

Standard Combat Series :

Règles de la Série, ver 1.8

Version Française V0.1

©1994. The Gamers, Inc. All Rights Reserved. ©2015. Multi-Man Publishing, LLC.
©2019. Multi-Man Publishing, LLC. pour la version française.

Conception de la série: Dean Essig
ver 1.8 Réécriture: Larry Davidson
ver 1.6 Réécriture: Dean Essig
ver 1.5 Réécriture: Dave Demko
Testeurs: Dave Combs, John Best, Mike Haggett, Nelson Isada, William Moody, Dave Powell, Rod Schmisser, Roger Taylor, Ric Walters
Traduction : Olivier Papon
Correctrice : Francine Labeyrie-Papon

Note sur la version 1.8

Ces règles corrigent certaines erreurs et ajoutent de nouvelles clarifications depuis la publication de la version 1.7.

Comment assimiler les règles

Les jeux sont conçus pour être des passe-temps agréables et non des loisirs fastidieux. Pour apprendre ce jeu, commencez par lire "en diagonales" les règles en parcourant les éléments qui les composent. Ne rien mémoriser. Détachez quelques unités de chaque camp et placez-les sur la carte de la manière souhaitée. Maintenant, avec les règles en main, suivez la "Séquence de jeu", en la relisant si besoin. Dès que vous commencez à maîtriser une bonne partie des règles, configurez un scénario du fascicule et essayez-le. À ce stade, la terminologie devrait être déjà bien appréhendée et vous pourrez jouer à n'importe quel jeu SCS avec un minimum d'efforts supplémentaires.

LES COMPOSANTS

La carte

A. Le système de numérotation des hexagones.

Le système de numérotation identifie chaque hexagone individuellement sur la carte. Si le jeu utilise plus d'une carte, des lettres identifient la carte en question. Un numéro d'hex appartenant à une carte donnée commencera par la lettre de celle-ci, comme par exemple dans A10.10.



Multi-Man Publishing

Les chiffres avant le point décimal indiquent la rangée horizontale d'hexagone, de bas en haut. Les chiffres après la décimale indiquent la colonne de gauche à droite. Tous les hexs n'ont pas de numéros imprimés, mais la numérotation s'applique à tous. Tous les cinq hexagones (xx.05, xx.10, xx.15) portent un numéro pour se repérer. Par exemple, pour trouver l'hex 29.17, repérez la ligne d'hexagones numérotée 29 recherchez la colonne 15 (29.15), puis comptez deux hexs vers la gauche jusqu'à 29.17.

B. Hexagones de bord de carte.

Seuls les hexs avec au moins la moitié de ceux-ci affichés sont jouables. Supprimer les unités forcées de battre en retraite en dehors de la carte.

C. Mouvement hors carte.

Sauf autorisation expresse dans un scénario donné, les unités ne peuvent effectuer aucun type de mouvement hors carte.

D. Graphiques et tableaux.

La carte de certains modules peut inclure divers graphiques et tableaux pour faciliter le jeu. Celles-ci se trouvent parfois sur des fiches séparées comme par exemple : l'aide au joueur. Le tableau de progression du jeu permet de conserver un enregistrement précis du tour en cours. Placez le marqueur d'enregistrement de tour (**Turn**) pour afficher et mémoriser la progression du jeu. Avancez le marqueur d'une case à chaque fois que les deux joueurs ont terminé leur «tour de joueur».

Les pions du jeu

Chaque jeu comprend une ou plusieurs feuilles de pions. Il existe deux principaux types de pions: les **unités** et les **marqueurs**. Les unités représentent les formations militaires ayant pris part à la bataille. Les marqueurs sont utilisés pour la tenue de l'évolution du jeu ou pour noter le statut des unités.

Les règles

Chaque module de jeu contient un fascicule de règles le concernant et un fascicule de règles communes applicables à tous les jeux de la série.

