



REGLES FRANCAISES

1.0 Présentation (Introduction)

"Tank on Tank" (Char contre Char ou C3) est un jeu de faible complexité à propos des combats entre véhicules blindés durant la deuxième guerre mondiale. Chaque joueur choisit un camp, les américains ou les allemands et tente de déborder ou d'écraser son adversaire au cours de différents scénarii afin d'obtenir la victoire!

Ce jeu contient un livret de règles (en anglais), 40 pions, une aide de jeu et deux cartes A et B. Il est recommandé, mais pas nécessaire, de se procurer un réceptacle opaque (pour y placer certains pions) comme une tasse de café ou un petit sac noir ainsi que deux dés à six faces (s'ils sont absents de votre exemplaire).

Cette version française (VF) reprend la règle américaine citée en référence (VUS). Certains aménagements et précisions ont été apportés. Pour conserver la clarté du texte original, les noms des chapitres et les termes importants seront indiqués entre parenthèses. L'auteur assume entièrement le choix de la terminologie usitée en français.

2.0 Les Pions (Counters)

2.1 Les Unités de Combat (UC)

- Les Unités de Combat (celles avec lesquelles vous jouez) sont de deux couleurs: celles sur fond vert représentent les américains, celles sur fond gris bleu représentent les allemands.

Il existe deux catégories d'UC: les Unités Lourdes (celles protégées par un blindage) et les Unités Légères (celles sans protection). Les Unités Lourdes comprennent les Chars, les Chasseurs de Chars et les Canons Automoteurs. Les Unités Légères comprennent l'Infanterie et les Canons Anti-Chars.

Les Unités Lourdes ont la possibilité durant le même tour de jeu de se Déplacer et d'Ouvrir le Feu. Les Unités Légères ne le peuvent pas. Elles devront effectuer l'une ou l'autre de ces actions (voir règle 9.1).

Chaque UC possède trois chiffres de couleurs différentes:

- Le chiffre rouge à gauche représente la Portée de Tir en nombre d'hexagones de l'UC (voir 8.1).
- Le chiffre bleu au centre, représente la Résistance de l'UC. Celle-ci peut varier pour les Unités Légères en fonction du Terrain qu'elles occupent sur le champ de bataille . C'est la raison pour laquelle elles possèdent deux valeurs (voir 9.0). La Résistance indique la difficulté qu'il y a à détruire une UC.
- Le chiffre kaki à droite représente le Déplacement de l'UC en nombre d'hexagones à chaque tour de jeu (voir 7.0).

Afin de déterminer la Portée d'une UC il suffit de compter autant d'hexagones que la valeur en chiffre inscrite à partir de l'Unité ouvrant le feu sans prendre en compte l'hexagone où cette Unité est située. Certaines Unités de Chars ont leur désignation soulignée. Ces unités représentent des Chefs d'Unité et rendent les mouvements des autres UC à leur contact beaucoup plus efficaces (nous le verrons plus tard).

2.2 Les Marqueurs (Markers)

Les Marqueurs servent à garder en mémoire un certain nombre d'informations nécessaires au bon déroulement d'une partie. Il existe quatre types de Marqueurs dans ce jeu.

* Le Compte-Tour (pion: "Turn") indique quel est le tour de jeu d'un scénario. Si un scénario dépasse les 9 tours, il suffit de replacer le Marqueur sur le chiffre 1 de l'échelle en le retournant (Turn + 9) pour indiquer que vous êtes au 10ème tour.

* Le Compteur de Points d'Action (pion: "APs SPENT") sert à suivre le nombre de Points d'Action (PA) utilisé par le joueur "actif" en le faisant glisser le long de l'échelle de tours. Dans la pratique, vous pourrez vous en passer facilement car il vous suffit de savoir compter jusqu'à 4...maximum!

* Les Points d'Action (pions: "APs 2,3,4") servent à déterminer le nombre d'Actions dont disposera votre adversaire. Le nombre de PA disponible varie de 2 à 4. Il y a deux pions de chaque valeur. Vous placerez au début du tour de chaque joueur les six pions dans le réceptacle opaque ou faces cachées sur la table.

