TRADUCTION DU GUIDE DU JOUEUR DE TANK COMMANDER

par

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

Introduction :

Chers enthousiastes de Tank Commander,

Merci pour avoir acheté le guide du joueur de Tank Commander.Il contient les règles de Tank Commander dans un format plus grand et beaucoup plus utile (en incorporant les errata), une liste des cartes, les questions les plus fréquemment posées sur le jeu, les règles de tournoi, plus de scénarios et de nouvelles règles optionnelles et avancées.
Comme nombre d'entre vous le savent, quand nous avons mis sur le marché Tank Commander : the Eastern Front Edition, nous prévoyions plusieurs jeux d'extension, couvrant l'Afrique du Nord, le Front de l'Ouest (à la fois en 1944-1945 et 1939-1940) et le Pacifique.
Malheureusement, Moments in History (MiH) a dû reconsidérer la question.
Pour le moment, le marché des jeux de cartes à collectionner est très instable et est complétement dominé par Magic et quelques autres jeux de fantaisie et de Science Fiction.
Donc, toute la société aurait été menacée si nous aurions publié une extension.
De plus, produire un jeu de cartes à collectionner est beaucoup de travail pour une petite compagnie, telle que MiH.
En fait, nous sommes capables de produire 4 Wargames du format d'un jeu de plateau pour le même temps que cela nous prend de terminer un jeu de cartes à collectionner.
Pour ces deux raisons, nous serons pas capables de rendre disponible une extension de Tank Commander dans le futur proche. Nous pourrions faire paraître l'édition Afrique du Nord quand le marché pour les jeux de cartes à collectionner se sera amélioré mais ne retenez pas votre respiration.
Durant les 6 mois passés, nous avons essayé de trouver un autre éditeur pour la famille de Tank Commander, cependant sans succès.
(Nota bene : si une partie intéressée est en train de lire ces lignes, s'il vous plaît mettez-vous en contact avec nous).
Ayant dit ceci, MiH continuera à supporter Tank Commander avec des tournois et des règles optionnelles additionnelles.

J'espère que ce guide du joueur vous donnera plus de plaisir dans votre jeu de cartes historique favori.
Merci pour votre soutien à MiH.!

Ulrich Blennemann

I Règles du jeu

Voir la traduction française du livret de règles du jeu.

II Liste des cartes de Tank Commander (par rareté).

Nombre au total des cartes du jeu : 164 (en incluant une carte promo).
Chaque paquet de cartes de Tank Commander contient 60 cartes avec 45 communes, 10 non communes et 5 cartes rares chacun.
Le rapport est de 1 pou 12 paquets de jeu de cartes pour la carte ultra-rare.

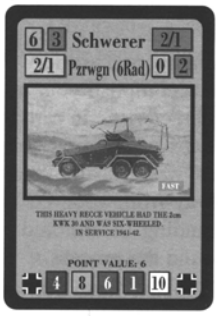
Tank Commander Card List (by rarities)

Total number of cards in set: 164 (including one promo card).

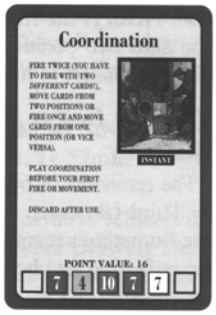
Each Tank Commander Playing Deck contains 60 cards, with 45 common, 10 uncommon, and 5 rare cards each. One in 12 deck ratio for Ultra Rare card.

Common cards (60 total):

Panzerfaust
Anti-Tank Mine
Veteran German Squad
Waffen-SS Squad
German Line Squad
German Recruits Squad
Luftwaffenfeld-Squad
German Cavalry
Soviet Cavalry
Soviet Guards Squad
Soviet Line Squad
Soviet Recruits Squad
Soviet Militia Squad
Partisan Group
Woods
Hills
Village
Foxholes
Bunkers
Minefield
Stream
Bridge
Ford
Truck USSR
Walls
Wheatfield
Balka
Swamp
Path
Minefield Gap
Wire
Counterbattery Fire
Artillery Barrage
45 mm PTP obr.37
45 mm PTP obr 42
57 mm PTP obr.43



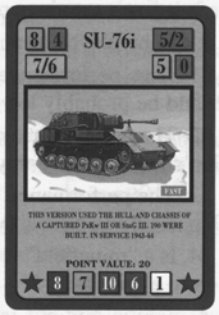
76.2 mm P obr.39
76.2mm P obr.36
3.7 cm PaK 35/36
5 cm PaK 38
7.5 cm PaK 40
PzKw 38 (t) A
PzKw III J
PzKw IV G
PzKw IV H
PzKw IV J
PzKw V G
StuG III G
SPW 250
Mittlerer Schuetzenpanzerwagen
Truck German
T-70
T-26 M33
T-26 M39
T-34 M41
T-34 M43
T-34/85
SU-76 M
BA-20
M3A1 Scout Car



Uncommon cards (52 cards):

