Traduction fabstars

BLOOD AND IRON I

Rules of Play

TWO BATTLES FROM

THE FRANCO-PRUSSIAN WAR OF 1870

by Rob Markham

©1992

1.0 INTRODUCTION

Blood and Iron est une simulation de 2 batailles Franco- Prussiennes importantes, Sedan et Froeschweiller. Avant de démarrer une partie, les joueurs doivent choisir les camps, et placer la carte de manière appropriée, placer les pions? De force dans 2 récipiants opaques (1 pour les français, et 1 pour les Prussiens), et placer les unités qui démarrent le jeu sur la carte.

2.0 COMPOSANTS DU JEU

Chaque copie de Blood and Iron inclue les éléments suivants:
2 cartes de 56x86cm
400 pions prédécoupés
1 livret de règles
1 aide de jeu contenant des tableaux
1 dé à 10 faces

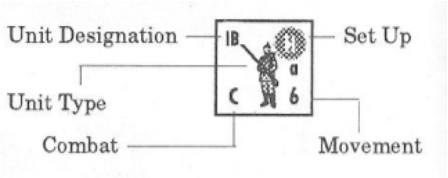
Note: Lorsque vous utilisez le dé à 10 faces, un résultat de 0 est traité comme un 10.
Bien que non fournis, 2 récipiants opaques sont nécessaires pour jouer.

2.1 PIONS DU JEU

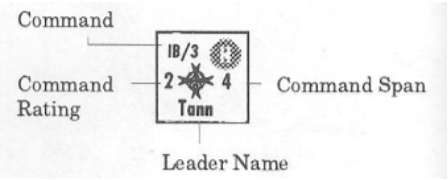
Il y a 3 types de pions inclus dans Blood and Iron – des pions d'information, des pions leader, et des pions d'unité de combat. Les pions d'unité de combat représentent les diverses forces militaires, les pions leader représentent des chefs en particulier, et les pions d'information sont utilisés comme aide pour de nombreuses fonctions du jeu.

2.2 EXEMPLES D'UNITES

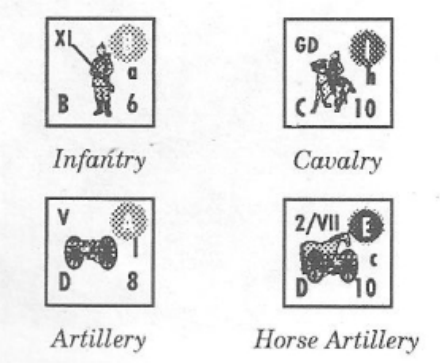
Unité de combat



Leader

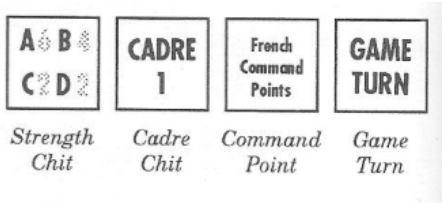


TYPES D'UNITE



Note: La lettre de mise en place identifie l'endroit ou l'unité sera placée sur la carte. Les lettres de mise en place sur la carte correspondent à la lettre de mise en place sur l'unité. Si il y a un nombre devant la lettre, comme par exemple "2G" cela indique le tour et dans quelle zone l'unité entrera (2G signifie que l'unité entre au 2nd tour de jeu et placée dans la zone G).

2.3 PIONS D'INFORMATION



2.4 CARTE DU JEU

Les cartes du jeu représentent les zones ou chacune des batailles a eu lieu. Les hexagones surimprimés sont utilisés pour gérer les placements et le mouvement des éléments en jeu.

3.0 SEQUENCE DE JEU

Blood and Iron 1 est joué en une série de tour de jeu. Chaque tour utilise la même séquence de jeu, les phases de ce qui doit être entrepris sont dans l'ordre donné ci-dessous. Lorsque toutes les phases d'une Séquence sont terminées, le tour est fini.

SEQUENCE DE JEU

A. Phase de commandement

1. Durant la phase de commandement, les 2 joueurs lance un dé sur la table de point de commandement.Les joueurs mettent à jour leurs pistes de Points de commandement sur la carte pour le tour en cours.
2. Les 2 joueurs contrôlent si aucune des unités sont hors de portée de commandement.

B. Phase d'action initiale prussienne.

1. Le joueur prussien peut déplacer toutes les unités prussiennes.
2. Après avoir terminé tous ses mouvements, le combat est résolu. Le feu défensif est résolu en 1er, suivi par le feu offensif, puis le combat de mêlée.

C. Phase d'action initiale Française.

1. Le joueur Français peut déplacer toutes les unités françaises.
2. Après avoir terminé tous ses mouvements, le combat est résolu. Le feu défensif est résolu en 1er, suivi par le feu offensif, puis le combat de mêlée.

D. Phase d'action de la Réserve.

1. Le joueur prussien exécute une action (soit un mouvement, soit l'entrée de renforts, un combat, ou un mouvement stratégique) en utilisant les points de commandement reçus durant la phase de commandement du tour en cours, OU passer, ne dépensant alors pas de points de commandement.
2. Le joueur français exécute ensuite une action, en utilisant des points de commandement reçus durant la phase de commandement au cours du tour en cours, OU passer.
3. Les actions continuent alternativement, jusqu'à ce qu'il ne reste plus de points de commandement ou que les 2 camps ont passé consécutivement.
4. Les pistes de points de commandement sont ajustées à 0 à la fin du tour.

E. Phase de fin

Les 2 joueurs tente de rallier les unités désorganisées. Le marqueur de tour est avancé sur la case suivante de la piste.

4.0 COMMANDEMENT

Durant la phase de commandement, chaque joueur lance un dé sous la table des points de commandement. Le résultat est le nombre de points de commandement que chaque joueurs reçoivent pour ce tour. Les points de commandement ne peuvent être conserver d'un tour à l'autre, mais doivent être utilisés dans le tour dans lequel ils ont été reçus. Les points de commandement sont dépensés durant la phase d'action de la réserve du tour en cours. La table des couts en point de commandement liste les couts des actions possibles.

4.1 PHASE D'ACTION DE LA RESERVE.

Le joueur prussien dispose toujours le premier du choix de dépenser ses points de commandement et d'exécuter une action, ou de passer. Le joueur français peut ensuite dépenser des points de commandement et soit exécuter une action ou passer. La phase d'action de la réserve se déroule de manière alternative jusqu'à ce qu'aucun des camps ne dispose de points de commandement ou que les 2 camps passent l'un après l'autre.

4.2 TABLE DES COUTS EN PT DE COM

La table des points de commandement a 3 colonnes: le type de commandement, le nombre d'unités activées, et le cout en point de commandement. La colonne de commandement liste les 3 actions possibles durant la phase d'action de la réserve. La 2nd colonne (# d'unités activées) explique comment le joueur les détermine, combien d'unités de combat sont consernées par cette action, et la 3eme colonne indique le cout d'une telle action en points de commandement.