* Les pions "As" (pion "as de pique avec quatre étoiles") servent dans certains scénarii à identifier un équipage de Char exceptionnel. Placez directement ce Marqueur sous l'UC associée. Si l'UC est éliminée, le Marqueur est alors également perdu.

3.0 Les Cartes (The Map)

Chaque carte est identifiée par une lettre A ou B. Une grille hexagonale est imprimée sur chacune des cartes. Chaque hexagone est identifié par l'association entre une lettre de A à I et un chiffre de 1 à 10. Ainsi la localisation d'un lieu précis; un village ou un bois comme objectif et la détermination d'une zone précise comme un bord de carte pour un déploiement sont rendues aisées. Quatre types de Terrain sont représentés sur les cartes: terrain dégagé (clear), colline (hill), village (town) et bois (woods). Les routes traversent les cartes, passent par les hexagones (voire un type de Terrain) et sont représentées par de larges traits beiges.

4.0 Le Regroupement (3.1 VUS / Stacking)

UNE seule UC peut occuper un hexagone à tout moment. Vous ne pouvez également jamais faire traverser un hexagone occupé par une UC, "amie" ou "ennemie", par l'une de vos UC. Pour rappel, un Marqueur n'est pas une UC.

5.0 L'Orientation (4.0 VUS / Facing)

Une UC doit toujours être orientée face à l'un des six côtés d'un hexagone (jamais face à un coin). Les trois hexagones faisant face à l'UC constituent le Champ de Vision (et de Tir) de l'UC (reportez-vous au diagramme "Facing diagram" pour bien visualiser cette notion). Une UC aura la possibilité de se Déplacer directement et d'Ouvrir le feu à travers son Champ de Vision. Afin de changer d'Orientation, une UC doit tout d'abord être "activée" pour se Déplacer. L'UC pourra alors pivoter et faire face dans n'importe quelle direction.

Les trois hexagones situés derrière l'UC sont considérés comme son Arrière. Une attaque ennemie sur l'Arrière de votre UC est toujours susceptible de mieux réussir. Soyez donc toujours prudents avec l'Orientation de vos UC.

6.0 Le Tour de Jeu (5.0 VUS / Turns)

Chaque Tour de Jeu se décompose entre une phase américaine et une phase allemande. Chaque scénario indiquera quel joueur entamera la partie en étant désigné comme le premier joueur.

Durant sa phase seulement un joueur peut "activer" ses UC soit pour: les Déplacer, les faire Pivoter ou leur faire Ouvrir le Feu. Comme vous le découvrirez, le système de Points d'Actions du jeu empêchera le joueur de faire tout ce qu'il désire! Il sera donc primordial de savoir faire des choix tactiques lors de chaque Tour de Jeu, ce qui constitue le coeur de la mécanique du jeu. Vous bénéficierez de 2 à 4 Points d'Actions par Tour de jeu.

Les Points d'Action disponibles sont déterminés au début de la phase de chaque joueur par le joueur adverse qui tire au hasard l'un des six "Pions d'Actions" (APs)! Il en prend connaissance et laisse l'autre joueur dépenser ses Points d'Action . Lorsque le total des actions du joueur adverse dit "actif" est épuisé, le joueur "passif" révèle la valeur du pion. Ceci achève la phase de jeu en cours.

Le pion utilisé est replacé dans la pioche. Le joueur "passif" devient alors le joueur "actif" et lorsque les deux joueurs ont joué, le Tour de Jeu est achevé. Le Marqueur de Compte-tour avance d'un espace sur l'échelle jusqu'à la conclusion du scénario.

Quelque soit le nombre de Points d'Action disponibles, une UC NE PEUT se Déplacer et Ouvrir le Feu qu'UNE seule fois par phase de jeu.

