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

par

Vincent DANG - VU
12 Place Robert Schuman 57600 FORBACH
03-87-85-72-09

1.0 INTRODUCTION

Tank Commander : The Eastern Front édition (TC : TEFE) est un jeu de cartes à collectionner à deux ou à plusieurs joueurs couvrant le combat tactique sur le front de l'Est durant la Seconde Guerre Mondiale de 1941 à 1945.
Des éditions ultérieures comporteront les combats en Afrique du Nord, le front occidental tardif (1944-1945), le front occidental précoce (1940) et une édition finale couvrant les chars japonais, le terrain typique trouvé dans le Pacifique, les tanks des pays mineurs et de nouvelles cartes d'évènements spéciaux.
TC : TEFE a un total de 164 cartes différentes de 3 raretés différentes : cartes communes, cartes non communes et cartes rares. Il y a aussi la carte ultra-rare spéciale : Tank Repair Shop (atelier de réparation des tanks).
Si vous trouver cette carte parmi vos cartes, dépêchez vous de l'envoyer à l'adresse donnée ci dessous pour recevoir un peloton entier de chars Tigres II gratuitement. Vous pouvez essayer d'acquérir l'ensemble des cartes de l'édition du front de l'Est en achetant des paquets supplémentaires ou en échangeant des cartes avec d'autres joueurs de TC : TEFE.
Chaque carte de véhicule représente un seul tank, un seul half-track, une seule voiture blindée ou un seul camion.
Chaque carte d'infanterie représente un peloton d'infanterie; chaque carte de cavalerie, un escadron de cavalerie et chaque carte de canons anti-chars, un seul canon anti-char et son équipage. De plus, il y a des cartes représentant un terrain caractéristique, un équipement et des évènements spéciaux.
Un espace sur le plateau de bataille (la surface de votre table) représente à peu près un espace de 500 mètres sur 500 mètres et chaque tir équivaut à 5 véritables tirs.
Vous trouverez que votre temps de jeu équivaut de très près au temps réel pour combattre véritablement pendant ces batailles de la Seconde Guerre Mondiale

2.0 EQUIPEMENT DU JEU

Chaque paquet de jeu de Tank Commander inclut :

. 60 cartes à collectionner représentant des chars d'assaut individuels et d'autres véhicules, des canons anti-chars, des pelotons d'infanterie, des pelotons de cavalerie, un équipement, un terrain et des évènements spéciaux.
. Un livret de règles (que vous êtes en train de lire juste maintenant). Si l'une de ces parties est perdue ou abîmée, nous nous excusons pour la gêne momentanée et nous demandons donc à ce que vous contactiez notre distributeur mondial pour recevoir les parties manquantes nécessaires.
s.v.p., envoyez votre correspondance à :

Admiralty House Publications
Attn : (à l'attention de) MiH Customer Service
PO Box 6253.
Los Osos CA 93 412 USA Tél. : 805- 534-9723 Fax : 805 534 9127.
Les clients européens peuvent contacter à la place Monsieur Ulrich Blennemann
Moments In History Bochumer Strasse N° 122
D-45.529 HATTINGEN, ALLEMAGNE
Tél.ou fax : 49-2324-80 376.

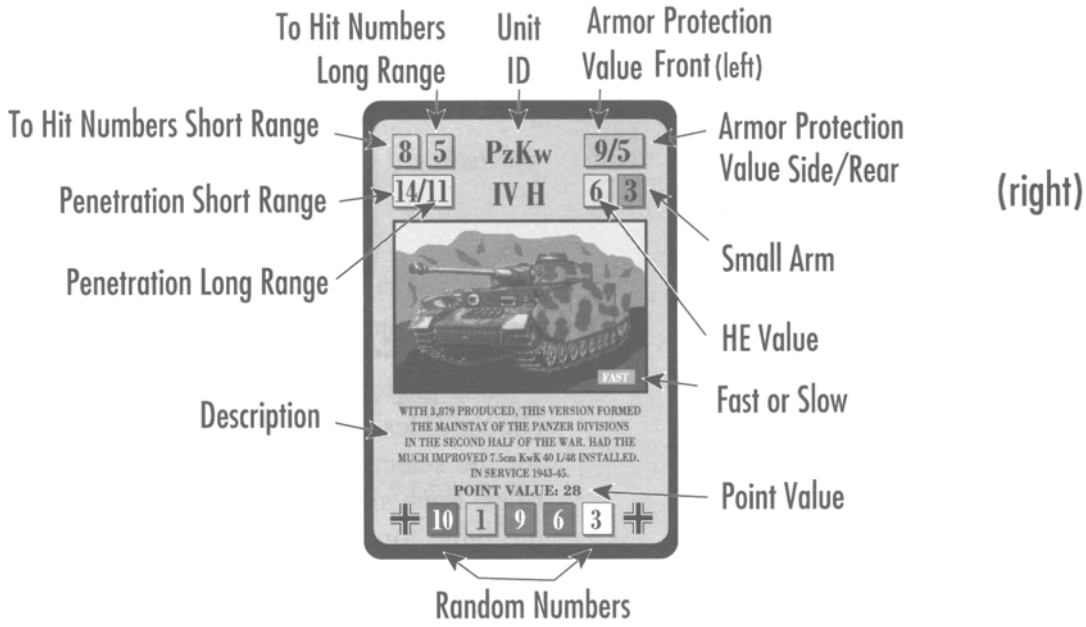
Si vous êtes un souscripteur du réseau d'ordinateur AOL, vous pouvez atteindre Moments in History directement dans le dossier (folder) Gaming Company Support Folder. (Topic Name c'est à dire nom du thème : MOMENTS IN HISTORY).
Vous pouvez envoyer un E-mail privé à nous même directement à MIHSUPPORT @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

2.1 Les cartes de jeu.

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

2.1.1 Les cartes de véhicule

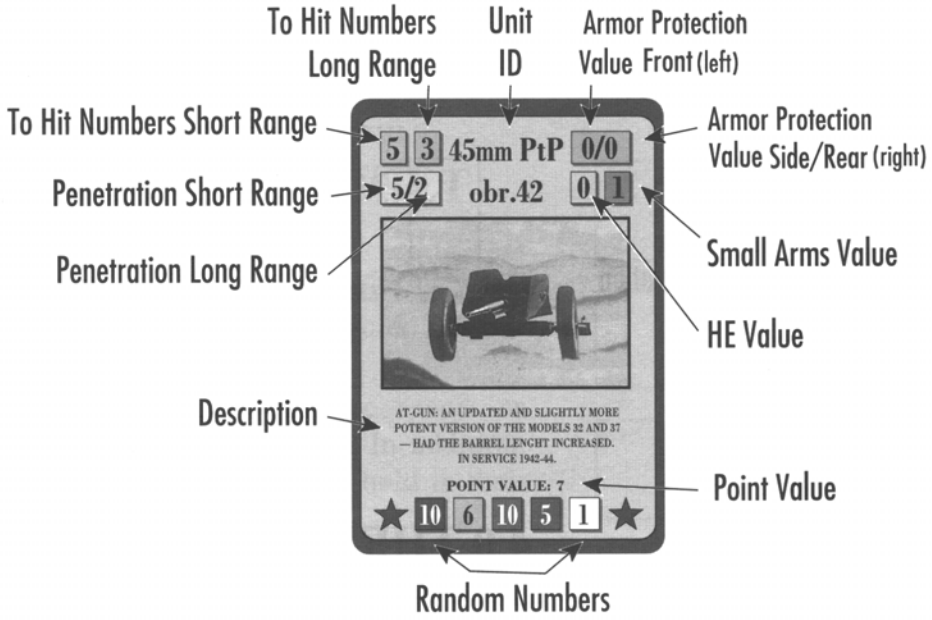
Voici le *Panzerkampfwagen (PzKw) III H*.



Unit ID : identification de l'Unité.
Armor protection value front (left) : valeur de protection du blindage frontal (à gauche)
Armor protection value side / rear : valeur de protection du blindage latéral et arrière.
To hit number long range : nombre pour toucher à longue portée.
To hit number short range : nombre pour toucher à courte portee.
Penetration short range : pénétration à courte portée.
Penetration long range : pénétration à longue portée.
Small arms value : valeur des petites armes
HE value : valeur en obus explosifs
Fast or slow (rapide ou lente)
Points value (valeur en points)
Random number (nombre tiré au hasard)

2.1.2 Les cartes de canon anti-char

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



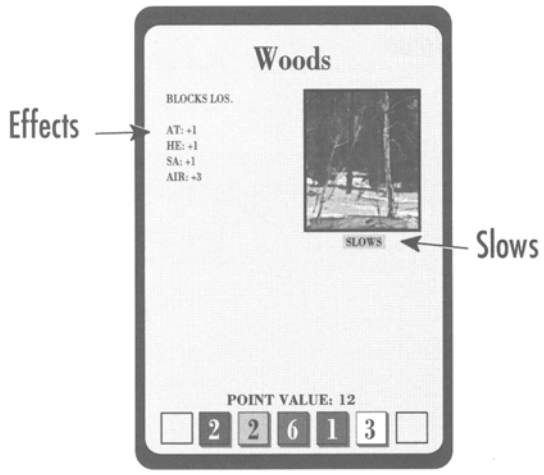
2.1.3 Carte d'infanterie/cavalerie

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

Tank melee value : valeur en mêlée anti-char.