Panzerschreck
Anti-Tank Rifle PTRS-41
Air Strike
Rocket Artillery Soviet
Rocket Artillery German
Flank Shot
Weapon Malfunction
Breakdown
Repair
Aircraft Interception
100 mm PTP obr.44
85 mm P obr.44
7.62 cm PaK 36 (r)
8.8 cm PaK 43
8.8 cm Flak 36/37
PzKw II F
PzKw II L
PzKw 38 (t) E
PzKw III G

PzKw III L
PzKw III N
PzKw V D
PzKw VI E
StuG III B
PzJg 38 (t) 7.5 cm PaK 40 M
JgPz 38 (t)
JgPz IV
JgPz IV/70
PzKw IV F
PzKw III F
T-37
T-60
BT-5
BT-7
T-34 M40
M4A2 (76)
KV-1 M41
JS-2
JS-2m
SU-85
SU-122
M3A1 Stuart III
M3 Lee
Matilda II
Valentine II
JSU-152
SU-152
Stuka Air Strike
Sturmovik Air Strike
Leichter Panzerspaehwagen (2 cm)
Soviet Paratrooper
German Fallschirmjaeger



Rare Cards (51 cards):

Flammenwerfer 41
Flamethrower ROKS 2
Tank Ace
Reinforcements
Recon
Sniper
Heroic Squad Leader
Coordination
Withdrawal
Tactical Advantage
Panic
Confusion
37 mm PtP obr.30
7.5 cm PaK 97/38
PzKw II A
PzKw II (Fl)
PzKw 35 (t)
PzKw III H
PzKw III (Fl)
PzKw VI B
StuPz IV
PzKw VI B (P)
PzJg Tiger
Pz Jg 7.5 cm PaK 40
PzJg 38 (t) 7.5 cm PaK 40 H
PzJg III/IV
JgPz V
JgPz VI
T-40
OT-133
BT-7A
T-28
T-28 E
OT-34
T-44
T-35
KV-1 M39
KV-1S
KV-2
KV-85
SU-76 i
JSU-122
SU-100
SU-57
Churchill III
Forward Observer
Tank Buster
Special Ammunition
Schwerer Panzerspaehwagen (6 Rad)
Schwerer Panzerspaehwagen (8 Rad)
Mine Dogs

Ultra Rare Card (1 card):

Tank Repair Shop

III Feuille de questions fréquemment posées (Frequently Asked Questions Sheet),Errata, clarifications et plus encore.

Tank Commander : The Eastern Front Edition à partir du 10 février 1997

1. Errata aux pages 6 et 7 du livret de règles original pour les chars et les canons anti-chars.

Au lieu de parler de valeur de pénétration du blindage, les valeurs sur la rangée du haut sur ce coin supérieur droit des cartes devraient être protection blindée, frontale à gauche, latérale et arrière à droite.
(Note du traducteur : cet errata a été corrigé d'emblée par le traducteur dans le livret de régles original.)

2. Page 8 du livret de régles original

Paragraphe 5 du paragraphe A du chapître II, Cartes d'équipements : la valeur sur le coin supérieur droit de la carte est pour la pénétration du blindage, non pour la courte portée.
De plus, la valeur de pénétration du blindage devrait être inscrite sur le coin supérieur gauche de la carte dans la rangée du bas. En effet, l'endroit où la valeur de pénétration du blindage de 20 dans ce cas est écrite, est faux, c'est normalement l'endroit où sont inscrits les valeurs de protection blindée de la carte. Réciproquement, les paramètres 0/0 sont inscrits à un endroit faux : ils devraient être inscrits sur le coin supérieur droit de la carte Panzerfaust sur la rangée du haut c'est à dire à la place du chiffre 20. (Note du traducteur : cet errata a également été corrigé d'emblée par le traducteur du livret de régles orignal).

3. Pourquoi ne puis-je pas augmenter le nombre de rangées dans le jeu au delà de 2 ?

Si vous voulez, vous pouvez le faire ainsi avec ce jeu. Nous avons choisi le nombre de rangées suivant la taille standard d'une table. Cependant, libre à vous d'augmenter le nombre de rangées.
Tank Commander (TC) est si simple et flexible, que vous pouvez ajouter presque un nombre quelconque de régles optionnelles.

4. Page 22 du livret : un peloton ou un escadron peut porter seulement une carte d'équipement du même type.

5. Pages 24 et 25 : il est permis de tirer en diagonale

6. Page 31 : le terrain modifie seulement le tir à l'intérieur de lui c'est à dire vers lui, jamais le tir depuis le terrain c'est à dire en dehors du terrain.

7. Page 35 : si l'attaquant veut sortir d'une mêlée, il doit retourner à la position d'où il venait

8. Page 37 : le marais est un autre type de terrain qui peut être placé après le début d'un scénario.

9. Scénarios : les points de construction que vous obtenez sont pour vos forces de départ (y compris les cartes dans vos réserves). Vous pouvez obtenir plus de cartes durant un scénario à moins que les instructions du scénario ne l'interdisent.

10 : Cartes de Panzerfaust, Panzerschreck et de fusil anti-char soviétique :

Les nombres de pénétration du blindage devraient être en réalité sur le coin supérieur gauche de la carte, la rangée du bas et un zéro devrait se trouver sur le coin supérieur droit de la carte sur la rangée du haut.