Le livre de règles du module fournit les détails nécessaires à celui-ci, y compris les règles spéciales, les scénarios et les informations de configuration. **Si les règles du module sont en contradiction avec les règles de la série, ce sont les règles du module qui prévalent.**

Notes sur le placement initial des unités

Outre les remarques spéciales dans les règles du module concernant la configuration, les informations suivantes sont toujours vraies:

1. "w/i #" signifie mettre en place une unité donnée dans le nombre indiqué d'hexs (#) de l'hex répertorié, inclus. Par exemple, w/i 4 signifie qu'une unité peut s'installer dans n'importe quel hexagone de quatre hexs ou moins à partir de l'hex donné.
2. Les unités ne peuvent jamais commencer sur-empilées, mais peuvent être empilées jusqu'à la limite donnée par la règle.
3. Les unités commencent généralement à pleine puissance et ravitaillées.
4. Lorsque la mention «inclusive» suit les limites de la configuration, cela signifie que les unités peuvent s'établir n'importe où dans la zone donnée, y compris sur les lignes de délimitation.
5. Le deuxième joueur qui doit faire mouvement commence toujours par s'installer.

Effets cumulatifs

Dans tous les cas où une unité est soumise à plusieurs modificateurs, les effets sont cumulatifs. Une unité réduite de moitié pour le terrain et de moitié pour l'approvisionnement en combat est divisée en quatre. Conservez les fractions créées par ce processus après avoir appliqué tous les modificateurs, puis utilisez la règle d'arrondi standard.

The Gamers
Quality Wargames Since 1988

Description d'une Unité et marqueurs du SCS

Symbole d'unité

- ☒ Infanterie
- Blindée

Tailles d'unité

- Section
- I Compagnie
- II Bataillon
- KG Groupe de Combat
- Grp Groupe
- III Régiment
- X Brigade
- XX Division
- XXX Corps d'Armées
- XXXX Armée
- XXXXX Groupe d'Armées

Marqueur de rupture de stock

Marqueur de Tour

S'il n'y a qu'un seul nombre à gauche du Facteur de mouvement (au lieu de deux), il s'agit alors d'une force d'attaque et de défense combinée.

Règle d'arrondi standard

Arrondir un résultat, à son entier inférieur si la décimale est inférieure à 0,49. Arrondir un résultat, à son entier supérieur si la décimale est supérieure à 0,50. Conservez les chiffres à décimales jusqu'à la dernière application des modificateurs. Lorsque votre adversaire essaie de pré-calculer des combats pour atteindre au final 1/2, assurez-vous qu'il respecte la règle du brouillard de la guerre ci-dessous. *Par exemple, si trois unités attaquent une seule, vous pouvez avoir 2,5, 3,25 et 4,125 (total 9,875) et le défenseur a 2,125 jusqu'à ce que les chances soient déterminées. À ce stade, vous aurez 9,875 à 2,125 ou 4,65 à 1. Appliquez maintenant la règle d'arrondi standard qui donnera une attaque de 5: 1.*

Brouillard de guerre

Sauf lorsqu'il calcule les probabilités d'une attaque qu'il s'est engagé à faire, un joueur ne peut pas examiner les unités composant une pile ennemie. Il ne peut observer que l'unité en haut de la pile. Cependant il peut regarder sous tous les marqueurs pouvant recouvrir cette unité. **Un joueur ne peut pas annuler une attaque après l'avoir annoncée.**

1.0 Séquence de jeu (ou Tour)

Une séquence de jeu (ou tour) se compose de deux sections appelées :

- Phase du premier joueur.
- Phase du deuxième joueur.

Chaque phase de joueur se décompose par plusieurs consignes d'actions définies. Le premier joueur exécute toutes ses phases et ensuite le deuxième joueur fait de même. Dès que les deux joueurs ont terminé chacun leurs phases, la séquence de jeu (ou tour) est terminée et les joueurs recommencent le processus jusqu'à la fin du jeu. Les joueurs doivent suivre leur phase strictement

dans l'ordre indiqué. Le livre de règles du jeu identifie le premier et le second joueur. Chaque module aura sa propre variante de la séquence de jeu basée sur la suivante.

Phases du premier joueur

Phase de Mouvement
Placement des renforts dans les hexagones d'entrée requis par l'ordre d'arrivée. Le joueur actif peut déplacer ses unités. Les unités actives peuvent mener un combat de débordements (**Overruns**).

