un char T34-M41 avec votre peloton d'infanterie dans une situation de mêlée. Le peloton dispose d'une carte de Panzerfaust. Vous pouvez utiliser, soit la carte Panzerfaust, soit la valeur de mêlée antichar du peloton d'infanterie, jamais les 2 dans le même tour de combat. Les commentaires des cartes vous disent comment les cartes en question tirent ou attaquent.

9.6.1 Modification des cartes d'évènements spéciaux

En plus des nouveaux modificateurs d'effet de terrain des cartes de terrain, les caractéristiques des cartes suivantes doivent être modifiées (voir cartes modifiées et cartes additionnelles 21.0 pour les détails).

- Tactical advantage (avantage tactique) : (modification : remplace toutes les caractéristiques de la carte par ...) "Carte d'interruption. Tire le premier en mêlée lors de ce tour. L'adversaire subit des dommages avant de riposter. Ecartez après utilisation".
- Panic (Panique) : (modification : remplacer toutes les caractéristiques de la carte par ...) "Carte d'interruption. Se joue au début de la mêlée. En cas de nouvel assaut avec 3 unités de combat contenant à la fois des chars et de l'infanterie, les défenseurs doivent faire retraite de leur position au début de la mêlée avant de combattre. Faites retraite jusqu'à la première position de terrain libre, à travers les positions saturées en empilement si c'est nécessaire. Ecartez après usage".
- Coordination : (modification : remplacer toutes les caractéristiques de la carte par ...) "Carte instantanée. Fournit un point de ravitaillement supplémentaire pour utiliser lors de ce tour. Vous pouvez utiliser jusqu'à 3 points de ravitaillement ce tour. Ecartez après usage."

9.7 Infanterie, cavalerie et restriction de portée

Ce chapitre est supprimé comme il est couvert par le paragraphe 9.4.

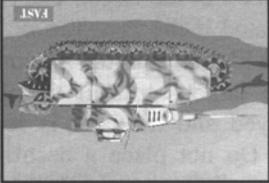
Exemples :

1. Un *Pzkw III L* tire sur un *T-26 M-39* situé dans un terrain de murs (Walls) à courte portée.

POINT VALUE: 23

THE III J. IN SERVICE 1942-44.
SLIGHTLY UPARMORED VERSION OF

FAST



8/5 III 8/4
5/3 PzKw 6/4

Walls

BLOCKS LOS.

AT: +1
HE: +1
SA: -1
ART:

5/3 T-26 4/2
4/2 M 39 3/3

FAST



THE LATEST T-26 VERSION HAD THICKER ARMOR.
ABOUT 3,000 WERE PRODUCED. IN
SERVICE 1941-42.

POINT VALUE: 15

★ 6 7 9 10 4 ★

Le Pzkw III L nécessite normalement un chiffre de 8 ou moins pour toucher à courte portée.

Cependant, la carte murs modifie ceci par +2, ainsi un chiffre de 6 ou moins est nécessaire.

L'allemand lance un dé pour déterminer un *nombre au hasard*.

C'est un 5 si bien que le Pzkw III L a touché le T-26 ($5+2 = 7$; c'est encore moins que le chiffre de 8 ou moins nécessaire pour toucher). N'ayant pas joué une carte *Flank Shot (tir de flanc)* avant de tirer un nombre au hasard, ni non plus reçu un nombre au hasard de 1 (tir de flanc) ou de 2 (immobilisé), le paramètre de protection du blindage *frontal* est consulté.

Le paramètre de protection blindage du T-26 est de 4 ce qui, comparé à la valeur de pénétration du Pzkw III L de 8, aboutit à une différence de 4. La table pour tuer montre qu'un chiffre de 8 ou moins est nécessaire pour tuer pour une différence de 4 (Table pour tuer dans le paragraphe 9.3). Un dé est jeté pour obtenir un nombre au hasard et obtient 5 pour tuer. Le T-26 est détruit et placé sur la pile de cartes détruites.

2. Un peloton de *Soviet line infantry squad (infanterie de ligne soviétique)* a surpris un *canon de 8,8 cm Pak 43/41* et son équipage et tire avec des petites armes sur lui.



Le joueur russe lance un dé pour obtenir un *chiffre au hasard*. Au même moment le joueur allemand fixe la couleur bleue, si bien que le chiffre au hasard avec un fond bleu est utilisé pour ce tir. C'est un 6 soit plus que le nombre pour toucher de 4 du peloton du ligne soviétique. Donc, le PAK et son équipage son chanceux, ils sont indemnes.

10.0 MELEES

La *mêlée* survient entre des cartes opposées occupant la **même** position. Chaque joueur peut ajouter ou retirer des forces d'une mêlée comme il le désire aussi longtemps que la *limite de capacité de la position* (voir paragraphe 6.3) est observée.

Les unités ne sont pas « bloquées » dans une mêlée simplement parce qu'elles occupent la même position. Cependant, les unités qui sont entrées dans une position occupée par l'ennemi et ont ainsi initié une mêlée, peuvent seulement quitter la position en revenant à la position d'où elles venaient. Aucun côté engagé dans une mêlée n'obtient le bénéfice des modificateurs du terrain par rapport à l'autre.

Exception : les pelotons d'infanterie gardent le bénéfice des *Foxholes* (*trous d'obus*) et des *bunkers*.



Les cartes dans une position différente qui tirent vers le terrain lieu de la mêlée appliquent normalement tous les modificateurs de terrain.

Procédure :

- Si vous avez des mêlées dans plus d'une position, résolvez les une par une (le joueur dont c'est actuellement le tour peut choisir l'ordre).

- Toutes les cartes dans une position en mêlée peuvent tirer une fois selon les priorités suivantes:
 1. Les pelotons d'infanterie et les escadrons de cavalerie doivent tirer sur l'infanterie et la cavalerie ennemies avant qu'ils puissent tirer sur des véhicules et des canons anti-chars.
 - 2 Les chars d'assaut doivent tirer sur des chars ennemis avant qu'ils puissent tirer sur de l'infanterie, de la cavalerie, ou des canons anti-chars.
- Tous les effets de tirs surviennent simultanément, donc, l'ordre de tir n'est pas important. Même une carte qui vient juste d'être détruite, peut tirer.
- Tout tir anti-char pour toucher est normal avec des tirs de flanc, seulement s'il survient dans le cadre du paragraphe 9.3.1 Tirs spéciaux et tirs de flanc (par exemple après que vous ayez joué une carte Flank shot : Tir de flanc), mais les tirs de flanc surviennent si vous lancez un nombre pour toucher naturel de 1 ou 3 (un nombre pour toucher naturel de 2 entraîne une immobilisation suivant le paragraphe 9.3.2) .
- Les pelotons d'infanterie et les escadrons de cavalerie ont une *valeur en mêlée anti-chars (Tank Melee Value)* spéciale (voir paragraphe 2.1 pour les descriptions des cartes). Cette valeur représente les *cocktails Molotov* et les grenades lancées en paquets *comme dans les films de Hollywood* et permet à l'infanterie et à la cavalerie d'engager des chars ennemis sans autre équipement. Vous avez besoin d'un chiffre au hasard inférieur ou égal à la *valeur en mêlée anti-chars (Tank Melee Value)* pour détruire un tank de cette manière.
- Quand des tanks ne sont pas soutenus par une infanterie ou une cavalerie amie, l'infanterie ou la cavalerie ennemie peut tirer en mêlée contre des unités blindées en utilisant leur *valeur en mêlée anti-chars (Tank Melee Value)* avec un modificateur au jet de dés de 0 pour des troupes de valeur de points de 8 et 10 points, avec un modificateur au jet de dés de - 1 pour des troupes de valeur de 12 points et un modificateur au jet de dés de -2 pour des troupes de valeur de points de 14 points .

11.0 LES CARTES DE TERRAIN

Les *cartes de terrain* simulent le terrain prédominant d'une position. Normalement, il peut y avoir seulement une carte de *terrain* par position.