11. Canon de 37 mm PTP obr. 30 :

Le (1) sur le coin supérieur droit de la carte, rangée du haut, sur le coin supérieur droit de la carte, devrait être dans la rangée du bas dans la case de droite.
Un (0) devrait être dans la rangée du haut.

12. Cartes de Stuka et Stumovik Air Strike (frappe aérienne de Stuka et de Sturmovik)

Les deux cartes devraient être des cartes "Instant" ("instantanées")

13. Char allemand PzKw II Fl : la valeur de protection correcte est "2/2".

14. Char allemand PzKw VI B : la lettre b doit être en minuscule et non pas en majuscule comme c'est écrit sur la carte; l'image est à échanger avec le char PzKw VI b (P).

15. Char allemand PzKw VI B (P) : la lettre b doit être minuscule et non pas en majuscule comme c'est écrit sur la carte, l'image est fausse.
Les valeurs doivent être les mêmes que celles du PzKw VI B.

16. La carte du soviétique T-34/85 montre en réalité un char T-34/76.

17. La valeur en points du char allemand JgPz 38 (t) Hetzer est incorrecte; elle devrait être de 24.

18. Les valeurs de pénétration et de protection du char allemand PzKw 38 (t) E sont à intervertir.

19. Le char allemand PzKw IV J devrait avoir les paramètres du canon de 75 mm Kwk 40 L/48.
Donc les valeurs de pénétration du blindage devraient être de 14/11.

20. La carte de fleuve est montrée avec le mot interruption sur elle. Cela signifie-t-il qu'elle peut être jouée comme une interruption ou qu'il s'agit seulement
d'une carte de terrain ? Elle peut être jouée comme une interruption.

21. La performance du canon : 8,8 cm FlaK 36/ 37 devrait être probablement abaissée à 15/11.

22. La performance du canon soviétique : 7. 62 cm PaK/Anti-Tank Gun devrait être probablement augmentée à 11/8.

23. La performance du canon allemand : 3.7 cm PaK/Anti-Tank Gun devrait être probablement augmentée à 4/2.

24. Est ce qu'un terrain "Minefield" (champ de mines) peut-il être joué en supplément à une carte terrain ?

Une carte Minefield n'est pas un terrain par elle même, la carte est écartée après avoir été utilisée une fois.

25. Les cartes "Gap" (brèche) et "Path" (chemin) sont écartées après avoir été jouées par leur joueur propriétaire; une carte "bridge" (pont) ou "ford" (gué), cependant, reste en place et peut être utiliséespar les deux côtés.

IV Règles de tournoi

1. Toutes les règles standards sont en effet mais voir ci dessous.

2.L'arbitre du tournoi détermine une année où le scénario prend place (par exemple 1944). Seuls les chars d'assaut et les équipements disponibles cette année peuvent être utilisés dans le tournoi.

3. Les joueurs construisent deux paquets de jeu avant le début du tournoi, un soviétique et un allemand.

4. Chaque joueur dispose de 300 points pour construire sa force initiale (celle disponible au début du jeu y compris les terrains) et 600 de plus pour le paquet de tirage de cartes.

5. Il y a 4 positions par rangée.

6. Vous jouez au moins deux matchs par ronde de tournoi, un avec votre paquet soviétique et un avec votre paquet allemand.
Si alors les deux joueurs ont gagné un match, un 3ème est joué.
Il est alors déterminé au hasard qui joue les allemands et qui joue les soviétiques.

7. Pour gagner un match, vous devez occuper une des 4 positions de la rangée ennemie arrière.

8. Les modalités exactes du tournoi sont déterminées par l'arbitre selon le nombre de joueur (rondes suisses, élimination simple, etc...)

V Tournoi en sealed deck (paquet scellé)

En plus des régles de tournoi présentées ci dessus, un tournoi en paquet scellé fonctionne très bien. Ici, tous les joueurs recoivent deux paquets de jeu de Tank Commander avant le début du tournoi.
De ce pool de cartes, ils construisent un paquet soviétique et un paquet allemand. Bien sûr, ici une année spécifique pour le tournoi n'est pas déterminée.
Après chaque ronde du tournoi, les joueurs peuvent reconstruire leur paquet de tirage de cartes (en ajoutant ou en retirant des cartes depuis leur pool de cartes).
Vous devriez utiliser les régles optionnelles du paragraphe 9.3.2 pour donner aux chars plus faibles une chance dans cet environnement.
Comme variante, il peut être permis aux joueurs de disposer d'un certain montant de cartes de terrain en addition à leur deux paquets de cartes avant le début du tournoi.

VI Nouveaux scénarios

1. La brigade du feu à la rescousse

C'est une représentation d'un assaut soviétique sur une position d'infanterie allemande faiblement tenue. Alors que les blindés et l'infanterie russe approchent, les allemands essaient de colmater la brèche avec les seules forces mobiles disponibles.

L'année est 1944

Forces allemandes au début :
Deux Veteran German Squads (pelotons allemands de vétérans)
Un German Recruits Squad (peloton de recrues allemandes.)
Un canon anti-char de 7,5 cm PaK 40.
2 cartes de Panzerfausts

Aussi disponibles :
3 cartes Foxholes (trous d'obus)
1 carte Woods (bois)
1 carte Wheatfield (champ de blé).

