

# Traduction française des règles de **PANZER GRENADIER**

Deuxième édition

Par

Vincent Dang-Vu

2 allée du haras

77185 Lognes

Téléphone : 01-60-17-29-57

## 1. Introduction

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

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

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

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

### 1.1. Définitions

**Segment d'action ( Action Segment )** : l'activation d'une unité, d'un chef, d'une pile d'unités ou un groupe d'unités sous la direction d'un seul chef. Les unités activées peuvent conduire soit à un tir, soit à un mouvement.

**Joueur actif ( Active Player )** : le joueur conduisant le segment d'action actuel.

**Tir anti-char ( AT: Anti Tank Fire )** : Le tir dirigé par une unité amie unique ayant une valeur de tir antichar contre une unité de véhicules unique . Des valeurs AT plus hautes sont meilleures.

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

**Force du blindage ( Armor Strength )** : une capacité des véhicules blindés à résister au tir anti-char. La force blindée d'une unité est indiquée sur l'unité en jaune sur un fond brun ; les chiffres plus hauts sont meilleurs que les chiffres plus bas.

**Voiture blindée ( Armored Car )** : un véhicule de combat blindée avec des roues. Les voitures blindées ont toujours un chef ( voir 6.84 ) et sont des unités motorisées ( voir 5.1 ) plutôt que mécanisées ( voir 5.1 ) . Le livret de scénario définira quelles unités sont des voitures blindées.

**Véhicule de combat blindé ( Armored Fighting Vehicle - AFV )** : Toute unité avec une valeur de défense blindée imprimée, excepté pour les transports de troupes blindés qui sont des unités de transport ( voir ci-dessous).

**Transport de Troupes Blindé ( Armored Personal Carrier - APC )** : ce sont des unités de transport armées et blindées qui ont des caractéristiques communes aux unités de combat ( voir 4.3 ) . Elles ne sont pas des véhicules de combat blindé ( AFV ) . Le livret de scénario définira quelles unités sont des transport de troupes blindées ; habituellement ce sont des halftracks et des véhicules similaires comme le British Bren Carrier ( transporteur britannique Bren ) .

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

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

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

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

**Modificateurs de colonnes ( Column modifiers )** : Certaines conditions changent la colonne utilisée sur les tables de bombardements, de tirs ou d'assauts. Quand une colonne est augmentée ou diminuée, déplacez-vous à droite ou à gauche du nombre de colonnes égal à ce modificateur. Par exemple, un modificateur de +2 changerait une attaque par bombardements depuis la colonne 5 jusqu'à la colonne 12. Voyez les tables de tirs pour une liste de modificateurs de colonnes qui s'appliquent pour chaque type de tir.

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

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

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

**Contrôle (control)** : un hexagone est contrôlé par le joueur dont les unités de combat ou un transport de troupes blindées l'ayant occupé en dernier. Au début d'un scénario, les hexagones sont contrôlés par le côté qui a de telles unités les plus proches de l'hexagone à moins que les règles du scénario ne diffèrent.

**Démoralisés ( demoralized )** : une unité démoralisée est presque complètement inefficace, ceci étant dû au fait que ses hommes ont perdu la volonté de combattre. Les unités deviennent démoralisées lors d'un résultat de combat.

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

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

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

**Valeur de tir ( Fire value )** : voir 7.3

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

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

**En bon ordre ( good Order )** : une unité ou un leader qui n'est ni ébranlé ni démoralisé.

**Joueur inactif ( inactive Player )** : le joueur ou le côté qui n'est pas en train de conduire le segment d'action actuel.

**Chef ( Leader )** : des individus qui dirigent et organisent d'autres unités.

**Mécanisés ( mechanized )** : voir 5.1

**Motorisés ( motorized )** : voir 5.1

**Mouvement ( movement )** : voir 5.0

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

**Capacité de Mouvement ( movement allowance )** : la distance maximale dont l'unité peut se déplacer dans un segment d'action mesurée en point de mouvement MPs. La capacité de déplacement d'une unité est imprimée sur le coin en haut à droite du pion.

**Nuit (night)** : voir 5.5

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

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

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

**Rank ( grade )** : il s'agit de la valeur d'ancienneté d'un chef. Dans l'ordre du plus bas vers le plus haut, on énumérera : Corporal (CPL) / caporal, Sergeant (SGT) / sergent, Lieutenant (LT), Captain (CPT) / capitaine, Major (MJ) / commandant, Lieutenant Colonel (LTC) et Colonel (COL).

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

**Pas ( steps )** : La plupart des unités sont représentées par 2 niveaux de force. Chaque augmentation de force est appelée un " pas ". Les pas peuvent être perdus pour différentes raisons, habituellement comme résultat d'un combat. Quand une unité perd un pas, retournez son pion vers le côté réduit ou retirez-le du plateau du jeu s'il a seulement un pas ou s'il a déjà été réduit. A moins que les instructions du scénario ne l'établissent autrement, placez les unités à leur pleine force.

**Unités de transport ( transport units )** : il s'agit des véhicules utilisés pour transporter des unités de troupes de combat ou pour tracter des armes servies par des équipages. Ces unités de transport incluent les chariots, les camions, les traîneaux et les APCs blindés. Dans certains scénarios, les véhicules blindés peuvent agir comme transport d'unités en plus de leur fonction habituelle (voir les règles spéciales de scénario).

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

## **2. Les composants**

### **2.1. Les pions**

La plupart des pions représentent des unités militaires qui ont pris part dans des combats couverts par la série du jeu. D'autres pièces sont des marqueurs , utilisés

pour représenter la présence de fortifications, de fumées et de champs de mine et pour indiquer le statut du moral .

## **2.2. Les plateaux de jeu**

Ils ont divisés en hexagones qui sont utilisés comme des carrés sur un échiquier. Chaque hexagone est numéroté pour aider le placement des pièces du jeu. Le Terrain Effect Chart (TEC) : Tableau des Effets du Terrain explique les effets du terrain sur le déplacement et au combat. Les hexagones dessinés à moitié sur les bords des cartes peuvent être utilisés ( ils sont jouables ) et les hexagones sur deux différents plateaux de jeu sont considérés comme étant sur les deux plateaux pour les conditions de placements et de victoire.

## **2.3. Scénarios**

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

## **2.4. Echelle**

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

## **3. Séquence de jeu**

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

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

### a. Phase de détermination de l'initiative

Chaque joueur lance un dé et ajoute son initiative actuelle (trouvée dans les instructions du scénario) au résultat. Comparez les deux totaux. Le joueur avec le total le plus haut gagne l' initiative. Si les totaux sont égaux, répétez la procédure. Soustrayez le total du joueur perdant au total du joueur gagnant. La moitié du résultat est le nombre segments d'action que le joueur gagnant conduit avant que le joueur perdant puisse conduire une quelconque action (1/2 est arrondi à 1).

Exemple : le joueur A, avec une initiative de 4, lance un dé de 5 pour un total de 9. Le joueur B avec une initiative de 2 lance un dé de 3 pour un total de 5.

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

#### b. Phase d'action

Le joueur qui a gagné l'initiative conduit un nombre d'actions (cf 3.1) comme déterminé ci-dessus.

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

Les joueurs ensuite alternent, conduisant un segment d'action chacun pour autant de segments d'actions que cela est nécessaire pour terminer le tour. Les joueurs peuvent passer et ne pas activer d'unité dans un segment d'actions s'ils le désirent. Si un joueur passe et que l'autre passe immédiatement ensuite, le tour de la partie se termine. Si un joueur passe, l'autre joueur peut exiger qu'un chef démoralisé non activé ou une unité démoralisée non activée appartenant au joueur qui vient de passer essaie de recouvrer le moral (14.4).

#### c. Phase de retrait des marqueurs

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

### **3.1. Les segments d'action**

Un segment d'action consiste en l'activation d'une seule unité ou d'un seul chef, d'un certain nombre d'unités empilées ensemble dans le même hexagone ou d'un certain nombre d'unités situées dans plusieurs hexagones dirigées par un ou plusieurs chefs activant le tout. Toute unité ( ou des unités ensemble dans le même hexagone ) peuvent s'activer sans la présence d'un chef. Un chef intact (good order) peut activer des unités et des chefs plus subalternes dans le même hexagone plus tous les hexagones adjacents, un chef ébranlé (disrupted) peut activer des unités et des chefs subalternes dans le même hexagone seulement et un chef démoralisé ne peut activer personne. Un chef peut seulement activer des unités au début de son activation ( il ne peut pas se déplacer et ensuite activer des unités avec lesquelles il n'était pas empilé ou qui n'étaient pas adjacentes à lui au début de son mouvement ) . L'unité, le leader ou le groupe activé réalise des actions sans aucun ordre spécifique, mais toutes les actions doivent être désignées avant que la première soit réalisée. Les actions sont soit le mouvement, soit le tir. Les joueurs n'ont pas besoin de prédésigner la direction du mouvement ou les cibles du tir, ils doivent juste établir quelle unités se déplaceront et quelles unités tireront ce segment.

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

Le "tir" inclut le tir direct (voir 10.0), le bombardement (voir 9.0), le tir antichar (voir 11.0) et l'assaut (voir 12.0).

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

nouveau activée dans le tour de jeu actuel sauf du fait de la table des événements survenus au hasard (voir 17.4).

### 3.11. Artillerie hors carte et support aérien

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

### 3.12. Tir d'opportunité

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

## **3.2. Activation subalterne**

Un chef peut activer des chefs avec une ancienneté moindre qui occupent le même hexagone ou des hexagones adjacents et ces chefs, à leur tour, peuvent activer des unités et/ou des chefs de rang moindre. Tout ceci arrive dans le même segment d'activation.

Ainsi un major activé peut entraîner l'activation d'un lieutenant dans un hexagone adjacent et le lieutenant peut à son tour activer un sergent.

Si ceci est planifié prudemment, des unités occupant un large front peuvent être activées par l'activation d'un simple chef de rang élevé.

## **3.3. Activation des véhicules de combat blindés (AFV)**

Les AFV ont leur propre chef (voir "Chef de char" 6.8). Ceci limite la capacité des chefs réguliers à activer les chars d'assaut et des chefs de char d'assaut d'activer des unités qui ne sont pas blindées. Un chef de char ou un chef régulier peuvent toujours activer toutes les unités qui sont dans leur propre hexagone. Cependant, les chefs de char ne peuvent pas activer des unités qui ne sont pas des AFV dans les hexagones adjacents et les chefs réguliers ne peuvent pas activer des véhicules de combat blindés dans les hexagones adjacents. Les chefs de char n'ont pas de grade ; une chaîne d'activation de chef de char ne peut pas être placée comme dans l'activation subalterne (voir 3.2). Un chef de char peut seulement activer des unités dans son propre hexagone et les véhicules de combats blindés dans les 6 hexagones qui lui sont adjacents. Les chefs de char peuvent diriger des véhicules de combat blindés pour réaliser toutes ces actions mais il y a des limites à ce que peuvent faire réaliser des chefs réguliers à des véhicules de combat blindés (voir 6.82).

## **4. Empilement**

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

### **4.1 Limites**

Le nombre maximum d'unités qui peuvent occuper un hexagone quelconque est :  
 3 unités de combats, PLUS  
 3 unités de transport (incluant les transports de troupes blindés, voir ci-dessous),  
 PLUS  
 un nombre illimité de chefs.

#### **4.2. Unités de transport et chefs**

Les unités de transport (autre que les transports de troupes blindés) et les chefs ne comptent pas en regard de l'empilement pour la détermination des modificateurs de colonne dans le combat (voir les tables). Ainsi, un hexagone avec 3 camions et 3 chefs ne souffre pas d'un modificateur de colonne de +1 sur les tables de tir direct et de tir par bombardement.