2.1.4 Cartes de terrain

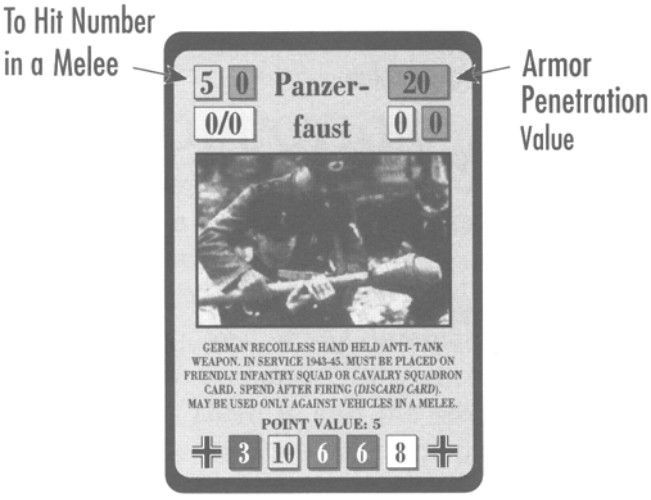
This card represents wooded terrain.



Cette carte représente un terrain boisé.
Woods : bois
Effects : effets.

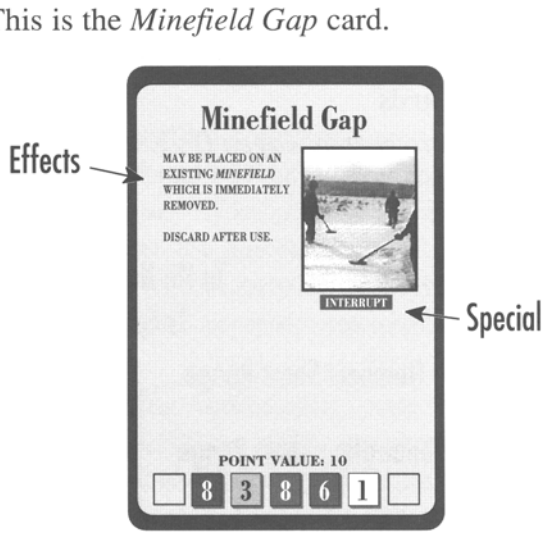
2.1.5 Cartes d'équipement

This card is a German *Panzerfaust*.



Cette carte est un *Panzerfaust* allemand.
-To hit number in a melee : nombre pour toucher dans une mêlée, il est de 5 sur cette carte Panzerfaust
-Armor penetration value : valeur de pénétration du blindage, ce nombre sur cette carte est de 20. Il devrait être placé sur le coin en haut à gauche de la carte Panzerfaust sur la rangée du bas à la place des chiffres 0/0.
-Les chiffres 0/0 sont mal placés. Ils doivent en fait être placés à la place du chiffre 20, c'est à dire sur le coin en haut à droite de la carte Panzerfaust sur la rangée supérieure. Les séries de chiffres 0/0 et 20 doivent donc voir leur placement interverti.

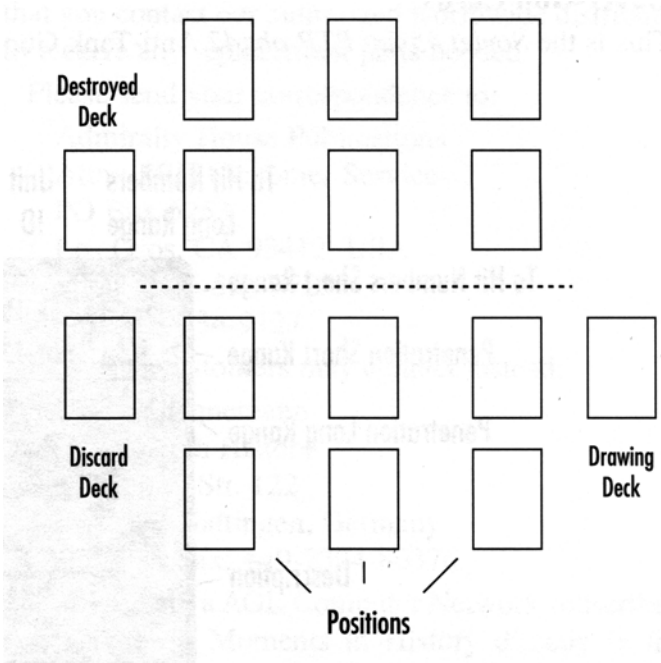
2.1.6 Cartes d'évènement spéciales



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

3.0 LA PREPARATION POUR LA PARTIE

Une fois que les joueurs ont accepté mutuellement un scénario et ont choisi leur côté, assurez vous de suivre toutes les instructions spéciales pour le scénario choisi qui remplace les règles standards. Chaque côté bat ses cartes et les place sur la table selon les instructions du "déploiement initial".
Les cartes qui ne sont pas placées initialement forment la pile de tirage des cartes du joueur. Les deux joueurs maintenant tirent 7 cartes de leur pile de tirage de cartes. Vous êtes prêt à commencer une partie normale.



4.0 LA SEQUENCE DE LA PARTIE

TC : TEFE est joué par *tours de"jeux"*. Un tour de "jeux" est une séquence d'évènements qui doit survenir dans un certain ordre. La *séquence d'un tour de "jeux"* doit être strictement respectée dans l'ordre présenté ci-dessous.
Avant le début de chaque scénario, *l'initiative* doit être déterminée. Pour déterminer l'initiative, chaque joueur tire une carte de sa *pile de tirage de cartes*. Le joueur avec le plus haut *chiffre de hasard* (voir chapitre VII; utilisez le chiffre au hasard coloré en rouge) a l'initiative pour le reste de la partie et est qualifié de *premier* joueur, tandis que son adversaire est le *second* joueur. Notez que certains scénarios peuvent donner un avantage à un joueur sous la forme de modificateur d'initiative.
a) Le *premier* joueur reçoit 2 points de ravitaillement
b) Le *premier* joueur conduit un *"jeu"*.
c) Le *premier* joueur résoud toutes les *mêlées*
d) Le *premier* joueur tire une carte de sa *pile de tirage de cartes* et / ou se défausse d'une carte.
e) Le *second* joueur reçoit 2 points de ravitaillement
f) Le *second joueur* conduit un *"jeu"*.
g) Le *second* joueur résoud toutes les *mêlées*.
h) Le *second* joueur tire une carte de sa *pile de tirage de cartes* et / ou se défausse une carte.

Nota bene : vous pouvez jouer des cartes d'***interruption*** quand votre adversaire conduit un tour, voir le paragraphe 12.2.
Quand l'étape h) a été menée, commencez une nouvelle phase d'un tour de "jeux".
Dès qu'un joueur a rempli les conditions de victoire spécifique au scénario, la partie s'arrête et un joueur est déclaré gagnant.

5.0 LE "JEU"

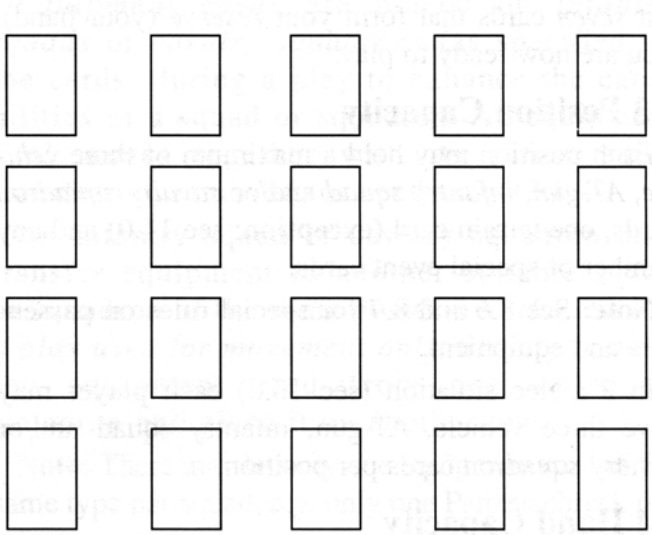
"Un jeu" est le coeur d'un tour d'une partie de TC : TE FE (Tank Commander : l'édition du front de l'Est).
Lorsqu'il conduit un "jeu" un joueur doit faire une quelconque des actions suivantes une fois ou deux fois, dans n'importe quel ordre :

a) Dépensez un point de ravitaillement pour bouger jusqu'à trois cartes (qui n'ont pas tiré) depuis n'importe quelle position, (voir 8.0) ou,
b) Dépensez un point de ravitaillement pour faire tirer jusqu'à 3 cartes (voir 9.0) dans n'importe quelle position mais une seule (des cartes qui ne se sont pas déplacées), ou,
c) Dépensez un point de ravitaillement pour jouer une carte Instant (instantanée) ou,
d) Dépensez un point de ravitaillement pour tirer une carte depuis sa pile de tirage de cartes (voir 14.0).
Les cartes tirées lors du tour d'un joueur peuvent être utilisées ce tour.
e) Perdre tous les points de ravitaillement restants et terminer son "jeu".