Ces cartes peuvent être jouées partout sur les 6 espaces du joueur allemand. Elles représentent les forces d'infanterie déjà en position. Un ou deux des trous d'obus peuvent être retenus hors jeu si le joueur allemand souhaite placer des pelotons d'infanterie multiples sur un seul espace.

Pile de tirage de cartes du joueur allemand :

1 canon anti-char de 8,8 cm FlaK 36/37
1 PzKw III N
2 cartes Panzerfaust
Ces cartes représentent l'équipement et les unités de la force d'infanterie sur place mais pas encore en position.

1 PzKw VI E
3 PzKw IV H
Ce sont les renforts mobiles

1 carte Foxholes
1 carte Tactical Advantage (avantage tactique)
1 carte Stuka Air Strike (frappe aérienne de stukas).
1 carte Counterbattery Fire (tir de contre-batterie)
Les cartes de la pile de tirage de cartes sont mélangées ensemble et le joueur allemand tire alors sept cartes pour commencer la partie.

Forces soviétiques au début :

1 KV- 85
2 T -34 M 43
2 T -34 M 41
1 SU - 76 M
1 SU - 76 i
3 SU - 85
Ces cartes représentent un peloton de chars soviétiques et un peloton de canons d'assaut.
3 Soviet Line Squads (pelotons de ligne soviétiques). Ceci est le peloton d'infanterie soviétique les accompagnant.
3 Cartes Artillery Barrage (barrage d'artillerie).
2 cartes Sturmovik Air Strike (frappe aérienne de sturmoviks)
Que serait une attaque soviétique sans supports aérien et d'artillerie ?

Les cartes sont mélangées et ensuite 9 sont tirées. Celles-ci représentent les forces soviétiques débutantes. Les cartes doivent être placées (ci possible), seulement sur la rangée arrière des 6 espaces soviétiques.
Après avoir placé ses forces de début, le joueur soviétique alors recharge sa main jusqu'à sept cartes. Le joueur soviétique commence la partie.

Les conditions de victoire :

Soviétique : le joueur soviétique doit capturer deux des 3 espaces allemands arrière.
Allemand : éviter une victoire soviétique.

2. Percée !

Quelque part en Russie, 1944

Les forces allemandes se sont retirées à travers une rivière pour l'utiliser comme une défense naturelle. Alors que les soviétiques attendent l'aube avant de lancer leur attaque, un peloton de reconnaissance allemand revient discrètement dans un petit village qui contient le seul pont.
Ce scénario a un champ de bataille "pré-formé". Il a 4 positions par rangées. La disposition précise du terrain est décrite ci dessous :

Note : le fleuve circule à travers les 4 positions.
Le fleuve, le pont et les deux gués ne comptent pas comme position sur la table, ils représentent une rivière s'écoulant à travers le No man's land. Ils sont placés durant le placement du jeu et leurs règles normales s'appliquent.
Ne comptez pas ces cartes comme des positions pour le déplacement ou pour le tir.

Règle spéciale :

On ne peut seulement accéder à la carte de pont que de l'une ou l'autre des positions de village ou depuis la position du bois.(Woods)
Vous ne pouvez pas entrer dans la carte de pont depuis une autre quelconque position.
Le joueur allemand se place en premier. Sur le haut dès deux cartes du village, le joueur allemand place 3 German Line Squads (pelotons de ligne allemand :)
3 Panzerschrecks
3 canons anti-chars 7,62 cm PaK 36 (r)
Ces cartes doivent débuter dans les deux positions de village.
Mélangez les forces allemandes ensemble pour former une pile de tirage de cartes :
4 Waffen SS Squads (pelotons de waffen SS)
8 Panzerfausts
2 canons anti-chars de 8,8 cm FlaK 36/37
2 StuG III Gs
4 PzKw V Gs*
4 PzKw VI Es*
* Note : vous pouvez substituer des PzKw V Ds aux PzKw V Gs et des PzKw VI B(P) s à la place des VI : Es
Les chiffres statistiques sont identiques pour ces cartes.
3 Stuka air strikes (frappes aériennes de Stukas)
1 carte Tank Buster (casseur de chars)
4 cartes Flank Shots (tirs de flancs)
2 cartes Spécial Ammunition
2 cartes Tactical Advantage
1 carte Breakdown (panne)
1 carte Withdrawal (retrait)
1 carte Confusion
1 carte Panic (panique)

Après avoir mélangé les cartes, le joueur allemand tire 12 cartes. Toutes les cartes qui peuvent être placées sur le plateau de jeu (c'est à dire des cartes non spéciales) doivent être placées partout sur la rangée arrière du côté allemand. Le joueur allemand alors tire des cartes pour amener sa main jusqu'à sept cartes. S'il a déjà sept cartes ou plus, aucun tirage de cartes n'est fait.
Le joueur soviétique se place en 2ème.
Mélangez les forces soviétiques suivantes ensemble comme une pile de tirage de cartes :

4 Soviet Line Squads (pelotons de ligne soviétique),
7 SU - 76 Ms
7 SU - 85s
7 T-34 M 43s
7 T- 34/85s

3 SU - 152s
3 KV - 85s
3 JS - 2s

Après avoir mélangé les cartes, le joueur soviétique tire 12 cartes, elles doivent toutes être placées sur la rangée arrière du côté soviétique puis le joueur soviétique alors tire sept cartes supplémentaires pour sa main de début.
Le joueur soviétique est alors le premier joueur.