4.21 Unités activées

Lorsque des unités sont activées durant la phase d'action de la réserve par un ordre de mouvement, le joueur sélectionne un leader et ajoute la capacité de commandement du leader au jet de dé. Le résultat est le nombre d'unités à portée de commandement du leader qui peuvent être activées et déplacées. Par exemple, le joueur prussien choisi un ordre de mouvement et Kirchbach comme leader. Il lance un 5, auquel il ajoute la capacité de commandement de Kirchbach qui est de 2, ce qui donne un total de 7. Ainsi, le leader prussien peut déplacer 7 unités qui sont à portée de commandement et qui lui sont subordonnées (les unités de combat doivent être du V corps).

Les unités activée par un ordre de combat le sont par un jet de dé (lancer un dé: le résultat indique le nombre d'unités qui peuvent être engagées dans un combat), et peuvent être n'importe quelles unités à portée de commandement sur la carte. Les unités peuvent être activée pour faire plus qu'une action dans la même phase d'action de la réserve. Un joueur peut choisir de ne pas exécuter une action qui lui est autorisé par la dépense d'un point de commandement; Le point de commandement, cependant, est quand même dépensé. Les joueurs ne peuvent lancer un 2nd dé pour l'activation.

Exemple de commandement: Durant la phase de commandement, le joueur prussien lance un 5 sur la table des points de commandement, et le joueur français lance un 8. Le joueur prussien obtient 2 points de commandement pour ce tour, tandis que le joueur français en reçoit 3. Après que les 2 camps aient exécuté leurs phases d'action initiale, le joueur prussien dispose le 1er du choix dans la phase d'action de la réserve. Il décide l'option combat, qui coute 2 points de commandement. Il lance un dé, et le résultat est 5. Ainsi, un maximum de 5 unités à portée de commandement peuvent conduire un combat. Le joueur français dépense ensuite 1 point de commandement pour des renforts et amener les unités qui deviennent disponibles pour le tour en cours. Le joueur prussien qui n'a plus de points de commandement est obligé de passer, tandis que le joueur français choisit l'action combat et dépense ses 2 points de commandement restant. Il lance un dé et obtient 3, et ainsi, peut conduire des combats avec 3 unités au maximum à portée de commandement.

4.3 Mouvement stratégique

Lorsqu'un commandement entier (à savior toutes les unités que commande directement un leader) est à plus de 5 hex d'unités de combat ennemies, le joueur peut dépenser 1 point de commandement et déplacer le commandement entier, plutôt que de suivre la procédure normale de mouvement durant la phase d'action de la réserve, comme indiqué sur la table des points de commandement. Le mouvement stratégique est soumis aux restrictions suivantes:

- Toutes les unités déplacées doivent être à portée de commandement de leur leader.
- Aucune unité ne peut venir à 2 hex ou moins d'une unité ennemie.

5.0 LEADERS

Les leaders sont une part essentielle de Blood and Iron. Ils ont 2 valeurs – Le commandement et la portée de commandement. Ces valeurs affectent le mouvement, le combat et le ralliement des unités de combat. Les leaders ont une valeur de mouvement de 10. Noter qu'il y a 3 niveaux de leaders: Division (uniquement à Froeschwiller), corps, et armée (uniquement pour les prussiens). Un leader de division contrôle toutes les unités de sa division. Un général de corps d'armée contrôle toutes les unités dans son corps, tandis que le général d'armée contrôle toutes les unités de son armée.

5.1 VALEUR DE COMMANDEMENT

La valeur de commandement est utilisée pour modifier les résultats des combats ou du ralliement des unités.

5.11 Combat

Les unités de combat empilée avec un général durant un combat de mêlée (pas de combat de tir), ajoute la valeur de commandement du général au jet de dé si il est l'attaquant, et soustrait la valeur de commandement du général s'il défend.

Exemple : Une unité de combat est empilée avec un leader qui a une valeur de commandement de 2 et qui attaque à 3 contre 1. Le joueur lance un dé et obtient 8. Il ajoute ensuite 2 au jet de dé pour un résultat final de 10. Le résultat donc un D1. Si un leader avec une valeur de commandement de 1 était empilé avec l'unité défenseur, le résultat serait diminué de 1 (la valeur de commandement du défenseur) et le résultat deviendrait un 9 ou AD.

5.12 Ralliement du moral

Durant la phase de ralliement de moral, les unités de combat empilées avec ou adjacente à leur général de division, de corps ou d'armée, peuvent augmenter leur valeur de moral par la valeur de commandement de tout leader.

Exemple: Une unité de combat avec sa force complète, désorganisée, et de valeur B, est empilée avec son général de division, qui a une valeur de commandement de 1. L'unité de combat est adjacente à son général de corps avec une valeur de commandement de 2. Le joueur choisit le général de corps d'armée pour modifier la valeur du moral, car celui-ci a la plus haute valeur de moral. Comme l'unité de combat dispose de sa force complète de valeur B, elle avait à la base une valeur moral de 7. Désormais elle dispose d'un moral de 9 (7 + la valeur de commandement de 2 = 9). Sur un jet de dé de 1 à 9, l'unité de combat est ralliée et n'est plus désorganisée.

5.2 PORTEE DE COMMANDEMENT

La portée de commandement d'un général est le nombre d'hex maximum ou peut se trouver une unité de combat pour être à portée de commandement. La portée de commandement est contrôlée durant la phase de commandement de chaque tour. Lorsqu'on compte les hexes, inclure l'hex de l'unité, mais ne pas compter l'hex du leader. Les unités de combat à portée de commandement sont considérées comme étant sous commandement pour tout le tour, et peuvent utiliser leur valeur entière de mouvement et ne pas subir de restrictions de combat.

5.3 LES UNITES DE COMBAT ET COMMANDEMENT.

Au démarrage de chaque phase de mouvement, toutes les unités de combat, excepté les tirailleurs, doivent vérifier si elles sont à porté de commandement de leur leader. Les unités de combat qui ne sont pas à porté de commandement, sont considérées comme hors commandement et sont indiquées ainsi.

5.21 Effets d'être hors de portée de commandement.

Les unités de combat hors de portée de commandement de leur leader (division, corps, et armée) sont non commandées. Tant qu'elles sont non commandées, les unités de combat ne peuvent pénétrer dans une ZOC ennemie. Elles se déplacent normalement, mais ne peuvent bouger durant la phase d'action de la réserve. Elles ne peuvent attaquer, mais peuvent se défendre sans restrictions.

5.3 UNITES SUBORDONNEES
Les unités de combat sont subordonnées à leurs généraux de division, aussi bien qu'aux généraux de corps d'armée auxquels elles appartiennent, que de leur général d'armée.

5.4 Pertes de leaders
Si jamais un général est empilé avec une unité qui subie un pas de perte ou est éliminée, le joueur lance un dé pour chaque leader. Si un jet de 9 ou 10, le leader est tué. Sur un jet de 1 à 8, il n'y a pas d'effet. Si le combat amène un leader a être seul dans l'hex, et que le leader ait survécu, le général est placé avec l'unité amie la plus proche, c'est le joueur du général qui décide où il le place. Lorsqu'un général meurt, le pion du leader est retourné sur sa face remplaçant. Si le leader remplaçant est tué, le pion est enlevé du jeu. Les généraux d'armée n'ont pas de remplaçant.