#### **4.3. Transports de troupes blindés**

Les transports de troupes blindés sont des transports blindés. Par définition, leur nombre de valeur de blindage leur donne une immunité à la plupart des résultats sur les tables de tir direct et de tir par bombardement. Cependant, ils sont des transports et non pas des unités de combat ou des véhicules blindés. 3 d'entre eux peuvent être empilés dans un hexagone même si 3 unités de combat occupent aussi cet hexagone. Un transports de troupes blindé exerce un contrôle sur un hexagone et une unité ennemie ne peut pas entrer dans un hexagone avec un transport de troupes blindé sans initier un assaut (voir 5.3).

Les transports de troupes blindés sont comptabilisés lorsqu'on détermine le modificateur de colonnes de +1 pour le tir direct ou le tir par bombardement contre un hexagone avec 3 unités dans cet hexagone.

#### **4.4. Pénalités**

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

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

#### **4.5. Les effets sur le mouvement**

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



## **5. Mouvement**

Le joueur actif déplace ses unités activées une par une d'un hexagone à un hexagone adjacent. Exceptions : un chef peut choisir de se déplacer avec une unité qu'il active et une unité en train d'être transportée se déplace en même temps que l'unité de transport qui la porte.

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

Les unités dépensent des points de mouvement (MPs : Movement Points) à partir de leur capacité de mouvement pour entrer dans des hexagones, payant les coûts spécifiés sur la table des effets de terrain. Tous les coûts de terrain sont cumulatifs. Une unité ne peut pas dépasser sa capacité de mouvement dans un segment d'action déterminé, à moins qu'elle ne se déplace seulement d'un hexagone durant ce segment d'action. Une unité avec une capacité de déplacement d'au moins "1" peut toujours se déplacer d'un hexagone sans tenir compte de combien il coûte pour entrer dans cet hexagone. Cependant certaines caractéristiques de terrain comme les rivières majeures peuvent interdire l'entrée pour certaines unités. Les unités activées qui commencent le segment d'action dans le même hexagone ne sont pas obligées de se déplacer ensemble.

### **5.1. Type de mouvement**

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

Mouvement mécanisé : les chars, les canons d'assaut et les unités qui utilisent des véhicules à chenilles ou semi-chenillés comme leur principal mode de transport, utilisent ce mouvement mécanisé. Toutes les unités avec une valeur de blindage et une capacité de mouvement (excepté les voitures blindées) sont mécanisées.

Mouvement motorisé : les unités qui utilisent des véhicules à roues comme leur principal mode de transport suivent ce déplacement motorisé. Toutes les unités de véhicules qui ne sont pas mécanisées, sont motorisées. Les voitures blindées et les unités de motocyclettes sont aussi des unités motorisées.

Mouvement tracté : les unités sans capacité de mouvement qui peuvent seulement se déplacer avec l'aide d'unités de transport bénéficient de ce mouvement tracté. Les unités tractées ont un "T" sur l'envers de leur pion, avec le symbole de l'unité attelée à la place de sa capacité de mouvement .



### Canon soviétique de 45 mm

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



### Canon soviétique de 37 mm

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

#### 5.2. Les routes

Pour obtenir le bénéfice du déplacement par les routes, le déplacement doit suivre la route à travers un hexagone contenant la route, pas simplement vers ou en dehors d'un hexagone la contenant. Si le déplacement le long d'une route traverse un hexagone de rivière avec un pont intact, l'unité qui se déplace paie le coût de mouvement de la route, pas le coût pour entrer dans un hexagone de rivière.

#### 5.3. Unités amies et ennemies dans le même hexagone

Une unité ne peut pas entrer dans un hexagone occupé par des unités de combat ennemies ou un transport de troupes blindé ennemi en se déplaçant à moins qu'elle ne conduise un assaut (voir 12.0). Elle peut par contre librement entrer et sortir d'hexagones contenant seulement des chefs ennemis (6.71 pour les possibles pertes chez les chefs ennemis). Elle peut aussi librement entrer et sortir d'hexagones contenant seulement des camions, des chariots ou des traîneaux non armés, vides. De tels transports sont éliminés si l'unité qui se déplace est une unité de combat. Si les unités qui se déplacent sont elles-mêmes des camions, des chariots ou des traîneaux non armés, vides, il n'y a aucun effet sur les transports ennemis. Les unités conduisant un assaut peuvent seulement se déplacer d'un seul hexagone vers l'hexagone adjacent occupé par les unités ennemies. (Exception :charges de cavalerie, voir 15.4).

Une unité peut se déplacer hors d'un hexagone contenant des unités de combat ennemies mais peut seulement se déplacer ainsi d'un seul hexagone lorsqu'elle le fait (voir 12.12). Les unités sortant d'un hexagone contenant des unités de combat ennemies ne peuvent pas entrer dans un autre hexagone contenant des unités de combat ennemies dans le même segment d'action.

#### **5.4. Déplacement pour combattre**

Les unités peuvent se déplacer plus près d'unités ennemies qui pourraient obtenir un résultat de combat sur elle lors de ce tour si elles sont activées par un chef ami. S'il n'y a pas de chef ami disponible pour activer ces unités (voir 3.1), les unités ne peuvent pas se déplacer plus près de ces unités ennemies. Cette restriction s'applique même si les unités ennemies sont engagées dans un assaut, et donc incapables de tirer en dehors de leur hexagone. Les unités avec seulement une valeur antichar ne gênent pas le déplacement des unités d'infanterie, et les unités avec uniquement des valeurs de tir direct, ne gênent pas le déplacement de véhicules blindés (même si il y a une petite chance d'obtenir un résultat de combat sur un véhicule blindé avec le tir direct). Une unité n'a pas besoin d'un chef pour entrer dans un hexagone se trouvant à une distance égale ou plus grande vis-à-vis d'unités ennemies. Un chef peut choisir de se déplacer avec une unité quelconque qui l'active, mais il n'y est pas obligé. Le déplacement d'une unité n'est pas restreint par la possibilité de bombardement ennemi (voir 9.0).

##### **5.4.1. Types de chef**

Les unités ont besoin de chef de leur même catégorie pour avancer sur ce qui pourrait les affaiblir. Par conséquent, un chef régulier ne peut pas faire avancer un véhicule blindé à portée de tir antichar d'unités ennemies, et les chefs de char (voir 6.8) ne peuvent pas faire avancer des unités non blindées à portée de tir direct d'unités ennemies.

##### **5.4.2. Des unités non blindées**

Des unités de troupe, de transport (excepté les transports de troupe blindés, et/ou les unités d'armes qui ont une capacité de déplacement peuvent seulement se déplacer plus près d'unités ennemies qui pourraient leur tirer dessus avec le tir direct ce tour si elles ont commencé leur activation empilées avec ou se trouvent adjacentes à un

chef activé, en bon état ou si elles ont commencé leur activation, empilées dans le même hexagone qu'un chef activé, ébranlé.

#### 5.43. Les unités blindées

Les blindés peuvent seulement se déplacer plus près d'unités ennemies qui pourraient leur tirer dessus avec un tir antichar ce tour, s'ils commencent leur activation empilés sur ou adjacent à un chef de char activé.

### **5.5. Déplacement de nuit**

La nuit (quand tout tour dans lequel l'obscurité entraîne une réduction de la visibilité en terrain clair à un hexagone), les unités ne peuvent pas entrer dans des hexagones qui ne sont pas contrôlés par des unités amies, à moins que les unités se déplaçant ne commencent leur activation avec un chef (voir 5.42, 5.43).

### **5.6. Transport**

Une unité de transport donnée peut transporter une unité de troupe (excepté la cavalerie) ou tracter une unité d'arme. Jusqu'à 3 chefs peuvent être transportés par toute unité de transport même si d'autres unités sont en train d'être tractées ou portées par cette même unité de transport. Une fois chargée, l'unité de transport et l'unité qu'elle transporte se déplacent ensemble comme une seule unité. Lors du chargement ou du déchargement, l'unité de transport et l'unité en train d'être transportée doivent être dans le même hexagone.

#### 5.61. Transport des troupes

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

#### 5.62. Transport des armes

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



Mortier allemand de 81 mm

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



**Canon soviétique de 45 mm**

#### 5.63. Mise en position d'attelage et de dételage.

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

#### 5.64. Artillerie autotractée

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



Les unités d'armes avec une capacité de déplacement mais sans valeur de blindage sont des unités se déplaçant à pied.



#### 5.65. Encaissement des pertes

Si une unité de transport transportant une autre unité se fait tirer dessus, l'unité en train d'être transportée souffre le même destin que son unité de transport. Ainsi, bien qu'une unité de troupe soit normalement immunisée au tir antichar, elle serait éliminée si l'unité de transport qui la porte est détruite par le tir antichar.

#### 5.66. Déchargement forcé

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

#### 5.67. Restrictions

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

Exemple : le joueur allemand déclare qu'un Halftrack de catégorie SdKfz 251 transportant une unité d'infanterie va conduire une action de tir, et déplace cette unité dans un hexagone adjacent pour initier un assaut. Le joueur allemand peut compter la valeur de tir direct du Halftrack dans sa force d'assaut totale mais pas la valeur de

tir de l'unité d'infanterie transportée. Le prochain tour, le Halftrack peut déclarer une action de déplacement et décharger son unité d'infanterie transportée. Comme c'était une action de déplacement, aucune unité ne peut conduire un assaut ce tour (bien qu'il puisse se défendre contre un assaut ennemi).

## **5.7 Traversées de rivière**

Des unités peuvent traverser des rivières en payant le coût noté sur le tableau d'effet de terrain ou avec l'aide d'une unité de sapeurs. Des instructions du scénario peuvent modifier les règles de traversées de la rivière.

### 5.71. Type de rivière

Toutes les unités traversant une rivière majeure à tout endroit autre qu'à un pont ou un gué (les ponts sont indiqués sur la carte ; les gués sont spécifiés dans les instructions du scénario) requièrent l'assistance d'une unité de génie. Seules les unités motorisées ont besoin de troupes du génie pour traverser une rivière mineure (les autres peuvent traverser sans être assistées par ces troupes de génie).

### 5.72. Procédure

Une unité du génie qui assiste des unités voulant traverser la rivière doit être en cohésion correcte (good order) et occuper l'hexagone de la rivière pour le tour entier de la partie sans se déplacer. L'unité qui traverse doit payer 2 points de mouvement pour entrer dans l'hexagone de rivière où l'unité de génie est localisée et ne peut pas se déplacer plus loin ce tour. Dans un tour suivant de la partie, l'unité qui traverse peut essayer de quitter l'hexagone de rivière. Si l'unité est une unité motorisée traversant une rivière mineure, elle peut quitter l'hexagone de rivière automatiquement. Si l'unité est en train de traverser une rivière majeure, le joueur propriétaire lance 2 dés ; si le résultat est égal ou inférieur au nombre de traversée spécifié dans les instructions du scénario, l'unité a traversé la rivière avec succès et peut quitter l'hexagone de rivière. Si le résultat excède le nombre de traversée, l'unité reste dans l'hexagone de rivière et ne peut pas se déplacer ce tour. Quelque soit la taille de la rivière, l'unité qui traverse peut seulement se déplacer d'un hexagone dans le tour durant lequel elle quitte l'hexagone de rivière.

### 5.73. Limitations

Jusqu'à trois unités de combat, plus 3 unités de transport, plus un nombre quelconque de chefs peuvent s'empiler dans le même hexagone de rivière avec une unité du génie. Dans ce cas, l'unité de génie ne compte absolument pas envers les limites d'empilement mais compte pour les calculs de modificateur de colonne dans le tir direct et le tir par bombardement (par exemple 2 ou 3 unités traversant une rivière plus une unité du génie tous dans un seul hexagone donnent à l'ennemi un bonus de colonne de +1).