Conditions de victoire : le joueur soviétique doit capturer et tenir à la fois les cartes de villages et 3 des 4 positions de la rangée arrière allemande.
Pour qu'une position soit tenue, elle doit être occupée avec au moins une unité à la fin des "jeux"
Le joueur allemand gagne en évitant les conditions de victoire soviétique.

VII Règles optionnelles et avancées

Note : les deux joueurs devraient décider quelles règles optionnelles et quelles régles avancées ils ont l'intention d'utiliser avant le début d'un scénario.

1.Pour apporter plus de hasard dans le choix des nombres pour des résolutions diverses, utilisez uniquement une pile de cartes non utilisées. Mélangez la pile et les deux joueurs tirent depuis ici pour leur nombre au hasard (voir le chapitre 7.0 du livret de règles).

2. Placement des cartes de terain

Les joueurs peuvent choisir d'utiliser cette procédure de placement de terrain au hasard pour remplacer la règle du paragraphe 6.1.1 du livret de règles.
Après avoir placé toutes les cartes de terrain spécifique choisies dans le scénario, (voir chapitre 17.0 du livret de règles ou celles achetées dans le placement du joueur, les joueurs retirent toutes les cartes de terrain de leur pile de cartes de jeu, excepté les cartes Foxholes (trous d'obus) Bunkers, Streams (fleuves), Swamps (marais), Paths (chemins), Fords (gués) et Bridges (ponts). Ces cartes sont mélangées et placées de côté comme petite pile de cartes de terrain de chaque joueur. Les joueurs tirent un nombre au hasard depuis leur pile de cartes régulière pour chacune de leur position de champ de bataille non occupée par une carte de terrain placée durant le placement initial.
Si le nombre tiré est de 1 jusqu'à 5, alors tirez la carte de terrain du haut depuis la pile de terrain du joueur et placez la sur la position. Si le nombre tiré est de 6 à 10, alors aucune carte de terrain ne sera placée sur la position et elle est considérée comme étant un terrain "clair."
Quand toutes les positions du champ de bataille ont été tirées, alors placez les piles de cartes de terrain de côté, elles ne seront pas utilisées pour le reste de la partie.

3. Le brouillard de la guerre

Toutes les cartes occupant une position de terrain non clair sont placées à l'envers sur le champ de bataille. Exception : les cartes Swamps (marais).
Les cartes entrant dans une position de terrain non clair depuis la réserve sont placées aussi à l'envers.

Les cartes en terrain clair sont toujours placées à l'endroit. Si vous déplacez des unités dans une position occupée par des cartes ennemies, ces cartes sont immédiatement retournées à l'endroit.
Dès que vous quittez cette position, les cartes ennemies sont de nouveau retournées à l'envers.
Vous pouvez tirer contre des cartes placées à l'envers.
Il est également permis de jouer des cartes Air Strikes (frappes aériennes) ou Artillery Barrages (barrages d'artillerie), contre des cartes à l'envers. Cependant, ces cartes placées à l'envers sont seulement révélées quand vous êtes capable de les éliminer.

4.Tir de flanc contre des Tank Destroyers (chasseurs de chars).

Les Tank Destroyers étaient utilisés d'une façon intensive par les belligérants de la Seconde Guerre Mondiale parce qu'ils pouvaient porter des canons plus lourds et étaient moins chers à fabriquer mais, parce qu'ils n'avaient pas de tourelle pour réagir rapidement dans une bataille tournoyante, les tank destroyers étaient à leur désavantage dans les mêlées serrées.
Pour simuler ceci, tous les Tanks Destroyers (les cartes soviétiques SU-,JSU-et tous les véhicules allemands JgPz-, PzJg-, StuG-) qui sont détruits dans une mêlée ne peuvent pas riposter. La même chose survient pour des tanks immobilisés (voir la carte Breakdown : panne et la règle optionnelle 5 ci dessous).
Ceci signifie que vous devez adopter une séquence de feu dans la résolution d'une mêlée concernant des Tanks Destroyers ou des tanks immobilisés. D'abord, tous les chars non Tanks Destroyers mobiles des deux côtés tirent, ensuite les Tanks Destroyers survivants et les tanks immobilisés ripostent.