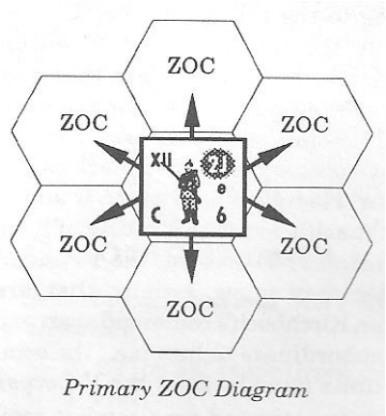
6.0 EMPILEMENT
Les unités de combat, à l'exception des unités d'artillerie et les leaders, ne peuvent être empilées avec une autre, cela signifiant qu'elles ne peuvent occuper simultanément le même hex. Une unité d'artillerie peut être empilée avec une unité d'infanterie, de cavalerie ou d'artillerie. Les leaders peuvent être empilés avec toutes les unités. Les règles d'empilement sont effectives tout le temps le tour. Les unités violant les limites d'empilement à tout moment sont éliminées.

7.0 ZONE DE CONTROLE
L'infanterie, la cavalerie et l'artillerie ont toutes une zone de contrôle. Les leaders n'ont pas de ZOCs. Il y a 2 types de ZOC; une primaire et une secondaire. Elles sont explicitées dans la section suivante.

7.1 ZOCs de l'Infanterie, de la cavalerie et de l'artillerie.
Les Zones de contrôle de l'infanterie, de la cavalerie et de l'artillerie sont des ZOCs primaires. Elles s'étendent sur les 6 hexes adjacents.

7.2 Zocs de l'artillerie française.
L'artillerie française durant cette guerre avait les premières mitrailleuses. Les mitrailleuses ont un paquet de 25 canons, chacun tirant en le tournant à la main. Pour simuler cela, l'artillerie française dispose d'une Zoc de 2 hexes dans toutes les directions. Les hexes adjacents sont la Zoc primaire, tandis que les hexes à 2 de portée sont considérés comme la Zoc secondaire.

7.21 Opportunité de tir.
Si jamais une unité ennemie pénètre une Zoc primaire depuis une Zoc secondaire, ou entre dans une Zoc secondaire depuis un hex ne faisant pas partie d'une Zoc, l'artillerie française peut immédiatement ouvrir le feu. Cela est appelé "Opportunité de tir", et est le seul type de combat qui peut se produire durant un mouvement. L'artillerie française peut tirer autant de fois que des unités se déplacent dans leur Zoc de cette façon.

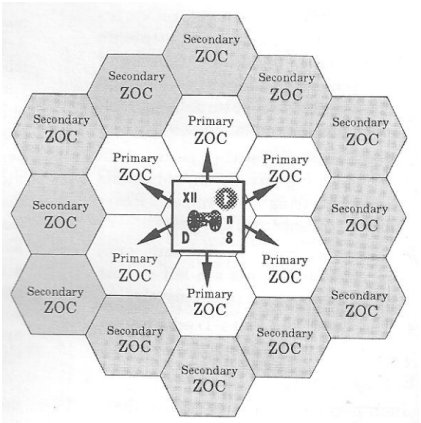


Primary ZOC Diagram

Restrictions:
Une unité ennemie se déplaçant d'une Zoc primaire vers une secondaire (s'éloignant de l'artillerie française) ne subie pas d'opportunité de tir, pas plus qu'elle doit terminer son mouvement.
Lorsqu'une unité ennemie pénètre dans une ZOC de plus d'une artillerie française, l'unité ennemie est sous le feu séparément de chaque unité d'artillerie.

7.3 EFFETS D'UNE ZOC
Les effets d'une ZOC sont les suivants:

- Si jamais une unité ennemie pénètre dans une ZOC (primaire ou secondaire), elle doit stopper, finissant son mouvement pour le reste de la phase en cours.
- Les ZOCs ne s'étendent pas au travers d'hexes de rivières autre que les ponts.
- Une unité de combat démarrant un tour dans une ZOC ennemie, peut sortir de cet hex, mais ne peut directement entrer dans une autre ZOC ennemie (soit de la même unité, soit d'une autre).
- Une unité de combat dans une ZOC primaire d'une unité d'artillerie française peut se déplacer vers une ZOC secondaire, et ensuite continuer son mouvement.
- Une unité de combat ne peut tirer une ligne de commandement au travers une ZOC primaire ennemie, à moins qu'une unité de combat amie occupe cet hex.
- Une unité en déroute ne peut lancer un dé de ralliement si elle se trouve dans une ZOC.
- L'artillerie ne peut jamais pénétrer dans une ZOC ennemie, que ce soit par mouvement ou par résultat de combat.



French Artillery ZOC Diagram

8.0 MOUVEMENT
Toutes les unités de combat ont leurs capacités de mouvement imprimées sur les pions. La capacité de mouvement représente le nombre total de points de mouvement (MP) qu'une unité de combat peut utiliser dans toute phase de mouvement. Les MP ne peuvent être conservés d'un tour sur l'autre, pas plus qu'ils peuvent être transférés de quelque manière que ce soit. Une unité de combat peut dépenser tout ou partie de rien de sa capacité de mouvement, mais elle ne peut jamais être dépassée au cours d'un tour. Les leaders n'ont pas leurs capacités de mouvement imprimées; elle est de 10 MP.

8.1 TERRAIN ET MOUVEMENTS
Il y a différents coûts pour chaque type de terrain (tel que les bois), ou pour traverser certains hex (tel que le brouillard). Les routes accélèrent la vitesse de mouvement, ou le rend plus facile, et chaque type d'unité (leader, infanterie, cavalerie ou l'artillerie) dépense des nombres de MP différents pour entrer/traverser les divers types de terrain. Par exemple, il coute pour une infanterie 2 MP pour entrer dans un hex de forêt, tandis que cela coute 3 MP pour une unité d'artillerie pour pénétrer dans le même hex. Pour avoir l'avantage d'un hex de route, une unité doit entrer dans ce type d'hex depuis un hex similaire, hex qui doit être contigu et lié. Autrement elle doit utiliser l'autre type de terrain de l'hex pour déterminer le coût de mouvement. Les routes suppriment l'effet du brouillard si l'unité se déplace d'un hex de route vers un autre.
Les différents types de terrain et leurs coûts sont listés sur la carte des effets de terrain.

8.2 UNITES ENNEMIES ET MOUVEMENT
Une unité de combat amie ne peut jamais entrer dans un hex contenant une unité de combat ennemie; elle ne peut pénétrer dans un hex contenant un leader ennemi uniquement, auquel cas un jet de dé est lancé. Sur un résultat de 1 à 5, le leader est immédiatement placé avec une unité de combat la plus proche sous son commandement (s'il n'y en a pas, le leader est éliminé). Sur un jet de 6 à 10, le leader est éliminé et enlevé du jeu (le leader remplaçant est placé avec l'unité la plus proche sous son commandement).

8.3 COMMANDEMENT ET MOUVEMENT
Les unités de combat qui sont commandées se déplacent normalement. Les unités de combat hors de portée de commandement ne peuvent pénétrer dans une ZOC ennemie, bien qu'elles peuvent en quitter une. Il n'y a pas d'autres restrictions.