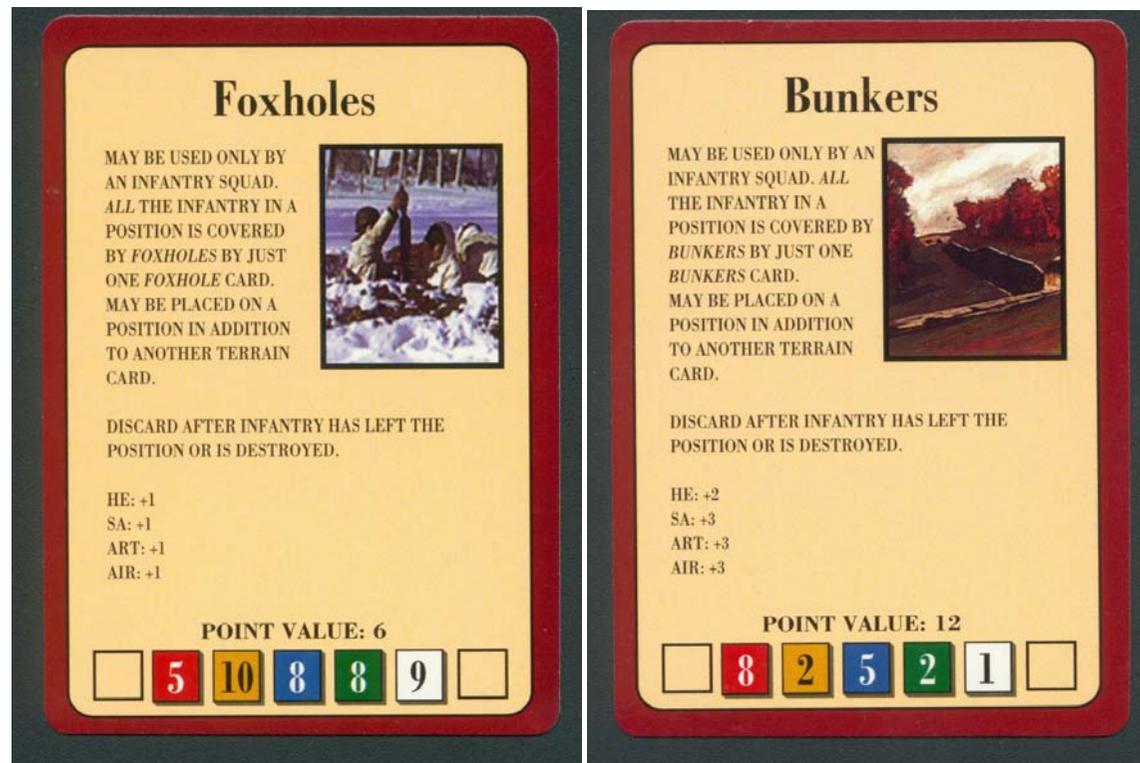
Les seules exceptions sont les cartes *Foxholes (trous d'obus)*, *Bunkers*, *Streams (fleuves)*, et *Swamps (marais)* .

Généralement, les cartes de terrain sont placées avant le début du scénario (voir les paragraphes 6.1.1, 6.1.2 et 17.0) .

A nouveau, les seules exceptions sont les cartes *Foxholes (trous d'obus)*, *Bunkers*, *Streams (fleuves)*, et *Swamps (marais)* qui peuvent être placées après que la partie ait commencé .

Les cartes *terrains* ne sont jamais retirées. Elles restent dans une position durant toute la partie. Si votre adversaire saisit une position, ses cartes obtiennent tous les bénéfices du terrain qui la protège. Les exceptions sont, vous l'avez deviné, les cartes *Foxholes* et les cartes *Bunkers*.

Cartes Foxholes et cartes Bunkers



- Les cartes Foxholes et les cartes Bunkers peuvent être placées en plus de toute autre carte de terrain originelle dans une position, soit durant le placement initial, soit durant votre " Jeu " (par exemple la carte Foxholes plus la carte Woods (bois) .
- Une carte *Foxholes (trous d'obus)* ou *bunker* protège tous les *pelotons d'infanterie* amis dans une position et leurs effets défensifs sur le tir sont ajoutés aux valeurs de la carte de terrain sous jacente .
- Si vous placez une carte *bunker* sur une position qui a une carte *Foxholes (trous d'obus)*, **écartez** immédiatement la carte *Foxholes* .L'infanterie est maintenant protégée d'une meilleure façon par la carte *bunker*.
- Les cartes *Foxholes (trou d'obus)* et *bunker* sont retirées d'une position dès que le dernier *peloton d'infanterie* quitte cette position. De plus, l'adversaire **ne peut pas** s'emparer de cartes *Foxholes* et de *bunkers* quand il prend une position lors d'une mêlée et qu'il a une infanterie présente.
- Le placement des cartes Foxholes (trou d'obus) et bunker ne constitue pas un " jeu " . Vous pouvez placer une (des) carte(s) Foxholes (trou d'obus) ou bunker au début de votre " jeu "gratuitement .

- Vous ne pouvez pas jouer 2 cartes de la même sorte de terrain sur une position donnée (par exemple, une carte Bunker ne peut pas être jouée sur une autre carte Bunker, une carte Stream (fleuve) ne peut pas être jouée sur une autre carte Stream (fleuve), etc...

Stream (fleuve) ou swamp (marais)

- Les cartes Stream (fleuve), Swamp (marais) peuvent aussi être un choix de terrain pour un placement initial, mais elles doivent être la seule carte de terrain pour cette position .
- Aucun véhicule ou canon anti-char ne peut entrer dans une position Stream (fleuve) jusqu'à ce que des cartes Bridge (pont) ou Ford (gué) soient jouées sur cette position, retirant la carte Stream (fleuve) .
- Aucun véhicule ou canon anti-char ne peut entrer pour une raison quelconque dans une position Swamp (marais) .

Les différentes valeurs sur les cartes de *terrain* dépeignent les bénéfices de la carte contre les attaques ennemies effectuées par des *tirs anti-chars (AT)*, par des *tirs à obus hautement explosifs (HE)*, par des *petites armes (SA)*, par *l'artillerie (Artillery)* et par *air (Air)* (voir paragraphe 9.5). En plus, la plupart des cartes de terrain bloquent la ligne de tir (voir paragraphes 9.2, , 9.2.1, 9.5) et *ralentissent* les cartes ou les unités *rapides*.(voir paragraphes 8.4 , 9.5).

11.1. Les cartes Stream (fleuve) ou swamp (marais) jouées comme une carte d'interruption

- Elles doivent seulement être placées pendant la phase de " jeu " de votre adversaire (pas en mêlée) .
- La carte Stream (fleuve) peut être placée sur une position comme une carte d'interruption pourvu qu'elle ne contienne pas d'unité de véhicule ou d'unité anti-char. Aucun véhicule ou canon anti-char ne peut entrer dans cette position Stream (fleuve) jusqu'à ce que des cartes Bridge (pont) ou Ford (gué) soient jouées sur cette position, ce qui retire la carte Stream (fleuve) .
- La carte Stream (fleuve) ne peut pas être jouée sur la carte Stream (fleuve) et la carte Swamp (marais) ne peut pas être jouée sur la carte Swamp (marais) .
- Les cartes Stream (fleuve) ou swamp (marais) jouées comme une carte d'interruption sur un terrain Clear (terrain libre) ajoutent leur effets défensifs sur le tir pour une valeur de zéro d'une carte de terrain Clear de base (terrain libre) . Cependant, si les cartes Stream (fleuve) ou swamp (marais) sont jouées comme une carte d'interruption sur un terrain quelconque excepté un terrain Clear (terrain libre), leur effets défensifs sur le tir ne sont pas ajoutés aux valeurs de la carte du terrain de base, seule la valeur du terrain original s'applique .
- Si une carte Stream (fleuve) ou Swamp (marais) est jouée sur une position comme carte d'interruption alors que l'ennemi est juste en train d'y entrer, toutes les canons anti-chars et les véhicules (y compris ceux transportant de l'infanterie) doivent retourner à la position qu'ils viennent

juste de quitter et y terminer leur mouvement. L'infanterie qui n'est pas transportée continue jusqu'à la position de la carte Stream (fleuve) ou Swamp (marais).

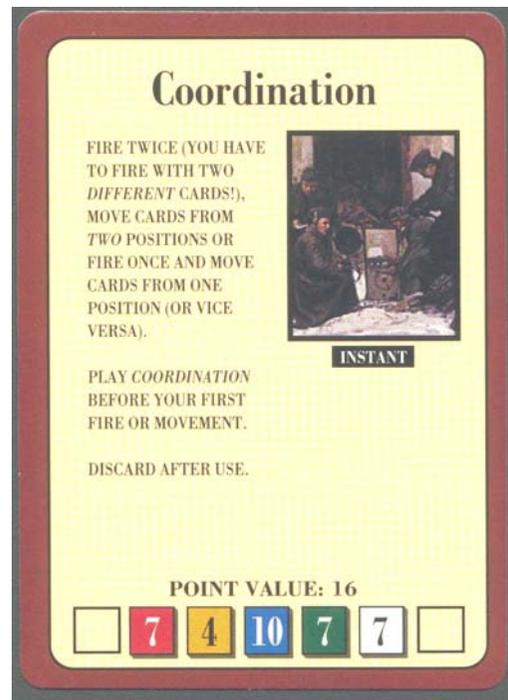
- La carte Swamp (marais) ne peut pas être jouée sur la carte de terrain Village .

