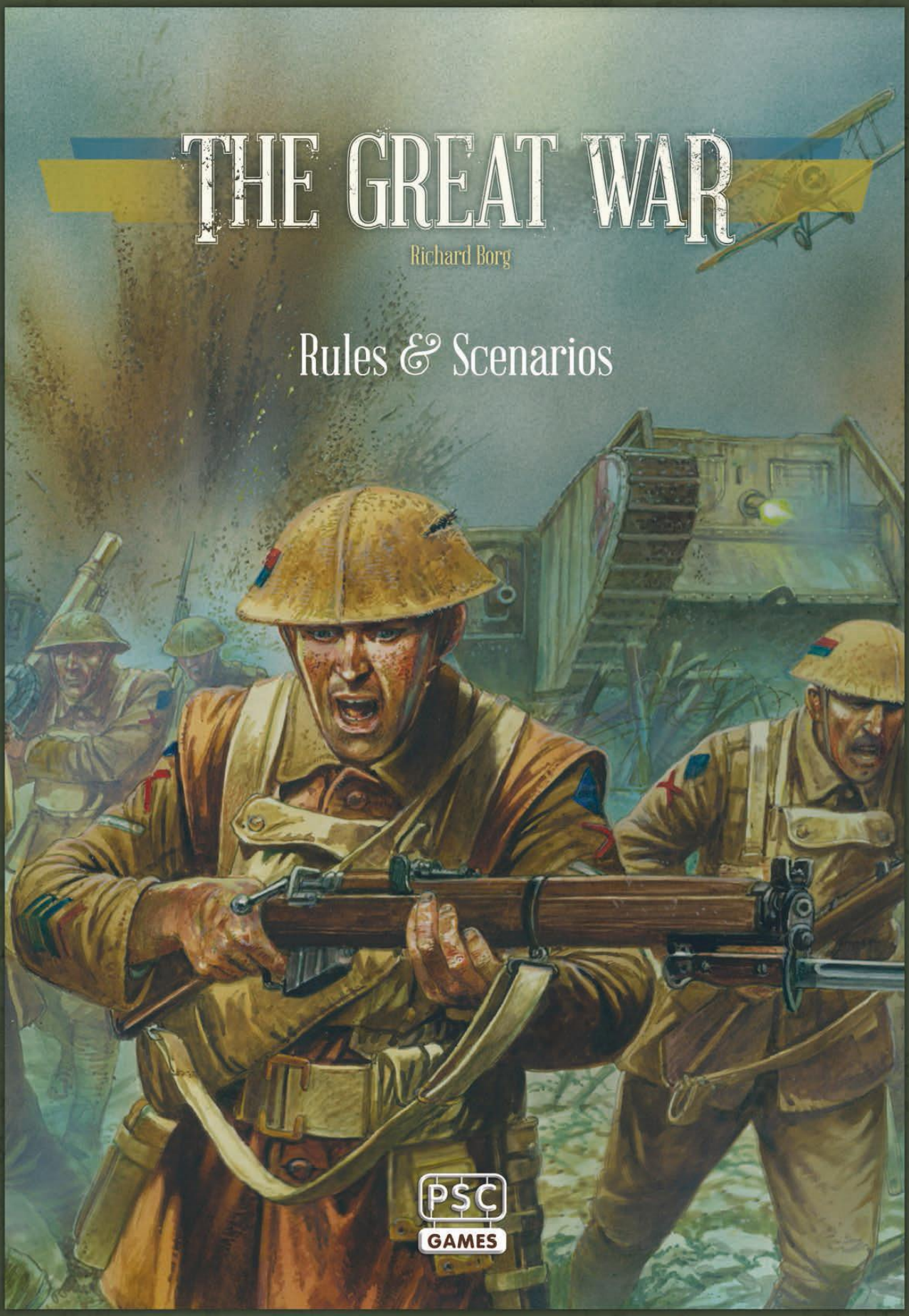
THE GREAT WAR

Richard Borg

Rules & Scenarios



PSC GAMES

Table des matières

Composants 2
Objectif du jeu 6
Mise en place 7
Tour de jeu 9
Phase 1 – Jouer une carte de Commandement 10
Phase 2 – Ordres aux unités 10
Phase 3 - Mouvement 10
Phase 4 – Combat 11
Phase 5 – Fin de tour 16
Pions HQ 16
Fin du jeu & Victoire 17
Médailles d'objectif 17
Personnel spécialisé 18
Artillerie de Réserve 19
Cartes de Combat 20
Phase de jeu et effets des Cartes de Combat 21
Cartes de Commandement 25
Cartes Tactiques 26
Hexagones et pions 28
Terrains 28
Dégagé 28
Forêt 29
Constructions 29
Colline 30
Ruines de maison 30
Tranchées 31
Trous d'obus 31
Cratère de mines 32
Barbelés 32
Scénarii 33
Command and Colours – Action 1 Prélude 34
Command and Colours – Action 2 Prélude 35
Loos (Attaque de diversion de la 2ème Division) 36
Loos (Redoute Hohenzollern) 37
Loos (Contre-attaque allemande) 38
Loos (Combats de tranchées) 39
Loos (Nouvelle offensive britannique) 40
Somme (Explosion de mine sur la crête Hawthorn) 41
Somme (Vallée de la Mash & La Boisselle) 42
Somme (Vallée Sausage & La Boisselle) 43
Somme (Mametz) 44
Somme (Les bois de Mametz) 45
Crête de Vimy (1ère et 2ème Div Inf canadiennes) 46
Crête de Vimy (Côte 145) 47
Crête de Vimy (Le Bouton) 48
Crête de Vimy (Bois-en-Hâche) 49
Crédits 50

Composants

- 1 plateau de jeu
- 7 plaques de terrains et d'accessoires contenant :
  - 58 tuiles double-face de terrain
  - 30 pions HQ
  - 2 gabarits de ciblage
  - 4 pions rectangulaires de réserve d'artillerie
  - 26 pions double-face rectangulaires de barbelés / trous d'obus
  - 20 pions double-face ronds de victoire allemande / britannique
- 58 cartes de Commandement
- 2 cartes de médaille de victoire
- 40 cartes de Combat
- 8 dés spéciaux de combat
- 5 dés de ciblage, dés standards numérotés de 1-6
- 162 figurines de plastique :
  - 48 figurines d'infanterie allemande
  - 3 figurines de spécialistes Bombers allemands
  - 3 figurines de mitrailleuses allemandes (1 mitrailleuse et 4 servants)
  - 3 figurines de mortiers de tranchée allemandes (1 mortier et 4 servants)
  - 48 figurines d'infanterie britannique
  - 3 figurines de spécialiste Bombers britanniques
  - 3 figurines de mitrailleuses britanniques (1 mitrailleuse et 4 servants)
  - 3 figurines de mortiers de tranchée britanniques (1 mortier et 4 servants)
- 1 livret de règles avec 16 scénarii de bataille
- 2 feuilles récapitulatives des unités et des terrains

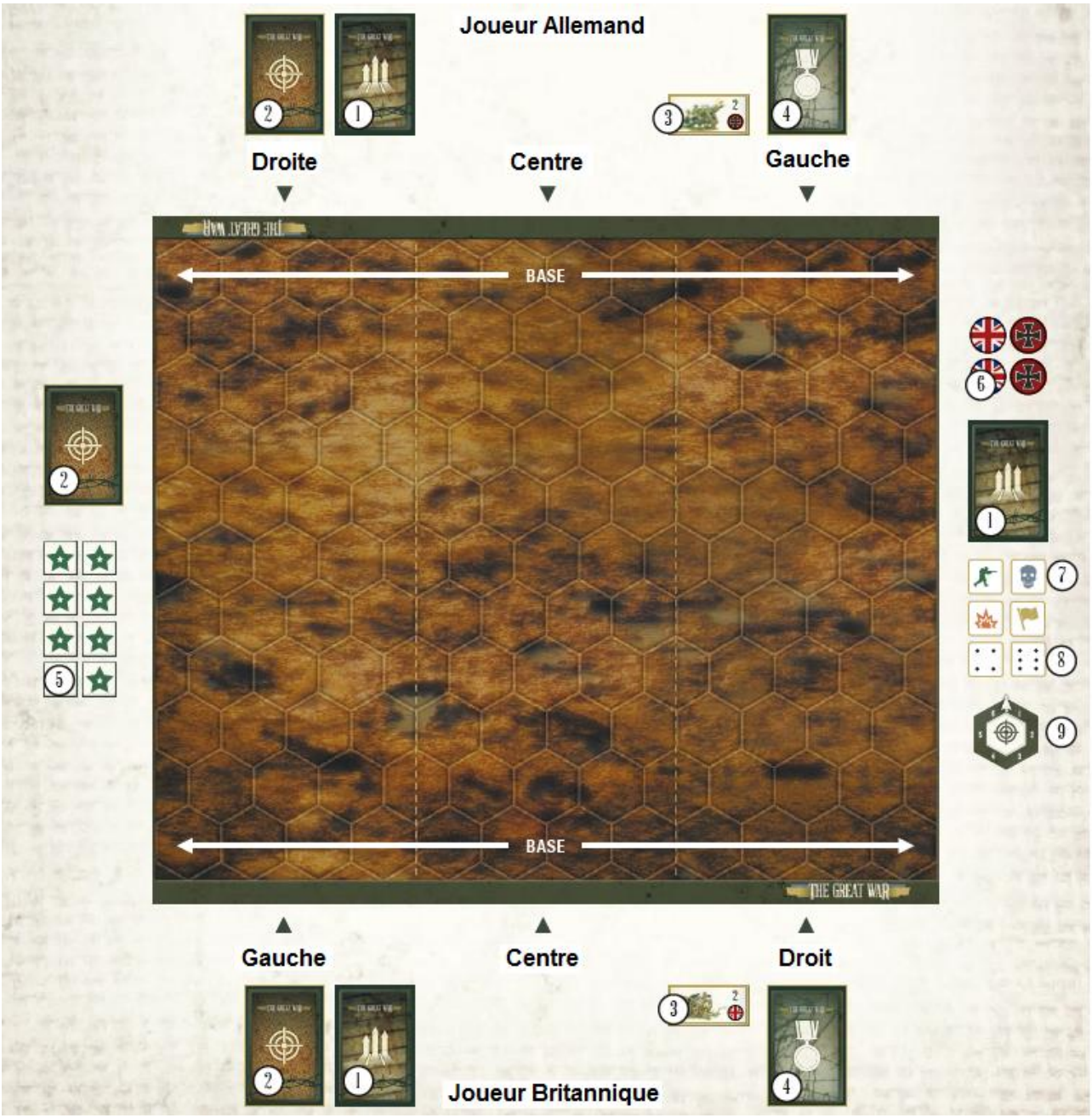
Composants

Le Plateau de jeu

Le plateau de jeu du champ de bataille de la Première Guerre Mondiale (ci-après dénommé Plateau de jeu) possède une grille hexagonale de 12 hex de large sur 11 hex de profondeur. Un des côté représente un champ de bataille dévasté par les explosions et de l'autre un paysage champêtre. Le champ de bataille est divisé en trois sections par deux lignes de pointillés, donnant ainsi à chaque joueur un flanc gauche, un centre et un flanc droit. Là où les lignes pointillées séparent en deux un hexagone, celui-ci est considéré comme faisant partie à la fois du flanc et du centre.

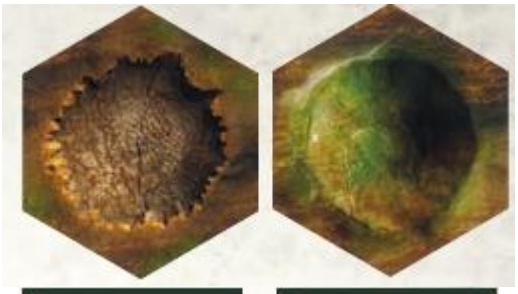
Les demi hex qui bordent les côtés du champ de bataille ne sont pas considérés comme faisant partie du champ de bataille.

1. Cartes de Commandement
2. Cartes de Combat
3. Pions d'Artillerie de réserve
4. Carte de piste des Médailles de Victoire
5. Pions HQ
6. Médailles de Victoire
7. Dés de bataille
8. Dés de ciblage d'artillerie de réserve
9. Gabarit de ciblage d'artillerie de réserve



Les Tuiles de Terrain

Les tuiles de terrain représentent de nombreux accidents de terrain et sont placés sur le plateau de jeu pour recréer les conditions historiques du champ de bataille. Pour une description plus complète des terrains, voyez les règles concernant le Terrain.



Les Cartes de Commandement

Les cartes de Commandement sont utilisées pour donner des ordres de mouvement, de combat ou d'actions spéciales aux troupes. Les unités ne peuvent se déplacer ou combattre que si elles en ont reçu l'ordre. Pour une description de chaque Carte de Commandement, voyez les règles concernant les Cartes de Commandement.

La Carte des Médailles de Victoire

Quand la dernière figurine d'une unité ennemie est éliminée, prenez une Médaille de Victoire et placez-la sur votre Carte de Médaille de Victoire pour tracer votre niveau de victoire. De même, vous pourrez placer une Médaille sur cette carte lors de l'achèvement de certaines tâches spécifiques demandées dans certains scénarii.

Les Cartes de Combat

Ces cartes représentent des actions militaires ou parfois des évènements inexplicables. Ces cartes peuvent empêcher d'agir l'armée ennemie, augmenter la force d'une unité amie voir même changer instantanément le cours d'une bataille.

Soldat

Face de mort

Explosion

Drapeau

HQ

Les Pions HQ (Quartier Général)

En termes de jeu, les pions HQ sont une mesure de ressource des armées en présence, de commandement et de chance. Les pions HQ sont la monnaie qui alimente le fait de jouer des Cartes de Combat et de déclencher des Combats d'artillerie.

Les Pions de barbelés / trous d'obus

Ces pions double-face ont d'un côté l'image de barbelés et l'image de cratères d'obus de l'autre.

Les barbelés

Ces obstacles fabriqués par l'homme étaient positionnés sur le champ de bataille pour gêner et briser le potentiel d'attaque ennemi. Les pions barbelés, comme les tuiles de terrain, sont placés sur le champ de bataille avant le début de celle-ci, comme indiqué par la carte du scénario.

Les trous d'obus

Le terrain dévasté du « no man's land » représente les nombreux cratères créés par d'incessants tirs d'artillerie. Ces trous dans le sol devenaient des refuges pour l'infanterie quand elle avançait tout autant que des obstacles à surmonter. Les pions trous d'obus sont créés et placés avant le début proprement dit de la bataille lors du « tir d'artillerie du No man's land » et parfois lors des tirs d'artillerie de réserve.

Les Pions Artillerie de réserve

Les pions artillerie de réserve représentent la force d'artillerie divisionnaire de l'armée. Quand on demande un tir d'artillerie de réserve, la force des tirs est égale au nombre maximum de pions HQ qui peuvent être dépensés pour acheter des dés de ciblage qui seront utilisés en conjonction avec le gabarit de ciblage d'artillerie. La force de chaque artillerie de réserve des armées est détaillée dans les notes de chaque scénario.

Les Figurines en plastique

Les forces que commandent les joueurs sur le champ de bataille sont représentées par 162 figurines en plastique. Les figurines allemandes et les figurines britanniques ont chacune leur couleur distinctive.

Les servants des mitrailleuses ont besoin d'être assemblés avant que de pouvoir être utilisés.