Jeu en Solitaire (ce qui n'est pas l'objet principal du jeu)

Si vous jouez seul, personne ne pourra tirer le Pion d'Action lors de vos mouvements. Aussi, lorsque vous aurez dépensé 2 Points d'Actions, lancez un dé. Si le résultat est 1 ou 2, votre phase s'achève. Sinon, jouez UN autre point. Ensuite, relancez le dé. Si le résultat est 1, 2 ou 3, votre phase s'achève. Sinon, vous pourrez dépenser un dernier Point d'Action. La phase de jeu s'achève ensuite.

7.0 Les Points d'Action / PA (6.0 VUS Action Points)

Le nombre de Points d'Action dont vous disposez vous permettra d'accomplir les actions nécessaires à l'atteinte de vos objectifs. Les Points d'Action servent à Déplacer vos unités, Promouvoir certaines d'entre elles et Ouvrir le Feu. C3 est un jeu mettant en exergue vos qualités de tacticien. Si le jeu repose en partie sur le résultat des jets de dés, c'est surtout votre talent qui devrait vous apporter la victoire.

Voici le coût de chaque Action:

* 1 Point d'Action: Pivoter (changer d'Orientation) ET/OU Déplacer une UC (ou plusieurs s'il s'agit d'un Chef de Peloton) (voir règle 8.0)

* 1 Point d'Action: Ouvrir le Feu avec une ou plusieurs UC sur UNE Unité ennemie (voir règle 9.0)

* 1 Point d'Action: Promouvoir l'UNE de vos UC éligibles (voire règle 7.2)

Vous pourrez utiliser vos Points d'Action dans l'ordre qui vous semblera le plus approprié. Vous pouvez répéter ces actions si elles ne concernent pas la même UC durant le même Tour de Jeu. En effet, une UC ne peut jamais se Déplacer ou Ouvrir le Feu deux fois consécutivement durant le même Tour de Jeu. Les Unités Légères ne peuvent par ailleurs pas effectuer ces deux Actions (quel que soit l'ordre) durant le même Tour de jeu (voir règle 10.1). C'est ce qui les différencie des Unités Lourdes.

Cependant vous devrez toujours compléter une Action avant de passer à la suivante.

7.1 Les Chefs de Pelotons

Lorsqu'un Point d'Action est dépensé pour Déplacer une UC "Chef de Peloton" (reconnaisable au trait sous le nom du modèle de char), toutes les UC qui lui sont adjacentes (Lourdes comme Légères) au début du Tour de jeu bénéficient de ce PA gratuitement pour se Déplacer. L'ordre dans lequel les UC ainsi activées vont être déplacées reste à la convenance du Joueur Actif.

Ces UC ne doivent pas nécessairement rester en contact avec le Chef de Peloton durant ce Tour de jeu lorsqu'elles ont été activées. De même, un Chef de Pelotons n'a pas l'obligation de se déplacer s'il est Activé, en revanche son Déplacement sera considéré comme utilisé pour ce Tour. Si un autre Chef de Pelotons est adjacent au premier Chef de Pelotons activé, celui-ci pourra se Déplacer mais il ne pourra à son tout Activer d'autres unités qui lui seraient adjacentes. Vous NE pouvez PAS utiliser cette capacité lorsque des UC pénètrent sur la carte.

Cet aspect du jeu rend les Chefs de Pelotons des UC cruciales lors de vos parties.

7.2 Les Promotions

Les Promotions ne peuvent avoir lieu que si l'une de vos UC Chefs de Pelotons a été éliminée en cours de partie. Vous aurez alors l'opportunité de dépenser UN PA afin de remplacer l'une de vos UC: Sherman ou Panzer IV (et aucune autre!) présente sur la carte par le pion UC Chef de Peloton précédemment éliminée. L'UC promue sera positionnée à l'exacte position de l'UC remplacée et devra conserver son Orientation.

Une UC ainsi promue pourra tout à fait être ensuite Déplacée et par conséquent autoriser le Déplacement d'éventuelles UC adjacentes et/ou Ouvrir le Feu ultérieurement durant la Phase du joueur Actif.

Rappelez-vous que vous pouvez dépenser vos PA dans l'ordre qu'il vous sied, ce qui entraîne de facto certaines combinaisons tactiques efficaces.

