

Standard Combat Série (version 1.6)

Conception de la série Dean N. Essig Ver 1.5
(modifications) Dave Demko Ver 1.6
(modifications) Dean N. Essig Tests: Dave Combs,
John Best, Mike Hagggett, Nelson Isada, William
Moody, Dave Powell, Rod Schmisser, Roger
Taylor, Rie Walters. Traduction : l'équipe des
Jocadiens.

Introduction

Les jeux de la série SCS (Standard Combat Série) ont été conçus autant pour les joueurs expérimentés que pour les débutants, permettant ainsi de jouer rapidement. Ces règles tentent de rejeter tout terme, technique ou thématique du monde du wargame.

Comment apprendre ces règles

Les jeux sont faits pour être des passe-temps agréables, et non pas des séances ardues de test à parcourir des règles confuses et complexes. Pour apprendre ces règles, parcourez les rapidement et observez les composants du jeu. N'essayez pas à tout prix de mémoriser tout à la première lecture. Placez quelques unités de chaque camp sur la carte et recomposez suivant votre intuition quelques situations précises en suivant la lecture des règles. Maintenant, avec les règles en main, suivez les séquences de jeu ci-dessous, relisez la si nécessaire. Si tout cela échoue, sachez que nous sommes à votre écoute, et qu'un petit effort additionnel peut généralement suffire.

Les composants du jeu

La carte

A. Le système de numérotation des hexagones

Ce système identifie chaque hexagone situé sur la carte. Si le jeu utilise plusieurs cartes une lettre identifie la carte en question. Les chiffres situés devant le point indiquent la colonne d'hexagone, de gauche à droite. Les chiffres après le point identifient l'hexagone de cette colonne, de bas en haut.

La totalité des hexagones ne possèdent pas des chiffres : au lieu de cela, les hexagones sont notés tous les cinq hexagones. Par exemple, pour trouver l'hexagone 29.17, il suffit de trouver l'intersection entre xx. 15 et 29.xx et de rajouter deux hexagones.

B. Les bords de la carte

Les hexagones situés sur le bord de la carte sont praticables seulement si au moins la moitié de l'hexagone est présent. Détruisez toutes les unités qui seraient forcées de sortir de la carte.

C. Mouvement hors carte

A moins qu'il n'en soit spécifié autrement dans un jeu précis, les unités ne peuvent pas réaliser de mouvement hors carte.

D. La piste de tour de jeu

Cet outil est un endroit réservé à la mémorisation du tour en cours. Placez y le marqueur de tour (indiqué « Tum »). Avancez ce marqueur d'une case à chaque fin de tour.

Les règles

Chaque jeu de cette série comprend un livret des règles de la série SCS et un autre livret présentant les règles spécifiques à ce jeu. Le premier livret rassemble l'ensemble des règles applicables à tous les jeux de la série. Le deuxième livret donne les détails nécessaires pour adapter ces règles génériques aux besoins du jeu, il inclut généralement des règles spécifiques, des scénarios et des ordres de bataille.

A. Organisation

Les règles sont organisées en sections et en paragraphes. Le nombre 4.2 se réfère par exemple au paragraphe 2 de la section 4. Un paragraphe peut contenir diverses idées classées selon l'ordre alphabétique (ex 4.2a, 4.2b, etc).

B. Répétition

Une fois énoncée, une règle est répétée seulement si nécessaire pour des besoins de clarification.

Le placement des troupes

Mises à part les règles spécifiques concernant le placement des troupes, les règles suivantes sont toujours vraies :

1. « w/i 9 » signifie que vous pouvez placer

l'unité dans un rayon de # hexagones (inclus) autour du point désigné.

2. Les unités ne peuvent jamais être placées de telle sorte qu'elles ne respectent plus les limites d'empilement.

3. Les unités sont généralement placées à pleine puissance et ravitaillées.

4. Lorsqu'il est indiqué « inclusive » dans les ordres de placement, cela signifie que les unités peuvent se placer où elles le désirent dans la zone spécifiée (y compris sur ses frontières).

Le joueur bougeant en deuxième se place toujours en premier.

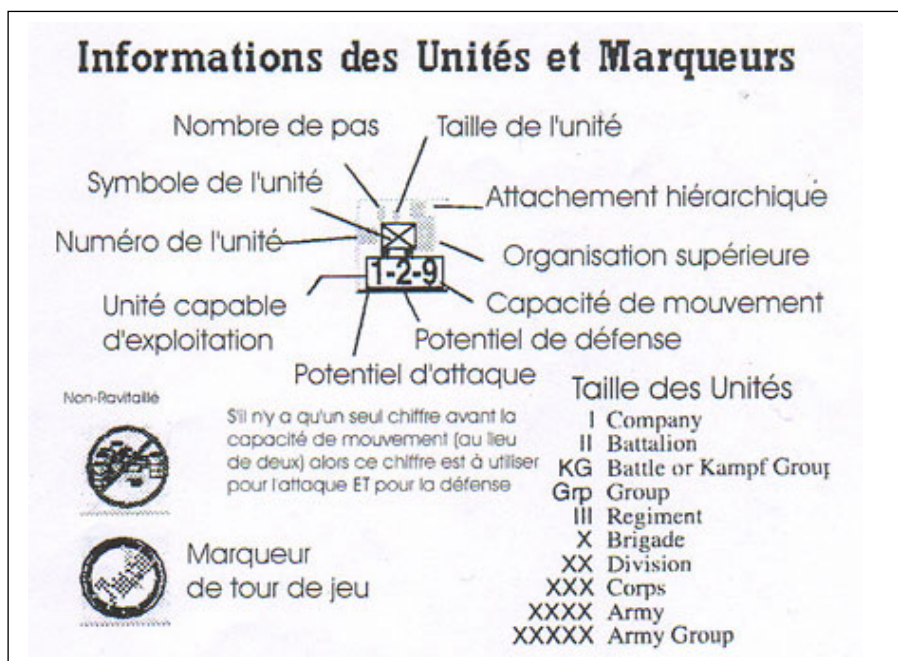
Effets cumulatifs

Dans tous les cas où une unité est sujette à de multiples modificateurs, les effets sont cumulatifs. Une unité divisée par deux pour le terrain et divisée par deux puisqu'elle n'est pas ravitaillée voit donc sa valeur de combat divisée par quatre dans un engagement. Les fractions ainsi calculées nécessitent le plus souvent d'être arrondies, reportez vous à la règle standard d'arrondi ci-dessous.