8.4 RENFORCEMENT
Les renforts entrent durant la phase d'action de la réserve, utilisant un point de commandement pour se faire. Si plus qu'une unité pénètre par le même hex, la première unité paye le coût de l'entrée de l'hex, la seconde 2 fois son coût, et ainsi de suite. Les renforts ne peuvent entrer depuis un hex occupé par des unités ennemies, mais peuvent entrer par une ZOC ennemie. Les unités qui ne peuvent entrer sont mises hors de la carte tant qu'elles ne peuvent le faire (durant une phase d'action de la réserve). Si aucun point de commandement n'est disponible, les renforts seront amenés au prochain tour lorsque des points de commandement seront disponibles. Au cours du tour dans lequel est arrivé des renforts, le joueur paye un point de commandement pour toute les unités qui arrivent sur la carte ce tour.

9.0 COMBAT
Un combat a lieu après que tous les mouvements ont été réalisés durant la phase d'action initiale, et durant la phase d'action de la réserve lorsqu'un ordre de combat est choisi. Il peut aussi avoir lieu durant un mouvement lors d'une opportunité de tir lorsqu'une unité pénètre dans la ZOC d'une artillerie française comme expliqué en 7.21.
Il y a 2 types de combat, le tir et la mêlée. Tous les combats de tir sont résolus avant tout combat de mêlée. Le combat par tir est conduit par les unités d'infanterie et d'artillerie, et autorise ces unités à tirer sur les unités ennemies à portée. Un combat de mêlée peut avoir lieu uniquement entre 2 unités ennemies qui sont dans des hexes adjacents. Les unités peuvent engager dans les 2 types de combat, de tir et de mêlée durant un tour.

9.1 MARQUEUR FORCE
La première fois qu'une unité de combat prend part à un combat, soit comme defenseur ou soit comme attaquant, un marqueur force est placé sous l'unité. Un marqueur force a un nombre de chiffres et de lettres sur les 2 faces. Une de ces lettres correspondra à la valeur de combat de l'unité. Le nombre adjacent à la lettre est la force de l'unité. A partir du moment ou un marqueur de force est pris, il doit rester sous l'unité de combat jusqu'à ce que l'unité est soit éliminée soit réduite.
Une fois qu'une unité dispose d'un marqueur de force, elle ne peut en posséder un autre pour le reste de la partie.

Noter que chaque marqueur de force est imprimé sur la face et le dos. Lorsqu'un marqueur de force est choisi pour une unité de combat, il est placé avec son côté le plus fort (recto) visible. L'autre face (verso) est utilisée lorsque l'unité prend un pas de perte. Si le côté verso à un "-" à la place d'un nombre, l'unité ne dispose que d'un pas et elle est éliminée si elle subie un pas de perte. Si le nombre sur le verso est plus grand que 1, elle est considérée comme ayant 3 pas et lorsqu'elle subie une perte d'un second pas, le marqueur de force est enlevé du dessous de l'unité et remplacé par un marqueur cadre, qui a une force de 1. Lorsqu'une unité de combat avec une force d'1 subie un autre pas de perte elle est éliminée.

Noter que "0" sur les marqueurs force doivent être lus comme 10.

Exemple: Une unité de combat avec une valeur de combat de B attaque une unité ennemie dans un combat régulier. Le joueur sélectionne un marqueur pour l'unité en en tirant un de sa boite opaque. Sur le coté recto il lit A6, B4, C2, D1. Ce marqueur force est placé sous l'unité de combat, qui dispose désormais d'une force de 4. Si l'unité subie la perte d'un pas, le marqueur force est retourné sur son coté verso, sur lequel on peut lire A3, B2, C1, D-. L'unité de combat dipose maintenant d'une force de 2. (Si elle avait été une unité de valeur de combat D, elle serait éliminée, comme il n'y a pas de point de force listé pour D). Si l'unité de combat subie un autre pas de perte, le marqueur force est enlevé et remplacé avec une unité cadre d'une force de 1, comme l'unité précédemment avait une force de 2. (Si elle avait été de valeur C, elle aurait 1 point de force sur son coté verso, et aurait donc, été éliminée par la 2nd perte de pas).

9.2 COMBAT DE TIR
Les unités d'infanterie et d'artillerie peuvent tirer sur tout ennemi à portée (9.21) et avec une ligne de vue (9.22). Pour tirer, le joueur indique quelles unités tirent et sur quelles cibles. Si il y a un tir combiné (plus d'une unité tirant sur la même cible), il totalise la force de combat et modifie leurs forces par la portée (9.21). Ensuite il localise la colonne correspondante sur la table de Tir de combat (Fire Combat) et résoud le combat. Ainsi, une force de combat de 8 tirera en utilisant la colonne 7-10 (non ajustée).

- Une unité peut tirer une seule fois par phase action (Phase d'action initiale, phase d'action de l'adversaire, et phase d'action de la réserve). Exception: L'artillerie française peut aussi conduire des "opportunités de tir".
- Les unités utilisant le combat par tir doivent tirer séparément sur les cibles à 2 hexes ou plus d'elles, à moins que l'unité tirant est adjacente à une autre unité ou des unités conduisant un tir contre la même cible. Les unités adjacentes à une cible peuvent combiner leurs tirs avec d'autre unités amies tirant et qui sont dans un hex adjacent de la même cible même si elles ne sont pas adjacentes entre elles.
- Une unité peut uniquement être attaquée au moyen d'un combat de tir une fois durant le segment d'une même phase d'action (Initial ou Réserve). Le Tir d'opportunité ne compte pas pour cette restriction comme il se produit durant le mouvement.
- Des unités exécutant un combat de tir ne peuvent tirer sur des cibles à plus d'un hex.
- Une unité n'est jamais obligée de tirer.
- Si une unité utilisant un combat par tir est dans une ZOC ennemie, elle doit tirer sur l'unité exerçant la ZOC. Si elle est dans la ZOC de plusieurs unités ennemies, le joueur décide laquelle subie le tir.

9.21 Portée
Avant de résoudre un combat par tir, la portée de l'unité qui tire doit être contrôlée. Les unités d'artillerie ont une portée de 8 hexes. L'infanterie française a une portée de 2 hexes, tandis que l'infanterie prussienne a une portée d'un hex. Les unités peuvent uniquement tirer sur les cibles à portée. La portée a un effet sur la force des unités qui tirent. La table des modificateurs de portée explique ceux ci. Par exemple, une unité d'artillerie tirant sur une cible dans un hex adjacent (1hex de portée) a une force multipliée par 2 avant la résolution du combat.. Ainsi, si l'unité d'artillerie a un force initiale de 2, elle sera doublée à 4 et la colonne 4-6 de la table du combat d'artillerie sera utilisée. Lorsqu'une unité est divisée par 2, sa force est toujours arrondie au supérieur.