Phase de Combat
Les unités actives adjacentes aux unités ennemies peuvent attaquer.

Phase d'Exploitation
Les unités actives capables d'exploitation peuvent se déplacer. Elles peuvent de nouveau faire des **Overruns**.

Phase de ravitaillement.
Le joueur actif veille à ce que chacune de ses unités soit ravitaillée. Sinon, il place un marqueur **Out Of Supply** (Rupture de Stock).

Phases du Deuxième joueur
Répétez les consignes ci-dessus pour le deuxième joueur.

2.0 Zones de contrôle (ZOCs)

Les **zones de contrôle (Zones Of Control) (ZOCs)** représentent la capacité d'une unité avec une ZOC d'empêcher le déplacement de l'ennemi autour d'elle. Les ZOCs des unités ennemies sont appelées **zones de contrôle ennemies (EZOC)**. Les ZOCs amicales n'ont aucun effet sur les unités amies.

2.0a Seules les unités avec un **facteur d'attaque imprimé d'au moins 1** ont une ZOC (pas pour les valeurs de barrage, de distance de ravitaillement ou de défense).

2.0b La ZOC d'une unité se compose d'hexes adjacents dans lesquels elle pourrait se déplacer pendant ses mouvements normaux.

2.1 Les effets d'une ZOC

2.1a Payez +2 MPs pour entrer dans un hex contenant une ZOC. Les unités peuvent passer directement d'une EZOC à une autre EZOC et peuvent entrer et sortir de n'importe quel nombre de ZOC dans la limite de leurs MPs.

2.1b Les unités qui commencent une phase en étant dans une EZOC ne peuvent pas faire d'**Overruns** pendant cette phase. Les unités se trouvant dans une EZOC ne peuvent pas bouger pendant la phase d'exploitation.

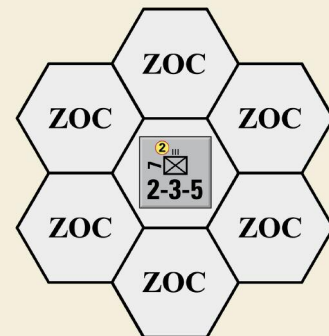
2.1c Une unité ne peut attaquer que des unités dans sa ZOC.

2.1d Supprimez un pas d'une pile qui se replie dans une EZOC. Les piles qui battent en retraite perdent un total de un pas, et non un pas par unité. Faites cela pour chaque hex de la EZOC dans lequel la pile se retire.

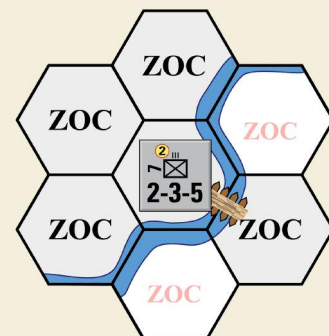
2.1e Les EZOCs n'annulent pas l'avance après le combat (10.0).

2.1f Les EZOCs bloquent les lignes d'approvisionnement (12.1a).

Structure d'une ZOC normale



Structure d'une ZOC limitée par le terrain



Les mouvements sont interdits de l'autre côté de la rivière sauf par le pont - la ZOC ne s'étend que sur le pont.

Exemple de mouvement

Cet exemple montre les coûts en points de mouvement (MP) pour le déplacement d'unités. Les chiffres dans les cercles indiquent l'accumulation de MPs utilisés lorsqu'une unité entre dans différents hexs. Le coût en MP pour entrer dans chaque hex est indiqué sur le tableau des effets de terrain ci-dessus.

L'unité 6 se déplace entre les unités 7 et 2. Il en coûte 1 MP pour entrer dans le premier hex de terrain "dégagé", 2 MPs pour entrer dans le second hex (1 pour un terrain "dégagé" et +1 pour traverser le ruisseau), 3 MPs pour entrer dans l'hex 24.17 (1 pour entrer et +2 pour la ZOC) et 2 MPs pour entrer dans la forêt (hex 25.18). À ce stade, l'unité 6 pourrait continuer jusqu'à l'hex 26.17 mais décide de rester en sécurité dans la forêt. L'unité 6 ne pouvait pas continuer dans l'hex 26.18 car l'unité 6 avait une capacité de mouvement de 9 et qu'il en coûterait 2 MPs supplémentaires pour entrer dans l'hex 26.18.