Règle standard d'arrondi

Arrondissez les fractions comme suit : .01 à .49 à l'inférieur, .50 à .99 au supérieur. Maintenez les résultats des fractions précisément jusqu'à l'obtention du résultat final, qui lui seul peut être arrondi. Lorsque votre adversaire est en train de calculer en avance le ratio d'un combat pour optimiser son attaque, surveiller bien qu'il respecte la règle du brouillard de guerre présentée par la suite.

Par exemple, si trois unités attaquent une seule unité, vous obtenez 2,5, 3,25 et 4,125 (total de 9,85) et le défenseur a 2,125. Vous



avez donc 9,85 pour 2,125 ou plutôt 4,65 pour 1. Maintenant appliquez la règle d'arrondi : cela vous donne une attaque à 5 contre 1.

Brouillard de guerre

A l'exception du moment où l'on doit calculer le ratio de combat (à l'instant de la résolution de l'affrontement), un joueur ne peut pas examiner les unités présentes dans les piles de son adversaire. Il peut juste observer l'unité (ou le marqueur) présent à son sommet.

Bien entendu, un joueur ne peut pas annuler une attaque après avoir découvert le contenu d'une pile adverse.

1.0 Séquence de jeu

Un tour de jeu est une suite de phases, leur succession compose une séquence de jeu.

Chaque joueur joue selon les possibilités indiquées dans le tour de jeu, voir ci-dessous. À la fin du tour de jeu, on avance le marqueur de tour d'une case et on recommence le procédé pour un nouveau tour. Les joueurs doivent suivre strictement la séquence de jeu indiquée par la suite. Le livret de règle spécifique au jeu indique qui est le premier joueur à jouer et qui est le second.

1.1 Survol de la séquence de jeu

Tour de jeu du 1er joueur

- ☐ mouvement
- ☐ combat
- ☐ exploitation
- ☐ ravitaillement

Tour de jeu du second joueur

Répétez les mêmes actions que pour le 1er joueur mais appliquez les au second joueur.

1.2 les séquences de jeu (en détail)

☐ mouvement

Placez les renforts de votre camp dans les hexagones indiqués par le scénario joué. Le joueur en phase peut bouger ses unités. Elles peuvent réaliser des combats de débordement.

☐ combat

Les unités du joueur en phase qui sont adjacentes aux unités ennemies peuvent attaquer.

☐ exploitation

Les unités du joueur en phase capables d'exploitation peuvent bouger et réaliser des débordements.

☐ ravitaillement

Le joueur à la fin de son tour vérifie que chacune de ses unités est en position d'être ravitaillée. Si ce n'est pas le cas, le joueur

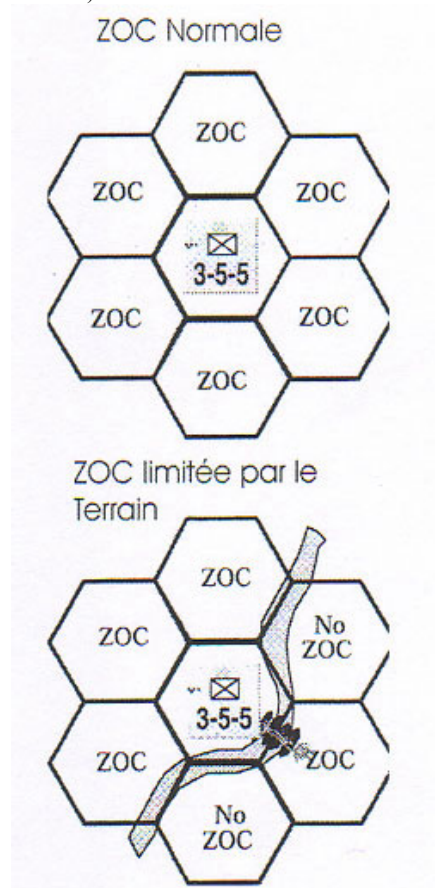
place sur celle-ci un marqueur « non ravitaillé ».

2.0 Zone de contrôle (ZOC)

La zone de contrôle représentante la capacité d'une unité à contrôler les mouvements ennemis autour d'elle. Les zones de contrôle n'ont pas d'effet sur les unités du même camp. On nomme communément les zones de contrôle ennemi EZOC.

2.0a Seules les unités avec un facteur d'attaque (et non pas seulement de barrage ou de défense) de 1 ou plus ont une zone de contrôle.

2.0b Une zone de contrôle d'une unité s'étend dans tous les hexagones adjacents à elle et dans lesquels elle peut bouger durant une phase normale de mouvement. (voir Schéma)



2.1 effet des zones de contrôle

2.1a Il faut dépenser deux points de mouvement supplémentaires pour entrer dans une zone de contrôle ennemie. Si elle peut dépenser les points de mouvement nécessaires, une unité peut bouger directement d'une zone de contrôle ennemie à une autre; il est ainsi possible d'entrer et de sortir de zones de contrôle ennemies autant de fois qu'elle le désire.

2.1b Une unité située dans une zone de contrôle ennemie au début de la phase

exploitation ne pourra pas bouger pendant celle-ci.