- Une unité d'infanterie est constituée de 4 figurines de soldats avec fusil. Elle est classée comme unité de soldats.
- Une équipe de mitrailleuse est constituée d'une mitrailleuse et de son tireur ainsi que de 3 autres servants. Elle est classée comme unité de soldats.
- Une équipe de mortier de tranchée est constituée d'un mortier avec son pourvoyeur et de trois autres servants. Elle est classée comme unité de soldats.
- Une figurine spécialisée, quand elle est ajoutée à une unité, permettra à cette unité d'effectuer quelques actions spéciales. Chaque armée possède trois figurines de spécialistes : les Bombers.

Les Gabarits de ciblage

Étant donné le repérage limité et les tirs ordonnés loin derrière les premières lignes, la précision des tirs de l'artillerie de réserve est représentée par l'usage de gabarit de ciblage.
Les joueurs utiliseront ces gabarits dès qu'ils demanderont à leur artillerie de réserve de combattre.

Les Dés de ciblage

Ces dés (6 faces) sont utilisés en conjonction avec les gabarits de ciblage et lors de certaines autres actions de jeu.

Les Pions Médaille de Victoire

Ces pions ont une face allemande et une face britannique. Une Médaille de Victoire est gagnée dès lors que la dernière figurine d'une unité ennemie est éliminée ou en capturant un hex désigné ou tout autre objectifs spécial du scénario. Dans certains cas, les Pions Médaille de Victoire sont directement placés sur le champ de bataille pour indiquer que l'armée a capturé un objectif et qu'il est toujours sous son contrôle.

Les joueurs ne sont pas limités par le nombre de pions de barbelés / trous d'obus ou par le nombre de dés de Combat inclus dans le jeu de base. Si ces pions venaient à manquer, les joueurs devraient leur substituer d'autres indicateurs (ou fabriquer de nouveaux pions). Si un joueur doit lancer plus de dés de combat que présent dans la boite, notez les résultat du premier tirage et relancer autant de dés que nécessaire pour compléter le tirage.

Objectifs du jeu

L'objectif du jeu, suivant les conditions spéciales de victoire de chaque scénario, est d'être le premier joueur à gagner un certain nombre, fixé par le scénario, de Médailles de Victoire.

Une Médaille de Victoire est gagnée pour chaque unité ennemie totalement détruite. Quand la dernière figurine d'une unité ennemie est éliminée, une Médaille de Victoire est placée sur votre Carte de Médaille de Victoire. Dans certains scénarii, des Médailles de Victoire supplémentaires peuvent être accordées pour la capture de certains objectifs. La Victoire est acquise au moment où la dernière Médaille nécessaire est gagnée.

Mise en place du jeu

1. Choisissez un scénario. Pour les premières parties, nous vous conseillons de jouer les préludes (les deux premiers scénarii). Ils ne sont pas historiques mais sont spécialement conçus pour apprendre aux joueurs les règles de base de la Guerre des Tranchées de la Première Guerre Mondiale.

2. Chaque scénario quelle armée est en haut ou en bas du champ de bataille, et les joueurs se placeront du côté de l'armée qu'ils commanderont.

3. Placez les tuiles et les pions de barbelés sur le terrain, comme indiqué sur la carte du scénario.

4. Placez les unités sur le champ de bataille, conformément aux indications du scénario. Chaque symbole d'unité sur la carte de scénario représente une unité complète de figurines sur le champ de bataille.

5. Chaque joueur prend une carte de Médaille de Victoire et la place devant lui.

6. Chaque joueur prend ensuite le nombre de pions d'artillerie de réserve, comme indiqué sur les notes du scénario et les place devant lui, du côté du bon nombre indiqué dans le scénario.

7. Mélangez soigneusement les Cartes de Commandement et distribuez le bon nombre de ces cartes à chaque joueur, selon les indications du scénario. Chaque joueur gardera sa main secrète. Mettez les cartes de Commandement restantes sur le côté, faces cachées, accessibles aux deux joueurs.

8. Mélangez ensuite les Cartes de Combat et distribuez aux joueurs le bon nombre de ces cartes. Chaque joueur gardera sa main secrète. Mettez les cartes de Combat restantes sur le côté, faces cachées, accessibles aux deux joueurs.

9. Positionnez les pions HQ sur un côté du champ de bataille, accessibles aux deux joueurs. Chaque joueur prendre le nombre de pions HQ comme indiqué dans le scénario et les placera devant lui.

10. Placez les dés de combat, les dés de ciblage, les gabarits et les Médailles de Victoire sur un côté du jeu. Ils doivent être accessibles aux deux joueurs.

11. Relisez toutes les règles spéciales et les conditions de Victoire qui s'appliquent au scénario.

12. Avant de commencer, si les règles du « tir d'artillerie du No man's land » s'appliquent pour ce scénario, le joueur commençant à jouer tirera les dés nécessaires pour positionner les trous d'obus sur le plateau de jeu.

13. Le premier joueur, indiqué par le scénario, commence son premier tour de jeu.

Procédure du tir du No man's land

Le premier joueur lancera les dés de ces tirs. La carte du scénario indique par une série de flèches sur le côté de la carte, les hexagones qui font partie du No man's land et qui vont être bombardés.

En commençant par la rangée la plus proche de l'adversaire, un dé de ciblage est lancé. En comptant chaque hex, de gauche à droite, placez un pion trou d'obus sur l'hex dont le numéro a été tiré. Relancez le dé. En commençant par l'hex suivant dans la rangée, comptez les hex et placez un pion trou d'obus sur l'hex du numéro obtenu. Répétez cette procédure jusqu'à la fin de la rangée en cours. Faite ainsi pour chaque rangée d'hex du No man's land.

En plaçant un pion trou d'obus, les règles suivantes doivent être observées :

- Sur le côté du plateau de jeu paysage champêtre, placez un pion trou d'obus sur l'hexagone.
- Quand des barbelés sont sur cet hex, le pion barbelés est ôté et le pion trou d'obus est placé sur l'hexagone. Le pion barbelé peut être retourné de façon à montrer le coté trou d'obus.
- Quand une unité ou une autre tuile de terrain se trouve sur l'hexagone ciblé, l'hexagone est compté mais on ne place pas le pion trou d'obus.

Tour de Jeu

Les notes de scénario indiquent quel est le joueur qui joue en premier. Les joueurs alternent ensuite leur tour, jusqu'à ce qu'un des joueurs obtiennent le nombre de Médailles de Victoire nécessaire pour gagner.

Tour de jeu de joueur

Le joueur qui prend son tour devient le joueur actif et suit la séquence suivante :

Phase 1 – Jouer une Carte de Commandement

Phase 2 – Ordres aux unités

Phase 3 – Mouvement

Phase 4 – Combat

Phase 5 – Fin de tour

Une Phase doit être terminée avant de passer à la suivante.

Phase 1 – Jouer une Carte de Commandement

Au début d'un tour, le joueur actif doit jouer une Carte de Commandement de sa main. Placez-la face visible et lisez-la à voix haute. Ces Cartes sont jouées pour permettre aux unités de se déplacer, de combattre ou d'effectuer des actions spéciales. Le joueur de la Carte indique sur quelle(s) section(s) du champ de bataille les ordres sont donnés et combien d'unités y participent. Les unités ne se déplacent ou ne combattent que si elles en ont reçu l'ordre. Il y a deux types de Cartes de Commandement, les Cartes de Section et les Cartes Tactiques.

Carte de Commandement de Section

Une Carte de Commandement de Section est reconnaissable par une représentation iconisée du champ de bataille. Chaque Carte de Commandement de Section est utilisée pour donner des ordres sur une ou sur une combinaison de sections particulières du champ de bataille et à un certain nombre d'unités indiqué dans les flèches correspondantes.

Carte de Commandement de Tactique

Une Carte de Commandement de Tactique peut donner un ordre à n'importe quelle unité sur le champ de bataille, dans n'importe quelle section et peut demander à cette unité de se déplacer et / ou de combattre d'une façon normalement non autorisée dans les règles de base.

Quand le nombre d'unité à qui on donne un ordre n'est pas fixé mais qu'est indiqué, par exemple, sur la carte « pour chaque carte de commandement que vous possédez, y compris cette carte », le nombre d'unité à qui le joueur peut donner un ordre est égale au nombre de Cartes de Commandement que le joueur a en sa possession (y compris la Carte de Tactique qu'il est en train de jouer).

Si un joueur arrive à être dans une situation où aucune unité ne peut être activée par la Carte de Commandement qu'il vient de jouer, passez les Phases 2 à 4 du tour de jeu et allez directement à la Phase de fin de tour.

Phase 2 – Ordres aux unités

Après avoir joué une Carte de Commandement, annoncez qu'elles sont les unités qui reçoivent l'ordre donné. Les figurines groupées sur un même hexagone forment une unité de bataille. Seules, les unités à qui on a donné un ordre peuvent se déplacer et combattre ou entamer une action spéciale ce tour ci. Un seul ordre peut être donné à une unité lors d'un seul tour de jeu.

Quand une unité est sur un hexagone traversé par une ligne de pointillés, un ordre s'appliquant à la section latérale ou au centre permet de l'activer.

Si une Carte de Commandement donne des ordres à plus d'unités qu'il n'y en a dans la section concernée, les ordres additionnels sont perdus.

Phase 3 – Mouvement

Les mouvements sont annoncés et effectués séquentiellement, une unité à la fois, dans l'ordre choisi par le joueur. Le joueur doit finir le mouvement d'une unité avant d'entamer le mouvement d'une autre unité.

Mouvement des unités

- Une unité ne peut se déplacer qu'une fois par tour de jeu.
- Une unité activée n'a pas le devoir de se déplacer.
- Les unités activées peuvent sortir de la section dans laquelle elles ont commencé leur mouvement.
- Une unité ne peut jamais se déplacer sur les demi hexagones qui bordent le terrain.
- Une unité ne peut quitter le terrain que par son côté et seulement si elle est autorisée à le faire dans les notes du scénario.
- Deux unités ne peuvent pas occuper le même hexagone.
- En déplaçant une unité, celle-ci ne peut pas passer par un hexagone occupé par une autre unité amie ou ennemie.
- Une unité ne peut pas se scinder ; toutes les figurines la composant doivent toujours rester ensemble.
- Une unité réduite par des pertes au combat ne peut pas se recombiner avec une autre unité.
- Quelques obstacles de terrain impacteront les mouvements et peuvent empêcher une unité de se déplacer de toute son allocation de mouvement et / ou de combat.
- Les mouvements de retraite différent légèrement des mouvements normaux. Consultez les règles de Retraite.

Mouvement d'unité d'infanterie

- Une unité d'infanterie ayant reçu un ordre peut se déplacer d'un hexagone et combattre ou se déplacer de 2 hexagones sans combattre.

Mouvement des mitrailleuses et des mortiers de tranchée

- Une unité de mitrailleuse ou de mortier de tranchée peut se déplacer d'un hexagone mais ne peut pas combattre si elle s'est déplacée.

Mouvement d'Artillerie de réserve

- Une batterie d'artillerie à qui on a donné un ordre ne peut pas se déplacer.

Phase 4 – Combat

Les combats sont surveillés et résout une unité après l'autre, dans l'ordre choisi par le joueur. Annoncez et résolvez entièrement un combat avant de commencer le suivant.

- Une unité activée n'a pas l'obligation de combattre, même si elle est adjacente à une unité ennemie.
- Une unité ne peut normalement participer qu'un seul combat par tour.
- Une unité ne peut pas partager ses dés de Combat entre plusieurs unités-cibles ennemies.
- Le nombre de pertes (perte de figurines) qu'une unité a subie n'affecte pas le nombre de dés de combat que cette unité lance lors d'un combat. Une unité avec une seule figurine lance autant de dés de combat que cette même unité à plein effectif.
- Une unité activée ne peut s'engager que dans un seul type de combat, même si elle peut aussi bien combattre au corps à corps qu'à distance.

Le combat est à la discrétion du joueur actif et un joueur peut librement passer d'un corps à corps à un combat d'artillerie d'un tour sur l'autre.

Combat à distance (Tir)

Une unité de bataille possédant des armes à distance et qui tire sur une unité ennemie à plus d'un hexagone de distance est dite mener un combat à distance contre une unité ennemie.

- Pour une unité d'infanterie et une unité de mitrailleuse, la cible doit être et à portée et en ligne de vue de l'unité qui fait feu.
- Pour une unité de mortier de tranchée, l'unité cible doit être à portée mais une ligne de vue n'est pas obligatoire.
- Il n'y a pas de restriction de portée ou de ligne de vue pour les unités d'Artillerie de réserve.
- Un combat à distance ne peut pas être mené contre une unité ennemie adjacente au tireur.
- Une unité adjacente à une unité ennemie ne peut pas viser une autre unité ou tirer sur une unité plus loin. Si elle choisit de combattre ce sera forcément contre l'unité adjacente.

Procédure de Combat pour les tirs à distance

Le joueur qui tire est le joueur actif et doit suivre la séquence ci-dessous :

1. **Annoncer l'unité qui tire**
2. **Mesurer la portée**
3. **Vérifier la ligne de vue**
4. **Appliquer les modificateurs dus au terrain**
5. **Déterminer les ajustements des Dés de Combat**
6. **Résoudre le combat**
7. **Marquer les touches**
8. **Prendre les pions HQ**
9. **Appliquer les retraites**

1 Annoncer l'unité qui tire

Annoncer à votre adversaire quelle est votre unité qui va tirer et quelle est la cible.

2 Mesurer la portée

Vérifier que la cible est à portée. La portée est la distance qui sépare l'unité qui tire de l'unité cible, mesurée en hexagones. Quand vous compterez les hexagones, prenez en compte l'hexagone cible mais pas l'hexagone du tireur.

Déterminez le nombre de Dés de Combat auquel à droit l'unité qui tire, nombre basé sur la portée.

Tir d'unité d'infanterie

Une unité d'infanterie à une portée de 4 hexagones :
(Adjacent : pas de tir, les 3 dés sont au corps à corps)
(Deux hexagones de portée : 2 dés)
Trois hexagones : 1 dé)
(Quatre hexagones : 1 dé)
Une unité d'infanterie activée peut rester sur place ou se déplacer d'un hexagone et tirer.

Tir d'unité de mitrailleuse

Une unité de mitrailleuse à une portée de 5 hexagones :
(Adjacent : pas de tir, les 3 dés sont au corps à corps)
(Deux hexagones de portée : 3 dés)
Trois hexagones : 3 dés)
(Quatre hexagones : 1 dé)
(Cinq hexagones : 1 dé)
Une unité de mitrailleuse ne peut pas effectuer de tir si elle s'est déplacée.

Tirs croisés d'unités de mitrailleuse

Deux (ou plus) unités de mitrailleuse peuvent tirer sur la même unité ennemie dans le même hexagone cible. Chaque unité déterminera séparément son nombre de Dés de Combat. On additionnera les Dés et ils seront tous lancés ensemble.

Tir d'unité de mortier de tranchée

Une unité de mortier de tranchée à une portée de 6 hexagones :
(Adjacent : pas de tir, les 3 dés sont au corps à corps)
(Deux hexagones de portée : 2 dés)
Trois hexagones : 2 dés)
(Quatre hexagones : 2 dés)
(Cinq hexagones : 1 dé)
(Six hexagones : 1 dé)
Une unité de mortier de tranchée ne peut pas effectuer de tir si elle s'est déplacée.