L'unité 1 dépense 3 MPs pour entrer dans l'hex 26.16 (1 pour entrer et +2 pour la ZOC), il en coûte seulement 1/2 MP pour entrer dans 26.17 et un autre 1/2 MP pour entrer dans 26.18 car l'unité 1 utilise la route. Bien qu'il reste 1 MP à l'unité 1, celle-ci s'arrête à 26.18.

Tableau des Effets de Terrain (TEC)

Type de Terrain	Coût en Mouvement	Effet de Combat
Dégagé	1	NE
Forêts	2	Dx2
Route	1/2	ot
Ruisseau	+1	Ax1/2
Rivière	P	P
Pont	annule la rivière	Ax1/4

A = attaquant D = Défenseur
 NE = Pas d'effet P = Interdit
 ot = utiliser l'autre terrain de l'hex ou du côté d'hex

Ce tableau des Effets de Terrain (TEC) est utilisé pour les exemples de ce livre de règles. Chaque module aura son propre TEC.

2.1g Plusieurs EZOC ne donnent aucun effet supplémentaire. Les ZOC amicales n'ont aucun effet sur les EZOC. Un hex peut avoir simultanément des ZOC amies et des EZOC.

2.1h Les unités amies ne tiennent pas compte des EZOCs dans leurs hexs pour l'approvisionnement uniquement.

3.0 mouvement

Au cours de sa phase de mouvement, le joueur peut déplacer autant ou aussi peu de ses unités qu'il le souhaite. Il peut déplacer chacune de ses unités aussi loin qu'il le souhaite dans la limite de mouvement et les restrictions applicables de chaque unité.

Procédure:

Le joueur en phase de mouvement déplace les unités individuellement ou en piles suivant ces capacités de mouvement. Les unités doivent suivre un chemin contigu à travers la grille hexagonale. Les unités peuvent se déplacer dans n'importe quelle direction ou série de directions. Le mouvement d'une unité (ou pile) doit être terminé avant de commencer à déplacer une autre.

3.1 Comment déplacer des unités

3.1a Le joueur peut déplacer toutes, certaines ou aucune de ses unités.

3.1b Chaque unité a une allocation de mouvement (MA). Une unité ne peut pas dépenser plus de points de mouvement en une seule phase que son allo-

cation de mouvement (EXCEPTION: voir 3.1e).

3.1c Calculer le mouvement en utilisant des points de mouvement (MPs). Selon le tableau des effets de terrain, chaque élément d'hex ou de côté d'hex coûte un nombre spécial de MP. Le joueur doit conserver un total cumulé du nombre de points dépensés par chaque unité lorsqu'elle se déplace.

3.1d Les points de mouvement sont indépendantes et les dépenses d'une unité n'affectent pas les autres unités. Une unité ne peut pas sauvegarder les MPs non utilisés ni les transférer vers une autre unité.

3.1e Un joueur peut toujours déplacer une unité (avec une MA supérieure à 0) d'un hexagone - quel que soit le coût en MP impliqué. Un tel mouvement ne peut pas être à travers ou dans un terrain interdit, ni être utilisé pour effectuer un **Overrun**. Les modifications apportées aux allocations de mouvement (telles que celles fournies par le ravitaillement) et les EZOCs n'ont aucun effet sur la capacité d'une unité à utiliser cette règle, bien que les unités commençant la phase d'exploitation dans une EZOC ne peuvent toujours pas se déplacer.

3.2 Effets du terrain sur le mouvement

3.2a Selon le tableau des effets de terrain, chaque hexagone et son côté coûtent des points de mouvement. Une

unité doit payer le nombre total de MPs nécessaires pour entrer dans un hex avant d'y entrer, à l'exception des unités se déplaçant selon la règle 3.1e.

3.2b Les unités peuvent utiliser des routes (ou des éléments semblables à une route tels que des rails de chemins de fer, des pistes, des sentiers ou des ponts) uniquement en suivant un chemin continu le long de la route pour entrer dans un hex donné. Ces unités paient le coût de la circulation et ignorent les coûts en MP de l'hex entré ou du côté d'hex traversé.