2.1c Une unité peut attaquer seulement les unités présentes dans sa zone de contrôle.

2.1d Retirer un pas de pertes à toute pile d'unité effectuant une retraite dans une zone de contrôle adverse. Les unités qui retraitent perdent un pas au total, et non pas un pas pour chaque unité de la pile. Répétez la procédure pour chaque zone de contrôle adverse dans laquelle pénètre la pile en question.

2.1e Les zones de contrôle ennemies n'empêchent pas l'avance après combat (10.0).

2.1f Les zones de contrôle ennemies bloquent les lignes de ravitaillement (12.1a).

2.1g De multiples zones de contrôle simultanément présentes dans un même hexagone ne donnent pas lieu à des effets additionnels. Les zones de contrôle amies n'ont pas d'effet sur les zones de contrôle ennemies. Un hexagone peut donc être sujet simultanément à une zone de contrôle ennemie et à une zone de contrôle amie.

2.1h Les unités amies permettent aux lignes de ravitaillement de passer par leur hexagone sans tenir compte des zones de contrôle ennemies. (cette règle n'est valable que pour les lignes de ravitaillement).

3.0 mouvement

Dans sa phase de mouvement, le joueur peut bouger autant d'unités qu'il le désire. Il peut bouger chacune de ces unités comme il le désire dans la limite des capacités de mouvement de chaque unité, et en respectant toute autre restriction expliquée ci-après.

Procédure:

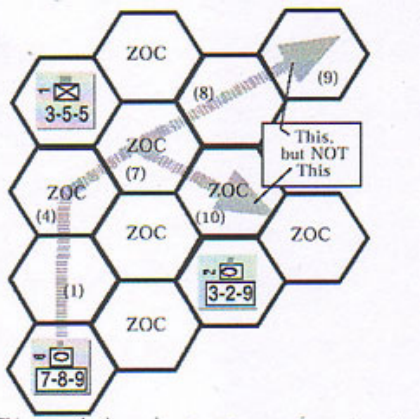
Le joueur en phase bouge ses unités individuellement ou par pile tout en gardant trace en mémoire des mouvements qui lui sont encore permis. Une unité doit pouvoir tracer son chemin en suivant une ligne d'hexagones sur la carte. Les unités peuvent bouger dans n'importe quelle direction ou changer de direction au cours de leur mouvement.

3.1 Comment bouger les unités

3.1a Un joueur peut bouger toutes ses unités, une partie seulement ou aucune de ses unités.

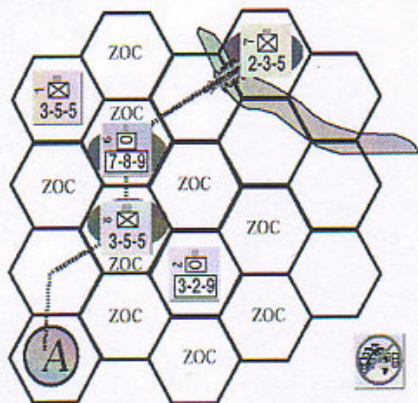
3.1b Chaque unité possède une capacité de mouvement indiquée sur le pion. Une unité ne peut pas dépenser plus de point de mouvement dans une seule phase que sa capacité de mouvement (exception : voir 3.1 e).

Exemple 1 : Mouvement et EZOC



Cet exemple montre la dépense de points de mouvement nécessaires pour une unité se déplaçant entre des EZOC. L'unité 6 bouge dans la faille du système défensif adverse, entre les unités 1 et 2. Le nombre entre parenthèses montre l'accumulation des dépenses de points de mouvement tout au long de ses déplacements entre les EZOC. Pour des raisons de simplicité, le terrain utilisé ne coûte qu'un point de mouvement à chaque hexagone pénétré et il n'existe pas de côté d'hexagone nécessitant la dépense de points de mouvement. L'unité ne peut terminer son mouvement que dans l'une des deux situations présentées dans le schéma. En effet, le mouvement la faisant bouger à côté de l'unité 2 lui coûte trop de points de mouvement (10 alors qu'elle n'en possède que 9) (par contre, elle peut se rendre dans cet hexagone, mais elle doit emprunter une autre route).

Exemple 2 : Les Lignes de ravitaillement



L'illustration ci-dessus montre le tracé des lignes de ravitaillement pour nos braves héros (les unités indiquées par un ovale grisé). Tous nos bons soldats doivent se ravitailler sur la source de ravitaillement A. La ligne de ravitaillement est indiquée par la ligne pointillée. Les unités 6 et 8 annihilent les effets des EZOC dans leur propre hexagone, ce qui permet à l'unité 7 d'assurer son ravitaillement. De la même façon, l'unité 8 annihile la EZOC, permettant à l'unité 6 de se ravitailler. Noter que si le ponton, ou l'unité 8 ou l'unité 6 n'étaient pas présents, l'unité 7 serait non-ravitailée et recevrait un sympathique marqueur de non-ravitaillement.

3.1 c Le calcul des points de mouvement se fait en regardant la table des effets du terrain : chaque type de terrain coûte un certain nombre de points de mouvement. Le joueur doit garder en mémoire le nombre total de point de mouvement que chacune des unités dépense pendant son mouvement. 3. Id Les capacités de mouvement de chaque unité sont indépendantes, le mouvement d'une unité n'affecte pas le mouvement des autres unités. Une unité ne peut pas sauvegarder des points de mouvement d'une fois sur l'autre ou en transférer à une autre unité.

3.1e Un joueur peut toujours bouger ses unités (si celles-ci ont une capacité de mouvement supérieure à zéro) d'au moins un hexagone, quelque soit le coût de l'hexagone en question. De tels mouvements ne peuvent pas être effectués dans ou à travers des terrains prohibés. Les modificateurs de capacité de mouvement et les zones de contrôle ennemies n'ont aucun effet sur les capacités des unités à utiliser cette règle.