6.0 LE PLACEMENT DU CHAMP DE BATAILLE

Le *champ de bataille* (la surface de votre table) consiste en 22 espaces que le joueur utilise comme un guide pour déplacer leurs cartes.

Chaque joueur a deux rangées de 5 espaces et un *no man's land*. En plus, les joueurs ont une *réserve* (les cartes qu'ils tiennent dans leur main).



En général, si *un véhicule, un canon anti-char, une carte d'infanterie* ou de *cavalerie* est placé sur la table, on peut lui tirer dessus. Les cartes dans votre *réserve* sont immunisées à l'action de l'ennemi. En plus, la position de réserve de l'ennemi ne peut jamais être pénétrée par des cartes du côté opposé. (Note du traducteur : les cartes de l'ennemi ne peuvent y entrer)
Vous pouvez entrer dans les positions adjacentes à votre réserve librement.

6.1 Le placement des cartes de terrain

Pour certains scénarios, le terrain est placé au hasard, tandis que dans d'autres, il est permis au défenseur de placer des cartes de terrain spécifiques avant le début du jeu (voir chapitre 17.0). Il y a toujours seulement une carte de terrain qui est permise par position (voir le chapitre 11.0)

6.1.1 Procédure du placement du terrain au hasard

Dans les scénarios avec le terrain au hasard : chaque joueur accomplit la préparation de son jeu et tous les achats de cartes. Les joueurs peuvent choisir d'acheter des cartes spéciales de marais, de fleuves et de bunkers pour leur pile de cartes en jeu (pour un certain coût) et celles-ci peuvent être jouées durant la partie en plus des terrains de départ. Cependant ces cartes peuvent aussi être choisies comme un terrain pour un placement de terrain initial. Ensuite, les deux joueurs choisissent 10 cartes de terrain (pas plus que deux de chaque type de terrain) et 10 cartes quelconques qui ne sont pas des terrains (des feintes).
Chaque joueur mélange ses 20 cartes et place une carte sur chacune de ses 10 positions à l'endroit. Les feintes sont ensuite retournées à l'envers pour représenter un terrain libre.
Si la carte placée est une carte de terrain, elle reste et représente le terrain de cette position pour ce scénario. *Vous ne pouvez pas changer le terrain d'une position plus tard durant le jeu*.

Nota bene : en plus de se jouer entre des positions, la carte Stream (fleuve) peut être jouée SUR une position qui ne contient pas des véhicules ou des canons anti-chars.
La carte Swamp (marais) doit être jouée seulement sur une position qui ne contient pas des véhicules ou des canons anti-chars.

6.1.2 Placement du terrain discrétionnaire

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

6.2 Le placement de vos cartes

Certains scénarios spécifient quelles cartes sont en jeu depuis le début, tandis que d'autres permettent aux joueurs de construire leurs forces (voir chapitre 17.0).
Placez ces cartes sur des positions amies comme spécifié dans les instructions du scénario et ainsi que dans le chapitre 6.0.
Vos autres cartes forment votre *pile de tirage de cartes*.
Battez ce paquet de cartes complétement avant le début du jeu et distribuez *7* cartes qui forment votre *réserve* (votre main).
Vous êtes maintenant prêt à jouer.

6.3 Capacité de votre position

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

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

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

Nota bene : la capacité d'une position est le total pour les deux côtés, c'est à dire qu'il ne peut y avoir un total de 6 cartes d'unités, de 2 cartes de terrain etc...)

6.4 Capacité de la main

Il est permis à un joueur temporairement d'avoir plus de cartes dans sa main tant qu'il écarte les cartes au delà de 10 durant sa phase d'écart de cartes de la phase de tour.

7.0 LES NOMBRES AU HASARD

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

8.0 MOUVEMENT

Dans un *jeu*, un joueur peut bouger *une, deux ou trois* unités d'une position à une autre sur le tableau de jeu ou les placer depuis *la réserve* (sa main) sur la table ou vice versa.
Les cartes suivantes peuvent déplacer : *les véhicules, les canons anti-chars, les pelotons d'infanterie et les escadrons de cavalerie*.
Les autres cartes ne peuvent pas bouger.
Les cartes d'*équipement* ne peuvent pas bouger par elles-même mais accompagnent les cartes d'infanterie ou de cavalerie qui les portent, sur lesquelles elles sont placées (voir chapitre 13.0).
Les cartes peuvent bouger en avant, en arrière, latéralement et/ou diagonalement à travers le champ de bataille d'une position à une position adjacente.
Naturellement, vous ne pouvez pas sauter par dessus les positions durant votre mouvement.
Bien que chaque position ait une limite en capacité (voir paragraphe 6.3) vous pouvez vous déplacer à travers des positions en violant cette limite aussi longtemps que vous ne terminez pas votre mouvement en dépassant cette limite de capacité d'une position.

8.1 Cartes rapides et cartes lentes

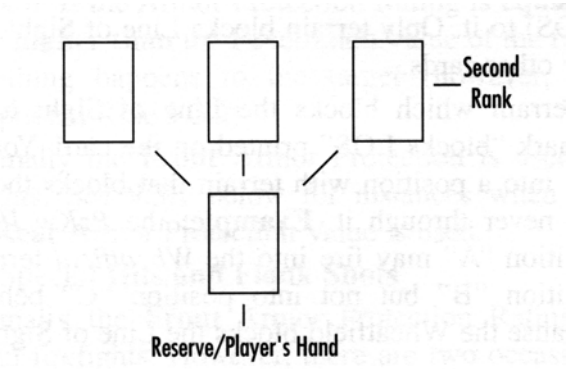
Les *escadrons de cavalerie* et la plupart des *véhicules* sont *fast (rapides)*, tandis que les *pelotons d'infanterie, les canons anti-chars et quelques véhicules* sont *slow (lents)*.
Exception : voir le paragraphe 8.6.
Une carte *lente* peut bouger seulement d'**une** position tandis qu'une carte *rapide* peut se déplacer jusqu'à **deux** positions par jeu au titre du mouvement.

8.2 Mouvement en force

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

8.3 La réserve

La réserve est adjacente à toutes les positions de votre seconde rangée.
Pour se déplacer dans la réserve, une carte doit voyager à travers une position de la seconde rangée.



Second rank : seconde rangée

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

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

8.4 Effets du terrain

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

8.5 Cartes ennemies et mouvement

Généralement, vous pouvez déplacer vos cartes sur des positions occupée par des cartes ennemies.
Exception : *un peloton d'infanterie, un escadron de cavalerie, un canon anti-char et les cartes de camion* ne peuvent pas entrer dans une position de terrain **clair** (sans carte de terrain) occupés par des cartes de **chars ennemis** s'ils ne sont pas accompagnés par au moins une carte de **char ami**.
Vous ne pouvez pas déplacer des cartes *rapides (fast)* **à travers** des positions occupées par des cartes ennemies. En d'autres termes, vous devez terminer votre mouvement dès que vous *entrez dans* une position occupée par des cartes ennemies.
Cependant, dans votre prochain "jeu", vous pouvez quitter cette position librement.

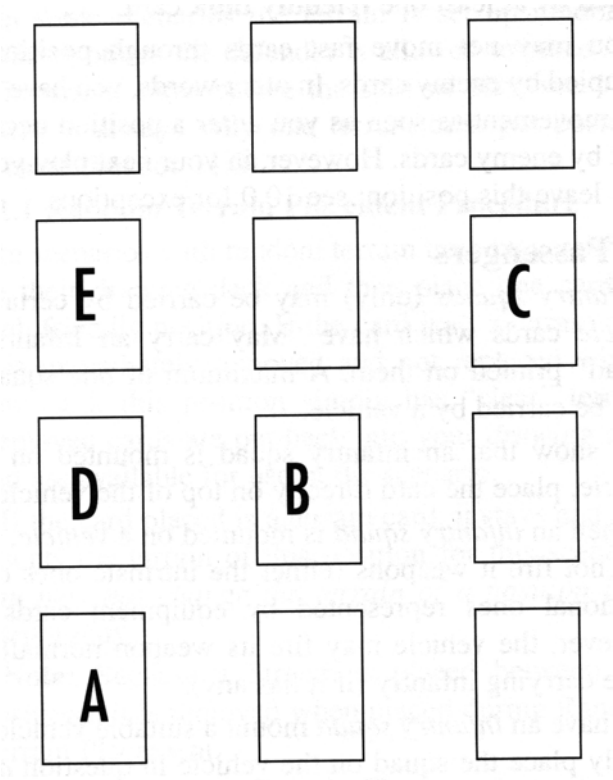
8.6 Passagers

Les *pelotons d'infanterie* (seulement) peuvent être portés par certaines cartes de *véhicules* qui ont la légende " may carry an infantry squad" (transporter un peloton d'infanterie) imprimé sur elles. Un maximum d'*un* peloton peut être porté par un véhicule.
Pour montrer qu'un peloton d'infanterie est monté sur un véhicule, placez la carte directement au dessus de ce véhicule.
Quand un *peloton d'infanterie* est monté sur un *véhicule*, il ne peut pas tirer avec ses armes. (Que ce soit ses armes intrinsèques ou les armes additionnelles représentées par des cartes d'équipement.
Cependant, le véhicule peut tirer avec ses armes normalement quand il porte une unité d'infanterie (s'il en a une)