8.0 Les Déplacements (7.0 VUS / Movement)

Lorsqu'un un PA est dépensé pour Déplacer une UC, celle-ci peut se déplacer d'un nombre d'hexagones correspondant au maximum à son facteur de Déplacement. Une Unité se Déplace en dépensant UN point de Déplacement par hexagone atteint. Certains hexagones coutent DEUX points comme les Bois et les Villages (si l'UC n'emprunte pas de route pour les atteindre ou les traverser). Les routes par ailleurs font bénéficier d'un bonus de Déplacement aux UC qui les empruntent. A l'issue de son Déplacement, une UC peut choisir son Orientation dans le dernier hexagone atteint sans devoir Dépenser un autre Point d'Action. Une UC peut modifier son Orientation avant de se Déplacer et changer à nouveau d'Orientation dans l'hexagone atteint.

Une UC qui n'aurait pas Dépensé l'intégralité de son facteur de Déplacement NE peut le cumuler et l'utiliser ultérieurement.

Quelques précisions (voir le Tableau des Terrains):

- Si une UC atteint un hexagone de Bois ou un Village en suivant une route, cet hexagone coûte 1 point de Déplacement au lieu des 2 requis.
- Les Collines coûtent 1 point de Déplacement.

- La notion de "Colonne de marche" intervient lorsque l'UC (voire les UCs) dépense(nt) TOUS ses/leurs facteurs de Déplacement à emprunter une route durant la même phase de jeu. L'UC bénéficie alors d'1 facteur de Déplacement supplémentaire. C'est le seul moyen pour une UC d'augmenter son facteur de Déplacement (particulièrement utile pour les "Tigre").
- Le Déplacement à "Minima": Quelque soit le nombre de facteurs de Déplacement d'une UC et le coût pour pénétrer dans un hexagone, celle-ci peut TOUJOURS se Déplacer d'1 hexagone lorsqu'un PA est dépensé pour la faire se Déplacer. Ainsi, une UC d'Infanterie ou un Tigre pourront toujours pénétrer dans un Village sans utiliser une route.
- Cependant, une UC NE POURRA atteindre ou traverser un hexagone déjà occupé par une autre UC, amie comme ennemie. D'autre part, si un hexagone correspond à un terrain interdit au franchissement la règle du Déplacement à Minima ne s'appliquera pas.

8.1 Les Renforts

Certains scénarii proposent des Renforts. Ceux-ci doivent préalablement être activés pour entrer en jeu par la dépense de PA. Les UC concernées doivent tout d'abord Dépenser le coût normal de l'hexagone atteint avant de poursuivre éventuellement leur Déplacement s'il leur reste des points de Déplacement. Une route pourra dès lors tout à fait être utilisée afin de bénéficier du mouvement en Colonne de Marche, le coût du premier hexagone de route de la carte comptant à plein (les Tigres ne pourront donc pas avancer de deux hex le long de la route lors de leur entrée en Renfort).

8.2 Quitter la carte

Certains scénarii autorisent ou posent comme condition à certaines UC de quitter la carte par l'un de ses bords. Afin de quitter la carte, une UC doit tout d'abord atteindre l'un des hexagones de la colonne précisée. Ensuite, elle devra dépenser UN point de Mouvement pour quitter la carte. Une route permettra de bénéficier du mouvement en Colonne de Marche afin d'atteindre la colonne d'hexagones visée.

9.0 Les Combats (8.0 VUS / Combat)

Afin d'Ouvrir le feu sur une Unité ennemie, une UC doit remplir TROIS conditions:

- Elle doit avoir dans son Champ de Vision / Tir l'Unité ennemie
- Cette Unité doit être à Portée de Tir
- et l'UC ouvrant le feu doit posséder une Ligne de Tir valide en direction de l'Unité ennemie.

Un nombre illimité d'Unités peut Ouvrir le Feu sur une Unité ennemie pourvu que CHAQUE Unité satisfasse aux TROIS conditions ci-dessus. Attention, souvenez-vous qu'une Unité ne peut Ouvrir le feu qu'une seule fois pas phase!