### 5.74. Déplacement des unités du génie

Les unités du génie peuvent toujours entrer dans un hexagone de rivière. Le coût pour l'unité de génie pour entrer dans un hexagone de rivière majeure est de 3 points de mouvement.

### 5.75. Statut des unités du génie

Si une unité du génie qui assiste des unités pour traverser une rivière devient ébranlée ou démoralisée, toutes les autres unités amies dans l'hexagone deviennent aussi ébranlées ou démoralisées. Les autres unités ne peuvent pas entrer dans l'hexagone de la rivière. Si l'unité du génie échoue pour récupérer depuis son état de démoralisation et quitte l'hexagone de rivière, les autres unités doivent faire de même.

## 6. Les chefs

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

### 6.1 Sélection des chefs

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

### 6.2. Activation des chefs

Des chefs peuvent seulement être activés s'ils ne sont pas actuellement marqués avec un marqueur "MOVED" ("s'est déplacé") ou "FIRED" ("a tiré"). Les chefs ainsi marqués peuvent assister les unités amies à supporter les contrôles de moral (voir 6.51, 14.1) ou à se défendre contre un assaut (voir 12.4), mais ne peuvent pas activer des unités amies (voir 3.1), assister les unités essayant de récupérer un statut de moral (voir 14.4) ou initier un assaut (12.11).

### 6.3. Mouvements

En ce qui concerne le mouvement, les chefs sont considérés comme des unités se déplaçant à pied, et ont une capacité de déplacement de 4, excepté pour les chefs de cavalerie (voir 6.9) qui ont une capacité de déplacement de 6. Le déplacement des chefs peut également être modifié par les instructions des scénarios. Tous les chefs exceptés les chefs de cavalerie peuvent être transportés (voir 5.6).

### 6.4. Combats

Les unités situées dans des hexagones différents ne peuvent pas combiner leur force de tir direct ou indirect en une attaque sans l'aide d'un chef qui ait un modificateur de combat.



#### 6.41. Combinaisons de valeur de tir

Un chef activé, en cohésion correcte, avec un modificateur de combat peut combiner les valeurs de tir direct ou indirect de toutes les unités dans son propre hexagone plus celles dans un nombre d'hexagones adjacents égal à son modificateur de combat (1 ou 2) comme une seule valeur de tir. Le chef ne peut pas combiner à la fois des valeurs de tir direct et indirect en une seule valeur de tir.

#### 6.42. Majoration de puissance de tir

Un chef activé, non démoralisé, peut ajouter son modificateur de combat à la valeur de tir direct d'une unité dans son propre hexagone (par exemple, un chef allemand avec un modificateur de combat de 1 peut augmenter la valeur de tir direct d'un peloton d'infanterie de 5 à 6).

#### 6.43. Assaut

Un chef non démoralisé participant à un assaut (voir 12.0) donne au joueur propriétaire le bénéfice d'un déplacement positif d'une colonne (voir table des assauts).

Il n'y a pas de bénéfice supplémentaire pour des chefs additionnels.

### **6.5 Le moral**

#### 6.51. Contrôles de moral

Un chef peut assister des unités dans le même hexagone et les hexagones adjacents pour entreprendre des contrôles de moral. Ajoutez le modificateur de moral du chef au moral des unités supportant le contrôle de moral. Un chef n'a pas besoin d'être activé pour assister des unités dans leur contrôle de moral.

#### 6.52. Récupération d'un statut de moral

Un chef activé peut assister des unités essayant de récupérer un statut de moral depuis le statut ébranlé ou démoralisé (voir 14.4). Ajoutez le modificateur de moral du chef au moral des unités essayant de récupérer un statut de moral. Une unité donnée peut seulement bénéficier du modificateur de moral d'un seul chef, n'ajoutez pas le modificateur de moral de multiples chefs.

#### 6.53. Chef en bonne cohésion, ébranlé et démoralisé

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

#### 6.54. Les chefs peuvent aider d'autres chefs

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

### 6.55. Restrictions

Un chef ne peut pas se déplacer à un hexagone différent ou participer à des actions de tir dans le même segment d'action pendant laquelle il assiste à un essai de récupération d'un statut de moral.

## **6.6. Les commissaires**

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

### 6.61. Le mouvement requis

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

### 6.62. La discipline du parti

Le commissaire doit être activé et commence le segment d'action empilé avec les unités démoralisées (qui doivent aussi être activées). Utiliser la valeur de moral du commissaire à la place de celle des unités et lancer un dé pour la récupération du statut de moral pour chacune des unités.

### 6.63. Assistance bénévole

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

### 6.64. Autocritique

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

### 6.65. Rééducation obligatoire

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

### 6.66. La règle de la bête

Si 2 commissaires sont en jeu, seul l'un d'eux est obligé de se déplacer vers une unité démoralisée donnée.

### 6.7. Les pertes

Les chefs peuvent être éliminés de plusieurs façons.

Un chef démoralisé qui est à nouveau démoralisé est retiré de la partie (voir 14.12). D'autre part, si un chef est dans un hexagone où d'autres unités souffrent des pas de perte, il peut être tué ou gravement blessé. Après que tous les contrôles de moral soient terminés, le joueur propriétaire lance 2 dés.

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

### 6.71. Chefs isolés

Un chef isolé dans un hexagone qui se voit tirer dessus sur la table de tir de bombardement ou par tir direct se voit affligé du résultat indiqué par la table de tir de bombardement ou par tir direct suivant le cas respectif du tir. Si un chef est seul dans un hexagone, où entrent des unités de combat ennemies ou des transports de troupes blindés ennemies, lancez 2 dés. Sur un résultat de 9 ou plus, le chef est retiré de la partie. Si le résultat est moins que 9, le chef est déplacé à un hexagone adjacent qui est, soit contrôlé par le côté ami, soit vacant. Si tous les hexagones adjacents sont occupés par des unités ennemies, le chef est éliminé.

### 6.72. Décapitation

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

### 6.73. Pertes catastrophiques

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

### 6.8. Les chefs de char

Tous les véhicules de combat blindés allemands, tous les véhicules de combat blindés de la garde soviétiques dans les scénarios ayant lieu en 1943 ou plus tard, et tous les véhicules blindés américains et polonais dans les scénarios ayant lieu en 1944 ou plus tard sont considérés comme ayant des chefs. Pour les autres nationalités, les instructions du scénario désigneront combien de chefs de char un côté peut déployer. Le joueur propriétaire assigne alors secrètement les chefs de char à ses unités de véhicules de combat blindés (enregistrer et identifier le nombre d'unités de véhicules blindés possédant des chefs de char). Les chefs de char n'ont

pas de grade, ne modifient pas le combat ou le moral et ont seulement un effet limité sur les unités amies qui ne sont pas des véhicules de combat blindés (voir 6.83).

### 6.81. Effets

En ce qui concerne les véhicules de combat blindés, pour initier un assaut ou entrer dans un hexagone, plus proche que celui dans lequel il se trouve au départ, d'une unité ennemie capable de tirer sur lui en utilisant un tir antichar ce tour, il doit avoir un chef de char ami activé à bord, occuper le même hexagone qu'un chef de char ami activé ou occuper un hexagone adjacent à un chef de char ami activé.

### 6.82. Autres chefs

Un chef en bonne cohésion, activé, empilé avec une unité d'infanterie ou de mitrailleuses légères ( SMG ) ou du génie ( ENG ) peut activer les unités de véhicules de combat blindés dans son hexagone (seulement). Les chefs ne peuvent pas modifier les valeurs de moral ou de combat d'un véhicule de combat blindé, et ne peuvent pas diriger les véhicules de combat blindés vers un hexagone plus proche d'une unité ennemie capable d'obtenir un résultat de combat sur eux par un tir antichar.

### 6.83. Unités qui ne sont pas des véhicules de combat blindés

Un chef de char activé en bonne cohésion peut activer des unités d'infanterie ou de mitrailleuses légères ( SMG ) ou du génie ( ENG ) qui occupent le même hexagone (seulement) .

Les chefs de char ne peuvent pas diriger des unités qui ne sont pas des véhicules de combat blindés vers un hexagone plus proche d'une unité ennemie capable d'obtenir un résultat de combat sur eux par un tir direct.

### 6.84. Voitures blindées

Les unités de voitures blindées (définies dans le livre des scénarios) sont toujours considérées comme ayant un chef. Le chef d'une voiture blindée ne peut pas activer une autre unité excepté une autre voiture blindée.

## **6.9. Les chefs de cavalerie**

Dans les scénarios où les unités de cavalerie sont présentes, les joueurs peuvent désigner un nombre quelconque de leur chef comme des chefs de cavalerie à moins que les règles du scénario ne le stipulent autrement. Les chefs de cavalerie ont une capacité de mouvement de 6 et sont les seuls chefs qui peuvent ordonner une charge de cavalerie (voir 15.4).

## **7. Combats**

### **7.1. Types de combats**

Les unités qui choisissent de "tirer" durant leur segment d'activation peuvent réaliser l'un quelconque des 4 différents types de tir suivant :

\*tir par bombardement  
 \*tir direct  
 \*tir antichar  
 \*assaut

D'autre part, les unités inactives peuvent utiliser le tir d'opportunité avec le tir direct ou le tir antichar pour attaquer une unité donnée se déplaçant repérée.

## **7.2. Restrictions et limitations**

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

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

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

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

### 7.24. Tir bloqué

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

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

7.25. Les véhicules de combat blindés et les transports de troupes blindés sont immunisés à tout sauf à un résultat X ou #X sur les tables de tir direct ou de tir par bombardement.

## **7.3. Valeur de tir d'une unité et portée**

La valeur de tir et la portée d'une unité sont imprimées sur le pion de l'unité sous forme de 2 nombres séparés par un tiret. Le 1<sup>er</sup> nombre (avant le tiret) est la valeur de tir ; le second nombre est la portée. Des unités ont plus qu'un type de valeur de tir.



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

- noire : tir direct



- blanche : tir par bombardement



- rouge sur un fond jaune : tir antichar



7.31. Les unités doivent posséder la valeur de tir appropriée afin de réaliser un tir spécifique de tir (par exemple, l'unité de mortier ne peut pas conduire un tir antichar).

### 7.32. Portée de combat

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

## **7.4. Effet du tir**

Les attaques par tir direct et par bombardement affectent toutes les unités dans l'hexagone cible exceptées les unités avec une valeur de défense blindée imprimée (même une valeur de 0), qui sont seulement affectées si un résultat "X" ou "#X" est obtenu en lançant les dés.

Un tir antichar affecte seulement l'unité de véhicules donnée qui s'est fait tirer dessus (et toute unité qu'elle est en train de transporter).

Le tir sur un hexagone où a lieu un assaut affecte toutes les unités ennemies dans l'hexagone où a lieu l'assaut.

Le tir par opportunité affecte seulement l'unité individuelle donnée en train de se déplacer et qui s'est fait tirer dessus.

Les résultats sont déterminés sur la table des résultats du combat pour le type approprié de tir et peuvent entraîner comme conséquence pour l'unité cible des pertes de pas (voir 7.6) ou des contrôles de moral (voir 14.1) ou aucun effet du tout sur les unités cibles.

Une fois qu'une unité a réalisé son tir alloué (d'un type quelconque) pour le tour, placer un marqueur "FIRED" ("a tiré") sur elle pour signifier qu'elle ne peut plus réaliser d'action supplémentaire ce tour.

## **7.5. Modificateurs de colonne**

Certaines conditions changent la colonne choisie, utilisée sur les tables de bombardement, de tir ou d'assaut. Quand une colonne est augmentée ou diminuée, montez ou descendez d'un nombre de colonnes égal au modificateur.

Par exemple un modificateur de colonnes de +2 changerait une attaque par bombardement de la colonne 5 à la colonne 12.