12.0 LES CARTES D'EVENEMENTS SPECIAUX

TC : *TEFE* sort avec de nombreuses cartes *Special Events* (événements spéciaux). Les cartes *Special Events* sont soit des cartes *Instant* (voir paragraphe 12.1) ou des cartes *Interrupts* (interruption) (voir paragraphe 12.2).

12.1 Instants

Les cartes *Instant* (les cartes *instantanées*) sont jouées en tant que "jeu" du joueur ou en addition à un "jeu" (par exemple la carte *Coordination*).



Placez les sur le champ de bataille et résolvez leur effet comme établi sur les cartes.

12.2 Interruptions

Les cartes d'*interruption* peuvent être jouées par les deux joueurs à *tout moment* durant la partie (exception : carte Smoke : fumée dans la mêlée, voir le paragraphe 9.5.1). Il est possible de contrer les effets d'une carte d'*interruption* par une autre carte d'*interruption*. De plus, vous pouvez jouer plus qu'une carte d'interruption en même temps. Si vous faites ainsi, vous devez déclarer l'ordre de leur placement. Ceci est important pour résoudre les effets des *interruptions*. Une carte d'*interruption* peut retirer d'autres cartes d'*interruption* placées auparavant.

Exemple : le joueur A a l'intention de déplacer un tank d'une position lors de son "*jeu*". Le joueur B place une carte *Breakdown* (*panne*) sur lui. Le joueur A joue immédiatement une carte *Repair* (*réparation*) retirant la carte *Breakdown*.



Le joueur B place maintenant une carte *Stream (fleuve)* et le joueur A ne peut pas déplacer son tank .

Stream

IS PLACED BETWEEN
TWO POSITIONS.
VEHICLES AND AT-GUNS
MAY ONLY CROSS AT
BRIDGES OR *FORDS*.



INTERRUPT

POINT VALUE: 6



13.0 LES CARTES D'EQUIPEMENT

Les cartes de *peloton d'infanterie* et d'*escadron de cavalerie* contiennent déjà leurs armes standard telles que des carabines, des pistolets, des grenades, des mitrailleuses etc. Les cartes d'*équipement* représentent des armes supplémentaires et spéciales qui pourraient être remises à l'infanterie ou à la cavalerie.

Les cartes d'*équipement* sont placées **sur le haut** de la carte d'infanterie ou de la cavalerie qui est supposée recevoir l'équipement supplémentaire. Placer une carte d'équipement sur une carte **n'est pas** considéré comme un "jeu". **Exemple** : vous avez une carte *Panzerschreck* dans votre main . Durant votre tour, vous la placez sur une carte *Veteran German Squad* (*peloton allemand de vétérans*) et la déplacez ensuite (comme un "jeu").



Il est impossible de capturer un équipement de l'adversaire. Si vous détruisez un peloton d'infanterie ennemie dans une *mêlée*, son équipement au complet est écarté en plus.

Avant qu'un "jeu" soit utilisé uniquement pour le mouvement, vous pouvez donner un nombre quelconque de cartes d'équipement à une autre carte d'infanterie ou de cavalerie amie **dans la même position**. De même, vous pouvez écarter des cartes d'équipement quand vous le désirez.

Cependant, il n'est **pas** possible simplement de reprendre une carte d'équipement dans votre main (réserve). Pour le faire ainsi, l'infanterie, ou la cavalerie doit se déplacer (*en tant que "jeu"*), de nouveau dans la réserve.

Dans la réserve, les cartes d'équipement et les cartes de cavalerie / infanterie ne sont pas obligées de rester ensemble.

13.1 Panzerfausts/ Panzerschrecks

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



Les deux peuvent aussi être utilisés comme tir hautement explosif contre toutes les autres unités en mêlée. Sa valeur en tir hautement explosif est le même nombre de petites armes, mais s'il est utilisé comme tir hautement explosif, il doit prendre un modificateur au jet de dé de + 2. Il y a une limite de 1 par peloton d'infanterie .

13.2 Mitrailleuse lourde (Heavy Machine Gun)

Lorsqu'on utilise les cartes modifiées et additionnelles (paragraphe 21.0), une nouvelle carte d'équipement est créée, appelée mitrailleuse lourde (Heavy Machine Gun) d'une valeur de coût d'achat de 10 points.



Elle peut seulement être délivrée à des unités d'infanteries (au maximum une carte par peloton) ajoutant alors une valeur de petites armes de +2 et rendant capable le tir à longue portée avec une valeur de petites armes de 2. Toutes les autres unités ennemies d'infanterie, de cavalerie, de canons antichar, et de camions dans la position cible (à longue portée, à courte portée ou en mêlée) se font tirer dessus immédiatement après le tir sur la carte cible avec une valeur de petites armes de 2 (tir de pénétration ou tir de dispersion) avec des jets de dés séparés. En mêlée, la mitrailleuse lourde ne peut pas être utilisée par l'infanterie qui initie l'assaut dans le 1^{er} tour de la mêlée, elle peut seulement être utilisée par l'infanterie en position de défense.

14.0 LA PILE DE TIRAGE DE CARTES

Les deux joueurs ont chacun une *pile de tirage de cartes*. Elles consistent en des cartes que vous pouvez obtenir durant le cours du scénario. La pile de tirage de cartes est placée à l'envers sur la surface de jeu. Chaque fois que vous tirez une nouvelle carte, prenez la carte du haut de la pile de tirage de cartes et mettez la dans votre réserve pour inspection.

Si vous "construisez" votre pile de tirage de cartes pour un certain scénario, vous pouvez mettre dedans un nombre quelconque de la même carte de véhicule d'infanterie, de cavalerie, de canon-char, ou de cartes de terrain jouables. Cependant, vous pouvez mettre seulement *deux* cartes Spécial Events (événements spéciaux) *identiques* à l'intérieur (à moins que cela ne soit spécifié par le scénario).

15.0 LA PILE DE CARTES DE DEFAUSSE

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

16.0 VICTOIRE

A moins que cela soit spécifié par les conditions de victoire du scénario, la victoire est accordée au premier joueur au moment où il contrôle 3 positions de la seconde rangée de l'ennemi (la rangée la plus proche de sa réserve). Le contrôle signifie occuper la position avec au moins une unité de combat (infanterie/ cavalerie, canon anti-char ou véhicule blindé) est le gagnant sans unité de combat ennemie présente (des camions ennemis peuvent être présents).

17.0 LES SCENARIOS

TC : TEFÉ inclut 9 différents scénarios

D'abord, les joueurs choisissent quel scénario ils joueront. Ils sélectionnent alors le côté qu'ils voudront commander (allemand ou soviétique). Finalement, les joueurs suivent les instructions du scénario pour l'installation et toutes les règles spéciales. Voir aussi le chapitre 14.0.

17.1 Scénario d'introduction : les chars en action !

C'est un scénario pour jouer en novice à TC : TEFE. Il introduit les joueurs à la notion de mouvement et de tirs anti-chars. Les joueurs expérimentés peuvent vouloir l'escamoter.

- Les seules cartes utilisées dans ce scénario sont tous les véhicules avec des capacités de tir anti-char et les canons anti-chars.
- Avant le début de votre partie, les deux joueurs sélectionnent en secret 10 chars ou canons anti-chars qu'ils possèdent. Ce sont les seules cartes utilisées dans ces scénarios. Il n'y a pas de terrain non plus. Vous ne tirez pas de nouvelles cartes durant le scénario, escamotez cette partie de la séquence de jeu.
- Seul le tir anti-char est permis dans ce scénario, même les cartes capables de différentes sortes de tir ne peuvent pas les utiliser.
- Lancez un jet de dé pour un nombre au hasard pour déterminer quel joueur doit placer ses cartes sur le champ de bataille le premier, le chiffre le plus bas doit commencer. Vous pouvez répartir vos cartes sur vos positions du champ de bataille comme vous le désirez. Les cartes peuvent rester dans la réserve. Le joueur qui devait placer ses cartes le premier, est le premier joueur et se déplace le premier.
- Si un joueur n'a plus aucune carte sur le champ bataille, il perd le scénario.

17.2 Scénario de base : construisez votre propre force

*C'est le scénario de base de **construction de votre propre force**. Parce que vous avez seulement un nombre limité de points de construction disponibles, vous devriez être capable de le jouer avec un nombre très limité de cartes.*

- Les points de construction disponibles par le joueur (voir les valeurs des points sur les cartes) : 200.
 - Avec ces points de construction, vous "achetez" toutes les cartes que vous voulez utiliser dans le scénario, y compris les terrains jouables.
 - Vous pouvez placer les cartes seulement dans la seconde rangée de vos positions sur le champ de bataille (c'est la rangée la plus proche de votre réserve ou dans votre réserve).
 - Lancez un jet de dé pour un nombre au hasard pour déterminer quel joueur doit placer ses cartes le premier sur le champ de bataille, le chiffre le plus bas doit commencer.
- Les cartes peuvent débiter dans la réserve. Le joueur qui devait placer ses cartes le premier est le premier joueur et se déplace le premier.
- Victoire : le premier joueur à contrôler trois positions de la seconde rangée de l'ennemi (celle la plus proche de sa réserve), est le gagnant.