Tirs d'artillerie de réserve

Pour une description complète des tirs de l'artillerie de réserve : voyez les règles concernant l'artillerie de réserve.

3 Vérifier la ligne de vue

Vérifier que votre cible est bien dans la ligne de vue de l'unité qui tire. Une unité d'infanterie ou de mitrailleuse doivent être capables de voir l'ennemi sur lequel elles tirent.

Imaginez une ligne droite, tracée du centre de l'hexagone du tireur au centre de l'hexagone de la cible. Cette ligne de vue est bloquée seulement si un hexagone (ou une partie d'hexagone) entre le tireur et la cible contient une obstruction. Une obstruction peut être une unité (qu'elle soit amie ou ennemie), des obstacles de terrain ainsi que les demi hexagones qui bordent le champ de bataille. Le terrain dans l'hexagone de la cible ne bloque pas la ligne de vue.

Si cette ligne imaginaire passe exactement le long du trait séparant deux hexagones dont au moins l'un ne contient pas d'obstruction, la ligne de vue n'est pas bloquée. Si les deux hexagones contiennent ds obstructions, alors la ligne de vue est bloquée.

Il n'y a pas de restriction de ligne de vue pour les unités de mortier de tranchée ou pour les unités d'artillerie de réserve.

4 Appliquer les modificateurs dus au terrain

Quelques terrains dans lesquels peut se trouver la cible réduisent le nombre de Dés de Combat : les forêts, les constructions et les barbelés par exemple.

5 Déterminer les ajustements des Dés de Combat

Après avoir déterminé le nombre de Dés de Combat, ajuster encore celui-ci en se basant sur les capacités des spécialistes, sur les modificateurs dus aux Carte de Commandement et/ou sur les modificateurs des Cartes de Combat.

6 Résoudre le combat

Lancez le nombre de Dés de Combat ajusté et résolvez le tir.

Les modificateurs de protection dues au terrain dans lequel se trouve l'unité cible impacteront le score nécessaire pour toucher l'unité : voyez les règles concernant les terrains et leurs modificateurs.

7 Marquer les touches

L'unité qui tire obtient une touche pour chaque symbole d'explosion ou de soldat après avoir appliqué les modificateurs de protection de terrain.

Effets des touches : pour chaque touche obtenue, une figurine est ôtée de l'unité cible. Quand la dernière figurine d'une unité est éliminée, placez une Médaille de Victoire sur votre Carte de Médaille de Victoire. Si plus de touches sont obtenues que de figurines restant dans l'unité cible, les touches supplémentaires sont perdues.

8 Prendre les pions HQ

Lors des tirs à distance, gagnez un pion HQ pour chaque symbole de HQ obtenu sur les Dés de Combat lancés.

9 Appliquer les retraites

Un symbole de drapeau obtenu sur les Dés de Combat ne provoque pas de touche mais oblige l'unité cible à retraiter. Après que toutes les touches aient été comptabilisées et les figurines ôtées, on résout les retraites. Voir les règles concernant les retraites. Quelques terrains permettent aux unités d'ignorer un ou deux drapeaux : voir les règles concernant les effets de terrain sur les retraites.

Corps à Corps

Une unité qui combat une unité ennemie dans un hexagone adjacent est considérée comme au Corps à Corps avec cette dernière.

- Une unité, adjacente à une unité ennemie, doit la combattre au Corps à Corps si elle choisit d'attaquer. On ne peut pas utiliser le tir contre un ennemi adjacent ni tirer sur une autre unité ennemie plus loin tant qu'on est adjacent à une unité ennemie.
- Chaque Corps à Corps est déclaré et résolu un par un pour chaque unité activée dans l'ordre choisi par l'attaquant.
- Résoudre entièrement un Corps à Corps, en incluant toute acquisition de terrain et Corps à Corps bonus possible avant d'entamer un autre Corps à Corps.
- Quel que soit le nombre d'unités activées adjacentes à une unité ennemie, chaque attaque au Corps à Corps doit être résolue séparément.

Procédure de combat au Corps à Corps

1. **Annoncer l'unité qui effectue un Corps à Corps**
2. **Appliquer les modificateurs dus au terrain**
3. **Déterminer les ajustements des Dés de Combat**
4. **Résoudre le Corps à Corps**
5. **Marquer les touches**
6. **Prendre les pions HQ**
7. **Appliquer les retraites**
8. **Acquisition de terrain possible et Corps à Corps bonus**

1 Annoncer l'unité qui effectue un Corps à Corps

Annoncer à votre adversaire quelle est votre unité qui va effectuer un Corps à Corps et quelle est la cible. Une unité ennemie doit être dans un hexagone adjacent pour être prise comme cible de Corps à Corps. Déterminez le nombre de Dés de Combat autorisés à l'unité attaquante.

Infanterie : une unité d'infanterie a 3 Dés de Combat au Corps à Corps. Une unité d'infanterie activée peut se déplacer d'un hexagone avant d'attaquer au Corps à Corps.

Mitrailleuse : une unité de mitrailleuse a 3 Dés de Combat au Corps à Corps. Une unité de mitrailleuse activée ne peut pas attaquer au Corps à Corps si elle s'est déplacée.

Mortier de tranchée : une unité de mortier de tranchée a 3 Dés de Combat au Corps à Corps. Une unité de mortier de tranchée activée ne peut pas attaquer au Corps à Corps si elle s'est déplacée.

2 Appliquer les modificateurs dus au terrain

Quelques terrains réduisent le nombre de Dés de Combat lancés.

3 Déterminez les ajustements des Dés de Combat

Après avoir déterminé le nombre de Dés de Combat, ajuster encore celui-ci en se basant sur les capacités des spécialistes, sur les modificateurs dus aux Carte de Commandement et/ou sur les modificateurs des Cartes de Combat.

4 Résoudre le Corps à Corps

Lancez le nombre de Dés de Combat ajusté et résolvez le Corps à Corps.

Les modificateurs de protection dues au terrain dans lequel se trouve l'unité cible impacteront le score nécessaire pour toucher l'unité : voyez les règles concernant les terrains et leurs modificateurs.

5 Marquer les touches

L'unité qui attaque au Corps à Corps obtient une touche pour chaque symbole d'explosion ou de soldat après avoir appliqué les modificateurs de protection de terrain.

L'avantage d'attaquer au Corps à Corps est le fait qu'une touche est aussi obtenue pour chaque symbole Face de Mort obtenu sur les Dés de Combat.

Effets des touches : pour chaque touche obtenue, une figurine est ôtée de l'unité cible. Quand la dernière figurine d'une unité est éliminée, placez une Médaille de Victoire sur votre Carte de Médaille de Victoire. Si plus de touches sont obtenues que de figurines restant dans l'unité cible, les touches supplémentaires sont perdues.

6 Prendre les pions HQ

Lors des Corps à Corps, gagnez un pion HQ pour chaque symbole de HQ obtenu sur les Dés de Combat lancés.

7 Appliquer les retraites

Un symbole de drapeau obtenu sur les Dés de Combat ne provoque pas de touche mais oblige l'unité cible à retraiter. Après que toutes les touches aient été comptabilisées et les figurines ôtées, on résout les retraites. Voir les règles concernant les retraites. Quelques terrains permettent aux unités d'ignorer un ou deux drapeaux : voir les règles concernant les effets de terrain sur les retraites.

8 Acquisition de terrain possible et Corps à Corps bonus

Acquisition de terrain

Quand une unité activée attaque au Corps à Corps et élimine son adversaire ou la force à retraiter de l'hexagone occupé, elle a réussi son Corps à Corps. L'unité victorieuse peut avancer dans l'hexagone vidé. Ce mouvement est considéré comme une acquisition de terrain. Cette acquisition de terrain, après avoir gagné un Corps à Corps n'est pas obligatoire.

Les situations suivantes ne permettent pas à une unité d'acquérir du terrain :

- Une unité de mitrailleuse ou de mortier de tranchée ne peut pas acquérir de terrain après un Corps à Corps victorieux.
- Une unité ne peut pas acquérir de terrain si l'hexagone gagné est un hexagone dont le terrain empêche tout mouvement ultérieur pendant ce tour.
- Une unité activée par une Carte de Commandement « First Strike » (Premier Coup) n'est pas éligible à l'acquisition de terrain.
- Une unité activée par une Carte de Combat « Surprise Ambush » (Embuscade Surprise) n'est pas éligible à l'acquisition de terrain.
- Une unité activée par une Carte de Combat « Butt & Bayonet » (Rendre Coup pour Coup) n'est pas éligible à l'acquisition de terrain.

Corps à Corps bonus

Après un Corps à Corps victorieux, une unité d'infanterie activée par la Carte de Combat « Battle Fury » (Fureur des Combats) qui aurait acquis du terrain est capable d'attaquer au Corps à Corps une seconde fois. Ce Corps à Corps bonus est optionnel et l'acquisition du terrain n'oblige pas cette unité à attaquer de nouveau au Corps à Corps.

Une unité, qui se qualifie pour un Corps à Corps bonus après avoir acquis du terrain, peut choisir d'attaquer tout ennemi adjacent à son nouvel hexagone. Elle n'est pas obligé de réattaquer l'unité qui vient de céder du terrain. En gagnant ce Corps à Corps bonus, même si elle acquiert à nouveau du terrain, elle ne pourra plus continuer à se battre ce tour ci.

Des restrictions de mouvement provoquées par certains terrains peuvent empêcher un Corps à Corps bonus pour une unité.

Retraite

Lors d'un combat, après que toutes les touches aient été résolues et les pertes ôtées, on doit résoudre les éventuelles retraites.

Pour chaque symbole de drapeau obtenu contre une unité qui ne peut pas les ignorer, oblige cette dernière à retraiter d'un hexagone en direction de son camp. Deux drapeaux pousseront l'unité de deux hexagones, …

Le joueur contrôlant l'unité qui retraite décide de l'hexagone où recule l'unité en utilisant les règles suivantes :

- Une unité doit toujours retraiter vers son propre camp quel que soit la direction d'où provenait l'attaque.
- Il y a généralement le choix entre deux hexagones pour effectuer une retraite, sauf sur les côtés du champ de bataille. Le joueur retraitant peut choisir entre les deux hexagones mais doit en choisir un qui n'est pas bloqué, occupé ou impassable.
- Une unité ne peut jamais retraiter sur le côté.
- Une unité ne peut jamais retraiter sur un demi hexagone de bord du champ de bataille.
- Une unité ne peut pas retraiter dans ou au travers d'un hexagone contenant une autre unité (amie ou ennemie).
- Le terrain n'a pas d'effet sur le mouvement de retraite et par conséquent, une unité peut retraiter dans ou au travers de forêts, constructions, ruines ou hexagone de barbelés sans avoir à s'arrêter. Cependant un terrain impassable ne sera pas valide pour retraiter, ni pour seulement y passer.
- Quand une unité ne peut pas retraiter parce que son chemin de retraite est occupé par d'autres unités ou par du terrain impassable, une touche supplémentaire lui est infligée (ôter la figurine) pour chaque hexagone de retraite demandé et non effectué.
- Quand une unité ne peut pas retraiter car elle est déjà sur sa ligne de départ, une figurine est ôtée pour chaque hexagone de retraite demandé et non effectué.

Renforcement de Moral

Quelques terrains ou Cartes de Combat jouées permettent à une unité d'ignorer un (ou plus) drapeau obtenu contre elle. Voir les règles concernant les terrains pour plus amples renseignements.

Une unité peut ignorer un (ou plusieurs) drapeau à chaque fois qu'elle est attaquée si elle en a le droit. Ignorer un drapeau, quand c'est possible, est au choix du joueur. Le joueur peut accepter un drapeau, même s'il peut l'ignorer et si deux drapeaux sont obtenus et peuvent être ignorés, il peut un ignorer un et accepter l'autre. Tout drapeau obtenu contre une unité au-delà de ceux qu'elle peut ignorer déclenchera automatiquement une retraite qui devra être effectuée ou prise en tant que perte.

Phase 5 – Fin de Tour

Après que tous les mouvements et combats des unités aient été résolus, le joueur actif défausse la Carte de Commandement jouée et tire une nouvelle Carte de Commandement dans la pioche. Il a, de plus, le choix de tirer une Carte de Combat ou deux pions HQ.

Quand un joueur ne joue pas de Carte de Combat lors de son tour, une Carte de Combat peut être défaussée à la fin du tour et un pion HQ est alors gagné. Au maximum une Carte de Combat peut être défaussée à la fin de chaque tour de joueur.

Un joueur ne peut pas tirer une nouvelle Carte de Combat si, ce faisant, il dépasse le maximum autorisé en main.

Si la pioche des Cartes de Commandement ou des Cartes de Combat venait à être vide, mélanger les cartes défaussées pour reformer une nouvelle pioche.

Une fois que les Cartes de Commandement et de Combat ont été tirées et les pions HQ obtenus, le tour du joueur est terminé.

Note : Un joueur qui joue une Carte de Combat lors du tour de joueur adverse ne complète pas sa main ou se s pions HQ immédiatement. Il devra attendre la fin de son propre tour pour cela.

Pions HQ

Les pions HQ sont placés initialement dans un pot commun, le long du champ de bataille. Au cours de la partie, les joueurs devront garder leurs pions HQ en pleine vue de leur adversaire.

Gestion de sa réserve de HQ

Aussi important que sa main de Cartes de Commandement et de Combat, un joueur doit constamment savoir combien de pions HQ il lui reste dans sa réserve et être sûr de conserver les ressources adéquates pour lancer ses prochaines actions au moment opportun ou pour casser une attaque ennemie avec son artillerie de réserve. Cependant si la réserve commune des pions HQ venait à être vide, aucun nouveau pion HQ ne pourra être acquis tant qu'elle ne sera pas regarnie. Les actions qui vous autoriseraient à gagner des pions HQ ne vous feront rien gagner du tout.

Ci-dessous, différentes façons de regagner des pions HQ :

- Un certain nombre de pion HQ est acquis au début du jeu, selon les spécifications du scénario joué.
- À la fin du tour du joueur actif, le joueur peut opter de gagner deux pions HQ à la place de tirer une Carte de Combat.
- À la fin du tour du joueur actif, le joueur peut opter de défausser une Carte de Combat et gfagner un pion HQ.
- Comme résultat de certaines Cartes de Combat.
- Un pion HQ est gagné pour chaque symbole HQ obtenu lors des lancers de dés de combat.

Note : Obtenir des symboles HQ lors d'un autre lancer de dés que ceux effectués lors des combats ne fera pas gagner des pions de HQ. De même, obtenir des symboles HQ lors d'un tir contre des barbelés ne fera pas gagner des pions HQ.

Fin de jeu & Victoire

Les joueurs alternent leurs tours jusqu'à ce qu'un des deux obtienne le nombre nécessaire de Médailles de Victoire pour gagner la partie. La partie s'arrête au moment où le joueur obtient sa dernière Médaille de Victoire quel que soit le moment où cette situation survient.

Les joueurs accumulent les Médailles de Victoire de différentes façons : éliminer une unité ennemie n'est que la façon la plus commune. La dernière figurine ôtée d'une unité marque la défaite de celle-ci et le gain, pour l'autre joueur, d'une Médaille de Victoire.

- Pour une unité de mitrailleuse, la dernière figurine à être ôtée doit être l'opérateur de la mitrailleuse.
- Pour une unité de mortier de tranchée, la dernière figurine à être ôtée doit être le chargeur du mortier.
- Une unité ayant en plus une figurine de spécialiste devra ôter celle-ci avec la perte de la dernière figurine normale de cette unité.