9.1 La Portée de Tir (PT)

Une Unité ennemie est à Portée de Tir si sa distance en nombre d'hexagones est égale ou inférieure à la Portée de Tir indiquée sur l'UC Ouvrant le feu (le chiffre rouge), sans prendre en compte l'hexagone occupé par l'UC Ouvrant le feu.

Avantage tactique: Une colline allonge la Portée de Tir d'une UC (sauf l'Infanterie) d'UN hexagone. Ainsi un Sherman posté sur une colline aura une Portée de Tir de 3 hexagones au lieu de 2.

9.2 Ligne de Tir (LT)

Afin de déterminer si votre UC possède une Ligne de Tir valide, joignez le centre de l'hexagone de l'UC Ouvrant le feu et celui de l'UC visée par un trait imaginaire. Si votre UC possède une Ligne de Tir dégagée de tout Obstacle (voir ci-dessous), alors votre Ligne de Tir est valide, ce qui ne signifie pas votre UC soit à Portée de Tir! Si le trait imaginaire suit parfaitement le côté d'un hexagone Obstacle, la Ligne de Tir est considérée valide. Si le trait imaginaire suit le côté de deux hexagones Obstacle contigus (une colline ou un bois par exemple, la LT est évidemment considérée obstruée).

Un Obstacle est constitué:

- d'une autre UC (amie ou ennemie)
- d'une Colline
- d'un Village
- d'un Bois

Avantage tactique: une UC située sur une Colline peut "voir" et être vue par les UC qui sont au delà d'une UC au pied de la Colline.

Exemple 1 (haut de page):

Le Sherman possède une LT valide vers le Wespe/A. Le Wespe serait caché de la LT du Sherman s'il se trouvait derrière le Bois. De même, le Sherman possède une LT vers le Panzer IV/B à sa droite, ce qui ne constitue pas une Portée de Tir puisque celui-ci est situé à plus de deux hexagones. En revanche, le Sherman ne possède pas de LT vers le Tigre/C situé juste derrière lui car celui-ci n'est pas situé dans son Champ de Tir (5.0)

Exemple 2 (bas de page):

Le Wolverine ne possède pas de LT vers le Panzer IV/ D situé derrière le Village. Du centre de l'hexagone vers le centre de l'hexagone visé, le trait imaginaire traverse le Village, protégeant ainsi le char allemand. Il possède en revanche une LT vers les trois autres Panzers IV/E-F & G. La cible G est en effet valide car le Wolverine utilise son avantage tactique étant situé sur une Colline pour voir son ennemie par-dessus l'UC située au pied de la Colline.

9.3 L'Artillerie Automoteur (Artillery support)

Les UC Wespe et Priest se distinguent des autres Unités Lourdes par leur capacité à Ouvrir le Feu sur une UC sans posséder pour autant une LT directe. Il s'agit d'Unités d'artillerie pouvant tout aussi bien Ouvrir le Feu grâce à leur LT propre ou bien à l'aide de la LT valide d'une autre UC Ouvrant le Feu sur l'UC ennemie ciblée. L'UC d'Artillerie Automotrice doit bien évidemment toujours être à Portée de Tir (8.1), en l'occurrence 5 hexagones pour chacune.

9.4 Résolution des Combats (Combat résolution)

Les combats sont très simples dans C3, il suffit de lancer deux D6 (c-à-d deux dés à 6 faces), d'additionner les résultats et d'ajouter 1 pour chaque autre UC amie Ouvrant le Feu sur l'UC visée.

Appliquez ensuite tous les Modificateurs concernés par ce combat et comparez le résultat final obtenu à la valeur de Défense de la cible. Si le résultat est supérieur OU

égal à cette valeur, la cible est immédiatement éliminée et retirée de la carte. Si le résultat est inférieur, le tir a raté sa cible et celle-ci reste à l'endroit qu'elle occupe.