<b>BOMBARDMENT TABLE</b>										
<b>Bombardment Value</b>										
	3	5	8	12	16	21	30	42	55+	70+
<b>Friendly Fire Numbers</b>										
	(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)				
<b>Die Roll</b>										
2	M	M1	M2	M2	X	X	2X	2X	2X	3X
3	-	M	M1	M1	M2	M2	X	X	2X	2X
4	-	-	M	M	M1	M1	M2	M2	X	X
5	-	-	-	-	M	M	M1	M1	M2	M2
6	-	-	-	-	-	-	M	M	M1	M1
7	-	-	-	-	-	-	-	M	M	M1
8	-	-	-	-	-	M	M	M1	M1	M1
9	-	-	-	M	M	M	M1	M2	M2	M2
10	-	-	M	M	M1	M1	M2	X	X	X
11	-	M	M	M1	M1	M2	X	X	2X	2X
12	M	M	M1	M2	M2	X	X	2X	2X	3X

Table de bombardement

Voyez les tables de tir pour une liste de modificateurs de colonne qui s'applique pour chaque type de tir. Aucune attaque n'est jamais réduite en dessous de la colonne "1". Ce minimum s'applique après que tous les modificateurs positifs et négatifs aient été calculés (voir 10.3).

### **7.6. Pas de pertes**

Les pertes sous forme de pas de pertes peuvent être satisfaites en éliminant des pas de force de l'unité visée. Les unités avec aucun 2<sup>e</sup> pas qui souffrent d'un pas de perte sont retirées de la partie. Les unités à pleine puissance avec 2 pas qui prennent un pas de perte sont retournées à leur côté de force réduit : si de telles unités prennent un second pas de perte, elles sont éliminées.

#### **7.61. Tir direct et tir par bombardement**

Quand un résultat "X" est obtenu en roulant les deux dés sur la table de tir direct ou de tir par bombardement, ce tir élimine un pas d'une unité de troupe dans cet hexagone (s'il y en a de présentes) et un pas des unités de chariot, de canon, de traîneau et un pas des unités d'armes présentes.

Note du traducteur : on doit ainsi répartir les pas de perte parmi 3 groupes d'unités : les unités de troupe, les unités d'armes, les autres unités (chariot, canon, traîneau).



Ainsi, si un résultat "2X" est obtenu en lançant les dés, et si l'hexagone contient des unités de troupes, des unités d'armes et d'autres unités (chariot, canon, traîneau), le groupe des unités de troupe endure 2 pas de pertes, le groupe des armes endure également 2 pas de pertes et le groupe des autres pions souffrirait également de 2 pas de pertes. Ceci reflète le risque inhérent d'aussi nombreuses unités sur un espace aussi étroit.

( Cette note est approuvée par un email qui m'a été adressé de la société Avalanche Press du 14 janvier 2003 signée par Brian Knipple )

Si un résultat "2X" ou "3X" est obtenu en lançant les dés, le tir élimine 2, ou 3 (respectivement) pas de troupes et 2 ou 3 pas de chariot / camion / traîneau / et d'armes dans l'hexagone cible. Le joueur propriétaire choisit quelles unités dans l'hexagone devront souffrir les pertes.

Exemple : un résultat "2X" est obtenu en roulant les dés contre un hexagone contenant une unité d'infanterie avec 2 pas, 2 canons antichars et 3 unités de chariots. Ceci éliminerait complètement l'unité d'infanterie à 2 pas, les 2 canons antichars et les 2 unités de chariots, laissant une seule unité de chariots restant dans cet hexagone.

### 7.62. Tir antichar

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

### 7.63. Assaut

Si un résultat "#1", "#2" ou "#3" est obtenu en roulant le dé sur la table d'assaut, le tir élimine un nombre égal de troupes, de transport de troupes blindés ou d'unités de véhicules blindés PLUS un nombre identique de pas d'unités de chariot, de camion, de traîneau, et d'armes.

Note du traducteur :

Pour répartir les pas de perte, on doit diviser les unités visées en trois groupes : unités de troupes, unités d'armes et autres unités (chariot, canon, traîneau) . Chaque groupe endure le même nombre de pas de perte indiqué sur la table d'assaut .

Exemple :

Si le résultat est par exemple #2 on doit éliminer 2 pas parmi les troupes d'infanterie, 2 pas parmi les unités de véhicules blindés ainsi que 2 pas parmi les autres unités (chariot, canon, traîneau).

( Cette note est approuvée par un email du 26 février 2004 n° 5691 de Jay Townsend sur le forum de Consimworld :

<http://talk.consimworld.com/WebX?50@87.BRCHaYxUCkg.8@.ee6d2ce>).

Voici l'arborescence du site indiquant l'adresse du forum consacré au jeu Panzergrenadier :

 [ConsimWorld Forum](#)  [Boardgaming](#)  [Individual Game or Series Discussion](#)  
 [Era: World War II \(GAME SERIES\)](#) [Panzer Grenadier \(Avalanche Press\)](#)

Si le nombre est de 2 ou de 3, au moins un pas de perte d'une unité de véhicule blindé doit être retranchée s'il existe une unité de véhicule blindé présente.

Le 1<sup>er</sup> pas de perte dans un assaut doit venir d'une des unités les moins affectées par un état d'ébranlement ou de démoralisation (dans cet ordre). Les unités ayant gardé une bonne cohésion souffrent le 1<sup>er</sup> pas de perte avant les unités ébranlées qui souffriraient le 1<sup>er</sup> pas de perte avant les unités démoralisées si aucune unité ayant gardé une bonne cohésion n'était présente. Les 2<sup>e</sup> pas de perte et les pas de pertes ultérieurs peuvent être prélevés d'une unité quelconque (au choix du joueur propriétaire) tant qu'au moins un pas de perte d'un véhicule blindé ait été retranché s'il y en avait un.

Les pertes sont seulement prélevées à partir des unités dans l'hexagone qui ont participé à l'assaut (voir 12.3).

#### 7.64. Tir d'opportunité

Le tir d'opportunité affecte seulement l'unité en déplacement précise qui est la cible du tir. Par conséquent, les pas de pertes et les contrôles de moral infligés par les tirs d'opportunité ne s'appliquent pas aux autres unités qui ne se déplacent pas dans l'hexagone et qui se trouvaient avec l'unité en cours de déplacement.

### **8. Repérage**

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

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

#### **8.1. Portée du repérage**

La portée du repérage est la distance en hexagones sur laquelle une unité peut "voir" des unités ennemies. Durant la journée, les unités en terrain clair peuvent voir sur 12 hexagones. Cette portée peut être augmentée ou diminuée par le terrain, le temps ou la partie de la journée. La portée du repérage la nuit est normalement d'un seul hexagone (l'hexagone adjacent). Certains scénarios incluent des règles de repérage spéciales.

#### **8.2. Terrains limitant la ligne de vue**

Les hexagones de bois, de colline, de champs, de ville et de cité bloquent les lignes de vue (voir 8.3). Ces terrains possédant de tels hexagones sont appelés "des terrains limitant la ligne de vue". Certains scénarios peuvent spécifier des types de terrain supplémentaires limitant la ligne de vue.

8.21. Une unité occupant un terrain limitant la ligne de vue peut seulement être repérée par des unités à moins de 3 hexagones de sa localisation, à moins que la portée de repérage actuellement édictée soit moins que 3 du fait du temps, etc... ou à moins que la vue jusqu'à l'hexagone de cette unité soit bloquée par un autre terrain limitant la ligne de vue (voir 8.31).

8.22. Quand une unité occupant un terrain limitant la ligne de vue fait feu, la portée de repérage maximal de 3 hexagones est ignorée et elle est immédiatement repérée par les unités à moins de 12 hexagones avec une ligne de vue jusqu'à l'hexagone où se trouve cette unité qui fait feu (voir 8.3). Placez un marqueur "SPOTTED" ("repéré") sur l'unité. Les autres unités dans l'hexagone ne sont pas repérées au-delà d'une distance de 3 hexagones à moins qu'elles ne tirent aussi. Une unité repérée dans un terrain limitant la ligne de vue n'est plus repérée une fois qu'elle se déplace (pourvu qu'elle ne puisse pas être repérée dans sa nouvelle localisation à moins qu'elle ne tire).

8.23. Un hexagone contient un terrain limitant la ligne de vue si le dessin du terrain remplit plus d'un dixième de l'hexagone. Par exemple l'hexagone 1007 sur le plateau n°1 est considéré comme terrain clair car le champ ne remplit pas plus qu'un dixième de l'hexagone. Dans la plupart des cas, il devrait être évident si le dessin remplit plus d'un dixième de l'hexagone, mais s'il y a désaccord, vous devriez considérer que l'hexagone contient effectivement un terrain limitant la ligne de vue.

### **8.3. Ligne de vue**

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

8.31. Une ligne de vue est bloquée si elle passe à travers un hexagone qui contient un terrain limitant la ligne de vue (voir 8.2 et le tableau des effets de terrain), ou si elle passe le long de la frontière entre 2 hexagones qui tous les 2 contiennent un terrain limitant la ligne de vue.

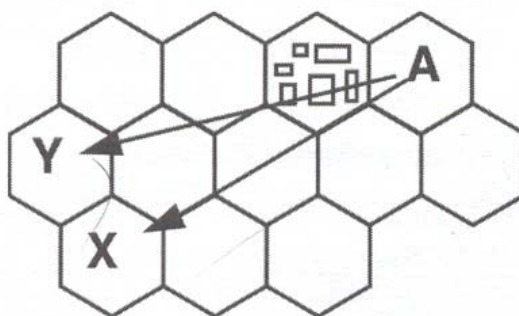
8.32. Une ligne de vue peut entrer dans un hexagone contenant un terrain limitant la ligne de vue mais ne peut pas passer à travers lui.

8.33. Les unités ne bloquent jamais la ligne de vue.

8.34. La ligne de vue, généralement, fonctionne de façon symétrique. Si vous pouvez le voir, il peut vous voir, à moins qu'une des unités occupe un hexagone de terrain limitant la ligne de vue et que l'autre unité soit située à plus de 3 hexagones.

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

Exemple :



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

## **9. Bombardement**

Voir 3.11

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

### **9.1. Repérage de la cible**

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

### **9.2. Artillerie hors-carte**

A moins que des règles spéciales de scénario ne l'établissent autrement, chaque facteur d'artillerie hors-carte disponible dans un scénario peut tirer une fois par tour sur une quelconque unité repérée sur le plateau de jeu (il a une portée illimitée).

### **9.3. Tir combiné**

Les unités de tir indirect qui occupent le même hexagone peuvent combiner leur valeur de tir. Jusqu'à 3 valeurs de tir indirect hors-carte peuvent être combinées en une valeur de tir mais ne peuvent pas se combiner avec des unités sur la carte. Les unités de tir indirect qui occupent des hexagones adjacents peuvent combiner leur valeur de tir si un chef ayant gardé une bonne cohésion avec un modificateur de combat est présent dans l'un de ces hexagones (voir 6.41).

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

#### **9.4. Procédure**

Pour chaque hexagone en train d'être bombardé, le joueur actif lance 2 dés. Lisez l'intersection entre la ligne du résultat du lancer des 2 dés avec la colonne située sur la table de bombardement, qui soit est égale, ou soit n'excède pas la valeur de tir total de toutes les unités qui bombardent cet hexagone, lors de ce segment d'action. Notez que certaines conditions peuvent modifier la colonne utilisée (voir la table de bombardement), l'augmentant ou la diminuant.

#### **9.5. Tir ami**

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

##### 9.51. Même hexagone

Si le tir par bombardement frappe un hexagone où a lieu un assaut, à la fois les unités amies et ennemies seront affectées. Lancez 2 attaques par bombardement une pour les unités de chaque côté. Les modificateurs de colonne peuvent entraîner le fait que les unités d'un côté soient attaquées sur une colonne différente des unités de l'autre côté.