L'accomplissement d'objectifs spécifique qui permet de gagner des Médailles de Victoire, telle l'occupation d'une tranchée ou la capture de certains hexagones de terrain est explicitement décrit dans les conditions de Victoire des scénarii.

Médailles d'objectif

Médaille temporaire d'objectif

La Médaille de Victoire pour cet hexagone d'objectif est gagnée et conservée tant qu'une unité du camp adéquat occupe l'hexagone d'objectif. Si cette unité abandonne cet hexagone pour quelque raison que ce soit (mouvement, retraite ou élimination) la Médaille est immédiatement perdue.

Médaille temporaire d'objectif de début de tour

La Médaille de Victoire pour cet hexagone d'objectif est gardée tant qu'une unité du camp adéquat occupe l'hexagone d'objectif. Si cette unité abandonne cet hexagone pour quelque raison que ce soit (mouvement, retraite ou élimination) la Médaille est immédiatement perdue.

Une Médaille temporaire d'objectif et une Médaille temporaire d'objectif de début de tour peuvent également s'appliquer pour un groupe d'hexagone, telle une tranchée, une forêt ou une colline. Quand un camp occupe un des hexagones de ce groupe, la Médaille est gagnée. Si aucun de ces hexagones n'est occupé pour quelque raison que ce soit (mouvement, retraite ou élimination) la Médaille est immédiatement perdue.

Médaille temporaire d'objectif majoritaire de début de tour

La Médaille de Victoire pour ce groupe d'hexagones d'objectif va au camp qui a une majorité absolue du nombre d'hex occupés de ce groupe au début de son tour. La majorité absolue signifie : occuper plus d'hexagones du groupe que l'adversaire. Si la majorité est perdue à un moment donné pour quelque raison que ce soit (mouvement, retraite ou élimination) la Médaille est immédiatement perdue.

Médaille permanente d'objectif

La Médaille de Victoire pour cet hexagone d'objectif est gagnée définitivement au moment où une unité du camp adéquat occupe l'hexagone d'objectif. Cette Médaille n'est pas perdue même si l'unité quitte l'hexagone.

Médaille permanente d'objectif de début de tour

La Médaille de Victoire pour cet hexagone d'objectif est gagnée définitivement au moment où une unité du camp adéquat occupe l'hexagone d'objectif au début de son tour de jeu.

Médaille d'objectif de Percée

Quand l'objectif de victoire d'un joueur lui demande que ses forces effectuent une Percée, chacune de ses unités qui sort du champ de bataille par la ligne de départ de l'adversaire lui fait gagner de façon permanente une Médaille de Victoire. Pour sortir, l'unité doit être activée et faire mouvement hors du champ de bataille (compte comme un mouvement d'un hexagone).

Un joueur ne peut pas faire sortir des unités du champ de bataille en jouant la Carte de Commandement « Rush & Rotation » (Renforts & Rotation) et gagner ainsi des Médailles d'objectif de Percée.

Médaille d'objectif Pression Temporelle

Quand les règles de Pression Temporelle sont en jeu contre l'attaquant, le joueur défenseur, après avoir joué une Carte de Commandement « Recon (Left, Centre ou Right) » (Reconnaissance (Gauche, Centre ou Droite)) peut prendre une Médaille permanente de Victoire à la place de tirer deux Cartes de Commandement à la fin de son tour.

Le fait de prendre une Médaille permanente de Victoire à la place de deux Cartes de Commandement n'est pas possible si cette Médaille de Victoire est la dernière qui manquait au joueur pour gagner.

Personnel spécialisé

Une figurine de personnel spécialisé est ajouté à une unité et permet à cette unité d'effectuer une ou plusieurs actions spéciales. Chaque armée a, dans la boite de base, trois figurines de personnel spécialisé.

- Une unité avec un personnel spécialisé est indiqué sur la carte de scénario.
- Quand un personnel spécialisé est utilisé dans un scénario, une figurine de personnel spécialisé est ajouté à l'unité lors de la mise en place de la bataille et donne ainsi une figurine supplémentaire à l'unité.
- Une posture particulière de la figurine ainsi que son socle carré permet d'identifier facilement ce personnel spécialisé sur le champ de bataille.
- Une figurine de personnel spécialisé doit se déplacer avec l'unité à laquelle elle est rattachée.
- Une figurine de personnel spécialisé n'est pas transférable d'une unité à l'autre.
- Elle ne compte pas comme figurine qui peut être retirée pour satisfaire aux pertes.
- Quand la dernière figurine normale d'une unité contenant du personnel spécialisé est ôtée, la figurine du personnel spécialisé est également ôtée du champ de bataille à ce moment-là.

Actions spéciales du personnel spécialisé Bomber (Grenadier)

- Une figurine de Bomber peut être ajoutée seulement à une unité d'infanterie.
- Une unité d'infanterie avec une figurine de Bomber, quand elle tire à une portée de 2 hexagones, obtient également une touche sur chaque symbole Face de Mort obtenu.
- Une unité d'infanterie avec une figurine de Bomber qui attaque au Corps à Corps, lance un Dé de Combat supplémentaire.

Artillerie de réserve

L'artillerie de réserve d'un joueur n'a pas de figurine sur table. Elle est représentée par un pion Artillerie de Réserve, positionné devant le joueur. Le chiffre imprimé sur le pion représente la force de l'artillerie de réserve de l'armée. Cette force est détaillée dans les scénarii.

- L'artillerie de réserve d'un joueur n'est pas une unité et peut par conséquence être activée que pour du tir à distance.
- Une batterie d'artillerie de réserve, quand elle est activée, n'a pas de restriction de ligne de vue ou de portée.
- L'artillerie de réserve peut être activée en jouant la Carte de Commandement tactique « Artillery Bombard » (Bombardement d'artillerie) et peut cibler n'importe quelle unité ennemie ou hexagone sur le champ de bataille
- L'unité artillerie de réserve peut être activée, en utilisant une activation d'une Carte de Commandement, sauf si cette carte spécifie qu'elle active seulement les unités sur carte.
- Quand elle est activée par une Carte de Commandement, l'unité ennemie ou l'hexagone ciblé doit être dans la section (ou les sections) activée (s)de la Carte de Commandement utilisée.
- Une batterie d'artillerie de réserve ne peut pas normalement être prise pour cible par une unité sur le champ de bataille ni être ciblée par l'artillerie de réserve ennemie.

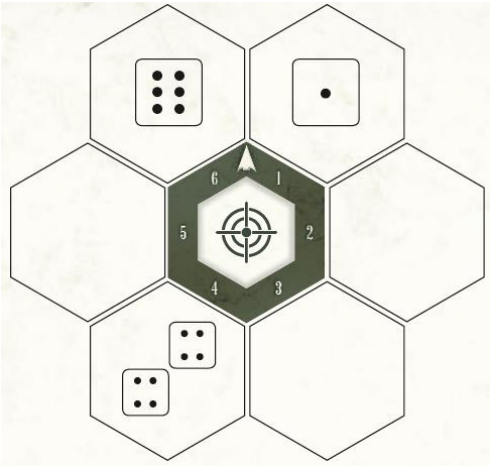
Règle de base

Quand l'artillerie de réserve d'un joueur est activée, elle est toujours la première à combattre.

Tirs de l'artillerie de réserve

Quand l'artillerie de réserve est activée, l'utilisation du gabarit de ciblage est recommandée. Le joueur activant l'artillerie place le gabarit de ciblage sur un hexagone avec la flèche pointée vers son adversaire.

Pour déterminer dans quel hexagone les obus de l'artillerie atterriront, un certain nombre de Dés de Ciblage sont lancés. Le nombre de Dés de Ciblage est égal au nombre de pions de HQ dépensés. Le nombre maximum de pions de HQ pouvant être dépensés est égal au chiffre de force imprimé sur le pion artillerie de réserve. Par exemple : le pion d'artillerie de réserve d'un joueur est de 4. Le joueur peut dépenser jusqu'à 4 pions HQ et pour chaque pion HQ dépensé, il pourra lancer un Dé de Ciblage.



Lancez les Dés de Ciblage et faite correspondre les résultats des Dés avec les chiffres indiqués sur le gabarit de ciblage. Positionnez chaque Dé de ciblage sur l'hexagone correspondant. Chaque Dé en doublon de numéro avec un autre (les 4 dans l'exemple ci-contre) frappera également sur l'hexagone central. On dit qu'ils sont « sur cible » !

Pour déterminer le résultat des tirs de l'artillerie de réserve, les Dés de Combat sont utilisés dans chaque hexagone ayant un ou plus Dés de Ciblage en plus de l'éventuel hexagone central.

En commençant par l'éventuel hexagone central (si doublon de Dés de Ciblage), un Dé de Combat est lancé pour chaque Dé de Ciblage obtenu. Par exemple : 4 Dés de Ciblage sont lancés et les résultats sont : 1-4-4-6. Placez les Dés de ciblage sur les hexagones adéquats. À cause des deux Dés dont le résultat est 4, deux Dés de Combat seront lancés sur l'hexagone central, un Dés de Combat sur l'hexagone 1, deux Dés de Combat sur l'hexagone 4 et un Dé de Combat sur l'hexagone 6.

Après que l'éventuel bombardement sur l'hexagone central soit résolu, continuez avec l'hexagone 1,… Déterminez les touches et les retraites pour chaque hexagone avant de résoudre le suivant.

Si aucune unité ou pion de barbelés ne sont présents dans un hexagone touché, pas la peine de lancer les Dés de Combat pour cet hexagone.

Touches de l'artillerie de réserve et Retraite

Pour l'hexagone central, une touche est obtenue pour chaque symbole Explosion et chaque symbole Face de Mort. De plus, un (ou plus) symbole de Soldat obtenu peut donner lieu à l'obtention d'une touche après l'application des modificateurs de protection du terrain : voir les règles des terrains pour connaitre les modificateurs de protection.

Pour les hexagones autour de l'hexagone central, une touche est obtenue pour chaque symbole Explosion. De plus, un (ou plus) symbole de Soldat obtenu peut donner lieu à l'obtention d'une touche après l'application des modificateurs de protection du terrain.

Pour chaque touche obtenue, une figurine est ôtée de l'unité bombardée. Quand la dernière figurine de l'unité est ôtée, placez une Médaille de Victoire sur la Carte des Médailles de Victoire. Si plus de touches que le nombre de figurines restantes sont obtenues, les touches supplémentaires sont perdues.

Gagnez un pion HQ pour chaque résultat HQ obtenu sur les Dés de Combat.

Un symbole de drapeau ne provoque pas de touche, mais force l'unité à retraiter. Après que toutes les touches dans un hexagone aient été résolues et les pertes ôtées, résolvez les retraites. Voir les règles concernant les retraites. Quelques terrains vous permettent d'ignorer un ou plusieurs drapeaux : voir les règles des terrains à ce sujet.

Création de cratères par l'artillerie de réserve

Quand trois (ou plus) Dés de Ciblage obtiennent le même résultat, un pion Cratère d'obus est placé sur l'hexagone central (sauf s'il en a déjà un). Quand les Dés de Combat (3 ou plus) sont lancés pour l'hexagone central, toutes les protections de terrain sont ignorées et tous les symboles Explosion, Face de Mort et Soldat compteront.

Par exemple : 4 Dés de Ciblage sont lancés et les résultats sont : 1-4-4-4. Placez les Dés sur les hexagones concernés. Parce que trois Dés de Ciblage ont obtenu un 4, c'est un tir dévastateur qui s'abat sur l'hexagone central et un pion Cratère d'obus est placé dessus. Trois Dés de Combat seront lancés pour connaitre les effets sur l'hexagone central. De même, l'hexagone 4 sera touché par trois Dés de Combat.

Cartes de Combat

Les Cartes de Combat et les pions HQ font partie des choses les plus précieuses pour un joueur. Les Cartes de Combat en termes de jeu, représentent les actions militaires et les aléas de la guerre ainsi que les capacités particulières des unités. Ces cartes peuvent écraser toute opposition ennemie, augmenter les capacités et la force d'unités amies voire peuvent faire changer instantanément le cours de la bataille.

Le nombre maximum de Cartes de Combat que peut avoir un joueur en main à un moment donné est de cinq cartes, sauf si les notes du scénario disent le contraire. Un joueur ne peut pas tirer une nouvelle Carte de Combat si, ce faisant, il dépasse la main autorisée.

Chaque Carte de Combat contient les informations suivantes :

- Titre : Nom de la Carte de Combat
- Coût : Le coût en pions HQ qu'un joueur doit dépenser pour que cette carte prenne effet. Les Pions HQ sont l'essence qui alimente les actions et les actions spéciales d'une Carte de Combat. Quelques Cartes de Combat ont un coût de zéro.
- Phase de Jeu : Ce texte explique quand, en termes de jeu, cette Carte de Combat doit être jouée.
- Cible : Un texte détaillant la cible de l'attaque, le sujet, le bénéficiaire ou la zone d'effet de cette Carte de combat.
- Effet : Une description des effets de cette Carte de Combat et des règles spéciales qui peuvent la gouverner.

Les joueurs doivent observer un nombre de règles simples, mais très importantes, quand ils mettent en jeu une Carte de Combat.

- Une Carte de Combat doit toujours être jouée dans la Phase de jeu indiqué sur cette carte. Quelques Cartes de combat peuvent être jouées en dehors de votre tour, pendant le tour de l'adversaire, ou en réaction à une de ses actions ou à son jeu d'une autre Carte de Combat.
- Quand vous jouez une Carte de Combat, placez là devant vous lors de la Phase appropriée (peut-être en réaction à une des actions de votre adversaire) et lisez là à voix haute
- Dans l'intention de jouer une Carte de Combat, le joueur doit pouvoir payer immédiatement son coût en pions HQ, avant même que les effets de la carte puissent avoir lieu.
- Dépensez les pions HQ nécessaires et placez-les sur la Carte de Combat ; à la fin du tour, placez ces pions HQ dans la réserve générale et défaussez la Carte de Combat dans la pile de défausse.
- Un joueur peut jouer au maximum une Carte de Combat pendant son tour de jeu de joueur.
- Un joueur peut jouer au maximum une Carte de Combat pendant le tour de jeu de joueur de son adversaire.
- Lors d'un tour de jeu de joueur, il peut y avoir sur la table que deux Cartes de Combat en jeu, une jouée par chaque joueur.
- En cas de contradiction entre les effets des deux cartes jouées, la seconde carte prend le pas sur la première.
- En cas de conflit entre les règles de base de ce manuel et les règles particulière notées sur les Cartes de Combat, ces dernières prennent le pas sur les premières. Cependant, les restrictions de mouvements et de combats s'appliquent toujours, sauf indications contraires, explicitement notées sur la Carte de Combat.

Phase de jeu et Effets des Cartes de Combat

- Les Cartes de Combat suivantes sont jouées en même temps que vous jouez vos Cartes de Commandement.

Advance over the Top (Monter à l'assaut)

Les effets de cette carte activent le mouvement des unités. Tirez après chaque mouvement d'unité, avant de déplacer une autre unité.

Box Barrage (Barrage d'artillerie)

Les effets de cette carte activent l'artillerie de réserve.

Counter Intelligence (Contre espionnage)

Terminez l'action de cette carte avant d'activer des unités.

Combat Card Espionage (Espionnage)

Terminez l'action de cette carte avant d'activer des unités.

Gaz Attack (Les gaz !)