Modificateurs:

- Ajoutez 1 au résultat par UC amie participant au Tir (évoqué plus haut)
- Ajoutez 1 au résultat si l'une des UC Ouvrant le Feu est située sur l'Arrière de l'UC visée (5.0)
- Retranchez 1 si l'UC visée se trouve dans un Village ou dans un Bois. Cependant l'Infanterie peut annuler cet avantage (10.3)

Gardez toujours à l'esprit qu'un 2 est TOUJOURS considéré comme un échec et un 12 TOUJOURS une réussite. N'appliquez alors aucun modificateur.

9.5 Les As (Aces)

Comme pour l'arme aérienne durant la 2ème Guerre Mondiale un certain nombre de pilotes de chars se sont distingués sur les champs de bataille et obtinrent le titre honorifique "d'As".

Si l'UC Ouvrant le Feu possède un Marqueur "AS" (en forme d'as de pique) rate sa cible lors de son tir initial, le joueur peut alors relancer les dés! Vous aurez ainsi l'opportunité de toucher une seconde fois votre cible, tout en conservant les éventuels Bonus associés au premier tir! Vous devrez prendre en compte ce second résultat quoi qu'il arrive et si votre tir rate à nouveau la cible, ce n'était pas votre jour!

10.0 Les Unités Légères, l'Infanterie et les Canons Anti-Chars (Personnel Units)

Ces UC ont la particularité de posséder deux facteurs de Défense. La Valeur de gauche (celle du dessus) DOIT être prise en compte lorsque l'UC se trouve en Terrain Dégagé. La Valeur de droite (celle du dessous) DOIT être prise en compte lorsque l'UC se trouve sur tout autre type de terrain (Village, Bois, Colline).

Il est ainsi particulièrement difficile de toucher une Unité Légère dans les bois ou dans un Village puisqu'elle Défend avec sa meilleure Valeur et qu'elle bénéficie du Bonus de +1 en défense précisé dans le point 8.4.

Les deux autres facteurs: Portée et Déplacement sont utilisés exactement de la même manière que pour les Unités Lourdes.

10.1&2 Restrictions appliquées aux Unités Légères (Cannot move and fire - Infantry range limitation)

- Lorsqu'une Unité Légère est activée durant un Tour de jeu, elle ne peut accomplir qu'UNE seule Action: SOIT se Déplacer, SOIT Ouvrir le feu, JAMAIS les deux. Prêtez attention à cette règle car il est facile d'oublier à la fin d'un mouvement qu'il faudra attendre le prochain Tour pour Ouvrir le feu. Cela rend notamment particulièrement crucial le placement des Canons Anti-Chars.

- Les Unités d'Infanterie (pas les Canons Anti-Chars) ne peuvent jamais Ouvrir le feu à plus d'UN hexagone de distance, donc toujours dans l'hexagone adjacent. L'avantage Tactique de la position en hauteur sur une colline NE s'applique PAS!

10.3-4&5 Avantages liés aux Unités légères

- Si l'une des UC participant à l'Ouverture du feu contre un Village ou un Bois est une Unité d'Infanterie (pas un Canon Anti-Chars), alors l'UC défendant cet hexagone ne bénéficiera pas de son bonus de Défense (point 8.4) dans cet hexagone protégé. En revanche cette particularité n'empêche nullement une Unité d'Infanterie ou de Canons Anti-Chars de bénéficier de leur meilleur facteur de Défense (celui de droite) dans ces deux types de terrain.

- Lorsqu'une UC d'Infanterie est adjacente à une UC ennemie et que cette dernière est éliminée à la suite d'une Ouverture du feu à laquelle l'UC d'Infanterie a participé, elle peut immédiatement investir l'hexagone libéré gratuitement. Lorsque l'UC d'Infanterie pénètre dans cet hexagone, elle peut changer d'Orientation à sa guise. C'est le seul cas de Déplacement après combat du jeu.

- Les UC de Canons Anti-Chars ne dépensent pas de points d'Action lorsqu'elles Ouvrent le Feu sur des Unités LOURDES (uniquement)! Le joueur actif doit en revanche déclarer cette Ouverture du feu avant la dépense de son dernier PA. Sinon, il perd cette opportunité.