9.22 Ligne de vue
Les unités tirant sur des cibles à une portée de 2 hexes ou plus, doivent être capables de tracer une ligne de vue (LOS); ce qui signifie que pour tirer sur une unité, ils doivent être capables de la voir. La LOS est tracée du centre de l'hex de l'unité qui tire au centre de l'hex de l'unité cible. Si la LOS est bloquée, le tir est impossible. Si un hex contient n'importe quel terrain bloquant (ou un pion bloquant), l'hex entier est considéré comme bloquant la LOS. Si la LOS est tracée entre 2 hex, l'un bloquant et l'autre pas, la LOS n'est pas bloquée; Si les 2 hexes sont bloqués la LOS ne peut être tracée.

A. LOS à la même altitude.
Lorsque des unités tirent sur les mêmes cibles à la même altitude, les types de terrains suivants (et autre) bloqueront la LOS:
1. Les bois à la même altitude
2. Les unités de combat à la même altitude qui sont adjacent à l'unité cible.
3. Un hex de ville.
4. Un hex de plus haute altitude.

B. LOS à une altitude différente.
Lorsque des unités tirent sur une cilbe à une altitude différente (plus haute ou plus basse), les types de blocage suivants interviennent:
1. Un hex plus haut de 2 niveaux impliqué dans le combat, qui est plus proche de la cible que de l'unité attaquante.
2. Un hex de forêt intervenant.
3. Des unités de combat adjacentes à l'unité cible.

C. Détermination de la LOS
Le terrain ou les unités peuvent bloquer la LOS entre 2 unités à des altitudes différentes si l'hex qui bloque est plus que l'unité la plus basse. Pour déterminer si quelque chose bloque entre les unités sur des niveaux différents compter les hexes entre l'unité la plus basse et l'obstacle potentiel. Si cette distance est plus faible que la moitié du nombre d'hexes qui séparent l'unité attaquante de l'unité cible, la LOS est bloquée. Si le nombre est plus grand ou égal que la distance totale, la LOS est dégagée.

9.23 Les effets du terrain lors d'un combat par tir.
Les effets du terrain décalent la colonne sur la gauche sur la table de combat de tir (Fire Combat). Tous les effets se cumulent. Les résultats modifiés plus petits qu'1/2 sont résolus sur la colonne 1/2, tandis que les résultats plus grands que 14 sont résolus sur la colonne 14+ (la colonne "1/2" est utilisée pour toute force inférieure à 1). Les effets suivants sont aussi dans la table des effets du terrain (Terrain Effects).

La cible est	décalage
Dans un hex de forêt	1 colonne vers la gauche
Dans un hex de ville	1 colonne vers la gauche
Immédiatement derrière un coté d'hex fortifié	2 colonnes vers la gauche
1 ou plusieurs niveaux supérieurs que l'unité qui tire	1 colonne vers la gauche
Dans un hex de village	1 colonne vers la gauche

9.24 Résolution du combat par tir.
Après les ajustements pour la portée et le terrain, le joueur lance un dé et applique les résultats. Il y a 6 résultats différents qui peuvent se produire sur la table des combat de tir (Fire combat). Ce sont les suivants:

Résultats	Effet
-	Il n'y a pas d'effet sur la cible
DM	L'unité du dessus dans l'hex cible doit contrôler son moral pour voir si elle déroute. Si elle déroute toutes les autres unités de l'hex contrôlent leur moral.
DD	L'unité du dessus est en déroute, et toutes les autres unités dans l'hex contrôlent leur moral.
D1	L'unité du dessus perd 1 pas et contrôle son moral. Si elle déroute, toutes les autres unités de l'hex contrôlent leur moral.
D2	L'unité du dessus perd 2 pas (si cela est possible) et elle déroute. Si l'unité du dessus dispose d'1 pas uniquement, toute autre unité dans l'hex subie le second pas de perte, et contrôle son moral.
DE	L'unité du dessus est éliminée. Tout autre unité dans l'hex contrôle son moral.

Les résultats sont appliqués immédiatement après que le résultat ait été obtenu.
Les unités qui déroute retraitent de 2 hexes, exceptées pour les batteries et les forts, qui ne peuvent retraiter. Les unités en déroute qui reçoivent un résultat DM ou DE traitent ces résultats comme "Aucun effet". Noter que cela est différent dans le combat de mêlée.

Exemple: 2 unités d'artilleries prussiennes, dans les hexes 4424 et 4524 se préparent à faire feu sur Sedan dans l'hex 4320. Comme les 2 unités d'artillerie sont adjacentes l'une de l'autre, elles peuvent combiner leurs forces, mais premièrement elles doivent modifier leurs forces par la portée. L'unité d'artillerie de l'hex 4424 dispose d'une force de 4, tandis que celle de l'hex 4524 d'une force de 6. L'unité d'artillerie en 4424 tire à une portée de 4 hexes, et donc, a un modificateur de portée de x1, ce qui signifie que la force modifiée par la portée reste de 1. L'unité d'artillerie en 4524, a une portée de 5 hexes, ce qui signifie que sa force est modifiée par 1/2. Elle dispose d'une force modifée de x1/2. La force totale est de 7 (4+3). Les effets du terrain ensuite modifient sur quelle colonne est résolue le tir. Comme la cible se trouve à l'intérieur d'un fort, il y a un décalage de 2 colonnes vers la gauche (2 décalages pour le fort). L'artillerie résoudra le combat sur la colonne 1-3. Un jet de dé donne 9 comme résultat. Le résultat est un DM. Le joueur français doit maintenant controler le moral des unités qui défendent.

9.3 COMBAT DE MELEE
Après que tous les combats par tir aient été résolus. Le combat de mêlée est résolu. Seules les unités de combat amies adjacente à des unités de combat ennemies peuvent attaquer. Une unité n'est pas obligée d'attaquer, pas plus qu'elle doive attaquer toutes les unités ennemies adjacentes. Elle peut attaquer toute unité ennemie dans sa ZOC; une unité qui tire sur une ennemi adjacent immédiatement suite à un tir de combat, peut uniquement faire une attaque de mêlée sur cette cible. Une même unité peut attaquer plus d'une unité ennemie, mais elle ne peut jamais diviser sa force en 2 ou plusieurs attaques. Pour résoudre un combat de mêlée, comparer la force des unités attaquantes avec celles des unités qui défendent; Réduire cela en un rapport de force, et arrondir inférieur en faveur du défenseur. Par exemple, une unité à 5 points et une unité à 4 points attaquent une unité ennemie à 4 points auront un rapport de force de 2 contre 1 (5+4 = 9 contre 4, arrondi inférieur à 2 contre 1). Maintenant consulter la table des Résultats de mêlée (Melee Results), ajuster le colonne par les effets de terrain (9.31), lancer un dé, modifier le jet de dé si nécessaire (9.32), croiser le jet de dé et la colonne de rapport de force pour trouver le résultat, et appliquez le immédiatement (9.33).

Restrictions:
- Aucune unité ne peut attaquer si son rappport initial (avant l'application des effets de terrain) et de 1-4 ou moins.
- Aucune unité hors de portée de commandement ne peut attaquer.
- Les unités en déroute ne peuvent attaquer, et lorsqu'elles défendent donnent à l'attaquant 1 décalage de 1 colonne vers la droite.
- La cavalerie reçoit un décalage d'1 colonne vers la droite, à moins qu'ils attaquent une hauteur, un hex de forêt, un hex de village, un hex de ville ou traversent un coté d'hexagone fortifié.
- Le décalage net maximum de colonne est de 3.
- Les unités d'artillerie ne peuvent pas attaquer dans un combat de mêlée, et défendent avec une force de 1. Noter que bien qu'elles défendent avec une force de 1, cela ne signifie pas qu'elles ont uniquement 1 pas; elles disposent du nombre de pas indiqués sur leur pion de force.