Affecte les unités ennemies lors de vos combat par tir à distance.

Machine Gun Barrage (Mur de feu des mitrailleuses)

Affecte les combats des mitrailleuses. Si une mitrailleuse est forcée de retraiter parce que l'unité qu'elle cible la force à retraiter, la mitrailleuse ne peut pas combattre.

Mata Hari Spy (Mata Hari)

Terminez l'action de cette carte avant d'activer des unités.

Messenger Pigeons (Pigeons voyageur)

Affecte le nombre d'unités activées.

Physician (Médecin)

Terminez l'action de cette carte pendant la Phase 2 d'activation des unités.

Trench Raid (Raid sur les tranchée)

Affecte le mouvement et le combat d'une unité activée. Si une unité dans un combat de tranchée est forcée de retraiter parce que l'unité qu'elle cible la force à retraiter, alors cette unité ne peut pas combattre. Elle peut, cependant, rester sur place ou retraiter dans son hexagone original. Quand l'hexagone original de cette unité est occupé, elle ne peut pas retraiter.

Reposition (Repositionnement)

Affecte toutes les unités de mitrailleuse et de mortier de tranchée activées.

Short Supply (Approvisionnement en cours)

Terminez l'action de cette carte avant d'activer des unités.

Stretcher Bearer (Brancardier)

Terminez l'action de cette carte avant d'activer des unités.

Tactician (Tacticien)

Terminez l'action de cette carte avant d'activer des unités.

Three on a match (Une allumette pour trois)

Terminez l'action de cette carte avant d'activer des unités.

Mortar Barrage (Barrage de mortier)

Affecte le combat des unités de mortier de tranchée.

- La Carte de Combat suivante est jouée après un Corps à Corps réussi.

Battle Fury (Fureur des Combats)

Terminez l'action de cette carte après qu'une de vos unités au Corps à Corps a soit éliminée une unité ennemie soit l'a fait retraiter hors de son hexagone.

- La Carte de Combat suivante est jouée après le jet de dés d'un tir à distance de votre adversaire.

Body Armour (Armure)

Terminez l'action de cette carte lors du tour adverse, après qu'une des unités ennemies est fait feu à distance.

- La Carte de Combat suivante est jouée après le jet de dés d'un Corps à Corps de votre adversaire.

Butt & Bayonet (Crosse et Baïonnette)

Terminez l'action de cette carte lors du tour adverse, après qu'une des unités ennemies ait fait feu à distance.

- La Carte de Combat suivante est jouée avant le jet de Dés de Combat de votre unité.

Lice (Poux)

Terminez l'action de cette carte après le jet de dés.

- La Carte de Combat suivante est jouée avant le jet de dés de Corps à Corps de votre unité.

Hand Grenade (Grenade à main)

Terminez l'action de cette carte au moment de la déclaration d'un Corps à Corps.

- Les Cartes de Combat suivants sont jouées en réaction à la Carte de Commandement de votre adversaire.

Hold at all Cost (Tenir à tout prix)

La Carte de Combat est jouée juste après que votre adversaire ait joué sa Carte de Commandement. Affecte toutes vos unités jusqu'à la fin du tour de votre adversaire

Lost Messenger (Messager perdu)

La Carte de Combat est jouée juste après que votre adversaire ait joué sa Carte de Commandement. Affecte le nombre d'activation de votre adversaire lors de ce tour.

- La Carte de Combat suivante est jouée avant le jet de dés de Corps à Corps de votre unité.

Improved Logistic (Logistique accrue)

Terminez l'action de cette carte au moment de la Fin de Tour.

- La Carte de Combat suivante est jouée après le jet de Dés de Combat de votre adversaire.

Return Fire (Riposte)

Terminez l'action de cette carte pendant le tour de votre adversaire, après qu'il ait terminé un tir à distance sur une de vos unités.

- La Carte de Combat suivante est jouée avant le jet de Dés d'artillerie de réserve de votre adversaire.

Shell Shortage (Pénurie de munitions)

Terminez l'action de cette carte pendant le tour de votre adversaire, après que votre adversaire ait déclaré son nombre de Dés de Ciblage de tir d'artillerie de réserve mais avant le jet de dés.

- La Carte de Combat suivante est jouée avant le jet de Dés de Corps à Corps de votre adversaire.

Surprise Ambush (Embuscade Surprise)

Terminez l'action de cette carte pendant le tour de votre adversaire, après qu'il ait déclaré un Corps à Corps sur une de vos unités mais avant le jet de dés.

- La Carte de Combat suivante est jouée quand votre adversaire déplace une unité.

Trench Foot (Au fond des tranchées)

Terminez l'action de cette carte pendant le tour de votre adversaire, quand il déplace une unité. Cette carte n'affecte pas une unité activée qui ne se déplace pas.

- La Carte de Combat suivante est jouée après le mouvement.

Wire Cutters (Cisailles à barbelés)

Terminez l'action de cette carte après tous les mouvements de vos unités d'infanterie et qu'elles soient dans des hexagones avec des barbelés.

Cartes de Commandement

Cartes de section

Les cartes de section sont utilisées pour activer des unités dans une section particulière du champ de bataille et les faire se déplacer / combattre. Ces cartes indiquent combien d'unités vous pourrez activer.

Recon Left (Reconnaissance à gauche)

Active 1 unité dans la section de gauche. Quand vous tirez une nouvelle Carte de Commandement, tirez-en deux, choisissez-en une et défaussez l'autre sauf si une Médaille de Victoire est gagnée à la fin du Tour, auquel cas, ne tirez qu'une Carte de Commandement.

Recon Centre (Reconnaissance au centre)

Active 1 unité dans la section du centre. Quand vous tirez une nouvelle Carte de Commandement, tirez-en deux, choisissez-en une et défaussez l'autre sauf si une Médaille de Victoire est gagnée à la fin du Tour, auquel cas, ne tirez qu'une Carte de Commandement.

Recon Right (Reconnaissance à droite)

Active 1 unité dans la section de droite. Quand vous tirez une nouvelle Carte de Commandement, tirez-en deux, choisissez-en une et défaussez l'autre sauf si une Médaille de Victoire est gagnée à la fin du Tour, auquel cas, ne tirez qu'une Carte de Commandement.

Probe Left (Accrochage à gauche)

Active 2 unités dans la section de gauche.

Probe Centre (Accrochage au centre)

Active 2 unités dans la section du centre.

Probe Right (Accrochage à droite)

Active 2 unités dans la section de droite.

Attack Left (Attaque à gauche)

Active 3 unités dans la section de gauche.

Attack Centre (Attaque au centre)

Active 3 unités dans la section du centre.

Attack Right (Attaque à droite)

Active 3 unités dans la section de droite.

Assault Left (Assaut à gauche)

Active toutes les unités dans la section de gauche.

Assault Centre (Assaut au centre)

Active toutes les unités dans la section du centre.

Assault Left (Assaut à droite)

Active toutes les unités dans la section de droite.

Recon in Force (Reconnaissance en force)

Active une unité dans chaque section.

Forward (En avant !)

Active deux unités dans chaque section.

Out Flanked (Encerclement)

Active deux unités dans les sections de gauche et de droite.

Cartes Tactiques (18 cartes)

Les Cartes Tactiques permettent aux unités activées de se déplacer / combattre d'une façon normalement non autorisée dans les règles de base. Cependant, les restrictions de mouvement et de combat s'appliquent toujours quand l'action d'une Carte de Commandement contredit les règles de base des terrains.

Artillery Bombard (Bombardement d'Artillerie)

Active votre artillerie de réserve. Votre artillerie de réserve peut combattre deux fois, mais ne peut dépenser au total des pions HQ que pour une fois. OU active une unité de votre choix (1 carte).

Big Show (Héroïsme)

Pour chaque Carte de Commandement que vous avez, en incluant cette carte, lancez un dé. Un symbole de soldat active une unité d'infanterie. Un symbole Face de Mort active une unité de mitrailleuse ou de mortier de tranchée. Chaque drapeau active une unité de bataille de votre choix. Gagnez un pion HQ pour chaque symbole HQ obtenu. Toutes les unités activées se battent avec un Dé de Combat supplémentaire pour tout le tour. Mélanger les piles de Cartes de Commandement et la défausse, puis mélangez la pile de Carte de Combat et la défausse (1 carte).

Counter Attack (Contre-attaque)

Quand vous jouez cette carte, elle devient la copie conforme de la Carte de Commandement que votre adversaire vient de jouer lors de son dernier tour. Suivez les instructions de cette carte comme si c'était vous qui la jouiez, sauf qu'il faut inverser les sections (la droite devenant la gauche et vice-versa (2 cartes).

Direct from HQ (Ordre du HQ)

Active une unité de bataille pour chaque pion HQ que vous dépensez. Placez un pion HQ sur chaque unité que vous activez pour vous rappeler quelles unités sont activées. Retirez ce pion dès la fin du tour de chaque unité. Ne gagnez pas de pion HQ pour les combats lors de ce tour (3 cartes).

Infantry Assault (Assaut d'infanterie)

Active toutes les unités d'infanterie dans une section. Les unités peuvent se déplacer de 2 hexagones et combattre OU se déplacer de 3 hexagones sans combattre. Les restrictions de mouvement et de combat s'appliquent toujours. Si vous n'avez pas d'unité d'infanterie, activez une unité de votre choix (3 cartes). Les unités de mitrailleuse et celles de mortiers de tranchée ne sont pas considérées comme des unités d'infanterie et ne sont pas concernées par la carte « Infantry Assault ».

Replacements (Remplacements)

Lancez 1 dé pour chaque carte de Commandement que vous avez en main, en incluant celle-ci. Pour chaque symbole de soldat, une figurine perdue est retournée dans une unité d'infanterie non complète. Pour chaque symbole HQ ou drapeau, une figurine perdue est retournée dans une unité de votre choix. Une unité ne peut pas dépasser le nombre de figurines qu'elle possédait au départ du jeu. Si une unité gagne au moins une figurine, elle peut être activée (1 carte).

Rush & Rotation (Renforts et Rotation)

Activer 4 unités. Ces unités activées peuvent se déplace de 6 hexagones mais doivent finir leur mouvement adjacentes à une unité amie. Ces unités peuvent passer au travers d'unités amies et sur tous les terrains non interdits. Ces unités ne peuvent pas combattre lors de ce tour (1 carte). L'infanterie, les mitrailleuses et les mortiers de tranchée sont concernées par cette carte.

Storm of Fire (Orage d'acier)

Activer 4 unités pour les faire tirer ou combattre avec un Dé de Combat supplémentaire lors de ce tour. Ces unités ne peuvent pas se déplacer lors de ce tour. Des unités adjacentes à des unités ennemies au début du tour ne sont pas concernées par cette carte (3 cartes).

Strike First (Attaque en premier)

Jouez cette carte après que votre adversaire ait déclaré un Corps à Corps, mais avant qu'il ne lance les Dés de Combat. Votre unité sur la défense combattra en premier. Si votre adversaire n'est pas éliminé ou n'a pas retraité, il pourra combattre comme prévu. À la fin du tour, vous piocherez une Carte de Commandement en premier (1 carte).

Whistles & Bugle Calls (Sifflets & Clairon)

Ordonne une avance générale. Active un groupe d'unités adjacentes et reliées entre elles par des hexagones contigües (1 carte).

Terrains

Vous trouverez ci-après une description détaillée de tous les types de terrain ; en incluant les effets sur le mouvement, les restrictions sur les combats, la protection fournie et si le terrain bloque ou non la ligne de vue.

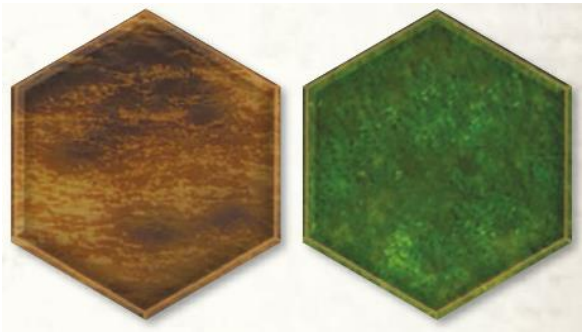
Contrairement aux autres jeux Command and Colours où le terrain réduit le nombre de Dés de Combat lancés par l'attaquant, nous avons eu une approche différente. Dans la plupart des cas, le nombre de Dés de Combat lancés reste le même quel que soit le terrain occupé par l'unité défensive. Ce qui change c'est que sur certains terrains, les unités défensives peuvent ignorer un (ou plus) symboles de soldat (touche). De plus, certains terrains protègent également contre les symboles drapeau.

Chaque description de terrain ou de pion comporte les informations suivantes :

- Mouvement : les effets pour se déplacer sur cet hexagone de terrain
- Combat : les effets pour se battre depuis ce terrain et les effets pour cibler un ennemi sur ce terrain
- Ligne de vue : indique si oui ou non ce terrain bloque la ligne de vue.

Bien que non indiqué sur chaque fiche de terrain, nous vous rappelons que quand une unité combat au Corps à Corps, chaque Face de Mort tirée sur les Dés de Combat indique une touche.

Terrain dégagé



Mouvement

- Pas de restriction sur le mouvement.

Combat

- Une unité qui se déplace sur un hexagone de terrain dégagé ou qui est déjà sur un hexagone de terrain dégagé ne réduit pas le nombre de Dés de Combat qu'elle lance.
- Cibler une unité sur un hexagone de terrain dégagé en tir à distance ou en Corps à Corps : l'unité cible n'a aucune protection due au terrain (ne peut pas ignorer les symboles de soldat ou de drapeau).
- Quand les Dés de Ciblage de l'artillerie de réserve ont 3 (ou plus) dés sur l'hexagone central, placez un pion cratère sur celui-ci. Quand les Dés de Combat seront lancés sur l'hexagone central ce tour ci, toutes les protections de terrain sont ignorées et tous les symboles obtenus comptent. L'hexagone, après ce combat est considéré comme un hexagone de trous d'obus pour la détermination de la protection.

Ligne de vue

- Un hexagone de terrain dégagé ne bloque pas la ligne de vue.

Forêt

Mouvement

- Une unité qui entre dans un hexagone de forêt doit s'arrêter et ne pourra pas aller plus lors de ce tour.

Combat

- Une unité qui se déplace sur un hexagone de forêt pourra combattre, mais réduira son nombre de Dés de Combat de un pour ce tour.
- Une unité qui est déjà dans un hexagone de forêt ne réduit pas le nombre de Dés de Combat qu'elle lance.
- Cibler une unité sur un hexagone de forêt en tir à distance ou en Corps à Corps : l'unité cible ignore un symbole de soldat, mais n'ignore pas les symboles de drapeau.
- Quand les Dés de Ciblage de l'artillerie de réserve ont 3 (ou plus) dés sur l'hexagone central, placez un pion cratère sur celui-ci. Quand les Dés de Combat seront lancés sur l'hexagone central ce tour ci, toutes les protections de terrain sont ignorées et tous les symboles obtenus comptent. L'hexagone, après ce combat est considéré comme un hexagone de forêt pour les mouvements et comme un hexagone de trous d'obus pour la détermination de la protection.

Ligne de vue

- Un hexagone de forêt bloque la ligne de vue.

Construction

Mouvement

- Une unité qui entre dans un hexagone de construction doit s'arrêter et ne pourra pas aller plus lors de ce tour.