3.2 Effet du terrain sur les mouvement

3.2a En accord avec la table des effets du terrain, chaque hexagone ou côté d'hexagone coûte un certain nombre de points de mouvement. Une unité doit payer ce nombre de points de mouvement avant de rentrer dans l'hexagone. Une fois ces points dépensés, elle peut pénétrer dans l'hexagone. L'exception à la règle 3.1e est toujours à prendre en compte.

3.2b Les unités peuvent utiliser la route seulement si elles viennent déjà d'un hexagone de route et pénètre directement dans un autre hexagone contenant le prolongement de la même route. De telles unités paient alors les points de mouvement de la route et ignorent les points de mouvement normalement dépensés pour le terrain de l'hexagone ou des côtés d'hexagones.

3.2c Un côté d'hexagone traversé (s'il n'est pas aussi traversé par une route) ajoute (selon la table de terrain) des points de mouvement nécessaire pour entrer dans l'hexagone.

3.2d Les unités ne peuvent pas entrer ou traverser un terrain prohibé (à moins qu'il soit traversé par une route).

3.3 Restrictions sur le mouvement

3.3a Les unités ne peuvent pas entrer dans un hexagone occupé par des unités ennemies. 3.3b Seules les unités du joueur dont c'est la phase peuvent bouger, tout autre unité (unité adverse) n'a pas le droit de bouger.

3.3c Les bords de la carte sont considérés comme des frontières infranchissables : si une unité doit les franchir (retraites,...) détruisez la et prenez la en compte dans la résolution des conditions de victoire.

4.0 Empilement

Lorsqu'un hexagone contient plus d'une unité on parle d'empilement ou de pile d'unités. Chaque jeu de la série possède ses propres règles d'empilement.

4.0a Il faut contrôler l'empilement à chaque fin de phase et au moment du débordement. Dans le cas d'un débordement, compter les unités réalisant le débordement et les unités qui se trouvaient déjà au début de la phase de mouvement ou d'exploitation dans cet hexagone. Les renforts lorsqu'ils sont placés sur la carte peuvent provoquer des surempilement, ceci est tout à fait autorisé (exception à la règle de sur-empilement) mais les règles d'empilement doivent alors être de nouveau respectées dès la fin de la phase.

4.0b Les marqueurs (non ravitaillé, etc.) n'affectent pas l'empilement.

4.0c L'ordre d'un empilement.

Le joueur peut arranger au sein d'une pile ses unités de la façon qui lui convient tout en respectant la règle suivante : l'unité située au-dessus de chaque pile doit être si possible une unité combattante avec une valeur d'attaque de un ou plus (si une unité de ce type existe dans la pile).

5.0 Renfort

Les renforts sont des unités qui entrent en jeu après que la partie ait débuté.

Procédure:

Placer les renforts dans les hexagones qui leurs sont réservés au début de leur phase de mouvement (indiquée dans les règles spécifiques). Leur mouvement débutent de cette localisation. Les renforts entrent toujours en jeu en étant ravitaillés.

5.0a Les unités de renfort peuvent arriver en sur-empilement, elles ont juste pour obligation de respecter les règles d'empilement à la fin de la phase.

5.0b Placer ses renforts ne compte aucun point de mouvement. Les renforts peuvent donc utiliser leur pleine capacité de mouvement dès leur première phase.

5.0c Les zones de contrôle ennemies n'ont aucun effet sur le placement des renforts. Ne placez pas de renfort dans les hexagones contenant des unités ennemies. Si des unités ennemies bloquent l'entrée des renforts, les renforts arrivent dans n'importe quel hexagone situé à dix hexagones ou moins de l'entrée initialement prévue (cinq hexagones si l'hexagone d'entrée n'était pas situé sur un bord de carte).

6.0 Mouvement et combat de débordement.

Les combats de débordement sont une combinaison de mouvement et de combat. Pour un coût de deux points de mouvement, les unités peuvent conduire une attaque de débordement lors de la phase de mouvement ou d'exploitation. Pour procéder à un débordement par pile, les unités de cette pile doivent débiter la phase de mouvement en étant empilées. Les unités qui commencent la phase de mouvement dans une zone de contrôle ennemie ne peuvent pas faire de débordement. Les unités qui procèdent à un débordement peuvent s'empiler avec des unités qui n'en mènent pas (autres unités adjacentes à l'hexagone attaqué) mais cet hexagone doit respecter les règles d'empilement. Toutefois, les résultats du combat ne s'appliquent qu'aux unités conduisant le débordement.

Procédure : Le joueur bouge une unité ou une pile d'unités jusqu'à un hexagone adjacent aux unités adverses que l'on veut débiter, pour cela, payer le coût normal du mouvement et de la présence des zones de contrôle adverses. Les unités dépensent ensuite 2 points de mouvement pour le débordement en lui-même. Une unité qui ne peut dépenser ces 2 points ne peut pas participer au débordement. Le joueur calcule le ratio, lance le dé et applique les résultats de la table de combat comme dans n'importe quel autre combat. Si toutes les unités adverses quittent l'hexagone attaqué, les unités menant le débordement doivent y pénétrer.

6.0a Résoudre les débordements comme n'importe quelle autre attaque (voir section 7.0) mais ils doivent être résolus immédiatement durant la phase de mouvement. Les débordements ne sont pas résolus dans l'hexagone du défenseur - à tout moment le défenseur et l'attaquant restent dans des hexagones distincts.

6.0b Une seule pile peut tenter un débordement sur une autre pile adverse (il est interdit de tenter deux débordements sur la même pile adverse - voir précision 6. lb).

6.0c Les unités peuvent tenter un débordement seulement dans les hexagones coûtant deux points de mouvement ou moins lors d'un mouvement normal. Pour cette règle, utiliser seulement le terrain présent dans l'hexagone cible, ignorer les zones de contrôle adverses.