9.31 Effets de terrain sur un combat de mêlée.
Certains types de terrain décalent vers la colonne vers la gauche sur la table des Résultats de mêlée sur laquelle le combat est résolue. Les décalages de colonne sont cumulatifs avec un maximum de décalages net autorisé de 3 colonnes. Voir la table des effets de terrain pour les détails.

9.32 Modificateurs du jet de dé de combat.
Si un leader est empilé avec une unité de combat attaquante ou avec une unité de combat qui défend, la valeur de combat du leader modifie le jet de dé. Les unités attaquantes avec un leader ajoutent la valeur de commandement du leader, tandis que les unités qui défendent avec un leader soustraient la valeur de combat du leader du jet de dé.
Les unités qui défendent qui sont en déroute ajoutent 1 au jet de dé.

9.33 Explication des résultats de mêlée.
Les résultats suivants peut se produire sur la table des Résultats de mêlée (Melee Results).

Résultats	Effet
AE	1 unité attaquante est éliminée: Toutes les autres unités attaquantes sont en déroute et retraitent de 2 hexes.
A1	L'attaquant perd un total d'1 pas (le joueur choisit son unité) et toutes les unités attaquantes contrôlent leur moral.
A2	L'attaquant perd un total de 2 pas (le joueur choisit son ou ses unités) et toutes les unités attaquantes controlent leur moral.
AD	Une unité attaquante est en déroute et elle retraite de 2 hexes, et toutes les autres unités attaquantes controlent leur moral.
AM	Toutes les unités attaquantes controlent leur moral.
-	Aucun effet
DD	Une unité qui défend est en déroute et retraite de 2 hexes, toutes les autres unités qui défendent contrôlent leur moral.
DM	Toutes les unités qui défendent contrôlent leur moral.
D1	Le défenseur perd un total d'1 pas (il choisit celle de son choix si il y a plusieurs unités) et toutes les autres unités qui défendent controlent leur moral.
D2	Le défenseur perd un total de 2 pas (il choisit celle ou celles de ses unités qui les perdent) et toutes les autres unités qui défendent controlent leur moral.
DE	Le défenseur perd l'unité de combat du haut et toutes les autres unités qui défendent sont en déroute.

- Les unités de combat qui sont en déroute doivent retraiter de 2 hexes.
- Les unités de combat qui sont en déroute et qui reçoivent ensuite d'autres résultats déroute sont éliminées. Noter que cela est différent que pour le combat par tir.

9.34 Avance après combat.
Lorsqu'une unité est forcée par le combat de retraiter, elle se déplace de 2 hexes en s'éloignant de l'ennemi avec les restrictions suivantes:

- Elle ne peut retraiter en dehors de la carte ou traverser un coté d'hexagone ou un hexagone qui n'est pas normalement autorisé à être pénétré ou traversé.
- Elle ne peut entrer dans un hex occupé par l'ennemi.
- Elle ne peut entrer dans une ZOC ennemie, à moins que l'hex soit occupé par une unité de combat amie et les restrictions d'empilement le permettent.
- Les unités doivent obeir à toutes les restrictions d'empilement lorsqu'elles retraitent.

Les unités qui doivent retraiter, mais qui ne le peuvent, restent sur place et perdent un pas supplémentaire.

Avance:
Si comme un résultat de combat de mêlée, un hex cible ennemi est laissé vaccant, une unité de combat attaquante peut entrer dans l'hex vide. Cette décision de le faire doit être prise immédiatement après le résultat du combat.

Exemple de combat de mêlée.
2 unités de combat prussien de points de force 5 et 7 attaquent une unité française en déroute de valeur de combat "B" et de force 5 dans un hex de forêt. Un leader prussien avec une valeur de commandement de 2 est empilé avec l'une des unités prussienne. Un leader français avec une valeur de commandement de 1 est empilé avec l'unité de combat française qui défend. Le rapport initial est de 2-1 (12 contre 5, arrondi inférieur à 2-1). Le rapport est décalé d'1 colonne vers la gauche à cause du bois, et 1 vers la droite parce que le défenseur est en déroute, pour un rapport final de 2-1 sur la table des résultats de mêlée. Les modificateurs au jet de dé sont ensuite contrôlés.
Les prussiens ont un +2 pour leur valeur de commandement ainsi qu'un +1 parce les français sont en déroute. Ainsi les prussiens ont un +3 au total. L'unité française qui défend dispose d'un -1 pour la valeur de son commandant. Les modificateurs prussien et français sont ensuite cumulés pour donner le modificateur final de +2. Le joueur prussien lance un 6, auquel est ajouté +2 ce qui donne un résultat final de 8. Sur la colonne 2-1 le résultat est D1. Le marqueur de force de l'unité française est retourné sur sa face réduite (1 pas de perte) et est désormais à une force de 3. Le leader français est ensuite testé. Un jet de dé de 4 signifie que le leader n'a pas été tué. L'unité qui défend controle maintenant son moral sur la table de moral (Morale table). Elle utilise la colonne 1/2, ce qui affiche 5 comme sa valeur de moral. 1 est soustrait parce que l'unité est en déroute, mais 1 est ajouté pour la valeur de commandement du leader. La valeur de moral de l'unité reste ainsi à 5. Le joueur français lance un dé et le résultat est un 5.
L'unité française a passé son test moral, cependant elle reste encore en déroute d'un précédent résultat. Avoir échoué à son test de moral, l'aurait éliminée; le leader aurait vérifié encore s'il n'était pas mort, et s'il avait survi le leader aurait été déplacé sur son unité la plus proche (Si aucune ne vit encore, le leader est éliminé). Le joueur prussien peut ensuite avancer une unité dans l'hex.

9.4 RETRAITE DE CAVALERIE AVANT COMBAT
Les unités de cavalerie qui défendent peuvent retraiter avant un combat par tir si elle sont adjacentes à une infanterie ennemie et/ou artillerie. Pour se faire, elles retraitent de 2 hexes en utilisant toutes les restrictions de la déroute (10.3), mais elles ne sont pas cependant en déroute. Elle ne peuvent retraiter si elles sont dans une ZOC d'une cavalerie ennemie.

10.0 MORAL
La valeur de combat pour chaque unité de combat est aussi sa valeur de moral. A divers moments les unités de combat doivent passer des tests de moral pour controler si elles sont en déroute; ou si déjà déroutée durant un combat de mêlée, pour verifier si elle ne sont pas éliminée. Durant la phase de Réorganisation (Morale Recovery), les unités en déroute tests pour voir si elles sont toujours en déroute.

10.1 QUAND A LIEU LES CONTROLES DU MORAL
Si jamais un résultat AM, DM, AD, DD, A1, D1, A2, D2, AE, et DE se produit, un test moral est réalisé. Il peut se produire durant un tir d'opportunité, un combat par tir, ou un combat de mêlée.