17.3 Engagement de rencontre

Des forces soviétiques et allemandes se heurtent de façon inattendue à un point du front.

- Points de construction disponibles par joueur (voir les valeurs des points sur les cartes) : 300.
 - Avec ces points de construction, vous "achetez" toutes les cartes que vous voulez utiliser dans ce scénario, y compris les terrains pouvant être joués.
 - Vous pouvez placer des cartes dans une partie quelconque ou dans toutes vos positions sur le champ de bataille ou dans votre réserve.
 - Lancez un jet de dé pour un nombre au hasard pour déterminer quel joueur doit placer ses cartes sur le champ de bataille le premier, le chiffre le plus bas doit commencer.
- Les cartes peuvent débiter dans la réserve. Le joueur qui devait placer ses cartes le premier est le premier joueur et bouge le premier.
- **Victoire** : le premier joueur à contrôler trois positions de la seconde rangée de l'ennemi (la rangée la plus proche de sa réserve), est le gagnant.

17.4 Défense préparée.

L'attaquant essaie de percer à travers un défenseur qui s'y est préparé.

- Déterminez un attaquant et un défenseur en lançant un jet de dé pour un nombre au hasard. L'attaquant alors décide s'il est allemand ou soviétique.
 - Les points de construction disponibles pour l'attaquant (voir les valeurs des points sur les cartes) : 330.
- L'attaquant ne peut pas choisir un quelconque terrain pouvant être joué, ou un quelconque terrain initial.
- Points de construction disponibles pour le défenseur (voir les valeurs sur les cartes) : 200.
 - En plus, le défenseur reçoit une de chacune des cartes de terrain suivantes : Woods (c'est à dire des forêts), Wheatfield (c'est à dire un champ de blé), Village, Hills (c'est à dire des collines), Foxholes c'est à dire des trous d'obus.
- Il peut acheter plus de terrains capables d'être joués et peut distribuer les terrains capables d'être joués avant le début du jeu comme il lui convient.
- Déterminez l'initiative en lançant un jet de dé pour un nombre au hasard, l'attaquant obtient un modificateur de plus 3.
- **Victoire** : l'attaquant doit contrôler au moins 6 des 10 positions ennemies en même temps afin de gagner.

17.5 Défense

Les forces du défenseur sont attaquées, cependant des renforts sont promis.

- Tout d'abord, déterminez l'attaquant et le défenseur en lançant un jet de dé pour un nombre au hasard . L'attaquant décide alors s'il est allemand ou soviétique.
- Les points de construction disponibles pour l'attaquant (voir les valeurs des points sur les cartes) : 300.
- Les points de construction disponibles pour le défenseur (voir les valeurs des points sur les cartes) : 170 + 170 . Les 170 premiers points correspondent aux cartes qui sont le groupe du départ, les cartes avec lesquelles le joueur défenseur commence le scénario. En plus de ce groupe, le défenseur pré-sélectionne un groupe de renfort et le met de côté.
- Déterminez l'initiative en lançant un jet de dé pour un nombre au hasard . L'attaquant obtient un modificateur de +3.
- Dès que le défenseur met une carte Renforcements (renforts) sur la table, il reçoit le groupe de renfort pré-sélectionné dans sa réserve. *Il peut avoir temporairement plus que 12 cartes dans sa réserve à la fin de sa phase de défausse dans le tour de "jeux ". A la fin de son prochain tour, il doit avoir ramené la taille de sa main à un maximum de 12 cartes.*
- Victoire : l'attaquant doit gagner rapidement. Il doit contrôler au moins 6 des 10 positions ennemies en même temps afin de gagner. Quand un adversaire a reçu ses renforts, l'attaquant a seulement 3 tours de jeu complets restants pour accomplir ceci ou sinon le défenseur est le gagnant.(*Marquez le passage de ces 3 tours de jeu sur un petit bout de papier*).

17.6 Scénario avancé du type "construisez votre propre force."

Bien que ce soit à la base un scénario, "construisez votre propre force" où vous disposez de toute latitude, les restrictions d'époque mettent certaines limites sur le choix des cartes.

- Points de construction disponibles par joueur (voir les valeurs des points de cartes sur les cartes) : 500.
- Avec ces points de construction, vous "achetez " toutes les cartes que vous désirez pour les utiliser dans le scénario y compris les terrains capables d'être joués .
- Vous devez déterminer à quelle année de la guerre, (par exemple 1943), le scénario prend place. Regardez les cartes pour déterminer si l'unité en question était disponible au moment du scénario. Evidemment, une carte stipulant "en service de 1944 à 1945" ne peut pas être utilisée dans un scénario prenant place en 1942.
- Vous pouvez placer les cartes uniquement dans la seconde rangée des positions sur le champ de bataille (la rangée la plus proche de votre réserve) ou dans votre réserve.
- Lancez un jet de dé pour un nombre au hasard pour déterminer quel joueur doit placer ses cartes sur le champ de bataille le premier, le chiffre le plus bas doit commencer. Les cartes peuvent commencer dans la réserve. Le joueur qui devait placer ses cartes le premier, est le premier joueur et se déplace le premier.
- **Victoire** : le premier joueur à contrôler 3 positions de la seconde rangée de l'adversaire (la rangée la plus proche de sa réserve) est le gagnant.

17.7 Eliminez cette tête de pont !

Le 6 août 1944 sur le fleuve de la Vistule.

Début août 1944, l'Armée Ruge était en train d'étendre sa tête de pont sur la Vistule en Pologne. Avec l'aide de la Panzerdivision "Hermann Goering", les allemands essayèrent d'éliminer cette tête de pont.

Le joueur allemand est l'attaquant, il place ses cartes le premier sur la seconde rangée de ses positions sur le champ de bataille (la rangée la plus proche de votre réserve) ou dans ses réserves et à l'initiative.

- Le joueur soviétique est le défenseur, il place ses cartes en second sur n'importe laquelle de ces 6 positions ou dans sa réserve.
- Les cartes suivantes sont disponibles au début du scénario :
- **Allemand** : 5 German Line Squads (pelotons de lignes allemands), 5 German Veteran Squads (pelotons de vétérans allemands), 2 Heroic Squad Leader (chef de peloton héroïque), 2 Panzerschreck, 2 Truck (camion), 2 SPW 251, 3 PzKw VI B, 2 Pzkw IV H.
- **Soviétique** : 7 Soviet Line Squads (pelotons de lignes soviétiques), 7 Soviet Guards Squad (pelotons de la garde soviétique), 3 AT-Rifles (fusils anti-chars), 3 Foxholes (trous d'obus), 2 canon de 57 mm PTP obr 43, 2 JS-2.
- Retirez *toutes* les autres cartes d'infanterie, de cavalerie, de véhicules, de canons anti-chars et d'équipement de votre pile de tirage de cartes. En fait, les cartes enregistrées ci dessus sont toutes vos forces disponibles pour le scénario. Vous pouvez placer des terrains additionnels capables d'être joués ou des événements spéciaux.
- **Victoire** : le joueur allemand doit éliminer la tête de pont soviétique; en termes de jeu, il doit contrôler 8 des 10 positions ennemies afin de gagner.

17.8 Blindés à Kursk le 12 Juillet 1943 à Prochorovka

Durant l'opération Citadelle, la plus grande bataille de chars de la Seconde Guerre Mondiale prit place quand le corps blindé SS attaqua la 5ème armée de chars de la Garde.

- C'est un engagement de rencontre.
- Le joueur avec l'initiative place ses cartes le premier dans l'une quelconque de ses 10 positions ou dans la réserve.
- Ensuite l'autre joueur place ses cartes dans une quelconque de ses 10 positions ou dans la réserve.
 - Les cartes suivantes sont disponibles au début du scénario.
- Allemand** : 5 Pzkw III L, 5 Pzkw IV F, 5 Pzkw VI E, 2 Pzkw III N, 3 Stu III G.
Soviétique : 8 T-70, 8 T-34 M 41, 8 T-34 M 43, 4 SU-122, 3 SU-76 m.
- Retirez *toutes* les autres cartes d'infanterie, de cavalerie, de véhicules anti-chars, et d'équipements de votre pile de tirage de cartes. En fait, les cartes citées ci-dessus sont toutes vos forces disponibles pour ce scénario. Vous pouvez placer des terrains additionnels capables d'être joués ou des événements spéciaux.