Pour faire monter un *peloton d'infanterie* sur un véhicule adéquat, placez simplement le peloton sur le véhicule en question *au début d'un jeu utilisé pour le mouvement*. Pour faire descendre un peloton d'infanterie, retirez sa carte du véhicule et placez là sur la même position.
Il est possible de déplacer un peloton d'infanterie directement d'un véhicule à un autre véhicule dans la même position si cela est désiré.
Un peloton d'infanterie peut monter à bord, se déplacer sur un véhicule durant son déplacement et débarquer dans le même jeu de mouvement.Un peloton d'infanterie peut être porté par deux chars s'ils commencent, se déplacent et terminent leur mouvement tous ensemble. Les cartes Wire (fils de fer barbelé), Stream (fleuve), et Swamp (marais), affectent tout le groupe voyageant ensemble de la même façon (voir 11.0).

8.7 Equipement

Les cartes d'*équipement* sont placées sur des *pelotons d'infanterie ou des escadrons de cavalerie* (comme spécifié sur les cartes) durant un "jeu pour renforcer les capacités d'un peloton oud'un escadron. Une carte d'équipement se déplace avec son porteur jusqu'à ce qu'elle soit transférée, retirée ou utilisée (voir chapitre 13.0).
Un peloton d'infanterie, ou un escadron de cavalerie peuvent transférer leur équipement à un autre peloton ou à un autre escadron approprié de la même position *au début d'un "jeu" utilisé seulement pour le mouvement*.
Retirez simplement la carte d'équipement d'un peloton ou d'un escadron et placez la sur l'autre.
Exemple de "jeu" :



Un joueur a un *camion*, un *Guards Infantry Squad (peloton d'infanterie de la Garde)* et un *T - 34 M-43* dans la position A il choisit d'utiliser son "jeu" pour le mouvement. D'abord, il fait

monter l'*infanterie de la Garde* sur le *camion* (ceci doit être fait au début du "jeu"!) et bouge jusqu'à la position "C" via la position "B". Ceci est possible parce qu'un *camion* est une carte *fast (rapide)* et que les deux positions "B" et "C" sont en terrain clair et non occupées par des unités ennemies.
Le T-34 M-43 alors se déplace à la position D. Il aurait préféré se déplacer à la position "E". Cependant la position du terrain *Woods (bois)* de la position D le *ralentit*. En outre, même si la position D aurait été en terrain clair, le T-34 M-43 aurait dû s'arrêter parce que "D" contient des cartes ennemies.

9.0 LE TIR

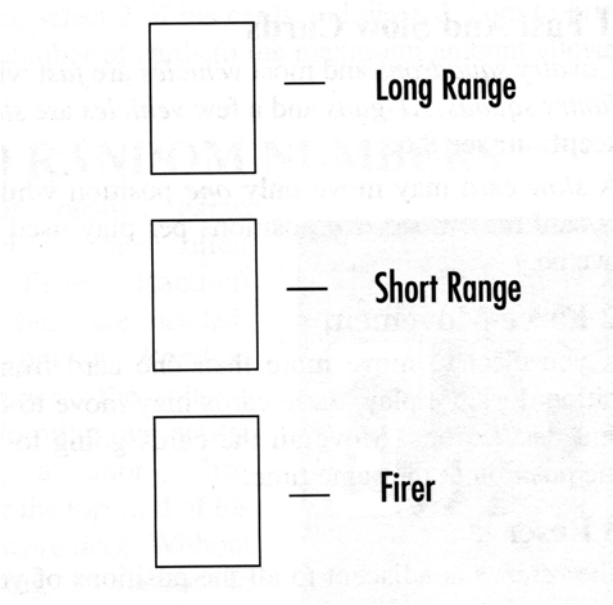
Les cartes de *véhicule, de peloton d'infanterie, d'escadron de cavalerie et de canons anti-chars* peuvent tirer sur des cartes ennemies observées à l'intérieur de la portée où ils peuvent voir. Toutes les cartes dans une position peuvent tirer quand elles sont choisies durant un " jeu"; en plus, le feu est conduit durant la mêlée, voir 10.0.
Il y a basiquement 4 différentes sortes de tir :

Le tir anti-char (AT), Le tir à obus hautement explosifs (HE), le tir au lance flammes (Flamethrowers : FT) et les petites armes (Small Arms : SA).
Avec plusieurs exceptions, le tir anti-char est efficace contre les chars et les véhicules de combat blindés; le tir aux obus hautement explosifs, aux lances flammes, et aux petites armes est efficace contre les canons anti-chars, les pelotons d'infanterie, les escadrons de cavalerie et les camions.

9.1 Portée

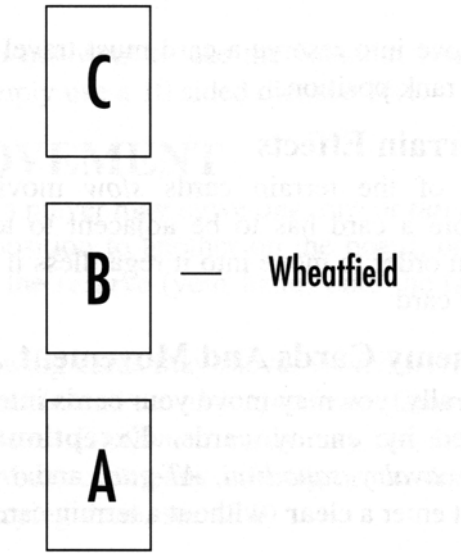
Il y a deux sortes de portées pour les buts de tir dans *TC : TEFE* :
La *courte portée* et la *longue portée*.

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



9.2 Ligne de tir

Afin de tirer sur une cible, vous ne devez pas seulement être à sa portée mais aussi disposer d'une *ligne de tir* vers elle non bloquée. Seul le terrain bloque la ligne de tir, jamais les autres cartes.
Le terrain qui bloque la ligne de tir a l'inscription : "block LOS" (line of sight : ligne de tir) imprimé sur la carte.(bloque la ligne de tir)
Vous pouvez tirer sur une position avec un terrain qui bloque la ligne de tir mais jamais à travers elle.
Exemple : le char *PzKw III J* de la position "A" peut tirer sur le terrain *Wheatfield (champ de blé)* dans la position "B", mais pas dans la position "C", derrière la position "B" parce que la carte Wheatfield bloque la ligne de tir.



9.3 Tir anti-char.

Toutes les cartes avec des capacités de *tir anti-char* (voir le paragraphe 2.1 pour la description des cartes) peuvent tirer avec un tir anti-char : anti-tank (AT).
Vous pouvez tirer avec le tir anti-char contre les cartes ennemies avec des paramètres de *protection blindée* (voir paragraphe 2.1).
Procédure :

1. sélectionnez une carte qui tire et une carte cible.
2. Déterminez la portée jusqu'à la cible : soit à *courte portée*, soit à *longue portée* (voir paragraphe 9.1).
3. Déterminez si le tir a touché la cible à la portée indiquée. Pour faire ainsi, vous devez tirer un *nombre au hasard* **inférieur ou égal au** nombre pour toucher (Hit number) de l'unité qui fait feu à la portée indiquée.

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

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

To Kill Table

Firing Card Penetration Less Target Card Armor	Random Number Or Less For Kill
≤ -3	1
-2	2
-1	3
0	4
+1	5
+2	6
+3	7
+4	8
≥ +5	9

Note : un jet de dé de 10 correspond toujours à un raté (obus qui n'a pas explosé).
Normalement la protection de blindage frontal est utilisée dans les tirs de combat . Voir le paragraphe 9.3.1 ci dessous pour les circonstances où la protection du blindage latéral / arrière est utilisée.