3.2c Un élément de côté d'hex traversé qui n'est pas annulé par une route ajoutée son coût à celui de l'hex.

3.2d Les unités ne peuvent pas entrer ou traverser un terrain interdit (à moins que celles-ci ne soient annulées par les routes).

3.3 Restrictions de circulation

3.3a Les unités ne peuvent pas entrer dans les hexs occupés par l'ennemi.

3.3b Seules les unités amies se déplacent pendant une phase du même type. Les résultats de combat peuvent forcer les unités ennemies à battre en retraite.

3.3c Le bord de la carte est une «limite dure». Détruisez les unités qui la traversent et comptabilisez-les à des fins de victoire.

4.0 Empilement

Une pile se produit lorsqu'un hexagone contient plus d'une unité. Chaque module aura sa propre limite d'empilement.

4.0a Appliquer l'empilement à la fin de chaque phase, au moment d'un **Overrun** et à la fin de l'avance après combat. Dans le cas d'un **Overrun**, comptez les unités qui dépassent et toutes les unités qui se trouvent juste dans l'hex. Les renforts peuvent sur-empiler au début, mais ces piles doivent se briser d'ici la fin de la phase en cours. Lorsque l'empilement est imposé, éliminez toutes unités en excès trouvées dans n'importe quel hexagone (choix du joueur). Dans le cas d'une vérification d'empilement au moment d'un **Overrun**, remplacez simplement les unités en mouvement dans leur hex de départ et refaites leur mouvement (ne détruisez aucune unité). Les unités qui sont surempilées après leur retraite en raison d'un résultat de combat (**Overrun** ou combat normal) n'ont pas besoin d'éliminer l'excès d'empilement jusqu'à la fin de la prochaine phase de mouvement amie.

4.0b Les marqueurs de jeu (*Out of Supply*, etc.) n'affectent jamais l'empilement.

4.0c Ordre d'empilement. Le joueur peut organiser ses piles à sa guise avec la restriction suivante : L'unité supérieure dans chaque pile doit avoir une force d'attaque de 1 ou supérieur (si une telle unité existe dans la pile. Pas de barrage, de portée ou uniquement de défense).

5.0 Renforts

Les renforts sont des unités qui entrent après le début des phases de joueurs.

Procédure:

Placez les renforts dans leurs hexs d'entrée au début de la phase de mouvement et de leur tour d'entrée. Placez-les dans l'hex qui contient la désignation de la zone d'entrée (si plusieurs hex sont donnés, ils peuvent être divisés) et **commencez leur mouvement**. Les renforts entrent toujours approvisionnés. **Un joueur ne peut pas retarder l'entrée de renforts.**

5.0a Les renforts peuvent sur-empiler lors de la mise en place s'ils sont divisés quand d'autres doivent être placés au cours de cette phase.

5.0b Le placement des renforts ne coûte pas de points. Les renforts peuvent utiliser leur MA complète dans leur première phase.

5.0c Les EZOCs n'ont aucun effet sur la mise en place des renforts. Ne placez pas de renforts dans des hexagones contenant des unités ennemies. Si des unités ennemies bloquent les hexs d'entrée d'un renfort, les renforts arrivent dans n'importe quel hex situé à 10 hex ou moins du bord de la carte. Le blocage inclut les hexagones d'entrée de bord de carte environnants de telle sorte que les renforts subissent des pertes d'empilement excessives. Si une entrée se produit sur la carte (c'est-à-dire pas sur un bord) et que l'hex est bloqué, les unités entrent n'importe où dans un rayon de 5 hex ou plus de l'hex prévu.

6.0 Overrun

L'**Overrun** est une combinaison d'un mouvement et de combat. À un coût de 2 MPs, les unités peuvent mener un **Overrun** pendant les phases de mouvement ou d'exploitation. Pour mener un **Overrun** avec une pile, les unités doivent commencer le mouvement empilées. Les unités qui commencent la phase dans une ZOC ne peuvent pas subir d'**Overrun**. Les unités qui subissent un **Overrun** peuvent empiler (adjacentes à l'hex cible) avec des unités qui ne subissent pas un **Overrun** et le total d'empilement de cet hex doit se situer dans les limites d'empilement. Les résultats de combat défavorables n'affectent

que les unités réellement engagées dans l'**Overrun**.