##### 9.52. Hexagones adjacents

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

Si un hexagone est touché par un tir ami, lancez un autre dé et consultez la ligne "des nombres pour tir ami" sur la table de bombardement. Résolvez une attaque de tir par bombardement contre des unités amies dans l'hexagone en utilisant la colonne de la table contenant le nombre pour tir ami lancé au dé.

##### 9.53. Cible initiale

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

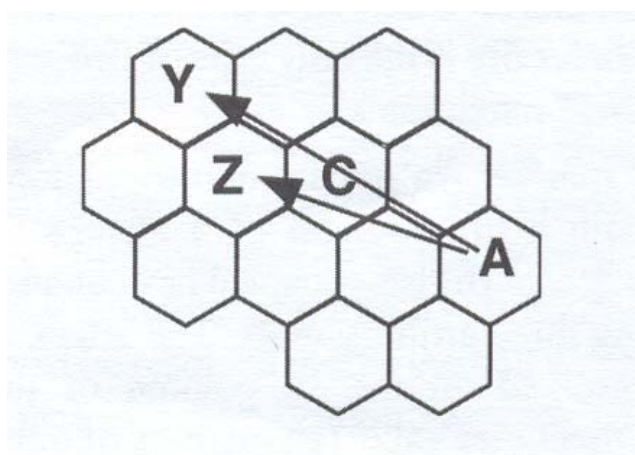
#### **10. Tir direct**

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

### **10.1. Tir bloqué**

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

Exemple :



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

### **10.2. Procédure**

Pour chaque attaque par tir direct, le joueur actif détermine si une unité tirera de façon individuelle ou si de multiples unités vont combiner leur tir. Il lance ensuite 2 dés et observe le résultat de l'intersection entre la ligne correspondant au résultat du lancé des 2 dés et la colonne sur la table de tir direct qui soit est égale, ou soit n'excède pas le total des valeurs de tir de toutes les unités faisant feu (voir 7.4).

### **10.3. Modifications maximales aux colonnes**

Les modificateurs pour la colonne utilisés pour la résolution du tir direct ne peuvent pas augmenter la colonne de plus de 3 ou la diminuer de plus de 2. Les valeurs autorisées du maximum et du minimum s'appliquent seulement après que tous les

modificateurs de colonne positifs et négatifs aient été calculés. Le tir direct est le seul type de tir avec ce maximum.

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

<b>DIRECT FIRE TABLE</b>									
<b>Fire Value</b>									
	1	2	4	7	11	16	22	30	45+
<b>Die Roll</b>									
2	M	M1	M1	X	X	2X	2X	3X	3X
3	M	M	M	M2	M2	X	X	2X	3X
4	-	M	M	M1	M1	M2	X	X	2X
5	-	-	-	M	M	M1	M2	M2	X
6	-	-	-	-	-	M	M1	M1	M2
7	-	-	-	-	-	-	M	M	M1
8	-	-	-	-	-	M	M	M1	M2
9	-	-	-	-	M	M	M1	M2	M2
10	-	-	M	M	M1	M1	M2	X	X
11	M	M	M1	M1	M2	M2	X	2X	2X
12	M	M1	M2	M2	X	X	2X	2X	3X

## Column Modifiers

- -2 target is in an entrenchment (-1 entrenchment in a town hex).
- -2 target hex is town or woods.
- -1 night (visibility one hex).
- -1 target is Dug In (14.1). Not applicable in town or woods.
- -1 target hex is hill.
- -1 target hex is 3 or more hexes away.
- +1 target hex contains a minefield belonging to the firing player.
- +1 target unit is mortar/AA/AT.
- +1 opportunity fire.
- +1 target is cavalry.
- +1 three units stacked in target hex.
- +2 target is artillery unit.
- +2 target is adjacent to all firing units.

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

Le tir antichar est effectué contre une unité de véhicule ennemie individuelle, pas d'autre unité dans le même hexagone que l'unité cible n'est affectée d'une façon quelconque. Seuls les camions et les unités avec une valeur de défense de blindage peuvent être attaqués avec le tir antichar.

#### **11.1. Procédure**

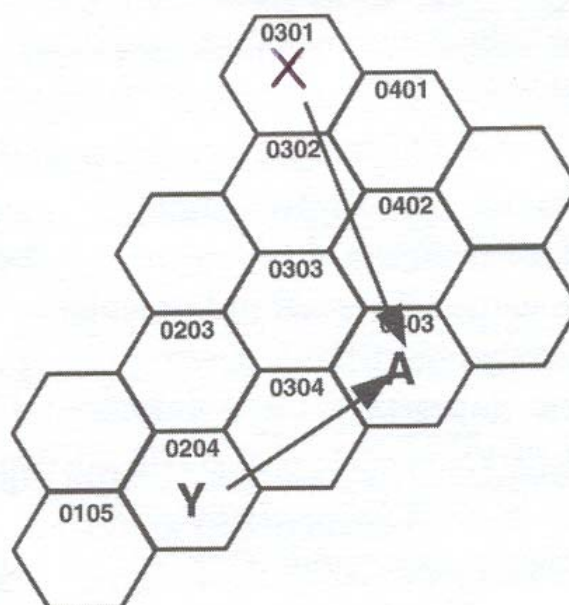
Pour chaque attaque antichar, le joueur actif désigne l'unité faisant feu et sa cible. Il lance 2 dés, ajoute la valeur antichar de l'unité faisant feu, soustrait la valeur de blindage de l'unité cible (les camions ont une valeur de blindage de -1) et applique tous les autres modificateurs énumérés sur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

##### 11.11. Tir croisé

La table de tir antichar contient un modificateur de "+2 si la cible est attaquée durant ce tour à travers 2 ou plusieurs hexagones non adjacents". Ceci s'applique seulement à la seconde attaque et aux attaques ultérieures contre un véhicule durant un tour donné (mais pas nécessairement durant le même segment d'action). Le modificateur ne s'applique pas si l'unité cible se déplace après que la 1<sup>ère</sup> unité ait tiré sur elle et avant que la seconde attaque ne soit résolue.

Exemple :





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

### **11.2. Efficacité de l'arme blindée**

Une unité de véhicule de combat blindé allemande intacte (non réduite), une unité de véhicule de combat blindé de la garde soviétique intacte (non réduite) dans les scénarios prenant place en 1943 ou plus tard, ou une unité de véhicules de combat blindés intacte (non réduite) américaine ou polonaise dans les scénarios prenant place en 1944 ou plus tard peuvent conduire 2 attaques de tir antichar dans chaque segment d'action dans lequel l'unité tire. Les attaques n'ont pas besoin d'être effectuées contre la même cible.

### **11.3. Portée augmentée**

Les unités avec des valeurs antichars d'au moins 1 peuvent tirer sur des cibles à une distance située entre 100 % et 150 % de leur portée imprimée, à la moitié de leur valeur antichar.

## **12. Assaut**

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

### **12.1. Déplacement pour effectuer un assaut**

#### **12.11. Entrée dans un hexagone**

Des unités ayant gardé une bonne cohésion, activées, dirigées par un chef peuvent entrer dans un hexagone adjacent occupé par des unités ennemies. Elles peuvent seulement le faire ainsi si elles commencent leur activation adjacentes à des unités ennemies (exception : charge de cavalerie, voir 15.4). Ceci initie un assaut (ou en renforce un préexistant). Les unités effectuant l'assaut sont "l'attaquant" ; leurs adversaires sont "le défenseur".

#### 12.12. Sortie d'un hexagone

Une unité active peut sortir d'un hexagone où a lieu un assaut mais peut seulement se déplacer d'un hexagone dans ce cas. L'hexagone où elle se déplace ne peut pas être occupée par un ennemi. Si toutes les unités de combat d'un joueur sortent d'un hexagone où a lieu un assaut (ne laissant aucune unité de combat pour garder leur retraite), elles peuvent être attaquées par les unités ennemies dans l'hexagone où a lieu l'assaut en utilisant la table d'assaut. Les unités se déplaçant ne peuvent pas tirer et aucun modificateur de colonne négatif pour les unités se défendant en ville, dans les bois ou les retranchements n'est alors appliqué.

#### 12.13. Restrictions dues au moral

Les unités ébranlées ne peuvent PAS entrer dans des hexagones contenant des unités de combat ennemies, mais peuvent prendre d'assaut des unités ennemies déjà situées dans les hexagones qu'elles occupent. Les unités démoralisées ne peuvent pas entrer dans un hexagone où a lieu un assaut ou prendre d'assaut des unités dans un hexagone qu'elles occupent déjà. Elles peuvent se défendre contre des unités qui les prennent d'assaut à  $\frac{1}{4}$  de leur puissance de tir direct normale. Si des unités démoralisées commencent leur activation dans un hexagone d'assaut, elles doivent essayer de recouvrer leur moral, et si elles échouent, elles doivent alors sortir de l'hexagone. Si aucun hexagone adjacent n'est vide, l'unité ennemie, l'unité démoralisée est éliminée.

### **12.2. Résolution du combat**

Le combat par assaut doit être résolu immédiatement lorsque des unités actives entrent dans un hexagone contenant des unités ennemies et ne contenant pas d'unité amie. Résolez l'assaut après que toutes les unités dirigées par un chef donné aient fini d'entrer dans l'hexagone. Toutes les unités dans l'hexagone doivent participer.

### **12.3. Règles de combat optionnel**

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

## **12.4. Procédure d'assaut**

Chaque joueur totalise les valeurs de tir direct de ses unités dans l'hexagone, éventuellement modifié par l'ébranlement ou la démoralisation.

Chaque joueur cherche la colonne sur la table d'assaut dont la valeur soit est égale ou soit n'excède pas sa valeur de tir direct totale modifiée dans l'hexagone.

Appliquez tous les modificateurs de colonne (voir table d'assaut, il n'y a pas de minimum ou de maximum imposés aux modificateurs). Chaque joueur ensuite lance un dé et observe l'intersection entre l'horizontale correspondant au chiffre du dé avec la colonne appropriée. Les résultats sont appliqués simultanément (Exception : 1<sup>er</sup> tir, voir 12.43).

Notez que les unités qui se défendent dans l'assaut ne sont pas considérées comme étant activées et ainsi ne sont pas marquées avec un marqueur "FIRED" ("a tiré") ou "MOVED" ("s'est déplacé").

### **12.41. Modificateurs de colonne**

Tous les modificateurs de terrain PLUS les modificateurs de retranchement effectués par les unités, les retranchements construits avant le combat et de bunker bénéficient seulement au défenseur pendant l'assaut.

### **12.42. Force minimale**

Toutes les unités sans facteur de tir direct excepté les camions, les traîneaux et les chariots ont une force de combat pour l'assaut de 1. Les chefs n'ont pas de force d'assaut mais peuvent ajouter leur modificateur de combat à la force de tir d'une unité quelconque dans l'hexagone.

### **12.43. Tir en premier**

Lorsqu'il est conduit un assaut contre des unités ennemies qui se sont retranchées elles-mêmes, qui sont dans un retranchement, ou dans un bunker, les unités en défense occupant ces fortifications résolvent leur combat d'assaut en premier. Les résultats du combat sont d'abord appliqués contre les unités attaquantes avant que ces unités attaquantes ne résolvent leur assaut. Si l'hexagone contient des unités en défense qui occupent de telles fortifications et des unités en défense qui n'en occupent pas, le joueur défenseur doit choisir de résoudre le combat d'assaut d'abord en utilisant ses unités dans les fortifications OU utiliser toutes les unités présentes et résoudre l'assaut simultanément avec l'attaquant.