9.3.1 Tirs spéciaux et tirs de flanc

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

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

9.3.2 Immobilisé

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

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

Toutes les cartes avec des capacités de tir à obus *hautement explosifs* (HE) (voir paragraphe 2.1 pour la description des cartes) peuvent tirer des obus hautement explosifs (HE).
Toutes les cartes *flamethrowers* (FT) peuvent tirer au lance flammes (FT).
TC : TEFE inclut plusieurs chars lance flammes plus des lances flammes utilisés par des pelotons d'infanterie.
Tous les pelotons d'infanterie et les escadrons de cavalerie tirent des *petites armes (small arms : SA).*
De nombreux véhicules ont en plus des capacités de tir de petites armes (SA) avec leur(s) mitrailleuse.(s)
* Vous pouvez tirer avec des obus hautement explosifs (HE) sur de l'infanterie, de la cavalerie, des canons anti-chars et des camions.
* Vous pouvez tirer au lance flammes (FT) sur de l'infanterie, de la cavalerie, des canons anti-chars et toutes les sortes de véhicules.
* Vous pouvez tirer avec des petites armes (SA) sur de l'infanterie, de la cavalerie, des canons anti-chars et des camions.
Les restrictions suivantes de portée existent :
. Le tir (HE) hautement explosif peut être effectué par toutes les cartes capables d'un tir hautement explosif à courte portée et en mêlée en pleine valeur. Le tir hautement explosif peut être effectué par toutes les cartes capables de tir hautement explosif à longue portée avec un modificateur de dé de +2.
Tous les canons anti-chars ont une capacité minimale en tir hautement explosif de 4 (même si un chiffre moins de 4 ou de 0 est inscrit sur la carte).
. Le lance flammes (FT) peut seulement être tiré dans une mêlée.
. Les petites armes (SA) peuvent être tirées dans une mêlée ou à courte portée.
Procédure :

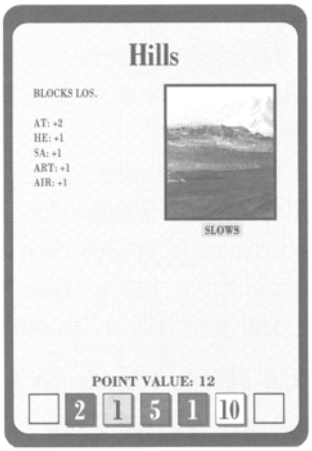
Le tir des obus hautement explosifs (HE) des lances flammes (FT) et des petites armes (SA) est mené de façon similaire.

a. Sélectionnez une carte qui tire et une carte cible.
b. Déterminez si vous pouvez tirer à cette portée.
c. Déterminez si vous touchez la cible

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

9.5 Effets du terrain

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



Les nombres inscrits après la sorte de tir imprimée sur la carte sont des *modifications* aux Hit Numbers (nombres pour toucher).
Par exemple : si vous tirez un tir anti-char (AT) sur un char dans un terrain Hills (collines) vous devez ajouter plus 2 à votre *Random Number (chiffre au hasard)* et alors voir si vous avez touché la cible. Ainsi votre *Marder II* qui normalement touche à 5 ou moins à longue portée, touchera seulement sur un chiffre de 3 ou moins.

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

Terrain Card Fire Modifiers/Changes

TERRAIN	AT	HE	SA	AIR	ARTILLERY	LOS	MOVEMENT
Hills	+ 2	+ 1	+ 2	+ 1	+ 1	Blocks	Slows
Balka	+ 3	+ 3	+ 3	+ 2	+ 2	Blocks	Slows
Walls	+ 2	+ 2	+ 2	0	0	Blocks	Slows
Woods	+ 1	+ 2	+ 2	+ 1 vs. Armor, -2 for Non-Armor (0 for Infantry in a Bunker)	+ 1 vs. Armor, -2 for Non-Armor (0 for Infantry in a Bunker)	Blocks	Slows
Wheatfield	0	0	+ 1	O	0	OK	Does not Slow
Village	+ 2	+ 2	+ 4	+	+ 3	Blocks	Does not Slow
Swamp	N/A	+ 3	+ 2	+ 1	+ 3	OK	Slows
Note: No vehicles/AT Guns allowed							
Stream	N/A	+ 1	+ 1	+ 1	+ 1	OK	Slows
Note: No Vehicles/AT Guns allowed							
Bunkers	0	+ 2	+ 3	+ 3	+ 3	OK	Does not Slow
Note: May be used only by Infantry							
Foxholes:	0	+ 1	+ 1	+ 1	+ 1	OK	Does not Slow
Note: May be used only by Infantry							

9.5.1 Fumée

a) Une nouvelle carte spéciale est créée appelée fumée. C'est une carte d'interruption d'une valeur de coût d'achat de 5 points. La carte destinée à être utilisée pour représenter la carte fumée est définie avant le début du jeu à partir de n'importe quelle carte inutilisée du jeu de cartes Tank Commander (par exemple, redéfinissez des cartes spéciales de mine anti-char comme de la fumée).

b) La fumée est retirée à la fin du prochain tour de votre adversaire.

c) La fumée bloque la ligne de vue et ajoute un modificateur de +4 au jet de dé pour tous les tirs à l'intérieur et en dehors de la position enfumée.

d) La fumée ajoute un modificateur de +2 au jet de dé pour tout les tirs en mêlée dans la position enfumée.

e) Les cartes Air attack (attaque aérienne) ou Artillery barrage (barrage d'artillerie) placent automatiquement la fumée à la place d'un FFE (Fire For Effect).

f) La fumée peut être placée comme un tir pour tout canon qui est capable d'un tir hautement explosif en jetant un dé égal à sa valeur explosive ou à une valeur inférieure contre la position (pas de modificateur de terrain). Il n'y a pas de modicateur au jet de dé pour une courte portée et le modificateur de jet de dé normal de + 2 pour un tir en obus explosif à longue portée s'applique.

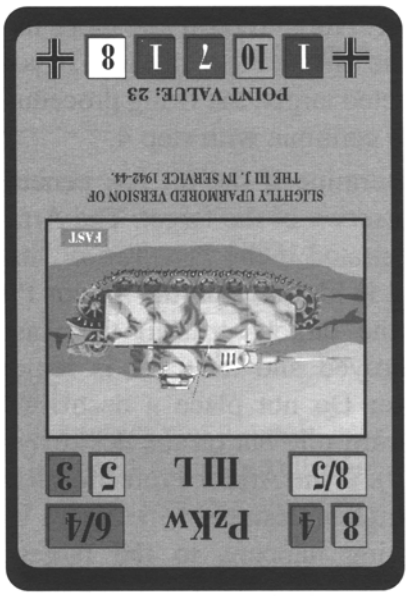
9.6 Evènements spéciaux et le tir avec des cartes d'équipement

Certains *évènements spéciaux (Special Events)* et certaines cartes *d'équipement (Equipment)* peuvent "attaquer" vos cartes. Les cartes d'équipement nécessitent *toujours* un peloton d'infanterie ou un escadron de cavalerie afin de fonctionner. Elles ne fonctionnent jamais seules. La description des cartes vous dit comment les cartes en question tirent ou attaquent.

9.7 Infanterie, cavalerie et restriction de portée

Les pelotons d'infanterie et les escadrons de cavalerie en terrain clair peuvent se faire tirer dessus depuis un espace adjacent. L'infanterie et la cavalerie en terrain non clair, cependant, peuvent seulement se faire tirer dessus depuis le même espace (en *mêlée*).
Exemples :

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



Le Pzkw III L nécessite normalement un chiffre de 8 ou moins pour toucher à courte portée. Cependant, la carte murs modifie ceci par +1, ainsi un chiffre de 7 ou moins est nécessaire. L'allemand retourne la carte du haut depuis sa pile de tirage de cartes pour obtenir un *nombre au hasard*. Au même moment, le joueur soviétique annonce "jaune" si bien que le chiffre au hasard avec un fond jaune sera utilisé pour ce tir.
C'est un 5 si bien que le Pzkw III L a touché le T-26 (5+1 = 6; c'est encore moins que le chiffre de 8 ou moins nécessaire pour toucher). N'ayant pas joué une carte *Flank Shot (tir de flanc)* avant de tirer un nombre au hasard, ni non plus reçu un nombre au hasard de 1 ou de 2, le paramètre de protection du blindage *frontal* est consulté.
Le paramètre de protection blindage du T-26 est de 4 qui est facilement pénétré par la valeur

de pénétration du Pzkw III L de 6. Le T-26 est détruit et placé sur la pile du haut de cartes détruites.
La carte utilisée pour produire le nombre au hasard est placée sur la pile de cartes de *défausse*.

2 . Un *peloton de Soviet line infantry squad (infanterie de ligne soviétique)* a surpris un *canon de 8,8 cm Pak 43/41* et son équipage et tire avec des petites armes sur lui. Le joueur russe retourne la carte du haut de sa pile de tirage de cartes pour obtenir un *chiffre au hasard*. Au même moment le joueur allemand fixe la couleur bleue, si bien que le chiffre au hasard avec un fond bleu est utilisé pour ce tir. C'est un 6 soit plus que le nombre pour toucher de 4 du peloton du ligne soviétique. Donc, le PAK et son équipage son chanceux, ils sont indemnes. La carte utilisée pour produire le chiffre au hasard est placée sur la pile de *défausse*.