Procédure:

Le joueur déplace une unité ou une pile adjacente à l'hex cible, en payant le coût du terrain de cet hex adjacent ainsi que tout coût pour la ZOC. Les unités dépensent alors 2 MPs pour l'**Overrun**. Le joueur calcule les chances, lance les dés et applique les résultats du tableau des résultats de combat comme dans tout combat. Si toutes les unités en défense quittent l'hex cible, les unités qui ont mené un **Overrun** doivent y entrer.

6.0a Résolez les **Overruns** comme n'importe quel combat (cf. règle 7.0), mais résolez-les pendant la phase de mouvement immédiatement après leur annonce. Les **Overruns** ne sont pas dans l'hex du défenseur - à tout moment les piles en attaque et en défense se trouvent dans des hexs adjacents - comme dans tout combat (7.0).

6.0b Plusieurs piles ne peuvent jamais mener un **Overrun** sur une cible en même temps.

6.0c Les unités ne peuvent mener un **Overrun** que vers leurs hexs cibles et leur coûtera 2 MPs ou moins pour entrer en mouvement normal. Pour cette règle, utilisez uniquement le coût de terrain de l'hex cible, ignorez les EZOC.

6.1 Restrictions sur les Overruns

6.1a Seules les unités autorisées à se déplacer pendant la phase d'exploitation peuvent subir un **Overrun** au cours de celle-ci.

6.1b Une pile en attaque ne peut subir d'**Overrun** qu'une seule fois dans une phase. Un hex cible donné ne peut subir un **Overrun** qu'une seule fois dans une phase - les unités de cet hex peuvent subir un **Overrun** à nouveau si elles se retirent dans un autre hex - susceptible d'être attaqué. Les unités peuvent subir un **Overrun** pendant la phase de mouvement et attaquer normalement pendant la phase de combat. **Correctement gérée, une unité peut attaquer jusqu'à trois fois par tour.**

6.1c Le statut du ravitaillement n'a aucun effet sur la capacité d'un **Overrun**, bien qu'être en rupture de stock puisse réduire les capacités de mouvement et la force d'attaque d'une unité.

6.1d Les unités ne peuvent pas utiliser les routes (et leurs caractéristiques) pour effectuer des **Overruns**. Les unités peuvent utiliser une route pour se rendre à l'hex adjacent à la cible pour mener un **Overrun**, mais ne peuvent pas utiliser la route pour réduire le coût de l'hex cible afin de permettre ce type de combat.

6.1e Les unités (combinaison de celles

qui exécutent un **Overrun** et celles qui sont stationnaires) ne peuvent pas surempiler dans l'hexagone pour ce type de combat (voir 4.0a).

6.1f Tous les modificateurs spécifiques à un jeu (points aériens, modificateurs d'armes combinés, etc.) s'appliquent aux **Overruns** comme tout autre combat.