- **Victoire** : le premier joueur à contrôler 3 positions de la seconde rangée de l'ennemi (la rangée la plus proche de sa réserve) est le gagnant.

17.9 La fin est proche, 1er avril 1945 : Hongrie

Les restes de la 6ème armée de Panzers sont repoussés par la 3ème armée ukrainienne vers la frontière autrichienne. Parfois des arrière-gardes se voient ordonner d'acheter du temps pour les forces battues et en retraite.

- Le joueur soviétique est l'attaquant : il place ses cartes dans sa seconde rangée de positions sur le champ de bataille (la rangée la plus proche de sa réserve) ou dans sa réserve et a l'initiative.
- Le joueur allemand est le défenseur : il place ses cartes en second sur l'une quelconque de ses 10 positions ou dans la réserve.
- Les cartes suivantes sont disponibles au début du scénario.
- **Soviétique** : 7 Soviet Line Squads (pelotons de ligne soviétiques), 4 Soviet Guards Squads (pelotons de la garde soviétiques), 3 JS-2, 2 T-34/85, 3 JSU-122, 2 SU -85.
- **Allemand** : 7 Waffen SS Squads (pelotons de waffen SS), 2 Panzerschreck, 2 SPW-251, 5 PzKw V G, 2 Tank Ace (un as des chars).
- Retirez *toutes* les autres cartes d'infanterie, de cavalerie, de véhicules anti-char, d'équipements de votre pile de tirage de cartes.

En fait, les cartes citées ci-dessus sont toutes vos forces disponibles pour le scénario. Vous pouvez placer des cartes de terrain additionnelles capables d'être joués ou des événements spéciaux.

Victoire : le joueur soviétique doit contrôler 3 positions de la seconde rangée de l'ennemi (la rangée la plus proche de sa réserve) afin de gagner.

18.0 NOTES GENERALES

Evidemment *Tank Commander* n'est pas le dernier cri en réalisme de simulation, il n'a jamais été conçu pour l'être. Au lieu de ceci, dans l'environnement du jeu de cartes, il est supposé être un article de plaisir rapide à jouer vers lequel les joueurs se tournent quand leur temps ou leur espace de jeu est limité et quand ils veulent beaucoup d'actions.

En plus avec tous les chars peints avec leur motif de camouflage, *Tank Commander* est un grand travail de référence sur les chars d'assaut de la Seconde Guerre Mondiale pour le collectionneur ou l'enthousiaste militaire.

Notes du concepteur :

Bien que *Tank Commander* soit conçu pour être rapidement appris et joué, la recherche est basée sur plusieurs années de travail sur la conception de toutes sortes de choses et de règles pour un jeu miniature.

Nous avons décidé de rester au loin d'une grande quantité de détails techniques (où exactement le tir a touché et ce qu'il arrive exactement au char), trouvés lors de nombreux jeux concernant le combat blindé au niveau tactique simplement parce que dans le schéma global des choses, ils ne sont pas importants.

Dans le jeu de base de *Tank Commander*, un tank est conçu pour être soit apte au combat soit ne pas l'être, une assertion qui n'est pas entièrement dénuée de bon sens étant donné que les équipages ne restent pas dans des véhicules endommagés gravement.

Plus tard, des versions plus avancées du jeu tiendront compte des équipages de durs à cuire, de niveaux variés de dommages des véhicules, des règles de campagne et ainsi de suite.

Au lieu de ceci, *Tank Commander* se concentre sur des aspects du combat blindé qui étaient (et sont) importants pour les chefs d'une unité de chars et les équipages de chars tels que obtenir un tir de flanc, utiliser un terrain valable pour un avantage optimal, exploiter les avantages particuliers de votre char vis à vis de l'ennemi, se coordonner avec les unités d'infanterie, d'artillerie, et surmonter les obstacles pour accomplir votre mission.

Nous sentons que la caractéristique du hasard dans le jeu de cartes se prête très bien au chaos du combat blindé.

Bien qu'il faut le reconnaître, ce ne soit pas le dernier cri en matière de simulation, nous espérons sincèrement que vous repartirez de votre expérience de *Tank Commander* avec une meilleure compréhension du combat blindé et plus que tout, que vous vous plairez en le faisant.

Enfin, *Tank Commander* est un très bon générateur de scénarios.

Si vous avez jamais voulu simuler les actions décrites dans votre livre ou film favori sur le front de l'Est, vous pouvez le faire ainsi aisément avec les cartes de ce jeu.

Nous espérons avoir la prochaine édition décrivant l'Afrique du Nord vers Décembre. Jusqu'ici, bon jeu !

John Desch et Ulrich Blennemann

19.0 CARACTERISTIQUES DES CARTES ET ERRATA OFFICIELS DU JEU

19.1 CARACTERISTIQUES DES CARTES

Véhicules			Chiffres pour toucher		Pénétration		Blindage		Obus explosifs	Petites armes	Lance flammes	1ere Année de production	Dernière Année de production	Valeur en points	Vitesse
			courte portée	longue portée	courte portée	longue portée	de face	Arrière et de flanc							
129	R	PzKw 35 (t)	5	3	3	2	3	2	4	3		41	41	14	F
42	C	PzKw 38 (t) A	5	3	4	2	4	2	4	3		41	42	15	F
78	U	*PzKw 38 (t) E	5	3	4	3	4	2	4	3		41	42	16	F
127	R	PzKw II A	6	3	2	1	2	2	0	3		44	45	12	F
76	U	PzKw II F	6	3	2	1	3	2	0	3		41	43	13	F
77	U	PzKw II L	6	3	2	1	3	2	0	3		42	45	13	F
128	R	*PzKw II (Fl)	-	0	3	2	0	0	0	3	7	41	42	15	F
90	U	PzKw III F	5	3	4	2	4	3	4	3		41	41	16	F
79	U	PzKw III G	5	3	5	3	4	3	5	3		41	42	18	F
130	R	PzKw III H	5	3	5	3	5	3	5	3		41	42	19	F
43	C	PzKw III J	8	4	8	5	5	3	5	3		42	43	22	F
80	U	PzKw III L	8	4	8	5	6	4	5	3		42	44	23	F
81	U	PzKw III N	7	3	4	2	6	4	6	3		42	45	18	F
131	R	PzKw III (Fl)	-	0	0	0	6	4	0	3	7	43	45	17	F
89	U	PzKw IV F	7	3	4	2	7	4	6	3		41	43	19	F
44	C	PzKw IV G	8	5	12	9	8	4	6	3		42	44	26	F
45	C	PzKw IV H	8	5	14	11	9	5	6	3		43	45	28	F
46	C	*PzKw IV J	8	5	12	9	9	5	6	4		44	44	29	F
82	U	PzKw V D	8	5	16	12	15	6	6	3		43	43	34	F
47	C	PzKw V G	8	5	16	12	15	6	6	3		44	45	34	F
83	U	PzKw VI E	8	5	14	12	12	8	6	3		43	44	32	F
134	R	*PzKw VI B (P)	8	5	14	12	12	8	6	3		44	44	32	F
132	R	*PzKw VI B	8	6	20	17	15	9	6	3		44	45	38	S

Véhicules			Chiffres pour toucher		Pénétration		Blindage		Obus explosifs	Petites armes	Lance flammes	1ere Année de production	Dernière Année de production	Valeur en points	Vitesse
			courte portée	longue portée	courte portée	longue portée	de face	Arrière et de flanc							
84	U	Stug III B	7	3	4	2	5	3	6	0		41	43	16	F
48	C	Stug III G	8	5	12	9	6	3	6	2		42	45	23	F
133	R	StuPz IV	8	5	12	9	7	4	8	3		43	45	27	F
136	R	PzJg II 7,5 cm Pak 40	8	5	12	9	3	2	6	0		42	45	19	F
85	U	PzJg 38 (t) 7,5 cm PaK 40 M	8	5	12	9	4	3	6	0		43	45	20	F
137	R	PzJg 38 (t) 7,5 cm, PaK 40 H	8	5	12	9	4	3	6	3		42	45	21	F
138	R	PzJg III / IV	8	6	20	17	7	4	6	0		43	45	30	F
135	R	PzJg Tiger	8	6	20	17	16	9	6	0		43	45	38	S
86	U	*JgPz 38 (t)	8	5	12	9	7	3	6	2		44	45	30	F
87	U	JgPz IV	8	5	12	9	9	5	6	2		44	45	31	F
88	U	JgPz IV / 70 (V)	8	5	16	12	9	5	6	2		44	45	32	S
139	R	JgPz V	8	6	20	17	15	6	6	3		44	45	36	F
140	R	JgPz VI	8	6	26	22	17	10	6	3		44	45	42	S
51	C	Truck German	0	0	0	0	0	0	0	0		41	45	5	F
49	C	SPW 250	0	0	0	0	1	1	0	3		41	45	6	F
50	C	Mittlerer SPW	0	0	0	0	1	1	0	3		41	45	6	F
110	U	Leichter Pzrwgn (2cm)	6	3	2	1	2	1	0	2		41	43	6	F
161	R	Schwerer Pzrwgn (6 Rad)	6	3	2	1	2	1	0	2		41	42	6	F
162	R	Schwerer Pzrwgn (Rad 8)	6	3	2	1	2	1	0	2		41	44	7	F