10.0 MELEES

La *mêlée* survient entre des cartes opposées occupant la **même** position. Chaque joueur peut ajouter ou retirer des forces d'une mêlée comme il le désire aussi longtemps que la *limite de capacité de la position* (voir paragraphe 6.3) est observée.
Les unités ne sont pas bloquées dans une mêlée simplement parce qu'elles occupent la même position.
Aucun côté engagé dans une mêlée n'obtient le bénéfice des modificateurs du terrain par rapport à l'autre.
Exception : les pelotons d'infanterie gardent le bénéfice des *Foxholes (trous d'obus)* et les *bunkers*.
Les cartes dans une position différente qui tirent vers le terrain lieu de la mêlée appliquent normalement tous les modificateurs de terrain.
Procédure :

Si vous avez des mêlées dans plus d'une position, résolvez les une par une (le joueur dont c'est actuellement le tour peut choisir l'ordre).
Toutes les cartes dans une position en mêlée peuvent tirer une fois selon les priorités suivantes:

1. Les pelotons d'infanterie et les escadrons de cavalerie doivent tirer sur l'infanterie et la cavalerie ennemies avant qu'ils puissent tirer sur des véhicules et des canons anti-chars.
2 Les chars d'assaut doivent tirer sur des chars ennemis avant qu'ils puissent tirer sur de l'infanterie, de la cavalerie, ou des canons anti-chars.

Les effets de tous les tirs surviennent simultanément, donc, l'ordre de tir n'est pas important. Même une carte qui vient juste d'être détruite, peut tirer.
Tout tir anti-char est considéré comme de flanc, si bien que vous utiliserez la valeur de protection du blindage **latéral ou arrière** pour le résoudre. Si vous tirez un *chiffre au hasard* naturel de 1 ou 2 ou si vous jouez une carte *Flank Shot (tir de flanc)*, *divisez par deux* le taux de protection du blindage latéral ou arrière de la cible.
Les pelotons d'infanterie et les escadrons de cavalerie ont une *valeur en mêlée anti-chars (Tank Melee Value)* spéciale (voir paragraphe 2.1 pour les descriptions des cartes).
Cette valeur de 1 représente les *cocktails Molotov* et les grenades lancées en paquet *comme dans les films de Hollywood* et permet à l'infanterie et à la cavalerie d'engager des chars ennemis sans autre équipement.Vous avez besoin d'un chiffre au hasard de 1 pour détruire un tank de cette manière.

Si des tanks ne sont pas soutenus par une infanterie ou une cavalerie amie, l'infanterie ennemie tire sur ces chars avec un modificateur au jet de dé de -2 pour sa valeur de mêlée anti-char.La valeur de mêlée anti-char de toute unité d'infanterie est modifiée à partir de sa valeur de carte , donnant un bonus à des meilleures troupes. L'infanterie tire en mêlée contre des chars avec un modificateur au jet de dé de - 1 pour des troupes coûtant 12 points et un modificateur au jet de dé de -2 pour des troupes coûtant 14 points (en plus les modificateurs contre des chars non soutenus).

11.0 LES CARTES DE TERRAIN

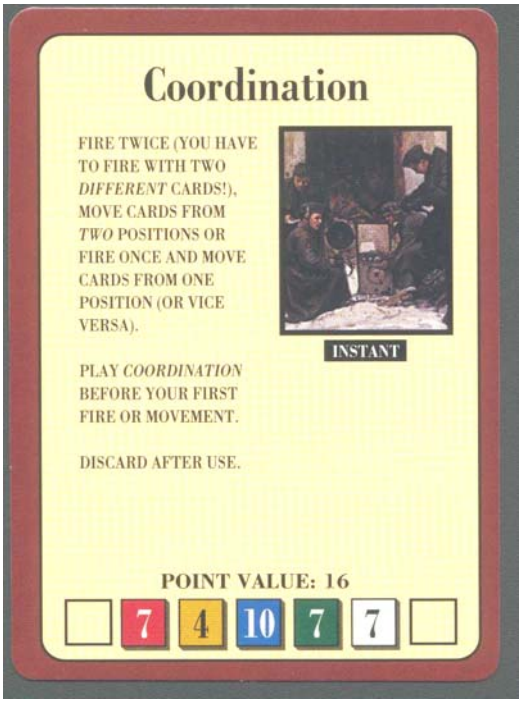
Les *cartes de terrain* simulent le terrain prédominant d'une position. Normalement, il peut y avoir seulement une carte de *terrain* par position. Les seules exceptions sont les cartes *Foxholes (trous d'obus)* et *bunkers* qui peuvent être placées en plus d'une carte de *terrain* "standard". Une carte *Foxholes (trous d'obus)* ou *bunker* protège tous les *pelotons d'infanterie* amis dans une position. Si vous placez une carte *bunker* sur une position qui a une carte *Foxholes (trous d'obus)*, **écartez** immédiatement la carte *Foxholes*, l'infanterie est maintenant protégée d'une meilleure façon par la carte *bunker*.
Généralement, les cartes *terrains* sont placées avant le début du scénario (voir paragraphe 6.1.1, le paragraphe 6.1.2 et le chapitre 17.0).
De nouveau les seules exceptions sont les cartes de *trous d'obus (Foxholes)* et *bunker* qui peuvent être placées durant un scénario sur une position amie qui a de l'infanterie sur elle.
Les cartes *terrains* ne sont jamais retirées.Elles restent dans une position durant toute la partie. Si votre adversaire saisit une position, ces cartes obtiennent tous les bénéfices du terrain qui la protège. Les exceptions sont, vous l'avez deviné, les cartes *Foxholes* et les cartes *Bunkers*.
Les cartes *Foxholes (trou d'obus)* et *bunker* sont retirées d'une position dès que le dernier *peloton d'infanterie* quitte cette position.
De plus, l'adversaire **ne** peut **pas** s'emparer de cartes *Foxholes* et de *bunker* quand il prend une position lors d'une mêlée et qu'il a une infanterie présente.
Les différentes valeurs sur les cartes de *terrain* dépeignent les bénéfices de la carte contre les attaques ennemies effectuées par des *tirs anti-chars (AT)* par des *tirs à obus hautement explosifs (HE)* par des *petites armes (SA)*, par *l'artillerie (Artillery)* et par *air (Air)*. En plus, la plupart des cartes de terrain bloquent la ligne de tir (voir paragraphe 9.2) et *ralentissent* les cartes ou les unités *rapides*.(voir paragraphe 8.4).
Les cartes Stream (fleuve) ou swamp (marais) peuvent être placées sur une position comme une carte d'interruption pourvu qu'elles ne contiennent d'unité de véhicule ou d'unité anti-char. Aucun véhicule ou unité anti-char ne peut entrer jusqu'à ce que des cartes Bridge (pont) ou Ford (gué) soient jouées. Si ces cartes sont jouées sur une position comme la carte d'interruption alors que l'ennemi est juste en train d'y entrer, toutes les forces anti-chars et les véhicules (y compris ceux transportant de l'infanterie) doivent retourner à la position qu'ils viennent juste de quitter et y terminer leur mouvement.L'infanterie qui n'est pas transportée continue jusqu'à la position de la carte Stream (fleuve) ou Swamp (marais).
Les cartes Stream (fleuve), Swamp (marais) ou bunkers peuvent aussi être un choix de terrain pour placement initial. Les modificateurs d'effet de terrain pour les bunkers sont ajoutés aux autres modificateurs de terrain déjà à cette position. (Note : une carte bunker ne peut pas être jouée sur une autre carte bunker).

12.0 LES CARTES D'EVENEMENTS SPECIAUX

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

12.1 Instants

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



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

12.2 Interruptions

Les cartes d'*interruption* peuvent être jouées par les deux joueurs *à tout moment* durant la partie. Il est possible de contrer les effets d'une carte d'i*nterruption* par une autre carte d'*interruption*. De plus, vous pouvez jouer plus qu'une carte d'interruption en même temps. Si vous faites ainsi, vous devez déclarer l'ordre de leur placement. Ceci est important pour résoudre les effets des *interruptions*. Une carte d'*interruption* peut retirer d'autres cartes d'*interruption* placées auparavant.
Exemple : le joueur A a l'intention de déplacer un tank d'une position lors de son *"jeu"*. Le joueur B place une carte *Breakdown (panne)* sur lui. Le joueur A joue immédiatement une carte *Repair (réparation)* retirant la carte *Breakdown*. Le joueur B place maintenant une carte *Stream (fleuve)* et le joueur A ne peut pas déplacer son tank.