Combat

- Une unité qui se déplace sur un hexagone de construction pourra combattre, mais réduira son nombre de Dés de Combat de un pour ce tour.
- Une unité qui est déjà dans un hexagone de construction ne réduit pas le nombre de Dés de Combat qu'elle lance.
- Cibler une unité sur un hexagone de construction en tir à distance ou en Corps à Corps : l'unité cible ignore un symbole de soldat et peut ignorer un symbole de drapeau.
- Quand les Dés de Ciblage de l'artillerie de réserve ont 3 (ou plus) dés sur l'hexagone central, placez un pion cratère sur celui-ci. Quand les Dés de Combat seront lancés sur l'hexagone central ce tour ci, toutes les protections de terrain sont ignorées et tous les symboles obtenus comptent. L'hexagone, après ce combat est considéré comme un hexagone de construction en ruine pour la détermination de la protection.

Ligne de vue

- Un hexagone de construction bloque la ligne de vue.

Colline

Mouvement

- Pas de restriction sur le mouvement.

Combat

- Une unité qui se déplace sur un hexagone de colline ou qui est déjà dessus ne réduit pas le nombre de Dés de Combat.
- Cibler une unité sur un hexagone de colline en tir à distance ou en Corps à Corps : l'unité cible ignore un symbole de soldat mais n'ignore pas les symboles de drapeau.
- Cibler une unité sur un hexagone de colline en Corps à Corps depuis un hexagone de colline adjacent : l'unité cible n'ignore ni les symboles de soldat ni les symboles de drapeau.
- Quand les Dés de Ciblage de l'artillerie de réserve ont 3 (ou plus) dés sur l'hexagone central, placez un pion cratère sur celui-ci. Quand les Dés de Combat seront lancés sur l'hexagone central ce tour ci, toutes les protections de terrain sont ignorées et tous les symboles obtenus comptent. L'hexagone, après ce combat est considéré comme un hexagone de construction en ruine pour la détermination de la protection.

Ligne de vue

- Un hexagone de colline bloque la ligne de vue aux unités derrière la colline.
- Une unité située à un niveau inférieur a une ligne de vue sur le premier hexagone de colline et vice-versa.
- Une unité située à un niveau inférieur ne voit pas ce qui est situé derrière le premier hexagone de colline, même s'il s'agit d'une autre colline et vice-versa.
- Les lignes de vus ne sont pas bloquées entre des unités qui sont sur la même colline qui se continue sur plusieurs hexagones adjacents. Les unités sont considérées comme étant sur un plateau.
- Les lignes de vue ne sont pas bloquées entre des unités se situant sur des collines séparées par des hexagones de niveau inférieur sauf si ces hexagones contiennent des unités ou des obstacles de terrain qui bloquent la ligne de vue.

Construction en ruine

Mouvement

- Une unité qui entre dans un hexagone de construction en ruine doit s'arrêter et ne pourra pas aller plus lors de ce tour.

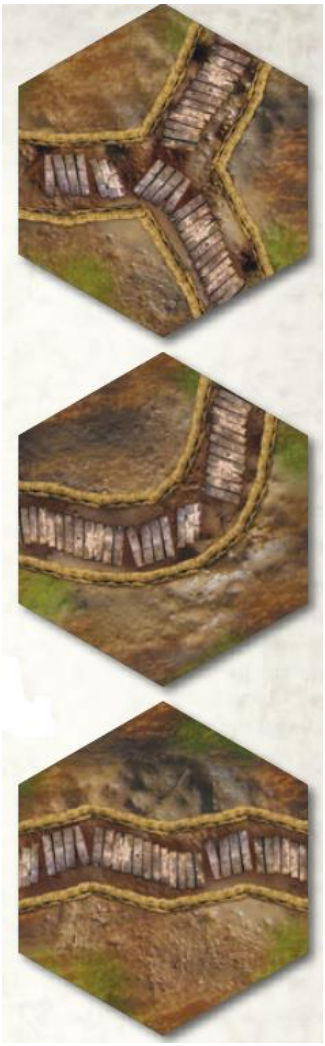
Combat

- Une unité qui se déplace ou qui est déjà sur un hexagone de construction en ruine ne réduit pas le nombre de Dés de Combat qu'elle lance.
- Cibler une unité sur un hexagone de construction en ruine en tir à distance ou en Corps à Corps : l'unité cible ignore un symbole de soldat et peut ignorer un symbole de drapeau.
- Quand les Dés de Ciblage de l'artillerie de réserve ont 3 (ou plus) dés sur l'hexagone central, placez un pion cratère sur celui-ci. Quand les Dés de Combat seront lancés sur l'hexagone central ce tour ci, toutes les protections de terrain sont ignorées et tous les symboles obtenus comptent. L'hexagone, après ce combat est considéré comme un hexagone de construction en ruine pour la détermination de la protection.

Ligne de vue

- Un hexagone de construction en ruine bloque la ligne de vue.

Tranchée



Mouvement

- Pas de restriction sur le mouvement.

Combat

- Une unité qui se déplace ou qui est déjà dans un hexagone de tranchée ne réduit pas son nombre de Dés de Combat.
- Cibler une unité dans un hexagone de tranchée en tir à distance : l'unité cible ignore deux symboles de soldat et peut ignorer deux symboles de drapeau.
- Cibler une unité dans un hexagone de tranchée au Corps à Corps : l'unité cible ignore un symbole de soldat et peut ignorer un symbole de drapeau.
- Quand les Dés de Ciblage de l'artillerie de réserve ont 3 (ou plus) dés sur l'hexagone central, placez un pion cratère sur celui-ci. Quand les Dés de Combat seront lancés sur l'hexagone central ce tour ci, toutes les protections de terrain sont ignorées et tous les symboles obtenus comptent. L'hexagone, après ce combat est considéré comme un hexagone de trous d'obus pour la détermination de la protection.

Ligne de vue

- Un hexagone de tranchée ne bloque pas la ligne de vue.
- Une unité dans un hexagone de tranchée bloque la ligne de vue.

Trous d'obus

Mouvement

- Pas de restriction sur le mouvement.

Combat

- Une unité qui se déplace sur un hexagone de trous d'obus ou qui est déjà sur un hexagone de trous d'obus ne réduit pas le nombre de Dés de Combat qu'elle lance.
- Cibler une unité sur un hexagone de trous d'obus en tir à distance ou en Corps à Corps : l'unité cible ignore un symbole de soldat et peut ignorer un symbole de drapeau.
- Quand les Dés de Ciblage de l'artillerie de réserve ont 3 (ou plus) dés sur l'hexagone central, placez un pion cratère sur celui-ci. Quand les Dés de Combat seront lancés sur l'hexagone central ce tour ci, toutes les protections de terrain sont ignorées et tous les symboles obtenus comptent. L'hexagone, après ce combat est considéré comme un hexagone de trous d'obus pour la détermination de la protection.

Ligne de vue

- Un hexagone de terrain avec un pion de trous d'obus ne bloque pas la ligne de vue.
- Une unité dans un hexagone de terrain avec un pion de trous d'obus bloque la ligne de vue.

Cratère de mine

Mouvement

- Une unité qui entre dans un hexagone de cratère de mine doit s'arrêter et ne pourra pas aller plus lors de ce tour.
- Une unité qui sort d'un hexagone de cratère de mine doit s'arrêter sur l'hexagone adjacent et ne pourra pas aller plus lors de ce tour.

Combat

- Une unité qui se déplace sur un hexagone de cratère de mine ou qui est déjà sur un hexagone cratère de mine ne réduit pas le nombre de Dés de Combat qu'elle lance.
- Cibler une unité dans un hexagone de cratère de mine en tir à distance ou en Corps à Corps : l'unité cible ignore un symbole de soldat et peut ignorer un symbole de drapeau.
- Quand les Dés de Ciblage de l'artillerie de réserve ont 3 (ou plus) dés sur l'hexagone central, placez un pion cratère sur celui-ci. Quand les Dés de Combat seront lancés sur l'hexagone central ce tour ci, toutes les protections de terrain sont ignorées et tous les symboles obtenus comptent. L'hexagone, après ce combat est considéré comme un hexagone de cratère de mine pour la détermination de la protection.

Ligne de vue

- Un hexagone de cratère de mine ne bloque pas la ligne de vue.
- Une unité dans un hexagone de cratère de mine bloque la ligne de vue.

Barbelés

Mouvement

- Une unité qui entre dans un hexagone de barbelés doit s'arrêter et ne pourra pas aller plus lors de ce tour.

Combat

- Une unité qui est sur un hexagone de barbelés peut ôter le pion barbelés à la place de combattre.
- Une unité qui est sur un hexagone de barbelés peut combattre mais réduit son nombre de Dés de Combat de un pour ce tour.
- Cibler une unité sur un hexagone de barbelés en tir à distance ou en Corps à Corps : l'unité cible n'a aucune protection (ne peut ignorer ni les symboles soldat ni les drapeaux).
- Quand de l'artillerie de réserve obtient un symbole Explosion sur un jet de Dés de Combat sur un hexagone de barbelés, le pion barbelés est ôté, mais sans création de trous d'obus.
- Quand une unité de mortier de tranchée obtient un symbole Explosion sur un jet de Dés de Combat sur un hexagone de barbelés, le pion barbelés est ôté.
- Quand les Dés de Ciblage de l'artillerie de réserve ont 3 (ou plus) dés sur l'hexagone central, placez un pion cratère sur celui-ci. Quand les Dés de Combat seront lancés sur l'hexagone central ce tour ci, toutes les protections de terrain sont ignorées et tous les symboles obtenus comptent. L'hexagone, après ce combat est considéré comme un hexagone de trous d'obus pour la détermination de la protection.

Ligne de vue

- Un hexagone de terrain avec un pion de barbelés ne bloque pas la ligne de vue.

SCENARII

- Command and Colours – Action 1 Prélude
- Command and Colours – Action 2 Prélude
- Loos (Attaque de diversion de la 2ème Division) – 25 septembre 1915
- Loos (Redoute Hohenzollern) – 25 septembre 1915
- Loos (Contre-attaque allemande) – 27 septembre 1915
- Loos (Combats de tranchées) – 29 septembre au 3 octobre1915
- Loos (Nouvelle offensive britannique) – 13-14 octobre 1915
- Somme (Explosion de mine sur la crête Hawthorn) – 1 juillet 1916
- Somme (Vallée de la Mash & La Boisselle) – 1 juillet 1916
- Somme (Vallée Sausage & La Boisselle) – 1 juillet 1916
- Somme (Mametz) – 1 juillet 1916
- Somme (Les bois de Mametz) – 7-10 juillet 1916
- Crête de Vimy (1ère et 2ème Div Inf canadiennes) – 9 avril 1917
- Crête de Vimy (Côte 145) – 9-10 avril 1917
- Crête de Vimy (Le Bourgeon) – 12 avril 1917
- Crête de Vimy (Bois-en-Hâche) – 12 avril 1917

Scenario 1 – Command and Colours – Action 1 – Prélude

Les scénarii Command and Colours 1 et 2 sont des batailles non historiques, spécialement dessinées pour vous permettre d'apprendre les règles de base de la guerre des tranchées. Le scénario 1 met l'emphase sur les tranchées et les différentes unités tandis que le scénario 2 ajoute le bombardement du No man's land, les barbelés et les conditions supplémentaires de Victoire.

Le format suivant est utilisé pour tous les scénarii Command and Colours :

- Un bref résumé de la bataille
- La carte du scénario avec les tuiles de terrain et les unités positionnées sur le champ de bataille.
- Les possessions de départ de chaque camp, incluant : Les cartes de Commandement, les Cartes de Combat, les pions HQ, la force de l'artillerie de réserve et le camp premier joueur.
- Les notes du scénario : Conditions de Victoire et règles spéciales.

Allemands

Cartes de commandement : 5

Cartes de Combat : 2

Pions HQ : 6

Artillerie de réserve : 4

Britanniques

Cartes de Commandement : 5

Cartes de Combat : 2

Pions HQ : 6

Artillerie de réserve : 4

PREMIER JOUEUR

Victoire : 6

- 1 Médaille par unité éliminée

Règles spéciales

- Aucune

Rappel de mise en Place

Placez les tuiles, placez les unités, prenez une Carte de Médailles de Victoire, prenez le pion artillerie de réserve de force 4, mélanger les cartes de Commandement et distribuez en 5 à chaque joueur, mélanger les Cartes de Combat et distribuez en 2 à chaque joueur. Prenez 6 pions HQ.

Scénario 2 – Command and Colours – Action 1 – Prélude

Les scénarii Command and Colours 1 et 2 sont des batailles non historiques, spécialement dessinées pour vous permettre d'apprendre les règles de base de la guerre des tranchées. Le scénario 1 met l'emphase sur les tranchées et les différentes unités tandis que le scénario 2 ajoute le bombardement du No man's land, les barbelés et les conditions supplémentaires de Victoire.

Rappel de mise en Place

Placez les tuiles, placez les unités, prenez une Carte de Médailles de Victoire, prenez le pion artillerie de réserve de force 4, mélanger les cartes de Commandement et distribuez en 5 à chaque joueur, mélanger les Cartes de Combat et distribuez en 3 à chaque joueur. Les Allemands prennent 8 pions HQ et les Britanniques 10. Le joueur britannique effectue les tirages du bombardement du No man's land.

Allemands

Cartes de Commandement : 5

Cartes de Combat : 3

Pions HQ : 8

Artillerie de réserve : 4

Britanniques

Cartes de Commandement : 5

Cartes de Combat : 3

Pions HQ : 10

Artillerie de réserve : 4

PREMIER JOUEUR

Victoire : 6

- 1 Médaille par unité éliminée
- Les forces britanniques gagnent 1 Médaille de Victoire temporaire au début de leur tour quand une (ou plus) de leurs unités occupe un hexagone de tranchée allemande sur la ligne de front. Placez une Médaille de Victoire, avec le côté britannique visible sur la tranchée, indiquant qu'elle est contrôlée.
- Les forces britanniques jouent avec la pression du temps. Le joueur allemand peut prendre une Médaille de Victoire à la place de piocher 2 Cartes de Commandement quand il joue une Carte de Commandement « Recon ».

Règles spéciales

- Le joueur britannique effectue les tirages du bombardement du No man's land.

Scénario 3 - LOOS (Attaque de diversion de la 2ème Division) – 25 septembre 1915

Après avoir conquis une grande zone de terrain dans le nord de la France et de la Belgique, les forces allemandes restent sur la défensive. L'armée française, commandée par Joffre, a mené de nombreuses petites offensives sanglantes début 1915, mais toutes sans résultat probant. Les nouveaux plans de Joffre pour une offensive majeure en automne des forces franco-britanniques près de Loos, une zone industrielle dans le nord-est de la France, ne sont pas bien accueillis par le commandant britannique Sir Douglas Haig. Mais ce dernier n'a pas le choix, étant encore qu'un partenaire mineur dans les combats terrestres faisant rage en France. A 6h00 du matin, une attaque de diversion majeure est lancée par la 2ème Division, au nord du canal de La Bassée. Une percée s'effectue rapidement dans les premières tranchées allemandes mais en arrivant sur la deuxième ligne de défense, les Britanniques sont accueillis par des tirs nourris de mitrailleuses lourdes. Une forte contre-attaque allemande reconduit les Britanniques dans leurs positions de départ. Le ton est donné, les grandes lignes de la bataille sont dessinées et VOUS êtes aux commandes. Le reste sera l'Histoire.