Exemple d'Overrun

Les unités 5 et 6 peuvent mener un **Overrun** car l'unité 14 n'exerce pas de EZOC (elle n'a pas une force d'attaque imprimée de 1 ou plus). Les unités 5 et 6 peuvent lancer un **Overrun** sur l'unité 14 mais au lieu de cela, elles vont l'exécuter sur l'unité 7. Elles peuvent le faire en se déplaçant ensemble comme une pile jusqu'à l'hexagone 11.08 et en déclarant un **Overrun**. Les nombres dans les cercles montrent l'accumulation de PM dépensés par les unités dans chaque hex. Elles dépensent 5 MPs pour l'hex 11.08 car il en coûte 1MP pour entrer dans l'hex, 2MPs pour entrer dans la ZOC de l'unité 7 et 2MPs supplémentaires pour exécuter l'**Overrun**. En l'absence de modificateurs, les chances d'**Overrun** seraient de 14:3, arrondies à 5:1. Les unités 5 et 6 ne peuvent pas mener un **Overrun** sur l'unité 7 de l'hex 10.07 car la limite d'empilement pour cet exemple est de 6 pas par hex et les unités 5, 6 et 1 auraient un total combiné de 7 pas (6.1e). Bien que l'unité 8 puisse entrer dans l'hex 9.08, il n'est pas autorisé à mener un **Overrun** sur l'unité 7, car des caractéristiques semblables à une route telles que le pont ne peuvent pas être utilisées pour annuler le passage de la rivière lors d'un **Overrun** (6.1d). L'unité 8 peut aussi aller dans l'hex 9.06, mais elle ne peut pas mener **Overrun** sur l'unité 2 car le coût en MP pour entrer 9.05 en mouvement normal serait de 3MPs (2 pour la forêt +1 pour le ruisseau), ce qui est supérieur à la limite de 2MPs pour les **Overruns** (6.0. c). Si l'unité 8 attend après que les unités 5 et 6 aient quitté l'hex 11.06, elle pourrait faire l'assaut sur l'unité 14 à partir de là pour un coût total de 4PMs (rappelez-vous - pas de ZOC pour l'unité 14).

6.2 Résultats des Overruns

6.2a Les attaquants qui ont mené un **Overrun** peuvent avancer après le combat, mais quel que soit le résultat, le **Overrun** mettent fin aux mouvements normaux pour eux. Les unités attaquantes doivent entrer (ou traverser) l'hex du défenseur s'il devient vacant lors d'un **Overrun**.

6.2b Appliquer tout résultat de retrait que l'attaquant obtient après un **Overrun**.

7.0 combat

Le combat est l'action d'attaquer un hexagone. Une unité peut mener un combat contre n'importe quel hex occupé par l'ennemi dans sa ZOC. Autre que les **Overruns**, les combats ne se produisent que dans la phase de combat. Note: Dans certains modules, une unité peut perdre temporairement sa ZOC ("**Out Of Stock**" ou "**DG**") mais elle a toujours la capacité d'attaquer des hexagones dans lesquels elle aurait normalement une ZOC.

Un joueur n'est jamais obligé d'attaquer. Les unités doivent se défendre si elles sont attaquées. Les unités d'une pile ne peuvent pas être attaquées séparément. Les unités d'une pile se défendent toujours ensemble. Les unités de plus d'un hex peuvent engager l'attaque sur un seul hex, mais un seul hex peut être le défenseur. Exécutez les attaques dans l'ordre de votre choix. Les attaques sont annoncées et résolues une à la fois - il n'est pas nécessaire d'annoncer toutes les attaques à l'avance. **Pour annoncer une attaque, le joueur attaquant révèle toutes les unités impliquées dans cette action, puis le défenseur révèle les unités en défense.** Dans les modules où le défenseur peut réagir d'une manière ou d'une autre avant la résolution de l'attaque (par exemple, l'attribution de points aériens), l'attaquant n'a initialement qu'à révéler le nombre d'unités attaquant dans chaque hex avant que le défenseur ne réponde.

Procédure:

Après avoir annoncé l'attaque, et calculer le rapport de chance du combat et localisé sur le tableau des résultats la colonne concernée, le joueur en phase lance deux dés (selon le module, ce lancer peut être interprété comme un 2-12 ou un 11-66 - voir le tableau des résultats de combat spécifique pour le module utilisé). Les joueurs lisent le résultat et l'appliquent comme indiqué ci-dessous.

7.1 Résultats de combat

La table de résultats de combat (**CRT** ou **Combat Table**) donne des résultats qui affectent l'**attaquant (A)**, le **défenseur (D)** ou les deux. Les résul-

tats possibles sont:

- Nombre de pas perdus

r # - Nombre d'hexagones de retrait.

Un résultat de A1r1 signifierait que l'attaquant doit perdre un pas et battre en retraite d'un hex. Les forces attaquantes doivent perdre un total d'un pas (unité la plus puissante) et toutes les unités attaquantes doivent battre en retraite d'un hex. Exécutez le résultat immédiatement après l'avoir déterminé. Après l'avoir exécuté, passez à d'autres combats. Le défenseur exécute toujours son résultat en premier.