Exemple : pour tenter un débordement dans un hexagone où normalement il faut dépenser un seul point de mouvement pour y pénétrer, une unité doit dépenser 2 points de mouvement supplémentaires pour

zone de contrôle ennemie de cet hexagone et ensuite les 2 points de mouvement pour le débordement en lui-même.

6.1 Les Restrictions des Débordements

6. la Seules les unités autorisées à bouger lors de la phase d'exploitation peuvent procéder à des débordement durant la phase d'exploitation.

6.lb Une pile d'unités peut mener un seul débordement par phase. Un **hexagone déterminé** (et non pas les unités qui si trouvent) peut subir un seul débordement par phase - une pile d'unités peut être débordée plusieurs fois si elle a été obligée de retraiter dans un précédent débordement. Les unités qui procèdent à un débordement peuvent attaquer normalement pendant la phase de combat. Au maximum, une unité peut donc attaquer trois fois dans un tour.

6.Ic L'état du ravitaillement n'a pas d'effet sur la capacité à procéder à un débordement.

6.ld Les unités ne peuvent pas utiliser les routes (ou tout autre terrain S'y apparentant) : les unités peuvent utiliser la route pour se rendre dans l'hexagone adjacent aux unités allant subir le débordement, mais elles ne peuvent pas se servir de la route pour baisser le coût du débordement (2 points de mouvement).

6.le Les unités (menant le débordement et celles stationnées dans le même hexagone s'il y en a) ne peuvent pas être en surempilement.

6.0f Tous les modificateurs spécifiques au jeu (points aériens, modificateurs d'armes combinées, ...) s'appliquent au débordement comme dans n'importe quel autre combat.

6.2 Résultat des Débordements

6.2a Les unités conduisant un débordement, quelque soit le résultat du combat, doivent cesser leur mouvement pour cette phase. Néanmoins, si l'hexagone attaqué devient libre de toutes unités adverses suite à ce combat, les unités attaquant sont obligées de pénétrer dans l'hexagone.

6.2b Un combat de débordement n'empêche pas la retraite des unités attaquant si la table de combat l'indique.

7.0 Combat

Les unités peuvent conduire des combats contre des unités situées dans leur zone de contrôle.

Un joueur n'est jamais forcé d'attaquer. Les unités attaquées doivent se défendre. Les unités dans une pile ne peuvent pas être attaquées séparément -la pile se défend toujours d'un bloc. Exécuter les attaques dans l'ordre désiré par le joueur en phase qui n'est pas non plus obligé d'annoncer les attaques qu'il va réaliser dans le tour.

Procédure : Le joueur en phase détermine le ratio de combat (voir ci-dessous), trouve la colonne qui lui correspond sur la table des

Résultats de Combat. Puis jette deux dés (selon le jeu abordé, vous aurez à faire à la classique table 2-12 ou à la plus rare 11 -66). Le joueur lit le résultat et l'applique de suite.

7.1 Résultats d'un combat

La table des Résultat de Combat donne des résultats qui affectent soit l'attaquant (A), soit le défenseur (D), ou bien les deux. Les résultats possibles sont :

#- nombre de pas perdus

r#- nombre d'hexagones de retraite

Un résultat « A1r1 » signifie que l'attaquant doit perdre un pas et qu'il doit retraiter d'un hexagone. La force attaquante doit ici perdre au total un pas (pas un pas pour chaque unité de la pile mais juste un pas dans la pile ; la plus forte unité en premier) et toutes les unités doivent retraiter d'un hexagone.

Appliquer le résultat dès celui-ci trouvé. Après l'avoir résolu, passer à un autre combat s'il en reste à résoudre. Le défenseur applique toujours le résultat du combat en premier.

7.2 Restrictions des combats

7.2a Aucune unité n'est contrainte d'attaquer.

7.2b Aucune unité ne peut diviser sa valeur de combat entre plusieurs combats. N'importe quel nombre d'unités peut attaquer lors d'une seule attaque, et une attaque peut être menée dans n'importe quelle direction. Alors qu'une seule unité ne peut pas diviser sa valeur de combat entre plusieurs affrontements, une pile d'unités le peut. En d'autres termes, les unités présentes dans la même pile peuvent attaquer des adversaires différents.

7.2c Les unités attaquantes sont obligées d'attaquer **toutes** les unités présentes dans un hexagone en défense comme un seul bloc. Le défenseur ne peut pas, refuser le combat à ses unités en défense, toutes les unités du défenseur sont obligées de combattre.

7.2d Des unités ne peuvent attaquer ou être attaquées qu'une seule fois par phase de combat. Les unités ne peuvent mener qu'un seul débordement par phase. Les unités qui réalisent un débordement sont tout à fait susceptibles de mener une attaque normale par la suite.

7.2e les unités avec une valeur de combat de zéro peuvent participer à une attaque avec d'autres unités si celles-ci possèdent une valeur globale supérieure à zéro. Bien qu'elles ne procurent aucun avantage sur la table de combat, l'unité en question peut servir à absorber les pertes et à avancer après combat.

7.3 Effets du terrain sur les combats

Les combats dans, ou à travers, certains type de terrains indiqués sur la table des effets de terrain sont prohibés. Les unités ne peuvent pas attaquer un hexagone dans lequel elles ne peuvent normalement pas pénétrer (terrains infranchissables, ...).

Généralement, le terrain modifie les valeurs de combat et de défense des unités qui s'y trouvent, cette modification est indiquée par un multiplicateur. Une unité se défendant dans un certain type de terrain peut être « x2 », c'est à dire que la valeur de combat de la pile en défense est doublée. Le terrain affecte uniquement les unités qui subissent ces conditions : imaginons que trois unités attaquent à travers une rivière et qu'une autre unité non. Les trois unités voient leur valeur de combat divisée par deux mais pas la dernière unité qui conserve sa pleine puissance de combat. Seul le terrain de l'hexagone du défenseur et le côté d'hexagone entre le défenseur et les attaquants affectent le combat.