5. Immobilisation de véhicules

NB : cette régle est utilisée en conjonction avec la régle du paragraphe9.3.2 du livret de règles
Si un véhicule cible a été endommagé par un tir chanceux (voir paragraphe 9.3.2 du livret de règles) alors au lieu d'éliminer le véhicule, placez une pièce ou un marqueur sur la carte touchée pour montrer qu'elle est immobilisée.
Un véhicule immobilisé doit rester dans la position de champ de bataille où il a été endommagé et ne peut plus se déplacer pour le reste de la partie.
Tous les tirs ultérieurs que le véhicule immobilisé recevra se verront appliquer les paramètres de blindage latéral et arrière.
Si l'adversaire tire un jeu de dé naturel de 1 ou 2 ou joue une carte Flank Shot (tir de flanc) contre un véhicule immobilisé, alors son paramètre de blindage latéral et arrière est divisé par deux (il est arrondi à sa valeur inférieure, le paramètre de protection blindée minimal est de 1).
Le paramètre de protection blindée arrière et latérale du véhicule immobilisé ne peut pas être réduit en dessous de la moitié de sa valeur inscrite.
Un véhicule immobilisé a sa caractéristique de petites armes divisé par deux (arrondie au chiffre supérieur), ses paramètres pour toucher et de tirs à obus hautement explosifs sont réduits de 1.
L'infanterie et la cavalerie ajoutent 5 points à leur paramètre de mêlée anti-char contre des véhicules immobilisés.
Le paramètre pour toucher d'un Panzerfaust ou d'un Panzerschreck contre un véhicule immobilisé est augmenté de 3.
Si un véhicule immobilisé est de nouveau endommagé, alors il est éliminé.
Les véhicules qui sont immobilisés et qui ont leur chef de char tué sont éliminés (voir la règle optionnelle N°6 ci dessous).

Les Tanks Destroyers (les soviétiques SU- , JSU- et tous les chars allemands JgPz-, PzJg-, StuG-) qui sont immobilisés sont éliminés à la place d'être immobilisés.
Vous pouvez réparer une carte Immobilization (immobilisation) avec une carte Repair (réparation).

6. Règle du chef du char tué

Chaque fois qu'une carte Sniper est jouée avec succès (un dé de 1 ou de 2), contre un véhicule blindé (la cible doit avoir un paramètre de protection blindé de 1 ou plus), alors le chef du véhicule est tué mais la carte véhicule n'est pas retirée.
Placez deux pièces de monnaie ou deux marqueurs sur la carte pour représenter ceci.
Le véhicule décapité a son chiffre pour toucher (à longue et à courte portée), son chiffre d'obus hautement explosifs et son paramètre de petites armes réduits de 1 pour le reste de la partie. Les pelotons, les escadrons, les canons anti-chars et les véhicules non blindés ne sont pas affectés par cette règle, ils sont éliminés quand une carte Sniper (tireur embusqué) est jouée avec succès contre eux.

7.Tir anti-aérien

Toute carte Air Strike (frappe aérienne) Tank Buster (casseur de char) Stuka ou Sturmovik qui attaque une position qui contient une carte anti-aérienne (telle que le canon anti-aérien allemand 8,8 cm FlaK 36/37) ou une carte d'infanterie doit d'abord survivre au tir anti-aérien.
Chaque carte d'infanterie doit obtenir un jet de dés de 1 pour éliminer une attaque aérienne avant qu'elle n'ait lieu.
Chaque carte anti-aérienne doit jeter aux dés 1 chiffre égal ou inférieur à son paramètre d'obus hautements explosifs pour éliminer une attaque aérienne avant qu'elle n'ait lieu.

8. Le "jeu" dans des grands scénarios

Dans des grands scénarios, il est permis à chaque joueur d'entreprendre plus d'actions qu'il n'est permis selon les règles standards (voir chapitre 5.0 du livret de règles).
Un grand scénario est défini comme ayant 5 positions ou plus par rangée et/ou un total de 6 ou plus de rangées.
Si vous êtes en train de jouer un grand scénario, vous pouvez faire les choix suivants lors de votre "jeu" :

. Déplacer les cartes jusqu'à deux positions ou
. Tirer avec jusqu'à deux cartes ou
. Tirer jusqu'à deux cartes depuis votre pile de tirage de cartes ou
. Déplacer les cartes depuis une position et tirer avec un carte (ou vice versa), ou
. Déplacer les cartes d'une position et tirer une carte depuis votre pile de tirage de cartes (ou vice versa),ou
. Tirer avec une carte et tirer une carte depuis la pile de tirage de cartes (ou vice versa) ou
. Jouer une carte Instant (carte instantanée) ou
. Déplacer les cartes depuis une position et jouer une carte Instant (instantanée) (ou vice versa) ou
. Tirer avec une carte et jouer une carte Instant (carte instantanée) (ou vice versa) ou

. Jouer une carte Instant (carte instantanée) et tirer une nouvelle carte depuis votre pile de tirage de cartes (ou vice versa).

Vous ne pouvez jamais jouer deux Cartes Instant (cartes instantanées) lors de votre "jeu" dans votre grand scénario.