## **12.5. Restrictions**

### **12.51. Les chefs**

Un chef adjacent à un hexagone où a lieu un assaut ne peut pas influencer des unités dans l'hexagone de l'assaut. Seuls les chefs dans l'hexagone de l'assaut peuvent le faire. Les chefs dans l'hexagone de l'assaut peuvent inciter les unités dans les hexagones adjacents à entrer dans l'hexagone où a lieu l'assaut, mais ne peuvent pas les influencer d'une autre façon.

### 12.52. Types de tir

Les unités dans un hexagone d'assaut ne peuvent pas conduire des attaques par tir direct ou des bombardements, et peuvent conduire les attaques de tir antichar seulement contre les véhicules de combat blindé ennemis situés dans le même hexagone. Les unités ne peuvent pas conduire un tir d'opportunité contre des unités ennemies entrant dans leur hexagone pour initier ou renforcer un assaut. (Exception : Charge de cavalerie, voir règle 15.43) .

### 12.53. Types d'unités

Divisez par 2 les valeurs de tir direct des mitrailleuses lourdes (HMG : Heavy Machine Gun) et des unités antiaériennes initiant un assaut à moins qu'au moins une unité d'infanterie amie, une unité de mitrailleuses légères ou de sapeurs amie ne participe aussi à l'assaut.

## **13. Tir d'opportunité**

Les unités inactives qui ne sont pas encore activées ce tour peuvent attaquer une unité individuelle ennemie en déplacement, repérée, à leur portée par un tir direct ou un tir antichar. Chaque unité ainsi éligible peut conduire jusqu'à 2 tirs d'opportunité à chaque tour en utilisant le tir direct. De multiples unités peuvent combiner leur tir direct de façon normale contre une unité en déplacement. Il est permis aux véhicules de combat blindés de conduire autant de tirs d'opportunité antichar qu'il leur serait normalement permis dans un segment d'action (voir 11.2). Les unités d'armes avec des capacités de tir antichar peuvent seulement conduire un tir d'opportunité antichar par tour. Les unités d'armes avec à la fois des capacités de tir direct et de tir antichar peuvent utiliser l'un ou l'autre type de tour comme tir d'opportunité (mais pas les 2). Une telle unité pourrait utiliser sa capacité de tir direct 2 fois dans un tour.

### **13.1. Procédure**

Le joueur inactif désigne l'unité ou les unités faisant feu et sa cible durant le déplacement de l'unité cible. Résolez l'attaque en utilisant la procédure de tir direct ou de tir antichar. Dans le cas d'un tir direct ou d'un tir antichar par des véhicules de combat blindés qui peuvent tirer 2 fois par tour, sur le 1<sup>er</sup> tir d'opportunité, placez à la fois un marqueur "FIRED" ("a tiré") et un marqueur "MOVED" ("s'est déplacé") sur l'unité. La seconde fois, retirez le marqueur "MOVED" ("s'est déplacé") laissant seulement le marqueur "FIRED" ("a tiré"). Ceci indique que l'unité ne peut pas tirer ou s'activer à nouveau ce tour. Dans le cas d'un tir antichar par des unités qui peuvent seulement tirer une fois par tour (tir antichar par des unités d'armes et par certains véhicules de combat blindés), placez un marqueur "FIRED" ("a tiré") sur l'unité après qu'elle ait tiré une fois pour indiquer qu'elle ne peut pas tirer ou à nouveau s'activer ce tour.

13.11. Une unité cible peut être attaquée dans un hexagone quelconque où elle entre lors de son trajet de déplacement. Durant le déplacement de l'unité, le joueur inactif doit dire au joueur qui se déplace d'arrêter de déplacer momentanément l'unité afin qu'il puisse conduire un tir d'opportunité. Le tir doit être résolu avant que l'unité

n'entre dans un nouvel hexagone. Le joueur qui tire ne peut pas attendre de voir où l'unité terminera son mouvement avant d'annoncer son tir d'opportunité.

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

### Column Modifiers

- -2 target is in an entrenchment (-1 entrenchment in a town hex).
- -2 target hex is town or woods.
- -1 night (visibility one hex).
- -1 target is Dug In (14.1). Not applicable in town or woods.
- -1 target hex is hill.
- -1 target hex is 3 or more hexes away.
- +1 target hex contains a minefield belonging to the firing player.
- +1 target unit is mortar/AA/AT.
- +1 opportunity fire.
- +1 target is cavalry.
- +1 three units stacked in target hex.
- +2 target is artillery unit.
- +2 target is adjacent to all firing units.

#### Modificateurs de colonnes de la table de tir direct

13.13. Une unité qui se déplace, obligée à contrôler son moral du fait d'un tir d'opportunité peut être assistée par un chef se déplaçant avec l'unité, ou par un chef ayant gardé une bonne cohésion qui ne se déplace dans le même hexagone ou un hexagone adjacent.

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

### 13.2. Restrictions

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

Exemple : Une unité de cavalerie soviétique se déplace à portée de 2 pelotons d'infanterie finlandais occupant le même hexagone. Dans le 1<sup>er</sup> hexagone où entre l'unité soviétique, les unités finlandaises peuvent conduire une attaque par tir

d'opportunité contre elle (soit individuellement, soit en combinant leur tir). Les unités finlandaises ne peuvent pas conduire leur seconde attaque par tir d'opportunité à moins que l'unité de cavalerie n'entre dans un autre hexagone en restant repérée et à portée de leurs armes.

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

13.23. Les unités démoralisées ne peuvent pas conduire d'attaques par tir d'opportunité .

13.24. Le tir d'opportunité ne peut pas être conduit contre des unités dans un hexagone occupé par des unités amies.

## **14. Moral**

Toutes les unités et les chefs ont des valeurs de moral. Les valeurs de moral du chef sont éditées sur les pions ; les autres ont une valeur pour une puissance intacte et une autre pour une puissance réduite spécifiée dans les instructions du scénario (le numéro avant le trait oblique est le moral pour une puissance intacte, le nombre après le trait oblique est le moral pour une puissance réduite).

### **14.1. Les contrôles de moral**

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

Exemple : 2 pelotons d'infanterie français plus un chef sont obligés à subir un test moral (M, pas de pénalité additionnelle).

Le chef a un moral de 9 avec un modificateur de moral de 1 et les pelotons d'infanterie ont un moral de 8. Tout d'abord, le joueur français lance un 7 pour le chef, qui réussit son contrôle de moral. Il rajoute le modificateur de moral du chef de 1 au moral des pelotons d'infanterie leur donnant un moral de 9. Il obtient un jet de dé de 10 pour le premier peloton signifiant qu'il est ébranlé. Il lance ensuite un jet de dé de 12 pour le second peloton. Comme ce peloton a échoué de 3, il est démoralisé.

### **14.12. Echechs successifs au contrôle de moral**

Un chef ou une unité qui est déjà ébranlée et qui échoue à un autre contrôle de moral devient démoralisée. Un chef ou une unité démoralisé ( e ), qui est à nouveau démoralisé ( e ) (en échouant à un autre contrôle de moral de 3 ou plus), subit un

pas de perte. Il n'y a pas d'effet additionnel sur un chef ou une unité démoralisée qui échoue à un contrôle de moral de 2 ou moins.

### 14.13. "Après vous, Monseigneur !"

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

### 14.2. Ebranlement

Une unité ou un chef ébranlé :

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

### 14.3. Démoralisation

Une unité ou un chef démoralisé :

- ne peut pas conduire un tir direct, indirect ou antichar, ou initier un assaut.
- Peut se défendre contre une attaque par assaut mais à un quart de leur valeur de tir direct.
- A son moral réduit de 1
- Doit essayer de recouvrer son moral (voir 14.4) lors de son activation

S'il échoue à recouvrer son moral, il doit s'éloigner des unités de combat ennemies à sa portée et qui sont capable d'obtenir un résultat de combat sur lui au moyen d'un tir direct ou d'un tir antichar. Ainsi, un véhicule de combat blindé démoralisé n'est pas obligé de fuir devant une unité d'infanterie ennemie. Marquez l'unité comme "MOVED" ( " s'est déplacée " ) une fois qu'elle a fini de s'éloigner.

14.31. Les unités et les chefs démoralisés qui échouent à recouvrer leur moral doivent se déplacer vers un hexagone de ville, de cité ou de bois, ou vers une localisation où les unités ennemies ne peuvent plus les repérer ou leur tirer dessus. Ils doivent dépenser leur capacité de mouvement complète en s'éloignant des unités ennemies vers de tels hexagones. S'ils ne peuvent pas se déplacer vers un tel hexagone au 1<sup>er</sup> tour et s'ils échouent à recouvrer leur moral les tours suivants, ils doivent continuer à se déplacer jusqu'à ce qu'ils occupent des hexagones de ville, de cité, de bois, ou d'autres hexagones où ils ne peuvent pas être repérés par une unité de combat ennemie.

Exception : Un chef ou une unité démoralisée dans un hexagone contenant un bunker ou un retranchement n'est pas obligé de se déplacer mais il peut le faire s'il le désire.

14.32. Les unités et les chefs démoralisés peuvent seulement entrer dans les hexagones encore plus éloignés d'unités ennemies capables de leur nuire ce tour. Si ceci n'est pas possible, ils peuvent entrer dans des hexagones à une distance égale à de telles unités ennemies. Si ceci aussi n'est pas possible, ils peuvent rester sur place.

14.33. Si une unité d'armes démoralisée avec une capacité de déplacement de 0 échoue à un essai de récupération de moral (voir 14.4), et qu'elle est obligée de se déplacer, elle est éliminée (l'équipage abandonne l'arme).

#### **14.4. Recouvrement du moral**

Les joueurs peuvent essayer d'améliorer le statut de moral de leurs unités démoralisées et ébranlées. Ceci est appelé " le recouvrement du moral". Les unités essayant de recouvrer leur moral doivent être activées et ne peuvent pas conduire d'autre action durant ce tour. Placez un marqueur "MOVED" ("s'est déplacé") sur toute unité qui essaye une récupération du moral (qu'elle soit suivie d'un succès ou pas) et sur tout chef qui assiste à l'essai de récupération de moral. Un chef ne peut pas se déplacer dans le même segment d'action pendant lequel il assiste à un essai de recouvrement de moral excepté pour accompagner une unité démoralisée en fuite qui échoue à recouvrer son moral.

##### 14.41. Procédure

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

##### 14.42. Le recouvrement du moral est exigé

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

##### 14.43. Recouvrement complet automatique

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

##### 14.44. Désertion du chef

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

##### 14.45. Bonus de recouvrement du moral

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

#### **15. Types d'unités spéciales**



### 15.1. Les quartiers généraux (HQ : Headquarters)

Dans certains scénarios, les quartiers généraux sont présents en tant qu'unités. Les unités de quartiers généraux indiquent le moral des forces d'un côté. Le nombre en blanc/rouge sur le coin en bas à droite de l'unité de quartier général correspond à la valeur de moral de l'unité intacte/réduite des unités de ce côté spécifiée dans les instructions du scénario (voir 14.0).



La perte d'une unité de quartier général est catastrophique ; aucune unité amie à moins de 15 hexagones de là où fut détruite l'unité à un quartier général ne peut se déplacer durant le reste du tour actuel ou durant les 2 tours ultérieurs.

### 15.2. Aviation

L'aviation apparaît dans certains scénarios dans les règles spéciales du scénario ou à travers la table des événements aléatoires optionnels incluse dans certains jeux dans cette série.

Les valeurs de tir de l'aviation sont imprimées sur les pions.



Un joueur recevant de l'aviation lance le pion (comme une pièce) pour déterminer quel côté du pion est utilisé.