Souvenez-vous tout de même qu'un Canon Anti-Chars ne peut pas se déplacer ET Ouvrir le feu dans la même phase. Un CaC ne peut Ouvrir le feu qu'UNE seule fois par tour de jeu même si c'est gratuit. Un CaC peut se révéler redoutable en défense s'il est placé judicieusement.

11.0 Les Scénarii (10.0 Scenarios)

Cette règle s'applique pour tous les scénarii suivants: Un joueur contrôle un hexagone s'il est le dernier à avoir déplacé une UC dans cet hexagone. Cette UC peut ne pas être présente dans cet hexagone à la fin du scénario. Les hexagones du plan de jeu ne sont contrôlés par aucun joueur en début de partie à l'exception de règles spéciales au scénario qui indiqueraient des conditions différentes.

11.1 Face à Face (10.1 Head to Head)

Carte A uniquement

Lancez un dé, si le résultat est 1 à 3, l'américain débute, sinon l'allemand débute.

UC américaines: 2 Chefs de Pelotons Sherman, 2 Wolverine, 4 Shermans, 1 Priest.
Les UC pénètrent sur la carte par la rangée d'hexagones située au Nord de la carte

UC allemandes: 2 Chefs de Pelotons Panzer IV, 2 Tigres, 4 Panzers IV. Les UC pénètrent sur la carte par la rangée d'hexagones située au Sud de la carte

Conditions de victoire: Le camp qui détruit toutes les UC adverse remporte une victoire automatique. A la fin du tour 10, le camp qui contrôle deux des trois hexagones suivants l'emporte: B6, E6, H4. Si aucun des deux camps n'a réussi à prendre le contrôle de deux des hexagones, prolongez la partie tour après tour jusqu'à ce que l'un des joueurs l'emporte.

11.2 L'Assaut Frontal (10.2 Frontal Assault)

Carte A uniquement

L'Allemand placent en premier la moitié de leurs UC, à leur convenance. Ensuite, l'Américain place l'ensemble de ses UC. L'Allemand complète la mise en place en plaçant ses UC restantes. L'Américain débute la partie.

UC américaines: 2 Chefs de Pelotons Sherman, 2 Wolverine, 6 Shermans, 1 Priest.
Les UC se déploient sur la carte sur n'importe quel hexagone des colonnes A & B.

UC allemandes: 2 Chefs de Pelotons Panzer IV, 2 Tigres, 4 Panzers IV. Les UC se déploient sur n'importe quel hexagone des colonnes E à H.

Conditions de Victoire: Le camp qui détruit toutes les UC adverses remporte une victoire automatique. La partie s'achève à la fin du Tour 10. Si l'américain contrôle deux des trois villages suivants, il l'emporte: E6, G9, H4, sinon l'allemand l'emporte.

11.3 Pas de retraite possible...(10.3 Last Stand)

Carte B uniquement

L'Allemand se place en premier. L'Américain entame la partie.

UC américaines: 2 Chefs de Peloton Sherman, 2 Wolverine, 5 Shermans. Les UC se déploient dans les hexagones de la ligne 1 (de A à I) y compris au choix du joueur, les deux hexagones C2 et E2.

UC allemandes: Placez 3 Tigres à 1 hexagone maximum de E7 (y compris dans l'hexagone même). Choisissez l'un des Tigres pour lui attribuer un marqueur "As". Placez 1 Panzer IV et 1 Wespe sans l'un des hexagones des lignes 7 à 10.

Conditions de Victoire: Le camp qui détruit toutes les UC adverses remporte une victoire automatique. La partie s'achève à la fin du Tour 8.

L'Américain l'emporte s'il accumule plus de points de victoire (PV) que son adversaire. En cas d'égalité l'Allemand l'emporte. Chaque joueur remporte 1 PV par UC ennemie détruite. Si l'américain détruit le Tigre "AS", il remporte 2 PV au lieu d'un seul. L'américain remporte 1 PV par Village contrôlé.

11.4 La Contre attaque (10.4 Counterattack)

Carte B uniquement

L'Allemand se place en premier et l'américain ensuite. L'allemand entame la partie.