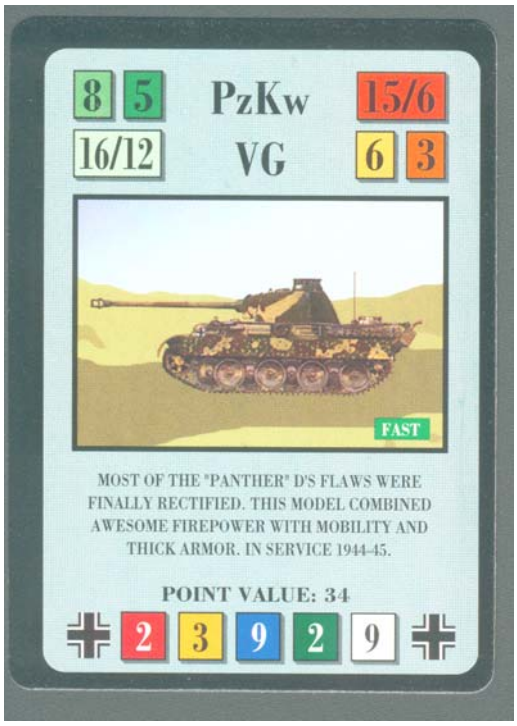
9. " Tank commander en 6 paquets " - Une variante détaillée de Tank Commander.

a. Modifier la séquence de "jeux" pour donner 2 points de ravitaillement au début d'un tour des joueurs. Ils peuvent être dépensés de la façon dont désire le joueur avec un coût d'un point pour chacune des actions de :

a. Déplacement de toutes les cartes situées dans une position
b. Le fait de faire tirer toutes les cartes situées dans une position.
c. Le fait de tirer une carte
d. De jouer une carte Instant (carte instantanée)

Les cartes déplacées ne peuvent pas tirer et vice versa. Les cartes tirées de la pile de cartes ne peuvent pas être jouées ce tour. Ceci donne beaucoup plus d'actions de jeu par tour pour supporter les assauts dans la phase de mêlée.

b. Faire la peréquation de l'efficacité de chars avec des obus à haute pénétration contre des chars d'une force blindée similaire.
Eliminez la régle optionnelle du paragraphe 9.3.2 du livret de règles et utilisez la nouvelle table pour tuer après que le fait de toucher soit survenu (trouvée dans les changements des règles ci-dessous).
Cela résonne comme une complication mais cela n'est pas du tout dur à utiliser, ajoutant véritablement beaucoup d'excitation au jeu (des chars dans une bataille tactique favorisent l'attention car ils ont une telle présence sur le champ de bataille... ou une telle absence!).
Soit dit en passant, la table pour tuer était dérivée des probabilités trouvées dans d'autres jeux tactiques bien connus.
Le gros char d'assaut est encore fort mais pas tout puissant et encore mortel...
Après un coup au but, soustrayez la valeur de blindage de la carte cible de la valeur de pénétration de l'obus de la carte qui a fait feu et roulez un dé à 10 faces pour voir si une destruction survient en consultant la table pour tuer.
Maintenant un char Russe JS-2 m avec une pénétration de 18 à courte portée tue un char Panther avec un blindage de 15 en terrain libre dans 52 % des cas et l'immobilise dans 10 % des cas.



Quand le Panther riposte avec une pénétration de 16 à courte portée en terrain libre, il détruit un JS-2m avec un blindage de 16 dans 34 % des cas et l'immobilise dans 10 % des cas.
Les obus à plus basse pénétration tuent seulement les chars à blindage épais dans 16 % des cas et les immobilisent seulement dans 10 % des cas.
Les obus à haute pénétration tuent les chars d'assaut à blindage léger dans 64 % des cas et les immobilisent dans 10 % des cas. Bien sûr les effets de terrain affecteront ces valeurs.

c. Réduisez la chance d'un tir de flanc à seulement 1 jeu de dé pour toucher donnant un chiffre naturel de 1
Ajoutez un résultat "Immobilisé" pour un jet de dé pour toucher de seulement d'un chiffre naturel de 2.
Immobilisé est analogue à une carte Breakdown (panne) et aucun jeu de dé n'est fait sur la table pour tuer.

d. Utilisez 5 positions pour 4 rangées (Note du traducteur : c'est à dire 2 rangées de 5 positions pour chaque protagoniste) pour doubler le champ de bataille standard de la zone 3 fois 3.
Avec une augmentation proportionnelle en points de construction et l'exigence d'occuper 3 des 5 positions (deuxième rangée arrière) pour une victoire instantanée, ceci rend le jeu beaucoup plus excitant.

e. Utilisez le dé à 10 faces seulement

f. Inventez une carte Fumée de la valeur de 5 points jouée comme une carte Interrupt (Interruption) avec un modificateur de dé de plus 4 pour tous les tirs à l'intérieur et tous les tirs qui en sortent (+2 pour tous les tirs en mêlée), ajouté à la valeur normale des terrains.
La fumée dure jusqu'à la fin du prochain tour de votre adversaire.