10.2 CONTROLES DU MORAL
Si jamais un controle du moral est requis, le joueur verifie la valeur de combat de l'unité et cherche la ligne correspondante dans la table du moral. Si l'unité est à pleine force elle utilisent la colonne pleine (full), si elle a 1 pas de perte elle utilise la colonne 1/2, et si elle a un marqueur cadre sous elle, elle utilise la colonne 1SP. Croiser la ligne et la colonne, le nombre résultat est la valeur du moral courante. Si un leader est présent dans l'hex, la valeur de commandement de ce leader est ajoutée à la valeur de moral. Un dé est ensuite lancé et comparé à la valeur du moral. Si le jet de dé est égal ou inférieur à la valeur du moral, l'unité passe avec succès son test et n'est pas en déroute. Si le joueur lance un jet plus grand que la valeur du moral, l'unité échoue à son test et est en déroute.

Exemple:
Une unité de combat avec une valeur de combat C et avec aucune perte de pas doit faire un test de moral, résultat d'une attaque qui a donnée un résultat AM. Elle est empilée avec un leader ayant une valeur de commandement de 1. En regardant sur la table de Moral, nous pouvons voir que l'unité de combat a une valeur de moral de 6. Ce 6 est modifié par la valeur de commandement du leader de 1 pour au final donner une valeur de moral de 7 (6+1). Le joueur lance ensuite un dé qui donne un 9. L'unité de combat échoue à son test de moral, parce que 9 est plus grand que 7. Elle est retournée sur son côté déroute, et elle retraite de 2 hexes. Le leader peut faire retraite ou non, cela dépendant du souhait du joueur.

10.3 DEROUTE
Lorsqu'une unité déroute, elle est sujette à certaines restrictions. Ce sont les suivantes:

- Les unités en déroute ne peuvent entrer dans une ZOC ennemie.
- Les unités en déroute qui défendent donnent un décalage de 1 colonne vers la droite à l'attaquant.
- Les unités en déroute ne peuvent attaquer que ce soit en combat de mêlée ou de tir.
- Les unités en déroute ont un modificateur de -1 pour leurs tests de moral, mais pas lors des tests de réoganisation.
- Les unités en déroute peuvent se déplacer uniquement d'un hex par phase de mouvement. Exception : lorsqu'elles se sont déplacée loin de toute unité ennemie elles peuvent utiliser leur capacité de mouvement entière.
- Les unités en déroute qui doivent passer un test de moral durant un combat de mêlée sont éliminées si elles échouent au test.

10.4 RECUPERATION DU MORAL
Durant la phase de récupération du moral (Morale recovery), chaque unité de combat en déroute teste sont moral de la même manière qu'expliqué en 10.2. Si le jet de dé est égal ou inférieur à la valeur de moral de l'unité, elle est retournée sur sa face normale. Si le jet de dé est plus grand l'unité reste en déroute et doit retraiter de 3 hexes (sujette aux restrictions listées en 9.34). Un leader ami dans le même hex ou un hex adjacent peut être utilisé pour modifier la valeur du moral. Les unités en déroute ne peuvent tenter de se réorganiser si elles sont dans une ZOC ennemie.

11.0 FROESCHWILLER

Après la défaite de la division Douay à Wissembourg, MacMahon, le général du I Corps, a retraité vers la crête de Froeschweiller. De la il pourrait attendre et tenter de ralentir l'armée prussienne. Si il réussissait, il aurait été capable de tenir la route pour Strasbourg, et permettre à l'armée française de se réorganiser. Avant la guerre, la crète de Froechwiller avait été reconnue par les français et leur conclusion était que Froeschwiller était une position inattaquable. C'était une position forte, mais MacMahon n'avait pas assez de troupes pour mettre en place la meilleure défense, et ses troupes étaient encore fatiguées des 1er assauts prussiens. Heureusement pour MacMahon, son Corps était considéré comme le meilleur de l'armée française.
Face à lui il y avait la 3eme armée prussienne, menée par Frederick William, le prince royal de Prusse. Avec 4 Corps plus la division Wurtembourg, la 3eme armée a été l'armée que MacMahon a vu en action à Wissembourg.
...

11.1 MISE EN PLACE
Chaque unité dispose d'une lettre de mise en place ou d'une lettre avec un nombre dans le coin en haut à droite. Si une unité n'a juste qu'une lettre, elle peut être placée à 5 hexes de la lettre correspondante imprimée sur la carte. Si il dispose des 2, une lettre avec un nombre, le nombre représente le tour d'entrée en jeu, et la lettre fait référence à l'hex d'entrée. Le français se place en premier.

Note:
Utilisez le pion du Prince royal Frederick William des pions de sedan. Il entre au tour 1300 (10eme tour) à N.

11.2 DUREE DE LA PARTIE
La partie démarre au début du tour 0830, et se termine à la fin du tour 1900 (22 tours de jeu)

11.3 CONDITIONS DE VICTOIRE
A la fin du dernier tour, les joueurs totalisent leurs points de victoire et les compare. Le camp avec le plus de points de victoire gagne. Les points de victoire sont gagnés de la façon suivante:

Résultats	Points de victoire
Controler l'hex 1820	10
Controler l'hex 1022	5
Controler l'hex 1032	5
Chaque unité ennemie de valeur "A" éliminée	2
Chaque leader ennemi éliminé	1
Chaque unité ennemie de valeur "B", "C" ou "D" éliminée	1

Pour controler un hex, des unités du joueur (à l'exclusion des leaders) doivent occuper l'hex ou ont été les derniers à le faire.

11.4 SCENARIO DE BATAILLE
Tandis que le scénario de base pour Froeschweiller autorise chaque joueur à manoeuvrer avant que l'assaut principal ne commence, pour certains cela allonge trop la durée du jeu avant que les balles ne commencent à siffler. En conséquence ce scénario prend en compte ces désirs. Il démarre juste lorsque les prussiens démarrent leurs assauts principaux.

11.41 Mise en place.
Les français se placent dans leurs zones comme indiqué au point 11.1. Les prussiens se placent comme suit: XI Corps se positionne à 6 hexes de J, tandis que le V Corps se place à 6 hexes de K. Toutes les autres unités suivent le placement de base. Les français se placent en 1er.

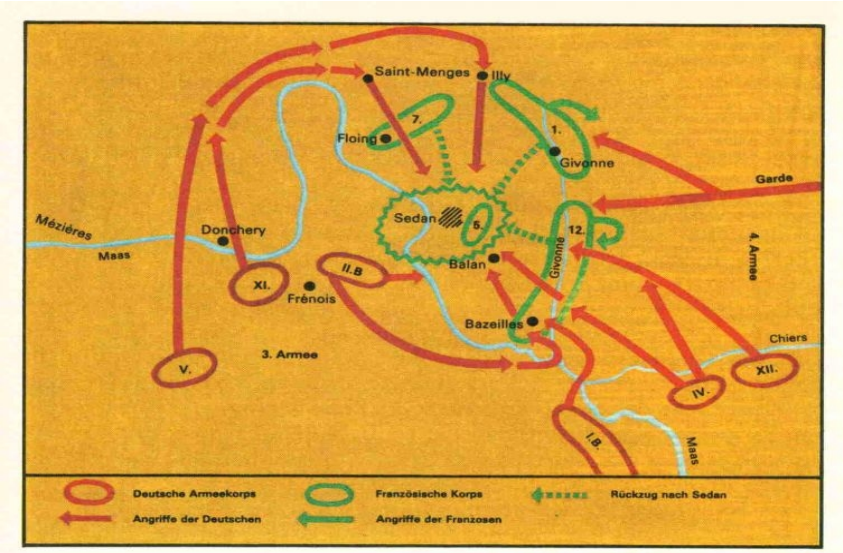
11.42 Longueur du jeu.
Le jeu démarre au début du tour 1300 et se termine à la fin du tour 1900 (13 tours).