#### 15.21. Attaque aérienne

Une unité d'aviation peut attaquer tout hexagone sur le plateau de jeu. Chaque unité d'aviation peut attaquer un hexagone par tour. Le joueur propriétaire sélectionne l'hexagone cible (ou les hexagones cibles) et place au moins une unité d'aviation dans chacun de ses hexagones. Jusqu'à 3 unités d'aviation peuvent attaquer un seul hexagone. On lance un dé pour chaque unité d'aviation. Sur un résultat de 1 ou 2, l'avion manque l'hexagone, est retiré du plateau de jeu et ne peut pas attaquer ce tour. Sur un résultat de 3 à 6, il attaque l'hexagone.

#### 15.22. Tir ami

Si un avion rate l'hexagone, utilisez la procédure de tir ami (voir 9.5) pour déterminer si des unités amies adjacentes sont touchées.

#### 15.23. Dommages

Totalisez les valeurs d'attaque de tous les avions qui ont touché avec succès chaque hexagone, lancez 2 dés et consultez la table de tir direct. Réduisez la colonne, utilisée de 1 si une unité antiaérienne ennemie non démoralisée est à moins de 3 hexagones de l'hexagone cible (les unités antiaériennes n'ont pas d'autre effet sur les unités aériennes). Une fois que l'attaque aérienne est terminée, retirez les pions d'aviation du plateau de jeu.

#### 15.24. Les unités antiaériennes

L'aviation ne souffre jamais de perte du tir antiaérien. Les unités antiaériennes réduisent seulement la chance d'un avion d'infliger des dommages (voir 15.23).

### **15.3. Trains blindés et vaisseaux de rivière**

Les trains blindés et navires de rivière sont toujours traités comme ayant un chef pour les buts de mouvement, mais ces chefs ne peuvent pas activer d'autres unités ou effectuer des repérages pour l'artillerie. Ils sont traités comme des véhicules de combats blindés pour les combats et peuvent être détruits par des tirs antichars. Ils peuvent se déplacer et tirer dans le même segment d'action, se déplaçant d'abord et tirant ensuite. S'ils conduisent un tir d'opportunité, ils peuvent néanmoins se déplacer.

#### 15.31. Trains blindés



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

#### 15.32. Vaisseaux de rivière



Les vaisseaux de rivières peuvent seulement entrer dans des hexagones de rivières majeurs. Ils ont une capacité de mouvement de 5.

#### 15.4. Cavalerie



Les unités de cavalerie activées par un chef de cavalerie peuvent conduire un déplacement dans le but d'un assaut (voir 12.1) depuis une distance de 2 hexagones. Ceci est connu comme une "charge de cavalerie" (voir la table des assauts pour les déplacements de colonne).

ASSAULT COMBAT								
Fire Value								
	1	3	5	9	13	18	24	30+
Die Roll								
1	-	-	-	-	-	M	M1	M2
2	-	-	-	-	M	M1	M2	1
3	-	-	-	M	M1	M2	1	1
4	-	-	M	M1	M2	1	1	2
5	-	M	M1	M2	1	1	2	2
6	M	M1	M2	1	1	2	2	3

### Results

- = no effect

M = All units in target hex except AFVs check morale (12.1).

M# = Same as M except add the # to the dice roll.

# = Eliminate # of steps from personnel or AFV units first. Also eliminate # of wagon, truck or weapon units. If number is 2 or 3, at least one AFV step must be eliminated if present. All units check morale as M2.

Table de résultat des assauts

## Column Modifiers

- -2 assaults against defending units occupying an entrenchment or town hex.
- -1 assaults against defending units occupying a woods hex.
- +1 all units of the side have higher morale than all defending units. Leaders have no effect on morale for this purpose.
- +1 side includes undemoralized friendly leader.
- +1 all enemy units are demoralized.
- +1 side includes both undemoralized AFV (not including transport units with armor value) and infantry (INF, SMG, ENG). Modifier only applies to German in all scenarios; Soviet Guards in scenarios taking place after 1942; Polish, US and Commonwealth in scenarios taking place after 1943).
- +1 side includes engineer unit assaulting a town or entrenchment hex.
- +1 all units on the side are Finnish, Gurkha or Japanese infantry or engineer units.
- +1 charging cavalry (13.7).
- +1 assaults against AFV without INF, ENG or SMG of the same side present in town, city or woods.

Modificateurs de colonne de la table des résultats des assauts

15.41. Le tir d'opportunité (voir 13.0) peut être conduit contre une unité de cavalerie effectuant une charge dans le 1<sup>er</sup> hexagone, ou avant qu'elle n'entre dans l'hexagone d'assaut.

15.42. Les unités de cavalerie ne peuvent pas être transportées.

## **16. Règles spéciales**

### **16.1. Fumée**

Dans certains scénarios, les joueurs peuvent tirer de la fumée. Seule l'artillerie (y compris hors carte) et les unités de mortier peuvent tirer de la fumée. Une unité d'artillerie ou d'artillerie hors carte qui tire de la fumée ne peut pas à nouveau tirer dans le même tour (placez un marqueur "FIRED" : "a tiré" sur l'unité). Le joueur actif place un marqueur de fumée sur le plateau de jeu pour chaque unité d'artillerie ou d'artillerie hors carte tirant de la fumée.



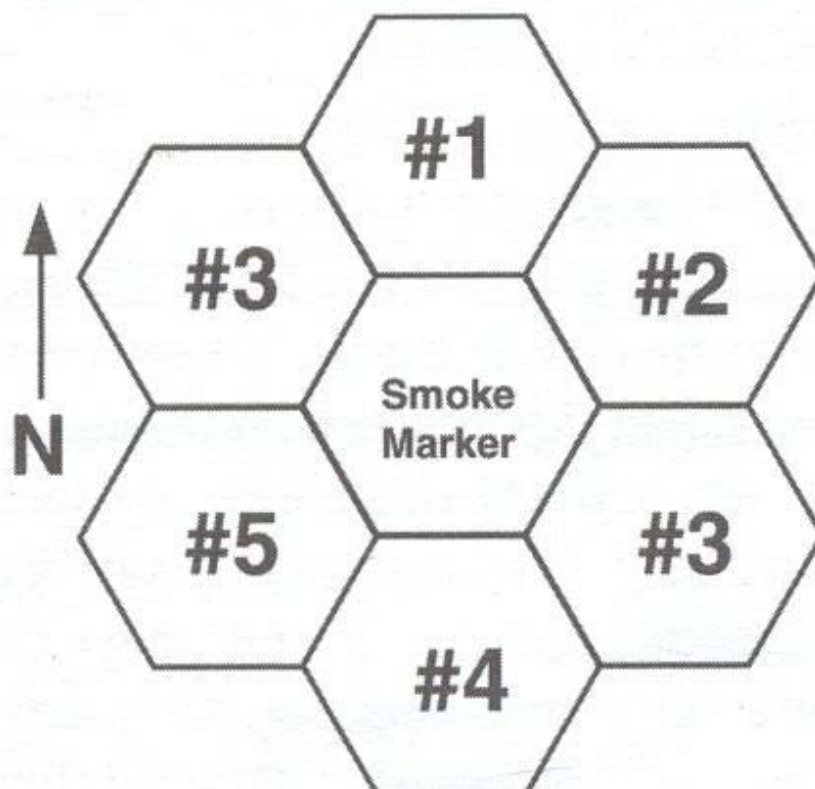
Lancez 2 dés pour chaque marqueur. Sur un résultat de 8 ou moins, le marqueur fumée reste dans l'hexagone. Pour tout autre résultat, le marqueur est retiré.

### **16.11. Effets**

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

### **16.12. Dispersion et déplacement du marqueur fumée**

Durant la phase de retrait des marqueurs, le joueur qui a placé le marqueur de fumée détermine s'il reste en jeu. Lancez un dé pour chaque marqueur de fumée sur le plateau de jeu. Sur un résultat de 1, le marqueur de fumée reste en place. Sur un résultat de 2, le marqueur de fumée se déplace sur un des hexagones adjacents. Lancez le dé une seconde fois et consultez le diagramme ci-dessous de cette section.



Placez le marqueur fumée dans l'hexagone correspondant au résultat.

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

#### 16.22. Le retranchement par les unités

Les unités non démoralisées, activées, peuvent "se retrancher" dans tout hexagone, excepté un hexagone de ville, de bois ou de retranchement. Placez un marqueur "MOVED" ("s'est déplacé") sur une unité qui se retranche. Le retranchement par une unité coûte toute la capacité de mouvement d'une unité et compte comme son activation. Placez un marqueur "Dug In" ("s'est retranché") sous l'unité à la fin du 1<sup>er</sup> segment d'action et sur le haut de l'unité à la fin du segment d'action ultérieur de retranchement.



Après que le marqueur "Dug In" ait été placé sur l'unité, l'unité obtient tous les bénéfices du fait de s'être retranchée (voir la table de combat et le paragraphe : tire en 1<sup>er</sup> pendant l'assaut 12.43).

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

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



## Column Modifiers

- -2 target is in an entrenchment (-1 entrenchment in a town hex).
- -2 target hex is town or woods.
- -1 night (visibility one hex).
- -1 target is Dug In (14.1). Not applicable in town or woods.
- -1 target hex is hill.
- -1 target hex is 3 or more hexes away.
- +1 target hex contains a minefield belonging to the firing player.
- +1 target unit is mortar/AA/AT.
- +1 opportunity fire.
- +1 target is cavalry.
- +1 three units stacked in target hex.
- +2 target is artillery unit.
- +2 target is adjacent to all firing units.

Modificateurs de colonne de la table de tir direct

- -2 target is in an entrenchment or town.
- -1 target hex is woods.
- -1 target is Dug In (14.1). Not applicable in town or woods.
- +1 target hex contains a minefield belonging to the firing player.
- +1 target unit is artillery/mortar/AA/AT.
- +1 target is cavalry.
- +1 target is spotted by firing unit.
- +1 target unit is being transported by truck or wagon.
- +1 three units stacked in target hex.

#### Modificateurs de colonne de la table de bombardement

Note : les chefs sont toujours considérés comme retranchés si toutes les unités amies dans leur hexagone se sont retranchées. Si l'hexagone cible contient à la fois des unités qui sont et qui ne sont pas retranchées, le joueur actif ne doit pas lancer le dé 2 fois, appliquer les résultats des colonnes différentes appropriées.

Exemple : 2 pelotons de Bersaglieri italiens (puissance de tir direct total de 10) tirent sur un hexagone contenant un peloton d'infanterie australien qui s'est retranché et sur un autre qui ne l'est pas. Le joueur italien lance le dé avec un résultat de 4. Le peloton australien qui s'est retranché doit subir un contrôle de moral normal (résultat M, à partir de la colonne 4 car la colonne a été réduite de 1), mais le peloton australien qui ne s'est pas retranché, doit endurer un contrôle de moral avec modificateur de jet de dés de +1 (résultat M1 depuis la colonne 7 car il n'y a pas eu de réduction de colonne).

DIRECT FIRE TABLE									
Fire Value									
	1	2	4	7	11	16	22	30	45+
Die Roll									
2	M	M1	M1	X	X	2X	2X	3X	3X
3	M	M	M	M2	M2	X	X	2X	3X
4	-	M	M	M1	M1	M2	X	X	2X
5	-	-	-	M	M	M1	M2	M2	X
6	-	-	-	-	-	M	M1	M1	M2
7	-	-	-	-	-	-	M	M	M1
8	-	-	-	-	-	M	M	M1	M2
9	-	-	-	-	M	M	M1	M2	M2
10	-	-	M	M	M1	M1	M2	X	X
11	M	M	M1	M1	M2	M2	X	2X	2X
12	M	M1	M2	M2	X	X	2X	2X	3X

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

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

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

### **16.3. Epaves**

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



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

Un pion d'épave peut être dégagé par une unité de véhicule blindé avec une valeur de blindage de 2 ou plus. Le véhicule de combat blindé doit dépenser 2 segments d'action consécutifs dans l'hexagone sans se déplacer ou tirer. Le véhicule de combat blindé doit garder une bonne cohésion et être activé à chaque tour pour dégager l'épave ; placez un marqueur "MOVED" ("s'est déplacé") sur lui à chaque tour. Si l'unité qui dégage l'épave est interrompue de façon quelconque (voir 16.22), le processus de 2 tours doit reprendre à nouveau complètement dans un segment d'action futur.