Véhicules			Chiffres pour toucher		Pénétration		Blindage		Obus explosifs	Petites armes	Lance flammes	1ere Année de production	Dernière Année de production	Valeur en points	Vitesse
			courte portée	longue portée	courte portée	longue portée	de face	Arrière et de flanc							
9	C	BA - 20	0	0	0	0	2	2	0	3		41	42	6	F
93	U	BT-5	5	3	4	2	2	2	3	3		41	41	13	F
94	U	BT- 7	5	3	4	2	3	2	3	3		41	41	14	F
143	R	BT - 7 A	7	3	3	1	3	2	6	3		41	41	14	F
53	C	T 26 M 33	5	3	4	2	3	2	3	3		41	41	14	F
54	C	T 26 M 39	5	3	4	2	4	2	3	3		41	42	15	F
144	R	T- 28	7	3	3	1	4	2	6	4		41	41	15	F
145	R	T- 28 E	7	3	3	1	5	3	6	4		41	41	16	S
95	U	T- 34 M40	7	3	6	3	8	5	5	3		41	41	23	F
55	C	T - 34 M41	8	4	7	5	9	6	5	3		41	44	24	F
56	C	T- 34 / M43	8	4	7	5	10	6	5	3		42	45	25	F
57	C	T- 34 / 85	8	5	13	9	11	7	6	3		44	45	30	F
148	R	T - 35	7	3	3	1	12	8	6	4		41	41	20	S
91	U	T - 37	0	0	0	0	2	2	0	3		41	41	10	F
141	R	T - 40	0	0	0	0	3	2	0	4		41	41	11	F
147	R	T - 44	8	5	13	9	12	8	6	4		45	45	31	F
92	U	T - 60	6	3	2	1	4	2	0	3		41	43	13	F
52	C	T - 70	5	3	4	2	7	5	3	3		42	45	19	F
156	R	SU - 57	7	4	7	5	2	1	4	0		43	45	14	F
58	C	SU - 76 M	8	4	7	5	5	2	5	0		42	45	20	F
153	R	SU - 76 i	8	4	7	6	5	2	5	0		43	44	20	F
100	U	SU - 85	8	5	13	9	9	6	6	0		43	45	29	F
155	R	SU - 100	8	3	9	5	9	5	6	0		44	45	31	F
101	U	SU - 122	7	3	9	5	9	5	7	0		43	45	25	F
107	U	SU - 152	8	5	14	10	15	10	8	0		43	45	33	F
154	R	JSU - 122	8	5	18	16	15	10	7	0		44	45	35	F

Véhicules			Chiffres pour toucher		Pénétration		Blindage		Obus explosifs	Petites armes	Lance flammes	1ere Année de production	Dernière Année de production	Valeur en points	Vitesse
			courte portée	longue portée	courte portée	longue portée	de face	Arrière et de flanc							
106	U	JSU – 152	8	5	14	10	15	10	8	0		44	45	33	F
98	U	JS – 2	8	5	18	16	15	10	7	3		44	45	36	F
99	U	JS – 2m	8	5	18	16	16	11	7	3		44	45	37	F
149	R	KV – 1 M39	7	3	5	3	11	7	5	3		41	41	22	F
97	U	KV – 1 M41	8	4	7	5	12	8	5	3		41	43	25	S
150	R	KV – 1S	8	4	7	5	9	6	5	3		42	45	24	F
151	R	KV – 2	7	3	9	4	10	7	8	3		41	41	25	S
152	R	KV – 85	8	5	13	9	12	8	6	3		43	44	31	F
60	C	M3A1 Scout Car	0	0	0	0	2	1	0	4		43	45	6	F
102	U	M3A1 Stuart III	8	5	4	2	4	3	3	3		42	43	16	F
103	U	M3 Lee	8	5	4	2	8	4	6	3		42	43	20	F
96	U	M4A2 (76)	8	4	7	5	9	5	6	3		44	45	24	F
104	U	Matilda II	8	5	5	2	12	8	4	3		41	43	21	S
105	U	Valentine II	8	5	5	2	13	8	4	3		41	43	22	S
157	R	Churchill III	8	5	6	3	11	7	4	3		43	43	22	S
146	R	OT – 34	8	4	7	5	9	6	5	3	8	42	45	28	F
142	R	OT – 33	-	0	0	0	4	2	0	3	7	41	41	16	F
24	C	Truck USSR	0	0	0	0	0	0	0	0		43	45	5	F

Errata du 10 Février 1997															
Véhicules			Chiffres pour toucher		Pénétration		Blindage		Obus explosifs	Petites armes	Lance flammes	1ere Année de production	Dernière Année de production	Valeur en points	Vitesse
			courte portée	longue portée	courte portée	longue portée	de face	Arrière et de flanc							
128	R	PzKw II (Fl)	-	0	2	2	0	0	0	3	7	41	42	15	F
46	C	PzKw IV J	8	5	14	11	9	5	6	4		44	45	29	F
134	R	PzKw VI b (P)	8	6	20	17	15	9	6	3		44	44	38	S
132	R	PzKw VI b	8	6	20	17	15	9	6	3		44	45	38	S
86	U	JgPz 38 (t)	8	5	12	9	7	3	6	2		44	45	24	F
78	U	PzKw 38 (t) E	5	3	4	2	4	3	4	3		41	42	16	F

Canons antichars			Chiffres pour toucher		Pénétration		Blindage		Obus explosifs	Petites armes	1ere Année de production	Dernière Année de production	Valeur en points
			courte portée	longue portée	courte portée	longue portée	de face	Arrière et de flanc					
39	C	*3,7 cm PaK 35/36	5	3	3	2	0	0	0	1	41	42	5
40	C	5 cm PaK 38	8	4	8	5	0	0	0	1	41	45	11
126	R	7,5 cm PaK 97/38	8	4	10	6	0	0	5	1	42	42	13
73	U	7,62 cm PaK 36(r)	8	4	10	6	0	0	5	1	42	45	13
41	C	7,5 cm PaK 40	8	5	12	9	0	0	5	1	42	45	15
75	U	*8,8 cm Flak 36/37	8	6	20	17	0	0	5	1	41	45	22
74	U	8,8 cm PaK 43	8	6	20	17	0	0	5	1	44	45	22
125	R	*37 mm PtP obr.30	5	3	3	2	1	1	0	0	41	42	5
34	C	45 mm PTP obr.37	5	3	4	2	0	0	0	1	41	43	6
35	C	45 mm PTP obr.42	5	3	5	2	0	0	0	1	42	44	7
36	C	57 mm PTP obr.43	7	4	7	4	0	0	0	1	43	44	10
37	C	76,2 mm P obr.39	8	4	9	5	0	0	5	1	41	45	12
38	C	76,2 mm P obr.36	8	4	10	6	0	0	5	1	41	45	13
72	U	85 mm P obr. 44	8	5	13	9	0	0	5	1	44	45	16
71	U	100 mm PTPobr.44	8	5	17	10	0	0	6	1	44	45	20

Errata du 10 Février 1997													
Canons antichars			Chiffres pour toucher		Pénétration		Blindage		Obus explosifs	Petites armes	1ere Année de production	Dernière Année de production courte portée	Valeur en points longue portée
			courte portée	longue portée	courte portée	longue portée	de face	Arrière et de flanc					
125	R	37 mm PtP obr.30	5	3	3	2	0	0	0	1	41	42	5
75	U	8,8 cm Flak 36/37	8	6	15	11	0	0	5	1	41	45	22
73	U	7,62 cm PaK 36 (r)	8	4	11	8	0	0	5	1	42	45	13
39	C	3,7 cm PaK 35/36	5	3	4	2	0	0	0	1	41	42	5

Air et Artillerie			Type	1ere Année de production	Dernière Année de production	Pts
108	U	*Stuka Air Strike	-	?	?	18
159	R	Tank Buster	Instant	43	45	10
65	U	Rocket Artillery German	Instant	?	?	15
109	U	*Sturmovik Air Strike	-	?	?	18
64	U	Rocket Artillery Soviet	Instant	?	?	15
Errata du 10 Février 19 97						
108	U	Stuka Air Strike	Instant	?	?	18
109	U	Sturmovik Air Strike	Instant	?	?	18