11.43 Conditions de victoire.
Les conditions de victoire sont les mêmes que celles du point 11.3.

12.0 SEDAN

Sedan fut la dernière bataille du régime de Napoleon III et l'armée de Chalons était en position défensive autour de la vieille ville fortifiée de Sedan. Les français qui étaient sous le commandement de MacMahon voulaient une fois de plus défaire les prussiens. Malheureusement pour les français, dans leur retraite ils ont perdu le contact avec les prussiens. Le résultat fut qu'ils ne réalisèrent pas que la 3ème armée sous le commandement du prince royal Frederick William avait déjà, aux 1ere heures du 1er septembre, commencé à traverser la Meuse à Donchery sur les arrières de Sedan.

...



Schlacht bei Sedan

12.1 MISE EN PLACE

Chaque unité dispose d'une lettre de mise en place ou d'une lettre avec un nombre dans le coin en haut à droite. Si une unité n'a juste qu'une lettre, elle peut être placée à 5 hexes de la lettre correspondante imprimée sur la carte. Si il dispose des 2, une lettre avec un nombre, le nombre représente le tour d'entrée en jeu, et la lettre fait référence à l'hex d'entrée. Le français se place en premier.

12.2 DUREE DE LA PARTIE

La partie démarre au début du tour 0400, et se termine à la fin du tour 1700 (27 tours de jeu)

12.3 CONDITIONS DE VICTOIRE

A la fin du dernier tour, les joueurs totalisent leurs points de victoire et les compare. Le camp avec le plus de points de victoire gagne. Les points de victoire sont gagnés de la façon suivante:

Résultats	Points de victoire
Controler l'hex 4219	8
Controler l'hex 1006	10
Controler l'hex 2405	5
Chaque unité ennemie de valeur "A" éliminée	2
Chaque leader ennemi éliminé	1
Chaque unité ennemie de valeur "B", "C" ou "D" éliminée	1

12.4 SCENARIO "ET SI" (What if)

Il ne faut pas être un génie militaire pour s'appercevoir que les français sont dans une très mauvaise situation au démarrage du scénario de Sedan. Ce scénario suppose que les français ont repéré le mouvement de la 3eme armée prussienne sur le flanc et qu'ils l'ont pris en considération.

12.41 Mise en place.
Tous les placements sont les mêmes que ceux du scénario de base en 12.1, excepté que le VII corps français se place à 5 hexes soit de la Zone A et/ou B. Les V et XI Corps se placent à 6 hexes de la Zone C. Le français se place en 1er.

12.42 Longueur du jeu.
Le jeu démarre comme indiqué au point 12.2.

12.43 Conditions de victoire.
Les conditions de victoire sont les mêmes que celles du point 12.3.

12.5 ATTAQUE SUR FLOING.

Ce scénario se focalise sur l'attaque par la 3eme armée prussienne sur le VII Corps à Floing. Il se joue en 1h et permet de bien apprendre le jeu.

12.51 Mise en place.
Toutes les unités du VII Corps français se placent à 5 hexes de la Zone D. Les V et XI Corps prussiens se placent à 5 hexes de l'hex 2405. Il n'y a pas de renfort. Le français se place en 1er.

12.52 Longueur du scénario
La partie démarre au début du tour 1200, et se termine à la fin du tour 1330 (4 tours de jeu)

12.53 Règles spéciales
Les joueurs utilisent la table de commandement spéciale (Special Command) lorsqu'ils lancent le dé pour les points de commandement. Aucune des unités ne peut entrer dans un hex de la ligne à l'Est 40xx et de la ligne au Sud xx15.

12.54 Conditions de victoire
Le joueur prussien gagne si une de ses unités occupe Floing (hex 3611) à la fin du tour de jeu 1330 et qu'elle est sous commandement. Autrement, le français gagne.

12.6 SCENARIO DE L'ATTAQUE SUR BAZEILLES.

Ce scénario couvre la 1ere attaque de la bataille. Comme dans le scénario de Floing, il est jouable de 45 min à 1h, et est intéressant comme scénario pour apprendre les règles.

12.61 Mise en place.
Le XII Corps français se place à 5 hexes de la zone F. Le I Corps prussien se place à 5 hexes de la zone H. Les prussiens reçoivent le XII Corps en J au 2nd tour. Le français se place en 1er.

12.62 Longueur du scénario
La partie démarre au début du tour 0400, et se termine à la fin du tour 0500 (3 tours de jeu)

12.63 Règles spéciales
Les joueurs utilisent la table de commandement spéciale (Special Command) lorsqu'ils lancent le dé pour les points de commandement. Aucune des unités ne peut entrer dans un hex de la ligne au nord xx24 ou de la ligne à l'ouest 42xx.

12.64 Conditions de victoire
Le joueur prussien gagne si à la fin du tour 0500 il occupe Bazeilles avec au moins une unité commandée; Autrement, le français gagne.

12.7 SCENARIO DE L'ASSAUT INITIAL.

Ce scénario couvre uniquement l'assaut de Sedan par l'approche par l'Est. Il dure environ 3 heures et c'est un bon scénario lorsque vous disposez de quelques heures.

12.71 Mise en place.
Le VII Corps français se placent à 5 hexes de la Zone F, le I Corps se place à 5 hexes de la zone G, et le V Corps à 5 hexes de la zone E. Le I Corps Prussien Bavarois se place à 5 hexes de H et le Corps de la garde à 5 hexes de la zone I. Les prussiens reçoivent les renforts suivants: le XII Corps au tour 2 à J, et le IV Corps au tour 3 à J. Le français se place en 1er.

12.72 Longueur du scénario
La partie démarre au début du tour 0400, et se termine à la fin du tour 0830 (10 tours de jeu)

12.73 Règles spéciales
La table de commandement normale est utilisée. Aucune des unités ne peut entrer dans un hex plus loin que la ligne à l'Ouest 40xx.

12.74 Conditions de victoire
Si le joueur prussien à la fin de n'importe quel tour dispose d'une unité à portée de commandement adjacente à n'importe quel hex fortifié autour de sedan, il gagne. Si il échoue à l'obtenir, le français gagne.

13.0 CREDITS

Concepteur : Robert Markham
Testeurs : Alex Kachevsky ...

14.0 NOTES DES DESIGNERS

Blood and Iron fut conçu pour être un jeu simple qui puisse être joué en quelques heures. J'espère avoir réussi cela. Pour le garder simple, ...