Allemands

Cartes de Commandement : 5

Cartes de Combat : 3

Pions HQ : 10

Artillerie de réserve : 4

Britanniques

Cartes de Commandement : 5

Cartes de Combat : 3

Pions HQ : 8

Artillerie de réserve : 3

PREMIER JOUEUR

Victoire : 6

- 1 Médaille par unité éliminée
- Les forces britanniques gagnent 1 Médaille de Victoire temporaire au début de leur tour quand une (ou plus) de leurs unités occupe un hexagone de tranchée allemande sur la première ligne de tranchées, et pour la deuxième ligne de tranchées pourvu que la première ligne soit occupée. Placez une Médaille de Victoire, avec le côté britannique visible sur la tranchée, indiquant qu'elle est contrôlée.
- Les forces britanniques jouent avec la pression du temps. Le joueur allemand peut prendre une Médaille de Victoire à la place de piocher 2 Cartes de Commandement quand il joue une Carte de Commandement « Recon ».

Règles spéciales

- Le joueur britannique effectue les tirages du bombardement du No man's land.

Scénario 4 – LOOS (La redoute Hohenzollern) – 25 septembre 1915

La bataille de LOOS dura du 25 septembre au 15 octobre 1915. La redoute Hohenzollern, considérée par les planificateurs britanniques comme étant un des points d'appui les plus forts de la ligne de défense allemande, était un complexe minier avant la guerre. Le grand terril, connu des Britanniques sous le nom de « la décharge » (The Dump) fournissait un excellent point de vue sur la campagne environnante. Avec cet objectif en tête, le 25 septembre, la 9ème Division écossaise se précipita sur la 117ème Division d'infanterie allemande qui défendait la redoute Hohenzollern. Les unités de tête britanniques avancèrent au travers les barbelés et prirent rapidement la première partie de la redoute. La seconde tranchée tomba également, mais les pertes commencèrent à augmenter tandis que l'avance tombait sous les tirs croisés des mitrailleuses. Il devint évident que l'échec sur le flanc gauche empêchait la Brigade d'avancer et ils prirent position dans les tranchées capturées afin de se réorganiser.

Allemands

Cartes de Commandement : 5

Cartes de Combat : 3

Pions HQ : 6

Artillerie de réserve : 4

Britanniques

Cartes de Commandement : 6

Cartes de Combat : 4

Pions HQ : 10

Artillerie de réserve : 4

PREMIER JOUEUR

Victoire : 6

- 1 Médaille par unité éliminée
- Les forces britanniques gagnent 1 Médaille de Victoire temporaire au début de leur tour quand une (ou plus) de leurs unités occupe un hexagone de tranchée allemande sur la première ligne de tranchées, et pour la deuxième ligne de tranchées pourvu que la première ligne soit occupée et pour la troisième ligne pourvu que la première et la seconde ligne soient occupées. Placez une Médaille de Victoire, avec le côté britannique visible sur la tranchée, indiquant qu'elle est contrôlée.
- Les forces britanniques jouent avec la pression du temps. Le joueur allemand peut prendre une Médaille de Victoire à la place de piocher 2 Cartes de Commandement quand il joue une Carte de Commandement « Recon ».

Règles spéciales

- Le joueur britannique effectue les tirages du bombardement du No man's land.
- L'avantage de l'observation pour l'artillerie de réserve est pour le camp qui a la majorité d'unités adjacentes ou sur « la décharge ». Pour le camp qui a l'avantage d'observation, le premier Dé de Cible ne coûte pas de pion HQ. Cependant, le nombre maximum de Dés de Cible lancés reste le même.

Scénario 5 – LOOS (Contre-attaque allemande) – 27 septembre 1915

La bataille de LOOS dura du 25 septembre au 15 octobre 1915. Le 27 septembre, les Allemands déclenchèrent une puissante contre-attaque dans l'intention de reconquérir « la Décharge » ainsi que la redoute. Renforcés de divers éléments, les Allemands réussirent à rejeter les hommes de la Brigade britannique qui étaient épuisés, quasiment sans nourriture ni eau et n'avaient pas dormi depuis 48 h. Ayant reconquis « la Décharge » les Allemands apportèrent de lourdes mitrailleuses pour supporter l'attaque contre la redoute Hohenzollern.

Allemands

Cartes de Commandement : 6

Cartes de Combat : 4

Pions HQ : 9

Artillerie de réserve : 4

PREMIER JOUEUR

Britanniques

Cartes de Commandement : 5

Cartes de Combat : 3

Pions HQ : 6

Artillerie de réserve : 4

Victoire : 6

- Les forces allemandes gagnent 1 Médaille de Victoire temporaire au début de leur tour quand une (ou plus) de leurs unités occupe un hexagone de tranchée britannique sur la première ligne de tranchées.
- Les forces allemandes jouent avec la pression du temps. Le joueur britannique peut prendre une Médaille de Victoire à la place de piocher 2 Cartes de Commandement quand il joue une Carte de Commandement « Recon ».

Règles spéciales

- Le joueur allemand effectue les tirages du bombardement du No man's land.
- L'avantage de l'observation pour l'artillerie de réserve est pour le camp qui a la majorité d'unités adjacentes ou sur « la décharge ». Pour le camp qui a l'avantage d'observation, le premier Dé de Cible ne coûte pas de pion HQ. Cependant, le nombre maximum de Dés de Cible lancés reste le même.

Scénario 6 – LOOS (Combat de tranchée) – 29 septembre au 3 octobre 1915

La bataille de LOOS dura du 25 septembre au 15 octobre 1915. Alors que les combats s'amenuisaient tout au long de la ligne de front, la redoute Hohenzollern devint une priorité et les deux camps amenèrent des renforts dans cette zone. Des combats désespérés au Corps à Corps se firent de plus en plus violent dans l'espoir de contrôler la redoute Hohenzollern. Les jours suivants, les Allemands ramenèrent les Britanniques dans leurs positions initiales.

Allemands

Cartes de Commandement : 5

Cartes de Combat : 3

Pions HQ : 6

Artillerie de réserve : 4

PREMIER JOUEUR

Britanniques

Cartes de Commandement : 5

Cartes de Combat : 3

Pions HQ : 6

Artillerie de réserve : 4

PREMIER JOUEUR

Victoire : 7

- 1 Médaille de Victoire pour chaque unité ennemie éliminée.
- Les trois lignes de défense de la redoute Hohenzollern forment une Médaille temporaire d'objectif majoritaire de début de tour pour le camp qui occupe une majorité d'hexagones de tranchée. Placez une Médaille de Victoire, côté allemand, sur les tranchées de façon à en indiquer le contrôle en début de scénario.

Règles spéciales

- Pour déterminer le premier joueur, les deux camps lancent deux Dés de Cible. Le joueur qui obtient le plus gros score devient le Premier joueur.
- L'avantage de l'observation pour l'artillerie de réserve est pour le camp qui a la majorité d'unités adjacentes ou sur « la décharge ». Pour le camp qui a l'avantage d'observation, le premier Dé de Cible ne coûte pas de pion HQ. Cependant, le nombre maximum de Dés de Cible lancés reste le même.

Scénario 7 – LOOS (Nouvelle offensive britannique) – 13-14 octobre 1915

La bataille de LOOS dura du 25 septembre au 15 octobre 1915. Malgré un lourd bombardement britannique le 13 octobre 1915 pour préparer l'attaque, les dommages furent faibles sur les positions allemandes et sur les réseaux de barbelés. Dès qu'elle eut franchi le parapet de sa tranchée de départ, la 137ème Brigade fut prise dans un tir croisé de nombreuses mitrailleuses lourdes alors qu'elle franchissait le No man 's land et s'arrêta sur place. La 138ème Brigade s'avança directement vers la redoute Hohenzollern. Un court instant les unités britanniques s'emparèrent de la première ligne de tranchée, mais les grenadiers allemands contre-attaquèrent et s'en fut trop pour les pauvres soldats britanniques qui refluèrent en petits groupes vers leurs lignes de départ. Bien que des combats sporadiques continuèrent pendant un temps, l'offensive de Loos s'arrêta.

Allemands

Cartes de Commandement : 6

Cartes de Combat : 4

Pions HQ : 9

Artillerie de réserve : 5

Britanniques

Cartes de Commandement : 6

Cartes de Combat : 4

Pions HQ : 9

Artillerie de réserve : 4

PREMIER JOUEUR

Victoire : 7

- 1 Médaille de Victoire pour chaque unité ennemie éliminée.
- Les forces britanniques gagnent 1 Médaille de Victoire temporaire au début de leur tour quand une (ou plus) de leurs unités occupe un hexagone de tranchée allemande sur la première ligne de tranchées. Placez une Médaille de Victoire, côté britannique, sur les tranchées de façon à en indiquer le contrôle en début de scénario.
- Les forces britanniques jouent avec la pression du temps. Le joueur allemand peut prendre une Médaille de Victoire à la place de piocher 2 Cartes de Commandement quand il joue une Carte de Commandement « Recon ».

Règles spéciales

- Le joueur britannique effectue les tirages du bombardement du No man's land.
- L'avantage de l'observation pour l'artillerie de réserve est pour le camp qui a la majorité d'unités adjacentes ou sur « la Décharge ». Pour le camp qui a l'avantage d'observation, le premier Dé de Cible ne coûte pas de pion HQ. Cependant, le nombre maximum de Dés de Cible lancés reste le même.

Scénario 8 – Somme (Explosion de la mine Hawthorn) – 1 juillet 1916

Les plans initiaux de la bataille de la Somme étaient bien plus ambitieux, mais le désastre français de Verdun, plus tôt en 1916, diminua son envergure. La conséquence fut que le gros de l'effort d'attaque allait être mené par les Britanniques. Pendant toute une semaine, un gigantesque bombardement prépara l'attaque et, tôt le 1 juillet, d'énormes mines placées sous les lignes allemandes explosèrent. À Beaumont Hamel, après l'explosion de la mine, les britanniques de la 29ème Division s'élancèrent pour capturer le cratère de la mine. De plus, une attaque fut lancée depuis une tranchée souterraine. Les Allemands comprenant l'importance tactique du cratère lancèrent également leurs troupes à l'assaut. Le combat fit rage tout autour du cratère et dans les bois environnants, mais les munitions commencèrent à manquer et les Britanniques reculèrent vers leurs positions de départ.

Allemands

Cartes de Commandement : 5

Cartes de Combat : 2

Pions HQ : 7

Artillerie de réserve : 5

Britanniques

Cartes de Commandement : 5

Cartes de Combat : 3

Pions HQ : 7

Artillerie de réserve : 5

PREMIER JOUEUR

Victoire : 6

- 1 Médaille de Victoire pour chaque unité ennemie éliminée.
- Les forces britanniques gagnent 1 Médaille de Victoire temporaire au début de leur tour quand une (ou plus) de leurs unités occupe un hexagone de tranchée allemande sur la première ligne de tranchées. Placez une Médaille de Victoire, côté britannique, sur les tranchées de façon à en indiquer le contrôle en début de scénario.
- Les forces britanniques gagnent 1 Médaille de Victoire permanente pour chaque unité qui réussit à percer les lignes et à sortir du champ de bataille par le côté allemand.
- L'hexagone de cratère de mine et les 6 hexagones de collines adjacents forment un objectif temporaire majoritaire de Médaille de Victoire valant 1 Médaille pour le camp qui occupe la majorité de ces hexagones.
- Les forces britanniques jouent avec la pression du temps. Le joueur allemand peut prendre une Médaille de Victoire à la place de piocher 2 Cartes de Commandement quand il joue une Carte de Commandement « Recon ».

Règles spéciales

- Le joueur britannique effectue les tirages du bombardement du No man's land.
- La tranchée souterraine offre une protection et permet à une unité dans cette tranchée d'ignorer un symbole soldat et un symbole drapeau.

Scénario 9 – Somme (Vallée de la Mash & La Boisselle) – 1 juillet 1916

Les 8ème et 34ème Division britanniques furent lancées sur l'objectif La Boisselle. La 8ème attaqua du nord, par la vallée de la Mash, entre Ovillers et La Boisselle, tandis que la 34ème remontait la vallée de la Sausage et contournait La Boisselle par le sud. Deux grosses mines furent employées pour ouvrir une brèche dans les défenses allemandes, mais ni les mines, ni le bombardement initial britannique eurent de l'effet sur les Allemands. Dès le bombardement fini, les Allemands retournèrent sur leurs positions et l'avance britannique confina au désastre, le no man's land ne fournissant aucune protection. Quelques tranchées allemandes tombèrent néanmoins, mais à la fin du jour, le village de La Boisselle était toujours aux mains allemandes.

Allemands

Cartes de Commandement : 5

Cartes de Combat : 3

Pions HQ : 7

Artillerie de réserve : 5

Britanniques

Cartes de Commandement : 5

Cartes de Combat : 3

Pions HQ : 7

Artillerie de réserve : 5

PREMIER JOUEUR

Victoire : 7

- 1 Médaille de Victoire pour chaque unité ennemie éliminée.
- Les forces britanniques gagnent 1 Médaille de Victoire temporaire au début de leur tour quand une (ou plus) de leurs unités occupe un hexagone de tranchée. Placez une Médaille de Victoire, côté britannique, sur les tranchées de façon à en indiquer le contrôle en début de scénario.
- Les forces britanniques gagnent 1 Médaille de Victoire permanente pour chaque unité qui réussit à percer les lignes et à sortir du champ de bataille par le côté allemand.
- Les forces britanniques gagnent 1 Médaille de Victoire temporaire au début de leur tour pour chaque hexagone occupé de construction.
- Le cratère de mine est un objectif temporaire de début de tour de Médaille pour le camp qui occupe l'hexagone.
- Les forces britanniques jouent avec la pression du temps. Le joueur allemand peut prendre une Médaille de Victoire à la place de piocher 2 Cartes de Commandement quand il joue une Carte de Commandement « Recon ».

Règles spéciales

- Le joueur britannique effectue les tirages du bombardement du No man's land.
- Les constructions du village de La Boisselle sont fortifiées. Une unité dans un hexagone de constructions fortifiées ignore deux symboles de soldat et deux drapeaux.

Scénario 10 – Somme (Vallée de la Sausage & La Boisselle) – 1 juillet 1916

Les 8ème et 34ème Division britanniques furent lancées sur l'objectif La Boisselle. La 8ème attaqua du nord, par la vallée de la Mash, entre Ovillers et La Boisselle, tandis que la 34ème remontait la vallée de la Sausage et contournait La Boisselle par le sud. Deux grosses mines furent employées pour ouvrir une brèche dans les défenses allemandes, mais ni les mines, ni le bombardement initial britannique eurent de l'effet sur les Allemands. Dès le bombardement fini, les Allemands retournèrent sur leurs positions et l'avance britannique confina au désastre, le no man's land ne fournissant aucune protection. Quelques tranchées allemandes tombèrent néanmoins, mais à la fin du jour, le village de La Boisselle était toujours aux mains allemandes.