UC américaines: 2 Chefs de Peloton Sherman, 2 Wolverine, 2 Shermans. Les UC se déploient dans les hexagones des lignes 1 à 4. Renforts: 2 Shermans et 1 Priest peuvent arriver à partir du Tour 5 par la ligne d'hexagones 1.

UC allemandes: 2 Chefs de Peloton Panzer IV, 2 Tigres, 5 Panzers IV, 1 Wespe. Les UC se déploient dans les hexagones des lignes 8 & 9.

Conditions de Victoire: Si l'allemand détruit toutes les UC américaines, il l'emporte automatiquement. S'il parvient avant la fin du Tour 9 à faire sortir au moins 3 UC de la carte par les hexagones de la ligne 1, il l'emporte. Tous les autres cas de figures s'achèvent sur une victoire américaine.

11.5 Attaque de flanc (10.5 Stab to the flank)

Carte B uniquement

L'américain se place en premier et entamera la partie.

UC américaines: 2 Chefs de Peloton Sherman, 5 Shermans, 2 Infanteries, 1 Priest.
Les UC se déploient dans les colonnes A & B.

UC allemandes: 2 Chefs de Peloton Panzer IV, 3 Panzers IV, 1 canon Anti-char, 1 Infanterie. Les UC peuvent être placées dans les hexagones des colonnes D à I.

Renforts: 1 Tigre "As" pourra arriver en renfort à partir du Tour 3 par n'importe quel hexagone de la colonne I.

Conditions de victoire: Le camp qui détruit toutes les UC adverses remporte une victoire automatique. La partie s'achève à la fin du Tour 9.

L'américain l'emporte s'il accumule plus de points de victoire (PV) que son adversaire. Le match nul est à l'avantage de l'allemand. Chaque joueur gagne 1 PV par UC ennemie détruite. L'américain gagne 1 PV supplémentaire par village contrôlé: E6 & F6. L'américain gagne 1 PV supplémentaire par UC quittant la carte par les hexagones de la colonne I. L'allemand remporte 1 PV si aucune UC américaine ne quitte la carte.

11.6 Combat de nuit (10.6 Night action)

Carte B uniquement

L'allemand se place en premier. Il entamera la partie

UC allemandes: 2 Chefs de peloton Panzer IV, 2 Tigres, 3 Panzers IV, 2 infanteries.
Les UC se placent sur n'importe quel hexagone de la colonne I.

UC américaines: 2 Chefs de Peloton Sherman, 3 Shermans, 1 Wolverine, 1 Canon Anti-Chars, 2 Infanteries. Les UC se placent dans n'importe quel hexagone des colonnes A à G.

Règles particulières de Visibilité réduite: Les UC attaquant à plus d'1 hexagone de distance subissent une pénalité. Soustrayez 1 aux dés si l'UC est à 2 hexagones, 2 si l'UC est à 3 hexagones et 3 si elle se trouve à 4 hexagones. Vous devrez prendre en compte la pénalité la plus importante lors d'une Ouverture du feu si plusieurs UC participent au combat.

Exemple: Si un Panzer IV se trouve à 2 Hex de la cible et que deux Tigres participent au combat mais se trouvent à 3 hex de la cible, la mentalité sera de -2. Comme deux UC ouvrent le feu en soutien du Panzer IV, cela donnera un résultat net de: 0 (-2 +2)

Conditions de Victoire: Si l'allemand détruit toutes les UC américaines il remporte une victoire automatique. Si l'allemand réussit à bloquer les deux routes qui traversent la carte avant la fin du Tour 9, il l'emporte également. Tout autre résultat est une victoire américaine. Bloquer une route consiste à empêcher l'américain d'emprunter ladite route du Nord au Sud de la carte sans passer par une UC allemande.

Crédits:

Auteur: Peter Bogdasarian

Maquette: Marc von Martial

Remerciements: Peter Atack, David Avery, Steven Hamlin, Matthew Kirschenbaum, Brian Sherry, Jordan Varano, Mark Walker

Inspiration: Martin Wallace et son jeu "Waterloo" pour la brillante idée qui consiste à cacher les points d'actions des joueurs.

Traduction: Guillaume Bouilleux