13.0 LES CARTES D'EQUIPEMENT

Les cartes de *peloton d'infanterie* et d'*escadron de cavalerie* contiennent déjà leurs armes standard telles que des carabines, des pistolets, des grenades, des mitrailleuses etc. Les cartes

d'*équipement* représentent des armes supplémentaires et spéciales qui pourraient être remises à l'infanterie ou à la cavalerie.
Les cartes d'*équipement* sont placées **sur le haut de** la carte d'infanterie ou de la cavalerie qui est supposée recevoir l'équipement supplémentaire. Placer une carte d'équipement sur une carte **n'**est **pas** considéré comme un *"jeu"*. **Exemple** : vous avez une carte *Panzerschreck* dans votre main . Durant votre tour, vous la placez sur une carte *Veteran German Squad (peloton allemand de vétérans)* et la déplacez ensuite (comme un "jeu"). Il est impossible de capturer un équipement de l'adversaire. Si vous détruisez un peloton d'infanterie ennemie dans une *mêlée*, son équipement au complet est écarté en plus.
Avant qu'un "jeu" soit utilisé uniquement pour le mouvement, vous pouvez donner un nombre quelconque de cartes d'équipement à une autre carte d'infanterie ou de cavalerie amie **dans la même position**. De même, vous pouvez écarter des cartes d'équipement quand vous le désirez.
Cependant, il n'est **pas** possible simplement de reprendre une carte d'équipement dans votre main (réserve). Pour le faire ainsi, l'infanterie, ou la cavalerie doit se déplacer (*en tant que "jeu"*), de nouveau dans la réserve.
Dans la réserve, les cartes d'équipement et les cartes de cavalerie / infanterie ne sont pas obligées de rester ensemble.
13.1 Panzerfaust/ Panzerschreck (ajoutez après 13.0 cartes d'équipement)
Le chiffre pour toucher pour les Panzerfaust et les Panzerschreck contre le blindage en mêlée est son nombre de petites armes (case en haut et en gauche, 6 pour le Panzer schreck, 5 pour le Panzer faust).

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

14.0 LA PILE DE TIRAGE DE CARTES

Les deux joueurs ont chacun une *pile de tirage de cartes*. Elles consistent en des cartes que vous pouvez obtenir durant le cours du scénario. La pile de tirage de cartes est placée à l'envers sur la surface de jeu. Chaque fois que vous tirez une nouvelle carte, prenez la carte du haut de la pile de tirage de cartes et mettez la dans votre réserve pour inspection.
Si vous "construisez" votre pile de tirage de cartes pour un certain scénario, vous pouvez mettre dedans un nombre quelconque de la même carte de véhicule d'infanterie, de cavalerie, de canon-char. Cependant, vous pouvez mettre seulement *deux* cartes Spécial Events (évènements spéciaux) *identiques* ou deux cartes d'équipements *identiques* à l'intérieur.

15.0 LA PILE DE CARTES DE DEFAUSSE

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

16.0 REGLES OPTIONNELLES

16.1 Utilisation d'un dé à 10 faces

Voir 7.0 .

17.0 LES SCENARIOS

TC : TEFE inclut 9 différents scénarios
D'abord, les joueurs choisissent quel scénario ils joueront. Ils sélectionnent alors le côté qu'ils voudront commander (allemand ou soviétique). Finalement, les joueurs suivent dans les instructions du scénario pour l'installation et toutes les régles spéciales .Voir aussi le chapitre 14.0. A moins que cela soit défini autrement dans le scénario, ce qui suit détermine la victoire et termine la partie au moment où cela survient : le premier joueur à occuper 3 positions de la seconde rangée de l'ennemi (la rangée la plus proche de sa réserve) avec au moins une carte combattante (infanterie/ cavalerie, canon anti-char ou blindé/ halftrack) est le gagnant (les 3 positions ne doivent pas avoir de cartes de combat ennemies présentes) .

17.1 Scénario d'introduction : les chars en action !

*C'est un scénario pour jouer en novice à **TC : TEFE**. Il introduit les joueurs à la notion de mouvement et de tirs anti-chars. Les joueurs expérimentés peuvent vouloir l'escamoter.*
Les seules cartes utilisées dans ce scénario sont tous les véhicules avec des capacités de tir anti-char et les canons anti-chars.
Avant le début de votre partie, les deux joueurs sélectionnent en secret 6 chars ou canons anti-chars qu'ils possèdent. Ce sont les seules cartes utilisées dans ces scénarios. Il n'y a pas de terrain non plus. Vous ne tirez pas de nouvelles cartes durant le scénario, escamotez cette partie de la séquence de jeu.

Vous aurez encore besoin d'une pile de tirage des cartes, pour déterminer les chiffres au hasard. Seul le tir anti-char est permis dans ce scénario, même les cartes capables de différentes sortes de tir ne peuvent pas les utiliser.
Tirez un nombre au hasard pour déterminer quel joueur doit placer ses cartes sur le champ de bataille le premier, le chiffre le plus bas doit commencer. Vous pouvez répartir vos cartes sur vos positions du champ de bataille comme vous le désirez. Les cartes peuvent rester dans la réserve. Le joueur qui devait placer ses cartes le premier, est le premier joueur et se déplace le premier. Si un joueur n'a plus aucune carte sur le champ bataille, il perd le scénario.

17.2 Scénario de base : construisez votre propre force

*C'est le scénario de base de **construction de votre propre force**. Parce que vous avez seulement un nombre limité de points de construction disponibles, vous devriez être capable de le jouer avec un nombre très limité de cartes.*
Les points de construction disponibles par le joueur (voir les valeurs des points sur les cartes) : 120.
Avec ces points de construction, vous "achetez" toutes les cartes que vous voulez utiliser dans le scénario, y compris le terrain. Vous pouvez placer les cartes seulement dans la seconde rangée de vos positions sur le champ de bataille (c'est la rangée la plus proche de votre réserve ou dans votre réserve).
Tirez un nombre au hasard pour déterminer quel joueur doit placer ses cartes le premier sur le champ de bataille, le chiffre le plus bas doit commencer.
Les cartes peuvent débuter dans la réserve. Le joueur qui devait placer ses cartes le premier est le premier joueur et se déplace le premier.
Victoire : le premier joueur à occuper avec au moins une carte, une position de la seconde rangée de l'ennemi (celle la plus proche de sa réserve), est le gagnant.

17.3 Engagement de rencontre

Des forces soviétiques et allemandes se heurtent de façon inattendue à un point du front.
Points de construction disponibles par joueur (voir les valeurs des points sur les cartes) : 180.
Avec ces points de construction, vous "achetez" toutes les cartes que vous voulez utiliser dans ce scénario, y compris les terrains.
Vous voulez placer des cartes dans une partie quelconque ou dans toutes vos positions sur le champ de bataille ou dans votre réserve.
Tirez un nombre au hasard pour déterminer quel joueur doit placer ces cartes sur le champ de bataille le premier, le chiffre le plus bas doit commencer.
Les cartes peuvent débuter dans la réserve . Le joueur qui devait placer ses cartes le premier est le premier joueur et bouge le premier.
Victoire : le premier joueur à occuper avec au moins 1 carte, 1 position de la seconde rangée de l'ennemi (la rangée la plus proche de sa réserve), est le gagnant.

17.4 Défense préparée.

L'attaquant essaie de percer à travers un défenseur qui s'y est préparé.
Déterminez un attaquant et un défenseur en tirant un nombre au hasard. L'attaquant alors décide s'il est allemand ou soviétique.
Les points de construction disponibles pour l'attaquant (voir les valeurs des points sur les cartes) : 200.

L'attaquant ne peut pas choisir un quelconque terrain
Points de construction disponible pour le défenseur (voir les valeurs sur les cartes) : 120.
En plus le défenseur reçoit les cartes de terrain suivantes "gratuitement " si elles sont disponibles (il n'a pas besoin de les acheter avec des points de construction) : Woods (c'est à dire des forêts), Wheatfield (c'est à dire un champ de blé), Village, Hills (c'est à dire des collines), Foxholes c'est à dire des trous d'obus.
Il peut acheter plus de terrains et peut distribuer le terrain avant le début du jeu comme il lui convient.
Déterminez l'initiative en tirant un nombre au hasard, l'attaquant obtient un modificateur de plus 3.
Victoire : l'attaquant doit occuper avec au moins une de ses cartes 4 des 6 positions ennemies en même temps afin de gagner.

17.5 Défense

Les forces du défenseur sont attaquées, cependant des renforts sont promis.
Tout d'abord, déterminez l'attaquant et le défenseur en tirant un nombre au hasard. L'attaquant décide alors s'il est allemand ou soviétique. Les points de construction disponibles pour l'attaquant (voir les valeurs des points sur les cartes) : 180.
Les points de construction disponibles pour le défenseur (voir les valeurs des points sur les cartes) : 100+100 . Les 100 premiers points correspondent aux cartes qui sont le groupe du départ, les cartes avec lesquelles le joueur défenseur commence le scénario. En plus de ce groupe, le défenseur pré-sélectionne un groupe de renfort et le met de côté.
Déterminez l'initiative en tirant un nombre au hasard. L'attaquant obtient un modificateur de +3.
Dès que le défenseur met une carte Reinforcements (renforts) sur la table, il reçoit le groupe de renfort pré-sélectionné dans sa réserve. *Il peut avoir temporairement plus que 10 cartes dans sa réserve à la fin de l'étape F dans le tour de "jeux". A la fin de son prochain tour, il doit avoir ramené la taille de sa main à un maximum de 10 cartes*.
Victoire : l'attaquant doit gagner rapidement. Il doit occuper avec au moins une de ses cartes, 4 des 6 positions ennemies en même temps afin de gagner.
Quand un adversaire a reçu ses renforts, l'attaquant a seulement 3 tours de jeu complets restants pour accomplir ceci ou sinon le défenseur est le gagnant.(*Marquez le passage de ces 3 tours de jeu sur un petit bout de papier*).