Alternativement, le terrain peut modifier le ratio de combat plutôt que la puissance es unités.

7.4 Détermination des ratios de combat

Pour déterminer le ratio de combat, comparer le total des valeurs modifiées des attaquants avec le total des valeurs modifiées des défenseurs. Divisez les deux nombres. Appliquer la règle d'arrondi au résultat obtenu puis exprimer le résultat en ratio de combat (**Attaquant contre Défenseur** et non l'inverse).

Les ratios de combat sont limités à ceux indiqués sur la table. Toutes les attaques ayant un ratio supérieur à celui indiqué sur la dernière colonne de droite sont résolus sur celle-ci. Les attaques qui finalement doivent être résolus sur un ratio de combat inférieur à celui indiqué dans la colonne de gauche provoque ceci : l'attaquant perd un pas de perte et le défenseur n'est pas affecté, on ne jette pas de dé sur la table de combat, l'attaquant étant censé refuser un tel combat (pour autant, ces troupes ne peuvent plus participer à aucun autre combat lors de cette phase).

Note pour les joueurs expérimentés : Les implications de la règle d'arrondi sur les ratios de combat doivent être claires : c'est assez éloigné de la classique règle « arrondissez en faveur du défenseur ».

Exemples :

3 : 4 devient 1 : 1

5 : 2 devient 3 : 1

9 : 6 devient 2 : 1

11 contre 8 devient 1 : 1

8.0 Pas de pertes

Les pas de perte permettent aux unités de subir des dommages de façon graduelle. Le côté visible du pion une fois posé sur la carte indique sa puissance en cours. La plupart des unités ont un côté à pleine puissance et un côté à puissance réduite. Les unités à pleine puissance qui subissent une perte sont retournées pour indiquer maintenant qu'elles sont à force réduite. Les unités à puissance réduite qui subissent une perte sont éliminées et enlevées du jeu. Il est à noter que les deux côtés d'un pion ont des valeurs différentes. Le côté d'une unité à pleine puissance possède les valeurs (de combat notamment) les plus fortes.

8.0a Lorsque le résultat d'un combat aboutit à une perte, la première perte doit obligatoirement être absorbée par l'unité la plus forte du camp en question. « L'unité la plus forte » est celle possédant la plus grande valeur d'attaque (pour l'attaquant) ou la plus grande valeur en défense (pour le défenseur) (valeurs non-modifiées par le terrain ou autres modificateurs du jeu). Les pertes supplémentaires (8.0c) peuvent être attribuées ensuite à n'importe quelles unités engagées dans ce combat.

8.0b Toutes les unités engagées dans le même combat doivent obligatoirement absorber au moins un pas de perte avant d'en subir un deuxième. Les pertes supérieures à ce que peut supporter un camp (toutes les unités impliquées dans le combat sont éliminées) sont ignorées. Après avoir respecté cette règle et le point 8.0a, un joueur est libre d'attribuer les pertes subies comme bon lui semble entre les unités impliquées dans le combat.

8.0c En suivant les points 8.0a et 8.0b, le joueur choisit les pertes qui s'appliquent à ses unités (et non son adversaire).

8.0d Certaines unités ne possèdent qu'un pas de perte. Ces unités ne sont imprimées que sur un côté. Une simple perte suffit à leur élimination.

9.0 Retraite

9.0a Une retraite est indiquée dans le Tableau de Combat en nombre d'hexagones devant être parcourus par les unités qui retraitent. A moins d'utiliser l'option de « Non Retraite » (voir 9.2), toutes les unités du camp concerné doivent effectuer une retraite du nombre d'hexagones indiqué.

9.0b Les unités ne peuvent retraiter que dans des hexagones qui peuvent être traversés lors d'un mouvement normal par ces unités. Les unités qui ne pourraient effectuer leur retraite pour cette raison, en partie ou pleinement, doivent perdre un pas de perte par hexagone de retraite que la pile d'unités ne peut pas effectuer. Dans ce cas, le joueur possédant les unités qui retraitent choisit les unités qui subissent ces pertes. Note: Cette

perte par hexagone est une perte pour la pile, non pas pour chaque unité.

9.0c Une retraite est toujours notée en nombre d'hexagones, pas en points de mouvement. A l'exception de certains types de terrain qui peuvent bloquer la retraite, le terrain n'a pas d'effet sur la portée d'une retraite.

9.0d Tout hexagone qui subit une zone de contrôle ennemie (les unités **amies ne les annulent pas**) **provoque** la perte d'un pas de perte pour la pile d'unité adverse qui la traverse en effectuant une retraite. Cette perte vient en surplus des pertes subies lors du combat. Si une pile d'unité est obligée de procéder ainsi, elle perd, au total, un pas de perte par hexagone subissant une ou plusieurs zones de contrôle ennemies. Le joueur possédant ces unités choisit l'attribution des pertes sur ses unités. 9.0e Les unités qui retraitent peuvent retraiter ensemble (en

une seule pile) ou individuellement, en utilisant des chemins de retraite différents.

9.1 Chemin de retraite

9.1a Un joueur effectue lui-même la retraite de ses propres unités.

9.1b Chaque hexagone supplémentaire parcouru lors d'une retraite doit être éloigné l'unité de l'hexagone dans lequel il y a eu le combat. (ex : le deuxième hexagone de retraite doit être à deux hexagones de l'hexagone de départ, le troisième à trois hexagones, etc.)

9.1c L'unité doit, si possible, effectuer sa retraite vers une source de ravitaillement.