Infanterie			Petites armes	Chiffre pour mêlée antichar avec succès	Valeur en points
6	C	German Recruits Squad	3	1	10
7	C	Luftwaffenfeld – Squad	3	1	10
8	C	German Cavalry	3	1	12
5	C	German Line Squad	4	1	12
3	C	Veteran German Squad	5	1	14
112	U	German Fallschirmjaeger	5	1	14
4	C	Waffen – SS Squad	5	1	14
14	C	Partisan Group	2	1	8
13	C	Soviet Militia Squad	2	1	8
12	C	Soviet Recruits Squad	3	1	10
9	C	Soviet Cavalry	3	1	12
11	C	Soviet Line Squad	4	1	12
111	U	Soviet Paratrooper	5	1	14
10	C	Soviet Guards Squad	5	1	14

Equipement			Chiffres pour toucher		Pénétration		Blindage		Obus explosifs	Petites armes	Lance flammes	1ere Année de production	Dernière Année de production	Valeur en points
			courte portée	longue portée	courte portée	longue portée	de face	Arrière et de flanc						
1	C	*Panzerfaust	5	0	0	0	20	20	0	0		43	45	5
61	U	*Panzerschreck	6	0	0	0	22	22	0	0		44	45	6
113	R	Flammenwerfer 41	0	0	0	0	0	0	0	0	7	41	45	8
62	U	*Anti-tank Rifle PTRS – 41	4	2	0	0	2	1	0	0		41	45	2
114	R	Flamethrower	2	0	0	0	0	0	0	0	7	41	45	8
Errata du 10 Février 1997														
1	C	Panzerfaust	5	0	20	0	0	0	0	0		43	45	5
61	U	Panzerschreck	6	0	22	0	0	0	0	0		44	45	6
62	U	Anti-tank Rifle PTRS – 41	4	2	2	1	0	0	0	0		41	45	2

Cartes spéciales			Type	Points
2	C	Anti-Tank Mine	?	1
15	C	Woods	Terrain	12
16	C	Hills	Interrupt	12
17	C	Village	Interrupt	14
18	C	Foxholes	Interrupt	6
19	C	Bunkers	Interrupt	12
20	C	Minefield	Interrupt	10
21	C	Stream	Interrupt	6
22	C	Bridge	Interrupt	6
23	C	Ford	Interrupt	5
25	C	Walls	Interrupt	10
26	C	Wheatfield	Interrupt	10
27	C	Balka	Interrupt	10
28	C	Swamp	Interrupt	12
29	C	Path	Interrupt	12
30	C	Minefield Gap	Interrupt	10
31	C	Wire	Interrupt	5
32	C	Counterbattery Fire	Interrupt	10
33	C	Artillery Barrage	Instant	16
63	U	Air Strike	Instant	16
66	U	Flank Shot	Instant	20
67	U	Weapon Malfunction	Interrupt	16
68	U	Breakdown	Interrupt	16
69	U	Repair	Interrupt	16
70	U	Aircraft interception	Interrupt	10
115	R	Tank Ace	Instant	12
116	R	Reinforcements	Instant	10

Cartes spéciales			Type	Points
117	R	Recon	Instant	12
118	R	Sniper	Instant	12
119	R	Heroic Squad Leader	Instant	12
120	R	Coordination	Instant	16
121	R	Withdrawal	Instant	10
122	R	Tactical Advantage	Instant	10
123	R	Panic	Instant	10
124	R	Confusion	Interrupt	15
158	R	Forward Observer	Instant	8
160	R	Special Ammunition	Instant	10
163	R	Mine Dogs	Instant	5

ULTRA RARE		
164	UR	Tank Repair Shop

20.0 SCENARIO HISTORIQUE ASL HILL 621 (COLLINE 621 d'ASL) PAR GARY CHAPPELL

- **Scenario** : colline 621-1er juillet 1944 (voir l'avertissement sur les droits exclusifs de propriété intellectuelle en fin de chapitre)

- **Description** : l'offensive soviétique contre le groupe d'armée Centre près de MINSK .

L'autoroute Stolbtsky était une voie de retraite clé allemande, se déroulant derrière une série de crêtes de faible hauteur pour finalement traverser la rivière Bérézina au sud de MINSK. Les survivants de la 178ème division d'infanterie allemande retraits depuis le village de Letornovski essaient de maintenir le contrôle de l'une de ces crêtes, et de l'autoroute Stolbtsky au delà. Ils sont de nouveau confrontés à une attaque russe déterminée avec seulement des réserves blindées dispersées, disponibles.

- **Longueur de la partie** : 16 tours

- **Conditions de victoire** : le joueur russe gagne en occupant à la fin des 16 tours, toutes les 3 positions de collines adjacentes (la colline 621) avec des pelotons d'infanterie ou des tanks seulement (ils peuvent être en train de se défendre en mêlée, sinon, l'allemand gagne).

- **Règles spéciales du scénario**

1. Placement du champ de bataille : les positions se situent sur un tableau de 6 lignes et de 6 colonnes, le Nord est " en haut " dans la réserve allemande. La route, composée de cartes de Paths (chemins) et de villages au Nord, représente l'autoroute Stolbtsky. Traitez les cartes de Paths (chemins) comme un terrain Clear (clair) .

G1	RESERVE ALLEMANDE						R8
G2	Woods (forêt)	Path (chemin)	Path (chemin)	Path (chemin)	Woods (forêt)	Path (chemin)	R7
G3	Village	Hills (collines)	Hills (collines)	Hills (collines)	Path (chemin)	Hills (collines)	R6
G4	Wheat (blé)	Woods (forêt)	Woods (forêt)	Clear (terrain clair)	Woods (forêt)	Clear (terrain clair)	R5
G5	Clear (terrain clair)	Wheat (blé)	Clear (terrain clair)	Clear (terrain clair)	Wheat (blé)	Clear (terrain clair)	R4
G6	Clear (terrain clair)	Wheat (blé)	Walls (mur)	Clear (terrain clair)	Wheat (blé)	Clear (terrain clair)	R3
G7	Hills (collines)	Hills (collines)	Woods (forêt)	Village	Village	Hills (collines)	R2
G8	RESERVE RUSSE						R1

2. L'allemand s'installe en premier et se déplace en premier.
3. Les règles de la variante 6 paquets pour Tank Commander sont en action.
4. Aucune pile de tirage de cartes n'est utilisée. Aucune carte n'est permise au delà de celles spécifiées ci-dessous pour les forces de départ et les renforts. Une fois placées, les cartes ne peuvent pas retourner dans la réserve.
5. Les renforts arrivent seulement au tour indiqué, empilés en excès dans les positions indiquées, avec les canons anti-char et l'infanterie chargés sur ou en train d'être tractés par des transports. Leur placement initial et le mouvement comptent seulement pour un point de ravitaillement pour un tour et une position de mouvement pour les unités rapides. Les unités rapides dans ces positions, peuvent continuer à se déplacer durant ce tour. Les règles d'empilement en excès s'appliquent à la fin du tour.
6. Les cartes German Special Ammunition (munitions spéciales allemandes) représentent une fourniture en quantité limitée de Canister C7. Ceci fournit un supplément de valeur de +5 pour les SA (petites armes) en mêlée quand elles sont jouées sur une carte quelconque PzKw III N mais seulement sur ce type de cartes.
Les C7 restent attachés au PzKw III N (pour le tir en mêlée ultérieure des SA : petites armes) mais ils sont retirés après tout jet de dés de tir pour toucher non modifié de 1 à 5.
7. Les cartes Russes SU-152 ont une fourniture en munition perforante de blindage limité si bien que seulement leur premier tir anti-char atteint une valeur d'une carte de pénétration. Tous les tirs ultérieurs anti-char sont d'une valeur de pénétration de 3/2 d'une carte de pénétration pour refléter l'utilisation d'obus explosifs seulement.
8. Nouvelles cartes en utilisation : les cartes Smoke (Fumée) et Heavy Machine Gun (Mitrailleuse lourde) (voir 21.0).

- Les forces de départ et les renforts

- Forces de départ allemandes (placez une carte d'infanterie et une carte Foxholes dans chaque position de forêt de la rangée 4 allemande. Une carte Heavy Machine Gun (mitrailleuse lourde) et des cartes Panzershrecks sont adjointes : 3 Line Squad (peloton de ligne), 3 cartes Foxholes (trous d'homme), 1 carte Heavy Machine Gun (mitrailleuse lourde), 2 cartes Panzershreck (une par carte d'infanterie). Les réserves allemandes : 1 carte Heroic Squad Leader (Chef de peloton héroïque), 1 carte Smoke (fumée), 1 carte Forward Observer (observateur avancé), 2 cartes Artillery Barrage (barrage d'artillerie), 1 carte Sniper (tireur embusqué).