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

Bien que ce soit à la base un ***scénario****,* ***"construisez votre propre force"*** *où vous disposez de toute latitude, les restrictions d'époque mettent certaines limites sur le choix des cartes.*
Points de construction disponibles par joueur (voir les valeurs des points de cartes sur les cartes) : 240.
Avec ces points de construction, vous "achetez " toutes les cartes que vous désirez pour les utiliser dans le scénario y compris les terrains. Vous devez déterminer à quelle année de la guerre, (par exemple 1943), le scénario prend place.
Regardez les cartes pour déterminer si l'unité en question était disponible au moment du scénario. Evidemment, une carte stipulant "en service de 1944 à 1945" ne peut pas être utilisé dans un scénario prenant place en 1942.
Retirez toutes les cartes de votre pile de tirage de cartes qui n'entrent pas dans le cadre de l'époque.

Vous pouvez placer les cartes uniquement dans la seconde rangée des positions sur le champ de bataille (la rangée la plus proche de votre réserve) ou dans votre réserve.
Tirez un nombre au hasard pour déterminer quel joueur doit placer ses cartes sur le champ de bataille le premier, le chiffre le plus bas doit commencer.
Les cartes peuvent commencer dans la réserve. Le joueur qui devait placer ses cartes le premier, est le premier joueur et se déplace le premier.
Victoire : le premier joueur à occuper avec au moins une carte deux positions de la seconde rangée de l'adversaire (la rangée la plus proche de sa réserve) est le gagnant.

17.7 Eliminez cette tête de pont !

Le 6 août 1944 sur le fleuve de la Vistule.
Début août 1944, l'Armée Ruge était en train d'étendre sa tête de pont sur la Vistule en Pologne. Avec l'aide de la Panzerdivision "Hermann Goering", les allemands essayèrent d'éliminer cette tête de pont.
Le joueur allemand est l'attaquant, il place ses cartes le premier sur la seconde rangée de ses positions sur le champ de bataille (la rangée la plus proche de votre réserve) ou dans ses réserves et a l'initiative.
Le joueur soviétique est le défenseur, il place ses cartes en second sur n'importe laquelle de ces 6 positions ou dans sa réserve. Les cartes suivantes sont disponibles au début du scénario.
Allemand : 3 German Line Squads (pelotons de lignes allemands), 3 German Veteran Squads (pelotons de vétérans allemands), un Heroïc Squad Leader (chef de peloton héroïque), un Panzerschreck, un Truck (camion), un SPW 251, 2 PzKw VI B, 1 Pzkw IV H.
Soviétique : 4 Soviet Line Squads (pelotons de lignes soviétiques), 4 Soviet Guards Squad (pelotons de la garde soviétique), 2 AT-Rifles (fusils anti-chars), 2 Foxholes (trous d'obus), un canon de 57 mm PTP obr 43, 1 JS-2.
Retirez *toutes* les autres cartes d'infanterie, de cavalerie, de véhicules, de canons anti-chars et d'équipement de votre pile de tirage de cartes.
En fait, les cartes enregistrées ci dessus sont toutes vos forces disponibles pour le scénario.
Vous pouvez placer des terrains additionnels ou des évènements spéciaux.
Victoire : le joueur allemand doit éliminer la tête de pont soviétique; en termes de jeu, il doit occuper 5 des 6 positions ennemies afin de gagner.

17.8 Blindés à Kursk le 12 Juillet 1943 à Prochorovka

Durant l'opération Citadelle, la plus grande bataille de chars de la Seconde Guerre Mondiale prit place quand le corps blindé SS attaqua la 5ème armée de chars de la Garde.
C'est un engagement de rencontre.
Le joueur avec l'initiative place ses cartes le premier dans l'une quelconque de ces 6 positions ou dans la réserve.
Ensuite l'autre joueur place ses cartes dans une quelconque de ses 6 positions ou dans la réserve.
Les cartes suivantes sont disponibles au début du scénario.
Allemand : 3 Pzkw III L, 3 Pzkw IV F, 3 Pzkw VI E, 1 Pzkw III N, 2 Stu III G.
Soviétique : 5 T-70, 5 T-34 M 41, 5 T-34 M 43, 2 SU-122, 2 SU-76 m.
Retirez *toutes* les autres cartes d'infanterie, de cavalerie, de véhicules anti-chars, et d'équipements de votre pile de tirage de cartes. En fait, les cartes citées ci-dessus sont toutes vos forces disponibles pour ce scénario.
Vous pouvez placer des terrains additionnels ou des évènements spéciaux.

Victoire : le premier joueur à occuper avec au moins 1 carte, 2 positions de la seconde rangée de l'ennemi (la rangée la plus proche de sa réserve) est le gagnant.

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

Les restes de la 6ème armée de Panzers sont repoussés par la 3ème armée ukrainienne vers la frontière autrichienne.Parfois des arrière-gardes se voient ordonner d'acheter du temps pour les forces battues et en retraite.
Le joueur soviétique est l'attaquant : il place ses cartes dans sa seconde rangée de positions sur le champ de bataille (la rangée la plus proche de sa réserve) ou dans sa réserve et a l'initiative.
Le joueur allemand est le défenseur : il place ses cartes en second sur l'une quelconque de ses 6 positions ou dans la réserve.
Les cartes suivantes sont disponibles au début du scénario.
Soviétique : 4 Soviet Line Squads (pelotons de ligne soviétiques), 2 Soviet Guards Squads (pelotons de la garde soviétiques), 2 JS-2, 1 T-34/85, 2 JSU-122, 1 SU -85.
Allemand : 4 Waffen SS Squads (pelotons de waffen SS), 1 Panzerschreck, 1 SPW-251, 3 PzKw V G, 1 Tank Ace (un as des chars).
Retirez *toutes* les autres cartes d'infanterie, de cavalerie, de véhicules anti-char, d'équipements de votre pile de tirage de cartes.
En fait, les cartes citées ci-dessus sont toutes vos forces disponibles pour le scénario. Vous pouvez placer des cartes de terrain additionnelles ou des évènements spéciaux.
Victoire : le joueur soviétique doit occuper avec au moins 1 carte, 2 positions de la seconde rangée de l'ennemi (la rangée la plus proche de sa réserve) afin de gagner.

18.0 NOTES GENERALES

Evidemment *Tank Commander* n'est pas le dernier cri en réalisme de simulation, il n'a jamais été conçu pour l'être. Au lieu de ceci, dans l'environnement du jeu de cartes, il est supposé être un article de plaisir rapide à jouer vers lequel les joueurs se tournent quand leur temps ou leur espace de jeu est limité et quand ils veulent beaucoup d'actions.
En plus avec tous les chars peints avec leur motif de camouflage, *Tank Commander* est un grand travail de référence sur les chars d'assaut de la Seconde Guerre Mondiale pour le collectionneur ou l'enthousiaste militaire.

Notes du concepteur :

Bien que *Tank Commander* soit conçu pour être rapidement appris et joué, la recherche est basée sur plusieurs années de travail sur la conception de toutes sortes de choses et de règles pour un jeu miniature.
Nous avons décidé de rester au loin d'une grande quantité de détails techniques (où exactement le tir a touché et ce qu'il arrive exactement au char), trouvés lors de nombreux jeux concernant le combat blindé au niveau tactique simplement parce que dans le schéma global des choses, ils ne sont pas importants.
Dans le jeu de base de *Tank Commander*, un tank est conçu pour être soit apte au combat soit ne pas l'être, une assertion qui n'est pas entièrement dénuée de bon sens étant donné que les équipages ne restent pas dans des véhicules endommagés gravement.
Plus tard, des versions plus avancées du jeu tiendront compte des équipages de durs à cuire, de niveaux variés de dommages des véhicules, des règles de campagne et ainsi de suite.

Au lieu de ceci, *Tank Commander* se concentre sur des aspects du combat blindé qui étaient (et sont) importants pour les chefs d'une unité de chars et les équipages de chars tels que obtenir un tir de flanc, utiliser un terrain valable pour un avantage optimal, exploiter les avantages particuliers de votre char vis à vis de l'ennemi, se coordonner avec les unités d'infanterie, d'artillerie, et surmonter les obstacles pour accomplir votre mission.
Nous sentons que la caractéristique du hasard dans le jeu de cartes se prête très bien au chaos du combat blindé.
Bien qu'il faut le reconnaître, ce ne soit pas le dernier cri en matière de simulation, nous espérons sincèrement que vous repartirez de votre expérience de *Tank Commander* avec une meilleure compréhension du combat blindé et plus que tout, que vous vous plairez en le faisant.
Enfin, *Tank Commander* est un très bon générateur de scénarios.
Si vous avez jamais voulu simuler les actions décrites dans votre livre ou film favori sur le frond de l'Est, vous pouvez le faire ainsi aisément avec les cartes de ce jeu.
Nous espérons avoir la prochaine édition décrivant l'Afrique du Nord vers Décembre.
Jusqu'ici, bon jeu !

John Desch et Ulrich Blennemann