9.1d Si possible, l'unité ne doit pas retraiter en passant par une zone de contrôle adverse. Les unités peuvent violer cette règle pour satisfaire les besoins des points 9.1 b et 9.1 c et ces dernières sont prioritaires.

9.2 Option de Non Retraite (« Tenir le Terrain »)

Lorsque le résultat du combat implique une retraite (de un ou plusieurs hexagones), le joueur devant procéder à la retraite de ses unités peut convertir tout résultat de retraite en pas de perte, avec comme règle d'échange un pas de perte pour un hexagone de retraite annulé. Ainsi, si le défenseur subit une retraite de trois hexagones (« r3 »), le joueur peut choisir entre n'importe lesquelles des possibilités ci-dessous :

Retraite de 3 hexagones Retraite de 2 hexagones et une perte Retraite de 1 seul hexagone et deux pertes Pas de retraite mais trois pertes

Le joueur concerné peut choisir n'importe quelle combinaison tant que le total des hexagones de retraite réellement effectués et les pertes supplémentaires sont égaux au

total de la retraite indiquée dans le tableau de retraite. Une nouvelle fois, une perte n'affecte qu'une seule unité, la retraite, elle, affecte la pile en entier.

10.0 Avance après combat

Toute attaque qui conduit à l'évacuation de l'hexagone attaqué (de toute unité ennemie), permet aux unités qui attaquent d'occuper cet hexagone laissé vacant. Le joueur attaquant choisit les unités qui effectuent l'avance après combat, s'il désire en réaliser une. La règle d'empilement s'applique à l'hexagone nouvellement occupé. Si le défenseur est amené à retraire de plus d'un hexagone, seules les unités capables d'exploitation peuvent avancer d'autant d'hexagones que le recul des unités adverses. Plus précisément, l'avance après combat pour les unités capables d'exploitation est toujours égale au résultat de retraite obtenu dans la Table de Combat, même si le défenseur convertit une certaine partie de la retraite en perte (9.0). Lors d'une avance après combat, le premier hexagone dans lequel pénètrent les unités doit obligatoirement être l'hexagone attaqué (celui où se situaient les unités en défense au début du combat). Après ce premier hexagone, les unités qui le peuvent (voir précédemment) peuvent bouger dans n'importe quelle direction (elles peuvent aussi rester en pile ou se séparer), leur seule restriction étant de ne pouvoir pénétrer dans les hexagones contenant des unités ennemies et des (ou par) terrains prohibés. Lors d'une avance après combat, les unités ignorent les zones de contrôle adverses. Toute unité impliquée dans le combat peut réaliser l'avance après combat (par « impliquées » on entend toute unité qui a pu contribuer par sa valeur de combat au total des points d'attaque -les unités avec une valeur de 0 compte toutefois). Seules les unités capables d'exploitation peuvent avancer de plus d'un hexagone lors d'une avance après combat.

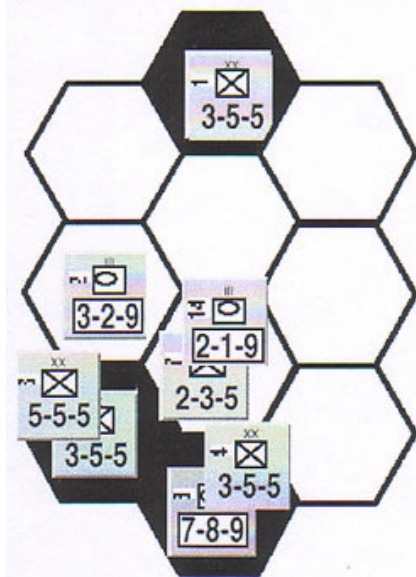
10.0a Si le combat aboutit à la destruction de toutes les unités présentes en défense, l'avance après combat est réalisée sur le nombre d'hexagone de retraite indiqués dans la table.

10.0b Calculer l'avance après combat, comme la retraite, en nombre d'hexagones, et non pas en point de mouvement.

10.0c Le défenseur ne peut avancer après combat.

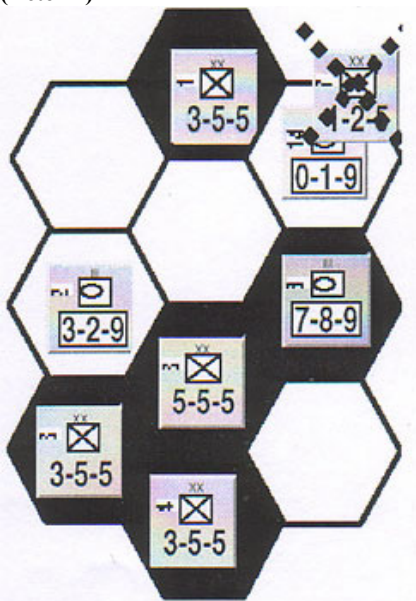
10.0d Les unités qui attaquent doivent obligatoirement avancer dans (ou à travers) l'hexagone laissé vacant lors d'un débordement l'obligation n'existe pas pour un combat normal).

Exemple 3 : Déroulement d'un Combat (Acte I)



Dans l'illustration ci-dessus, quatre de nos unités (situées dans les hexagones noirs) sont sur le point d'attaquer l'unité 7 et 14. Le total des points d'attaque est de 18, le total des points de défense est de 4. Le ratio de combat est donc de 5 : 1. Deux dés sont lancés sur la Table de Combat. Avec le résultat obtenu au dé, nous obtenons pour le ratio de 5 : 1 le résultat suivant « D2R2 ». Les unités 7 et 14 ont deux pas de pertes chacune. Le joueur en défense leur fait perdre un pas de perte à chacune. Il ne décide pas d'utiliser l'option de non retraite et recule donc ses unités de 2 hexagones. Nous obtenons la situation de l'exemple suivant.