Ceci permet aux attaquants qui approchent d'empêcher le tir défensif d'une position ennemie quand un défenseur peut rester vivant jusqu'à ce que les renforts arrivent ou qu'il puisse retraiter.
Tous les cartes Artillery Barrages (barrages d'artillerie) et les cartes Air Strikes (frappes aériennes) peuvent automatiquement placer de la fumée au lieu de leur valeur d'attaque habituelle.
Tous les canons anti-chars et les chars d'assaut peuvent tirer avec leurs obus hautement explosifs contre une position. Il n'y a pas de modificateur du jeu de dé et si un coup au but survient, placez la Fumée sur la position.
Conseils : vous pouvez utiliser une des cartes spéciales les moins utilisées pour représenter la Fumée.

g. Ne tenez pas compte des régles de l'infanterie montée ou démontée.
Au lieu de cela, quand un véhicule porteur se trouve au début de la même position que de l'infanterie, il peut la charger, il peut se déplacer avec elle, il peut la décharger dans le même tour de mouvement et elle peut entrer en mêlée juste après.

h. Permettez à un peloton d'infanterie d'être porté par deux chars s'ils voyagent toujours ensemble.
Le fil de fer barbelé affecte tout le groupe qui voyage ensemble de la même façon.
Maintenant, vous pouvez obtenir un support d'infanterie sur une attaque par un char lourd.

i. Permettez au tir à obus hautement explosifs (HE) de viser des unités non blindées à courte portée et en mêlée à pleine valeur.
Le tir à obus hautement explosifs peut être tiré à longue portée avec un modificateur au dé de plus 2.

j. Permettez à tous les canons anti-chars et aux chars de tirer sur des unités non blindées de la même façon que des chars avec des obus hautement explosifs (HE).
Tous les canons anti-chars devraient avoir une capacité d'obus hautement explosifs comme enregistrée sur la carte avec un minimum de 4 si rien n'est inscrit.
Les cartes de Panzerfaust et Panzerschreck ont une capacité de tir à obus hautement explosifs en mêlée contre des unités non blindées, capacité égale à son chiffre pour toucher avec un modificateur au dé de moins 2.

k. En mêlée

Si seulement des chars ennemis sont présents avec aucune infanterie de soutien, toute l'infanterie amie obtient un modificateur de jeu de dé de moins 2 pour sa valeur de mêlée anti-char. Modifiez la valeur de mêlée anti-char de l'infanterie, en donnant un bonus à des meilleures troupes.
Un modificateur du jeu de dé de moins 1 pour les troupes coûtant 12 points de force et un modificateur de jeu de dé de moins 2 pour les troupes coûtant 14 points.

l. Permettez à la carte Stream (fleuve) d'être placée comme une carte Interrupt (interruption) directement sur une position ne contenant pas actuellement de carte anti-chars ou de cartes de véhicules.
Ceci se fait en addition au placement normal entre les positions.
La carte Swamp (marais) peut seulement être placée sur une position ne contenant pas actuellement des cartes anti-chars ou des cartes de véhicules.

Si une carte Stream (fleuve) ou une carte Swamp (marais) est jouée comme une carte d'interruption sur une position dans laquelle l'ennemi est en train de se déplacer, toutes les forces de véhicules ou anti-chars (en incluant celles qui portent l'infanterie) doivent retourner à leur dernière position qu'elles viennent de quitter et terminer leur mouvement là.

m. Ayez un terrain déjà dans les positions du champ de bataille au début des scénarios au hasard. Avant la partie et avant les achats en points de cartes du jeu, chaque joueur pique 10 cartes de terrain (2 maximum de chaque type) et ajoute 10 cartes factices. Mélangez les cartes et distribuez sur vos 10 positions. (champ de bataille de 5 fois 4).
Vous devriez obtenir 4 à 6 cartes de terrain dans des endroits au hasard. Vous ne devez pas payer pour ces cartes comme partie de votre jeu de cartes.
Permettez aux cartes Stream (fleuve), Swamp (marais), et Bunker d'être incluses dans ces terrains de début.
Marquez les positions de terrain clair avec une carte inversée. Aucune addition de terrain n'est ensuite permise durant le jeu à part les cartes spéciales : Stream, Swamp, Bunker et Foxholes (trous d'obus).
Ceci favorise une approche du champ de bataille pour votre plan de jeu tactique qui facilite le cours de la partie et qui est différente à chaque jeu.

n. Modifiez les valeurs du terrain par les nouvelles valeurs montrées dans la table de modificateur de tir des cartes du terrain (trouvées dans les changements de régles ci dessous)
Si vous mettez des protections de cartes sur les cartes de terrain, vous pouvez glisser une bande de papier verticale avec les nouvelles valeurs sur le côté gauche de la carte pour bien les montrer.
Nous trouvons que ces nouvelles valeurs de terrain ont rendu le jeu beaucoup plus tactique. Les points forts étaient forts nécessitant des cartes Smoke (fumée), Prep Fire (tir de préparation) et Mêlée pour les capturer. Les positions en terrain clair sont des endroits très dangereux s'ils sont proches d'un terrain fort nécessitant une carte Fumée pour y approcher. Les petites armes ont peu d'effet maintenant contre un terrain fort, ce qui est plus réaliste si chaque position est éloignée de l'une de l'autre de 500 mètres.

Table pour tuer

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

Modificateur de tir des cartes du terrain

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 Note: No vehicles/AT Guns allowed	N/A	+ 3	+ 2	+ 1	+ 3	OK	Slows
Stream Note: No Vehicles/AT Guns allowed	N/A	+ 1	+ 1	+ 1	+ 1	OK	Slows
Bunkers Note: May be used only by Infantry	0	+ 2	+ 3	+ 3	+ 3	OK	Does not Slow
Foxholes: Note: May be used only by Infantry	0	+ 1	+ 1	+ 1	+ 1	OK	Does not Slow