#### **16.4. Marqueur de retranchement**

Les marqueurs de retranchement donnent aux unités qui se défendent des bonus contre le tir direct et indirect et des avantages dans les combats par assaut.



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

16.41. Les retranchements ne sont pas retirés si les unités qui l'occupent quittent l'hexagone. Les nouvelles unités d'un côté ou d'un autre peuvent les occuper.

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

### **16.5. Entrée et sortie du plateau de jeu**

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

#### 16.51. Entrée dans le plateau de jeu

Les unités qui entrent dans le plateau de jeu durant le cours d'un scénario doivent être placés hors carte en tenant compte des limites d'empilement normales. Empilez les unités autour de chefs comme si les unités étaient sur le plateau. Quand il est temps pour les unités d'entrer sur le plateau de jeu, activez-les comme toute autre unité et déplacez les sur le plateau de jeu, en comptant le 1<sup>er</sup> hexagone où elles entrent comme leur(s) 1<sup>er</sup> point(s) de mouvement dépensé.

#### 16.52. Sortie du plateau de jeu

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

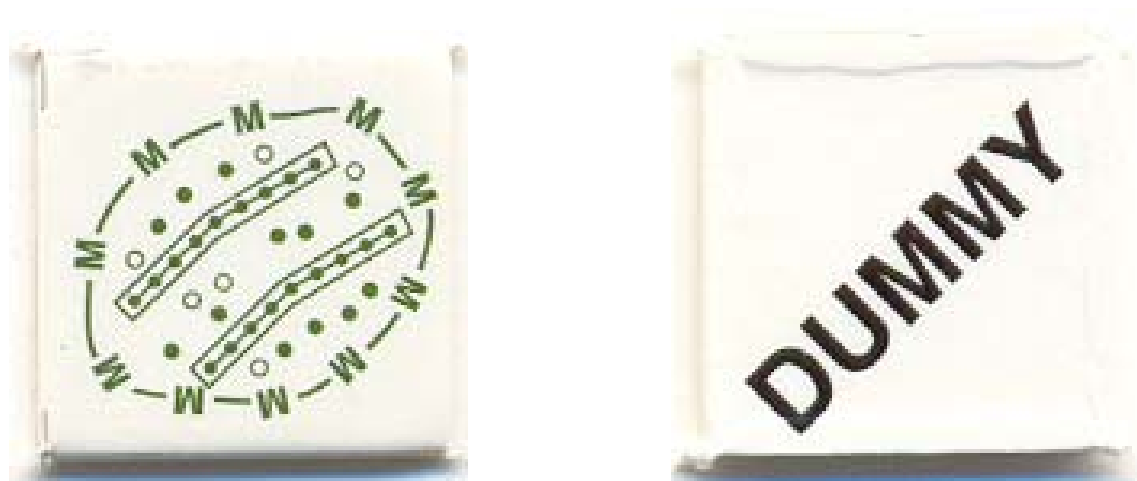
### **16.6. Unités cachées**

Dans certains scénarios, des unités commencent le jeu, cachées. De telles unités ne sont pas placées sur le plateau de jeu mais sont mises de côté avec leur point de localisation précise enregistrée. La portée de repérage pour des unités ennemies essayant de localiser des unités cachées est réduite à  $\frac{1}{4}$  de la portée normale (minimum de 1 hexagone). Ainsi, une unité cachée en terrain clair peut seulement être repérée par une unité à 3 hexagones de distance si la portée de repérage actuelle est de 12 hexagones, et l'unité cachée dans un hexagone de ville pourrait seulement être repérée par une unité adjacente.

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

### **16.7. Champs de mine**

Certains scénarios incluent des champs de mine. Le joueur propriétaire les placent à l'envers sur le plateau de jeu laissant seulement le côté qui ne montre pas un chiffre ou le mot "DUMMY" ("factice") visible.



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



16.71. Quand une unité ennemie entre dans un hexagone contenant un ou plusieurs champs de mine, les marqueurs sont retournés à leur côté numéroté et le joueur propriétaire (celui qui a placé le champ de mine) lance un nombre correspondant de dés pour chaque unité qui est entrée dans l'hexagone. Sur un résultat de 6, l'unité perd un pas. Sur un résultat de 5, l'unité est démoralisée. Sur un résultat de 3 à 6, l'unité doit arrêter de se déplacer. Sur un résultat de 1 ou de 2, il n'y a aucun effet.

16.72. Si une unité de Engineer ( sapeur ) est parmi celles qui sont entrées dans l'hexagone, réduisez le nombre de dés lancés de 1. Si la(les) seule(s) unité(s) à entrer dans l'hexagone est(sont) une(des) unités de génies, réduisez le nombre de dés lancés de 2.

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

16.74. Si une unité du génie reste dans un hexagone de champs de mine pendant 3 tours complets sans interruption (voir 16.22), 1 point de force du champ de mine (au choix du joueur propriétaire si des multiples champs de mines sont dans l'hexagone) est retiré de l'hexagone à la fin du 3<sup>e</sup> tour de jeu.

## **16.8. Bunkers**



Les bunkers ont le même effet que les retranchements, excepté que le modificateur de colonnes pour les unités attaquantes dans le bunker est de -3 (le modificateur pour un retranchement normal est de -2). Ce modificateur de -3 s'applique même sur la table de tir direct qui a un déplacement de colonnes négatives normal maximal de -2.

16.81. Les assauts contre les défenseurs soviétiques, finlandais ou japonais dans les bunkers sont conduits avec un modificateur de colonnes de -4.

16.82. Un bunker est détruit et retiré de la partie au moment où son hexagone est occupé par une unité ennemie avec aucune unité amie présente dans l'hexagone.

16.83. Un bunker ne compte pas pour les limites d'empilement. Les valeurs de tir d'un bunker peuvent être utilisées comme s'il était une unité. Un bunker ne peut pas se déplacer mais il peut utiliser à la fois ses valeurs de tir direct et antichar dans le même segment d'action.

16.84. Un assaut contre un bunker par des unités qui comprennent une unité du génie est augmenté d'une colonne.

## **17. Règles optionnelles**

### **17.1. Consolidation**

Un joueur peut combiner 2 unités réduites du même type et du même moral pour former une seule unité à pleine force. Les 2 unités doivent commencer leur activation dans le même hexagone et dépenser tout leur point de mouvement pour se combiner. Placez un marqueur "MOVED" ("s'est déplacé") sur l'unité combinée.

## **17.2. Initiative en excès**

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

## **17.3. Mouvement stratégique**

Les unités hors de la ligne de vue des unités ennemies peuvent bouger 2 fois leur capacité de mouvement normale. Des unités cachées (voir 16.6) peuvent attaquer de telles unités au un tir direct avec une augmentation de colonne de +2.

## **17.4. Événements au hasard**

Des extensions de cette série incluent des tables d'événements au hasard. Durant la phase de détermination de l'initiative, si les 2 joueurs lancent le même résultat non modifié pour leur essai d'initiative, un événement aléatoire peut prendre place. Une fois que l'initiative a été déterminée, chaque joueur lance un dé. Ajoutez les résultats ensemble et consultez la table des événements aléatoires dans le livret du scénario.

## **17.5. Règles multi-joueurs**

Le jeu Panzer Grenadier peut être joué par plus qu'un joueur à chaque côté. Pour ce faire, répartissez toutes les unités et les chefs d'un côté entre les joueurs pour chaque côté dans des proportions quelconques qui sont celles que vous désirez. Chaque joueur comptera seulement ses chefs et ses unités qui lui ont été assignés. Les joueurs peuvent souhaiter se référer à la section "arrière-plan" du livret de scénario pour construire les compagnies des bataillons historiquement précis pour jouer la partie.

### **17.51. Officier commandant en chef**

Avant que le processus de répartition des unités entre les joueurs commence, lancez un dé pour déterminer quel joueur de chaque côté contrôlera ce chef le plus haut gradé pour ce côté. S'il y a plus qu'un chef du grade le plus élevé sur l'un ou l'autre côté, sélectionnez un chef plus gradé du mélange de pions et ajoutez le à l'ordre de bataille, ou désignez un des chefs le plus haut gradé comme ayant une ancienneté plus grande. Le joueur qui gagne le contrôle de ce chef le plus haut gradé est le commandant en chef de ce côté. Le joueur du commandant en chef arbitre la division des chefs et des unités entre les joueurs. Durant la partie, le commandant en chef détermine quel joueur peut activer des unités durant le segment d'activation de son côté. Le commandant en chef peut délivrer des ordres de haut niveau aux autres joueurs de son côté et possède la responsabilité de déterminer où l'artillerie et le support aérien seront alloués (les joueurs donneront probablement de fréquents avis sur ces sujets, le commandant en chef doit arbitrer ces arguments).

### **17.52. Perte du commandant en chef**

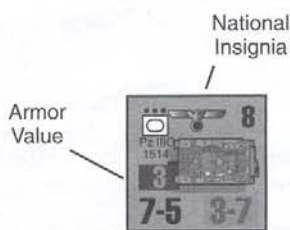
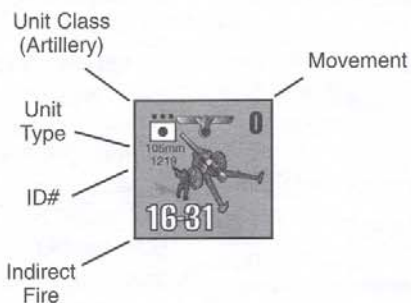
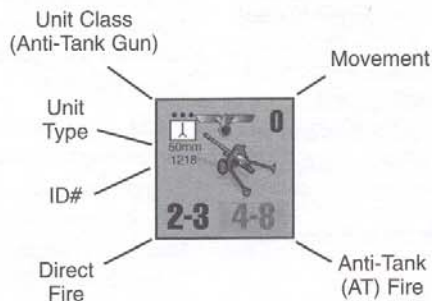


Si le chef le plus haut gradé d'un côté est tué, le joueur avec le chef survivant le plus haut gradé devient le commandant en chef. S'il y a une égalité en grade, le joueur qui contrôle le plus grand nombre de pas d'unités de combat survivantes est le nouveau commandant en chef (lancez un dé pour résoudre les cas d'égalité). Ceci peut amener un autre joueur à part le commandant en chef originel à devenir le nouveau commandant en chef.

**Notes de conception** : le jeu Panzer grenadier est un système autonome et n'est pas conçu pour supporter une connexion quelconque avec d'autres systèmes de jeu. Considérez s'il vous plaît les règles à leur vraie valeur et ne les interprétez pas pour ce qu'elles ne le sont pas. Si les règles ne disent pas ce que vous avez à faire, vous n'avez pas à le faire.

# Reading the Counters

Below is a breakdown of all counter components.



- Anti-Aircraft
- Anti-Tank
- Armored Car
- Artillery
- Cavalry
- Engineer
- HMG
- Infantry
- Mortar
- Tank
- Transport

**Game Series Design:** Mike Bennighof  
**Game Series Development:** Brian L. Knipple  
**Basic Game Rules Set:** Doug McNair  
**Rules Layout and Design:** Peggy Coleman  
**Testing:** Doug McNair, Warren Sogard, Perrin Klumpp, John Morris, Steve Bullock, Ernie Chambers, Matthew Knipple, David Lilly, Carl Hotchkiss.  
**Special Thanks to:** Peter McCord.



No element of this game may be reproduced in any fashion, including but not limited to electronic versions, without the express written permission of Avalanche Press Ltd.