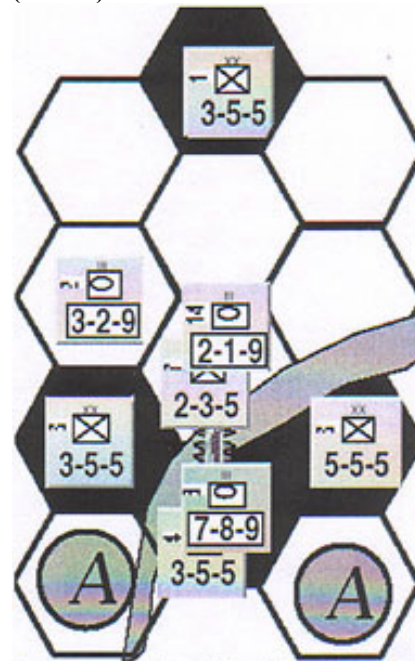
Exemple 4 : Déroulement d'un Combat (Acte II)



Les deux unités de notre précédent exemple ont dû retraire dans la zone de contrôle de l'unité 1 et doivent en conséquence perdre un pas de perte supplémentaire, le joueur en défense choisit d'éliminer l'unité 7. L'unité 3

a avancé après combat pour prendre l'hexagone dans lequel s'est déroulé le combat. Cette unité ne peut pas aller plus loin puisqu'elle n'est pas capable d'exploitation. Au contraire, l'unité 6 avance de deux hexagones comme le lui permet le résultat du combat (« R2 »). Dans la phase d'exploitation suivante, l'unité 6 peut bouger puisque l'unité 14 n'a pas de zone de contrôle. Si l'unité 6 avait terminé son mouvement dans une EZOC, elle aurait perdu sa capacité à exploiter.

Exemple 5 : Déroulement d'un Combat (Acte III)



Dans ce cas, les unités 8, 6 et 4 attaquent les unités 7 et 14. Dans ce jeu, l'unité ne peut pas attaquer à cause de la rivière à traverser et les unités 4 et 6 sont divisées par 4 (xl/4) à cause de l'attaque à travers un ponton, leur donnant une force de 2,5 points. L'unité 8 utilise pleinement ses trois points d'attaque, amenant le total de l'attaquant à 5,5 points. Le défenseur possède 4 points. Le ratio est de 1,375 pour 1, soit, après arrondi, 1 : 1. Malchanceux, l'attaquant obtient à son lancé de dé un « 2 », donnant comme résultat final « A2R1 ». Les unités de l'attaquant perdent 2 pas de perte et retraire dans les deux hexagones marqués d'un A. Le combat se termine ainsi et le défenseur ne peut avancer après combat.

11.0 Exploitation

La phase d'exploitation permet à des unités qui sont capables d'exploitation de bouger et de conduire des débordements, en utilisant de nouveau leur pleine capacité de mouvement.

1 1.0a Généralement, seules les unités avec une case colorée autour de leur valeur de combat sont capables d'exploitation. Les règles spécifiques au jeu peuvent aussi

définir d'autres unités (ou conditions pour certaines unités) capables d'exploitation

11.0b Une unité qui est située dans une zone de contrôle ennemie au début de la phase d'exploitation ne peut ni bouger, ni déborder lors de la phase d'exploitation.

11.0c Les unités qui ne sont pas capables d'exploitation ne peuvent pas utiliser le point 3.1e (avance d'au moins un hexagone) pour bouger.

12.0 Ravitaillement

Les jeux de la série SCS simulent le ravitaillement des troupes de façon abstraite. Chaque jeu de la série possède ses propres règles de ravitaillement.

Procédure: durant la phase de ravitaillement, le joueur en phase vérifie que chacune de ses unités est ravitaillée, c'est à dire qu'il vérifie si elle peut tracer une ligne imaginaire de ravitaillement, généralement vers une source de ravitaillement. Si cette ligne ne peut pas être tracée sur la carte, l'unité est marquée par un marqueur de non-ravitaillement. Si, dans une phase de ravitaillement ultérieure, l'unité est capable de nouveau d'être ravitaillée, on lui enlève alors son marqueur de non-ravitaillement.

12.1 Tracer une ligne de ravitaillement

12.1a Une ligne de ravitaillement est une ligne libre (comprenez une succession d'hexagones) de toute unité ennemie ou de zone de contrôle ennemie entre l'unité concernée et une source de ravitaillement. Généralement, une ligne de ravitaillement peut être une succession d'autant d'hexagones que nécessaire, sans limitation de nombre. Les règles spécifiques au jeu décrivent ce qui fait office de source de ravitaillement pour chaque camp. Les zones de contrôle ennemies, les unités ennemies et les terrains impassables bloquent le passage des lignes de ravitaillement. Si le chemin utilisé n'est pas bloqué, une ligne de ravitaillement est alors possible. Si le chemin est bloqué (et qu'aucun autre chemin ne soit évidemment possible) l'unité est indiquée comme non-ravitaillée. Le joueur en phase vérifie chacune de ses unités ou pile d'unité individuellement.

12.1b Si les unités sont ravitaillées, elles le sont jusqu'à la prochaine phase de ravitaillement du tour suivant, et cela quoiqu'il arrive pendant le tour. De la même façon, les unités qui sont non-ravitaillées ne peuvent être de nouveau ravitaillées qu'à la prochaine phase de ravitaillement de leur camp, quoiqu'il arrive pendant le tour.

12.1c Les règles spécifiques au jeu qui contredisent les règles de ravitaillement cidessus sont prioritaires (et généralement indiquées comme telles).

12.2 Effet du manque de ravitaillement

Les règles spécifiques au jeu indiquent les effets du manque de ravitaillement pour une unité. Une unité est sujette aux effets du manque de ravitaillement à partir moment ou elle reçoit un marqueur de nonravitaillement jusqu'au moment où celui-ci est retiré.