Allemands

Cartes de Commandement : 5

Cartes de Combat : 3

Pions HQ : 7

Artillerie de réserve : 5

Britanniques

Cartes de Commandement : 5

Cartes de Combat : 3

Pions HQ : 7

Artillerie de réserve : 5

PREMIER JOUEUR

Victoire : 7

- 1 Médaille de Victoire pour chaque unité ennemie éliminée.
- Les forces britanniques gagnent 1 Médaille de Victoire temporaire au début de leur tour quand une (ou plus) de leurs unités occupe un hexagone de tranchée. Placez une Médaille de Victoire, côté britannique, sur les tranchées de façon à en indiquer le contrôle en début de scénario.
- Les forces britanniques gagnent 1 Médaille de Victoire permanente pour chaque unité qui réussit à percer les lignes et à sortir du champ de bataille par le côté allemand.
- Les forces britanniques gagnent 1 Médaille de Victoire temporaire au début de leur tour pour chaque hexagone occupé de construction.
- Le cratère de mine est un objectif temporaire de début de tour de Médaille pour le camp qui occupe l'hexagone.
- Les forces britanniques jouent avec la pression du temps. Le joueur allemand peut prendre une Médaille de Victoire à la place de piocher 2 Cartes de Commandement quand il joue une Carte de Commandement « Recon ».

Règles spéciales

- Le joueur britannique effectue les tirages du bombardement du No man's land.
- Les constructions du village de La Boisselle sont fortifiées. Une unité dans un hexagone de constructions fortifiées ignore deux symboles de soldat et deux drapeaux.

Scénario 11 – Somme (Mametz) – 1 juillet 1916

Le 1er juillet 1916, la 7ème Division se préparait à capturer le village de Mametz en utilisant une grosse force d'assaut de 5 bataillons. De la gauche à la droite se trouvaient le 2ème régiment de Border, le 9ème régiment du Devonshire, le 2ème Gordon Highlanders, le 1er régiment du Stafforshire et le 22ème régiment de Manchester. Mametz, cependant, comme tant de villages de la Somme, avait été transformé en forteresse. Aussi, devant celui-ci, s'étendait la première ligne de tranchée allemande ainsi qu'une seconde ligne qui encerclait le village au plus près. En début d'après-midi cependant, les Allemands avaient été repoussés de leur première ligne de défense et les combats se déroulaient autour du village. L'artillerie britannique redoubla ses efforts et peu après, Mametz tomba. La Division finit cette journée en consolidant ses positions dans et autour du village.

Allemands

Cartes de Commandement : 5

Cartes de Combat : 2

Pions HQ : 5

Artillerie de réserve : 4

Britanniques

Cartes de Commandement : 6

Cartes de Combat : 2

Pions HQ : 6

Artillerie de réserve : 5

PREMIER JOUEUR

Victoire : 6

- 1 Médaille de Victoire pour chaque unité ennemie éliminée.
- Les forces britanniques gagnent 1 Médaille de Victoire permanente pour chaque unité qui réussit à percer les lignes et à sortir du champ de bataille par le côté allemand.
- Les forces britanniques gagnent 2 Médailles de Victoire temporaire au début de leur tour pour chaque hexagone occupé de construction.
- Les forces britanniques jouent avec la pression du temps. Le joueur allemand peut prendre une Médaille de Victoire à la place de piocher 2 Cartes de Commandement quand il joue une Carte de Commandement « Recon ».

Règles spéciales

- Le joueur britannique effectue les tirages du bombardement du No man's land.
- Les constructions du village de Mametz sont fortifiées. Une unité dans un hexagone de constructions fortifiées ignore deux symboles de soldat et deux drapeaux.

Scénario 12 – Somme (Les Bois de Mametz) – 7-10 juillet 1916

Avec du recul, les Bois de Mametz auraient très bien pu être capturés le 1er juillet, mais les ordres de la 7ème Division ne spécifiaient pas cet objectif. Regrettablement, ce ne fut pas avant le 7 juillet que deux Divisions britanniques commencèrent une attaque en tenaille du bois. La 17ème Division (Nothern) attaqua par l'ouest et la 38ème (Welsh) par l'est. Cependant, au moment de l'attaque, la Garde prussienne avait renforcé les Bois, établit un réseau de barbelés et étendu les tranchées. L'attaque britannique fut accueillie par un mur de feu de mitrailleuses et dut rebrousser chemin avec de pouvoir mettre un seul pied dans le bois. Trois jours plus tard un nouvel ordre de prendre le bois fut donné aux deux Divisions.

Allemands

Cartes de Commandement : 6

Cartes de Combat : 6

Pions HQ : 7

Artillerie de réserve : 3

PREMIER JOUEUR

Britanniques

Cartes de Commandement : 5

Cartes de Combat : 3

Pions HQ : 7

Artillerie de réserve : 3

Victoire : 7

- 1 Médaille de Victoire pour chaque unité ennemie éliminée.
- Les forces britanniques gagnent 1 Médaille de Victoire permanente pour chaque unité qui réussit à percer les lignes et à sortir du champ de bataille par le côté allemand.
- Les forces britanniques jouent avec la pression du temps. Le joueur allemand peut prendre une Médaille de Victoire à la place de piocher 2 Cartes de Commandement quand il joue une Carte de Commandement « Recon ».

Règles spéciales

- Il n'y a pas de bombardement du No man's land.
- Lors de la mise en place, mais avant que les Cartes de Commandement ne soient distribuées, le joueur britannique placera une figurine de Bomber avec n'importe quelle unité d'infanterie britannique. Le joueur allemand suivra en plaçant 3 figurines de Bombers avec des unités d'infanterie allemandes.

Scénario 13 – Crête de Vimy (1ère et 2ème Divisions d'infanterie canadiennes) – 9 avril 1917

La bataille de la Crête de Vimy eut lieu tout au nord de l'offensive d'Arras. Après avoir étudié la bataille de Verdun, le plan canadien demanda aux unités de faire des petits bonds en avant, l'une après l'autre en progressant vers leurs objectifs. Les Allemands avaient compris qu'il serait difficile d'établir une défense en profondeur sur la crête. Leur stratégie était de placer des forces suffisantes sur la ligne de front pour stopper l'offensive initiale et de faire parvenir rapidement des réserves sur le front, là où nécessaire, avant que l'ennemi ne puisse consolider ses gains.

A exactement 05h30 le 9 avril 1917, toutes les pièces d'artillerie à la disposition de l'armée canadienne ouvrir le feu en un barrage d'artillerie synchronisée. À intervalles réguliers, le barrage roulant avançait, suivi de près par l'infanterie. Dans les premiers temps, l'artillerie allemandes fut capables de soutenir la défense, mais elle ne put stopper l'avance et à 06h25 la 1ère et la 2ème Division annoncèrent la capture de leurs objectifs premiers.

Allemands

Cartes de Commandement : 5

Cartes de Combat : 3

Pions HQ : 7

Artillerie de réserve : 5

Canadiens

Cartes de Commandement : 6

Cartes de Combat : 3

Pions HQ : 10

Artillerie de réserve : 5

PREMIER JOUEUR

Victoire : 6

- 1 Médaille de Victoire pour chaque unité ennemie éliminée.
- Les forces canadiennes gagnent 1 Médaille de Victoire temporaire au début de leur tour quand une (ou plus) de leurs unités occupe un hexagone de tranchée de la première ligne. Placez une Médaille de Victoire, côté britannique, sur les tranchées de façon à en indiquer le contrôle en début de scénario.
- Les forces canadiennes gagnent 1 Médaille de Victoire permanente pour chaque unité qui réussit à percer les lignes et à sortir du champ de bataille par le côté allemand.
- Les forces canadiennes jouent avec la pression du temps. Le joueur allemand peut prendre une Médaille de Victoire à la place de piocher 2 Cartes de Commandement quand il joue une Carte de Commandement « Recon ».

Règles spéciales

- Le joueur canadien effectue les tirages du bombardement du No man's land.

Scénario 14 – Crête de Vimy (Côte 145) – 9-10 avril 1917

La bataille de la Crête de Vimy eut lieu tout au nord de l'offensive d'Arras. A exactement 05h30 le 9 avril 1917, toutes les pièces d'artillerie à la disposition de l'armée canadienne ouvrir le feu en un barrage d'artillerie synchronisée. À intervalles réguliers, le barrage roulant avançait, suivi de près par l'infanterie. L'assaut initial de la 4ème Division canadienne sur la Côte 145 fut repoussée, à 15h00, une nouvelle poussée permit la capture de la moitié nord de la colline, mais une violente contre-attaque des Allemands leur permit de reprendre leurs positions initiales. Le flanc allemand cependant était menacé et, sans perspectives de renforts, les Allemands abandonnèrent la colline. Le 10 avril, à la nuit tombée, le seul objectif non atteint des Canadiens était la capture du Bourgeon.

Allemands

Cartes de Commandement : 5

Cartes de Combat : 3

Pions HQ : 8

Artillerie de réserve : 5

Canadiens

Cartes de Commandement : 6

Cartes de Combat : 3

Pions HQ : 8

Artillerie de réserve : 5

PREMIER JOUEUR

Victoire : 8

- 1 Médaille de Victoire pour chaque unité ennemie éliminée.
- Les forces canadiennes gagnent 1 Médaille de Victoire temporaire au début de leur tour quand une (ou plus) de leurs unités occupe un hexagone de tranchée de la première ligne. Placez une Médaille de Victoire, côté britannique, sur les tranchées de façon à en indiquer le contrôle en début de scénario.
- Les forces canadiennes gagnent 1 Médaille de Victoire permanente pour chaque unité qui réussit à percer les lignes et à sortir du champ de bataille par le côté allemand.
- Les 8 hexagones de colline qui forment la Côte 145 forment deux Médailles temporaires d'objectif majoritaire de début de tour pour le camp qui occupe la majorité absolue de ces hexagones. Placez deux Médailles de Victoire, côté allemand, sur la colline de façon à en indiquer le contrôle en début de scénario.
- Les forces canadiennes jouent avec la pression du temps. Le joueur allemand peut prendre une Médaille de Victoire à la place de piocher 2 Cartes de Commandement quand il joue une Carte de

Règles spéciales

- Le joueur canadien effectue les tirages du bombardement du No man's land.

Commandement « Recon ».

Scénario 15 – Crête de Vimy (Le Bourgeon) – 12 avril 1917

La bataille de la Crête de Vimy eut lieu tout au nord de l'offensive d'Arras. Des éléments de la 4ème Division canadienne sur le flanc nord, durent faire face à de nombreuses difficultés de logistique, ce qui retarda l'assaut initial sur « le Bourgeon » jusqu'au 12 avril. Ce fut un heureux répit pour les forces allemandes qui lui permit de remplacer la 16ème Division d'infanterie Bavaroise, qui avait subi de lourdes pertes par le bombardement initial canadien, par la 4ème Division d'infanterie de la Garde. La Garde réussit à repousser le premier assaut canadien vers 04h00, mais la seconde attaque fut couronnée de succès. La 10ème Brigade canadienne avec un soutien significatif d'artillerie de la 24ème Division britannique au nord, permit aux Canadiens d'emporter les positions allemandes et de capturer entièrement le Bourgeon vers 06h00.

Allemands

Cartes de Commandement : 5

Cartes de Combat : 3

Pions HQ : 6

Artillerie de réserve : 5

Canadiens

Cartes de Commandement : 6

Cartes de Combat : 3

Pions HQ : 9

Artillerie de réserve : 5

PREMIER JOUEUR

Victoire : 7

- 1 Médaille de Victoire pour chaque unité ennemie éliminée.
- Les forces canadiennes gagnent 1 Médaille de Victoire temporaire au début de leur tour quand une (ou plus) de leurs unités occupe un hexagone de tranchée de la première ligne. Placez une Médaille de Victoire, côté britannique, sur les tranchées de façon à en indiquer le contrôle en début de scénario.
- Les forces canadiennes gagnent 1 Médaille de Victoire permanente pour chaque unité quand une (ou plus) de leurs unités occupe un des trois hexagones de colline formant le Bourgeon.
- Les forces canadiennes gagnent 1 Médaille de Victoire temporaire de début de tour, pour chaque hexagone occupé de la ville de Givenchy-en-Gohelle. Placez une Médaille de Victoire, côté britannique, sur l'hexagone de ville de façon à en indiquer le contrôle en début de scénario.
- Les forces canadiennes jouent avec la pression du temps. Le joueur allemand peut prendre une Médaille de Victoire à la place de piocher 2 Cartes de

Règles spéciales

- Le joueur canadien effectue les tirages du bombardement du No man's land.
- L'avantage de l'observation pour l'artillerie de réserve est pour le camp qui a la majorité d'unités occupant « le Bourgeon ». Pour le camp qui a l'avantage d'observation, le premier Dé de Cible ne coûte pas de pion HQ. Cependant, le nombre maximum de Dés de Cible lancés reste le même

Commandement quand il joue une Carte de Commandement « Recon ».

Scénario 16 – Crête de Vimy (Bois-en-Hâche) – 12 avril 1917

La bataille de la Crête de Vimy eut lieu tout au nord de l'offensive d'Arras. Une partie presque oubliée de la bataille fut l'attaque canadienne sur le saillant de Bois-en-Hâche au nord de la rivière Souchez. Leur objectif était de s'emparer des tranchées allemandes à Bois-en-Hâche, pour éviter que les Allemands ne menacent sur le flanc l'avance canadienne contre « le bourgeon » au sud.

À 05h00, la 73ème Brigade s'avança lentement vers les bois. Comme les Canadiens s'avançaient, les mortiers allemands et les grenadiers (Bombers) de la Garde opposèrent une forte résistance. En utilisant le terrain boisé à leur avantage, les forces canadiennes réussirent à prendre pied dans les tranchées allemandes. Une faible contre-attaque allemande fut repoussée et bientôt le secteur fut sécurisé.

Allemands

Cartes de Commandement : 5

Cartes de Combat : 3

Pions HQ : 6

Artillerie de réserve : 3

Canadiens

Cartes de Commandement : 6

Cartes de Combat : 3

Pions HQ : 8

Artillerie de réserve : 3

PREMIER JOUEUR

Victoire : 6

- 1 Médaille de Victoire pour chaque unité ennemie éliminée.
- Les forces canadiennes gagnent 1 Médaille de Victoire temporaire au début de leur tour quand une (ou plus) de leurs unités occupe un hexagone de tranchée de la première ligne et également pour la deuxième ligne à condition que la première ligne soit aussi occupée. Placez une Médaille de Victoire, côté britannique, sur les tranchées de façon à en indiquer le contrôle en début de scénario.
- Les forces canadiennes gagnent 1 Médaille de Victoire permanente pour chaque unité qui réussit à percer les lignes et à sortir du champ de bataille par le côté allemand.
- Les forces canadiennes jouent avec la pression du temps. Le joueur allemand peut prendre une Médaille de Victoire à la place de piocher 2 Cartes de

Règles spéciales

- Le joueur canadien effectue les tirages du bombardement du No man's land.

Commandement quand il joue une Carte de Commandement « Recon ».

CREATION & DEVELOPPEMENT

Richard Borg

DEVELOPPEMENT

Pat Kurivial, Roy Grider

TESTEURS

Geoge Carson, Neal Ekengren, Richard Lightle, Steve Malecek, Steve May, Richard May, Terry Mikrut,

Paul Miller, Stan Oien, Jim Riley, Louis Rotundo, Bob Santiago, Rick Thomas,

Ken Sommerfield, Bob Wanio and Plastic Soldier Command Satff.

DIRECTION ARTISTIQUE & DESIGN GRAPHIQUE

Sonar Design

ILLUSTRATIONS

Peter Dennis

SCULPTEUR

Sian Fahie at The Plastic Soldier Company

PRODUCTEUR

Will Townhend

REMERCIEMENTS SPECIAUX

James Hamilton, Chris Nevatt, Leon Locke at Adler Miniatures, Henry Hyde,

Martin Neale and all the guys at The Neale Agency

TRADUCTION FRANCAISE

Jacques Mouchard