- Renforts allemands N° 1 : au tour 6 allemand (tous arrivent en excédent pigment sur un numéro quelconque de position de chemin de la rangée 2) : 3 PzKw IVG, 1 carte Line Squad (peloton de ligne), une carte 7,5 cm PaK 40, 1 carte SPW 250. Réserve allemande : 1 carte héroïque Squad Leader (chef de peloton héroïque), une carte Weapon Malfunction (Dysfonctionnement d'une arme), une carte Tank Ace (As de blindé).

- Renforts allemands N°2 : au tour allemand N°11 (tous arrivent en excédent d'empilement sur un nombre quelconque de positions de Path : chemin de la rangée 2) : 3 cartes Waffen SS, 3 cartes Panzerfausts (une carte par infanterie), 2 cartes Heavy Machine Gun (Mitrailleuse lourde), 2 cartes Mittlerer SPW, 1 carte SPW 250, une carte 5 cm PaK 38, 2 cartes StuG IIIG, 2 cartes PzKw IIIN. Réserve allemande : une carte Heroic Squad Leader (Chef de peloton héroïque), 2 cartes Artillery Barrage (Barrage d'artillerie), une carte Forward Observer (Observateur avancé), une carte Flank Shot (Tir de flanc), 3 cartes Smoke (Fumée), une carte Repair (Réparation), une carte Spécial Ammunition (Munitions spéciales) (C7 = +5 SA [small arms : petites armes]), une carte Tactical Advantage (Avantage tactique), une carte Coordination.

- Placement de départ russe (se place partout sous la rangée N°2 russe, les cartes Heavy Machine Gun : Mitrailleuse lourde sont jointes, les limitations d'empilement s'appliquent) : 14 cartes Line Squad (Peloton de ligne), 2 cartes Heavy Machine Gun (Mitrailleuse lourde). Réserve russe : 4 cartes Smoke (Fumée), une carte Heroic Squad Leader (chef de peloton héroïque).

- Renforts russes N°1 : 5ème tour russe (tous arrivent seulement sur les deux positions de village de la rangée 2) : 6 cartes T34 M43. Réserve russe : 1 carte Tank Ace (As de blindé), une carte Weapon Malfunction (Dysfonctionnement d'armes), une carte Breakdown (panne), une carte Coordination, une carte Panic (panique) (on doit utiliser la carte Panic avant le tour 11).

- Renforts russes N°2 : tour russe N°8. Tous arrivent seulement dans les deux positions de village de la rangée 2 : 6 cartes Guards Squad (Peloton de la garde), 6 cartes Trucks (camions), une carte Heavy Machine Gun (mitrailleuse lourde), 3 cartes SU 122, 2 cartes SU 152. Réserve russe : une carte Repair (Réparation), une carte Flank Shot (Tir de flanc), une carte Coordination.

- **Résultat historique** : la défense allemande stoppa brièvement l'avance russe, mais fut bientôt submergée par l'avance russe, cédant à la fois les crêtes et l'autoroute Stolbtsky au 2 juillet. Les forces russes entrèrent à MINSK le 3 juillet.

- **Equilibration du jeu** :

En faveur des allemands : les renforts N° 2 au tour 10. En défaveur des allemands : renforts N°2 au tour 12.

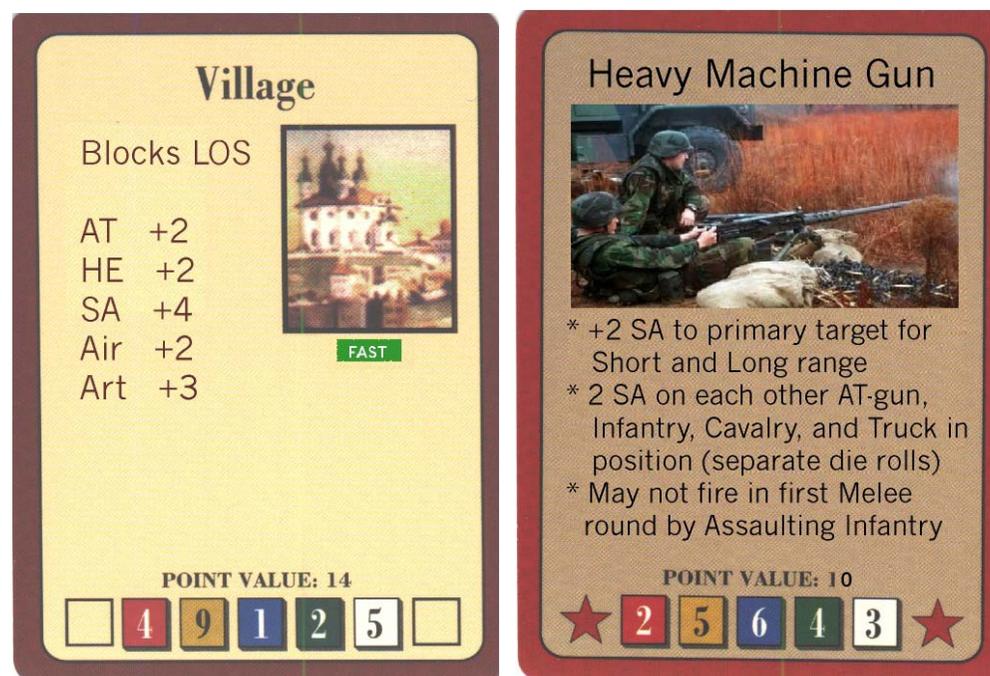
- **Avis sur l'obtention des droits exclusifs** :

Ce scénario a des droits d'auteur détenus par le Journal des Wargameurs Canadiens (Canadian Wargamers Journal) et la compagnie de jeux Avalon Hill. Il a été révisé depuis le scénario publié dans le numéro 47 (volume 12, N° 1) du Canadian Wargamers Journal. Keith Martens, éditeur du Canadian Wargamers Journal a obligeamment accordé sa permission pour sa diffusion publique sur Internet. S'il vous plaît contactez le site Web du Canadian Wargamers Group (Groupe des Wargamers Canadiens à <http://www.agt.net/public/cwgroup/cwghome.html>> pour le catalogue de leurs produits . Ce scénario de la colline 621 a été librement adapté du scénario du jeu Advanced Squad Leader d'Avalon Hill du même nom , paru dans la revue GENERAL, volume 23, N°2 comme scénario d'ASL E. Advanced Squad Leader est un Wargame de plateau tactique sur la Seconde Guerre Mondiale excellent et célèbre dans le monde entier. La compagnie de jeu Avalon Hill a donné sa permission pour adapter ce scénario Advanced Squad Leader dans ce scénario du jeu de MiH Tank Commander : The Eastern Front Edition (Commandant de char : l'édition du Front de l'Est pour son utilisation dans le Canadian Wargameurs Journal (Journal des Wargameurs Canadiens) et pour sa diffusion publique sur Internet. Advanced Squad Leader a ses droits exclusifs détenus par la compagnie de jeu Avalon Hill et contractez s'il vous plaît leur site Web <http://www.avalonhill.com> pour une liste de leurs produits . Le jeu Tank commander : the Eastern Front Edition (commandant de char : l'édition du Front de l'Est) a ses droits exclusifs détenus par Critical Hit/Moments in History et contactez s'il vous plaît leur site Web à <http://www.Criticalhit.com>> pour une liste de leurs produits .

21.0 Cartes modifiées et additionnelles.

Les cartes additionnelles et les modifications aux cartes existantes utilisées par la variante six paquets sont exploitées au mieux en les jouant avec des protège cartes. Les protège cartes ultra-pro pour les cartes sont disponibles dans la plupart des magasins de jeux. Achetez des protège cartes transparents.

Glissez une carte du jeu Tank Commander non utilisée avec l'édition de la nouvelle carte ou des notes modifiant une carte à l'intérieur du protège carte. Les illustrations ci-dessous sont des exemples d'insertion utilisées pour des nouvelles cartes et des cartes modifiées. Elles sont disponibles dans la liste des cartes ci-jointes dans les aides de jeu .



Vous pouvez créer des cartes de fumée, des insertions pour les nouveaux modificateurs pour les cartes des terrains et toutes les cartes additionnelles et les cartes modifiées avec n'importe quelle carte non utilisée et une édition des cartes ci-jointes dans les aides de jeu . Sont aussi inclus ci-joints dans les aides de jeu un tableau de modificateurs d'effet de terrain, une table pour éliminer les cibles et une séquence de jeux et les options de jeux toutes conçues pour être éditées sous le format d'une carte. Editez les et mettez en une sur chaque côté d'un protège carte avec une carte non-utilisée à l'intérieur pour utiliser comme référence à portée de mains durant la partie.