7.2 Restrictions sur le combat

7.2a Aucune unité ne doit attaquer.

7.2b Aucune unité ne peut jamais diviser sa force entre plus d'un combat. N'importe quel nombre d'unités peut attaquer en une seule attaque, et les attaques peuvent être faites depuis n'importe quelle direction ou série de directions. Bien qu'aucune unité individuelle dans une pile ne puisse diviser son attaque, les piles le peuvent toujours. **En d'autres termes, les unités empilées peuvent attaquer différents hexagones, mais aucune unité ne peut contribuer à plus d'une attaque.**

7.2c Attaquez toutes les unités d'un hex contre une seule force de défense. Le défenseur ne peut pas refuser un combat.

7.2d Les unités ne peuvent attaquer ou être attaquées qu'une seule fois dans une phase de combat. Les unités qui se retirent dans un autre hex à attaquer ne participeront pas à ce combat; seules les unités d'origine dans l'hex défendent, mais tous les résultats de combat adverses s'appliquent à l'ensemble de la pile. Les unités ne peuvent faire qu'un seul **Overrun** dans une phase. Les unités qui exécutent un **Overrun** peuvent également attaquer dans la phase de combat normal.

7.2e Les unités avec une force d'attaque de zéro imprimée peuvent participer à une attaque avec d'autres unités non nulles. Bien qu'elles n'ajoutent rien à la force d'attaque, de telles unités peuvent aider à absorber les pertes de pas et l'avance après combat. Les unités sans force d'attaque réelle imprimée (telles que Barrage, Zone de ravitaillement ou Défense uniquement) ne peuvent pas participer à une attaque.

7.3 Effets du terrain sur le combat

Les combats sur ou à travers certains types de terrains, comme indiqué sur le tableau des effets de terrain, sont interdits. De plus, les unités ne peuvent pas attaquer sur un terrain dans lequel elles ne pourraient autrement pas se déplacer depuis leur hex actuel. Généralement, le terrain modifie l'attaque et la défense des forces de combat en tant que multi-

plicateur. Une pile en défense dans un type de terrain donné peut être «x2», ce qui signifie que vous multipliez par deux la force de défense de cette pile. Le terrain n'affecte que les unités soumises à une condition : supposons que trois unités attaquent à travers un ruisseau, et l'une ne le soit pas - les trois seraient x1/2, et la dernière serait normale. Habituellement, seuls le terrain de l'hex du défenseur et les côtés de l'hex entre les attaquants et le défenseur affectent le combat. Alternativement, le terrain pourrait modifier la colonne des chances de combat final au lieu d'affecter la force réelle des unités.

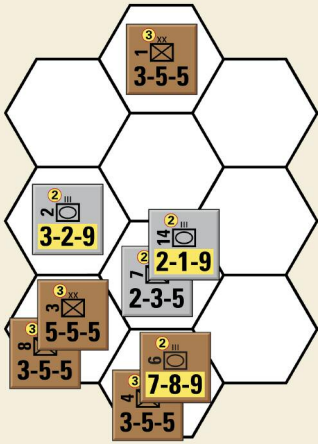
7.4 Détermination des chances

Pour déterminer les chances de combat, comparez la force d'attaque totale modifiée à la force de défense totale modifiée. Divisez les deux nombres par le plus petit nombre des deux. Appliquez la règle d'arrondi aux résultats des divisions et exprimez les deux nombres comme un ratio attaquant par rapport au défenseur. Les colonnes des fractions sont limitées à celles imprimées sur la table. Résolvez les attaques avec une fraction supérieure à la colonne la plus à droite de la table. Lorsqu'elles sont appelées, les décalages de colonne pour de telles attaques commencent également à partir de la colonne la plus à droite. Les attaques dont la probabilité est inférieure à la colonne la plus à gauche ont les conséquences suivantes: l'attaquant perd un pas et le défenseur n'est pas affecté - ne lancez pas le résultat sur la table.. *Note aux joueurs expérimentés:* Les implications de la règle d'arrondi standard sur les côtes doivent être claires: c'est loin de la règle habituelle du «tour en faveur du défenseur». Exemples: 3:4 est 1: 1, 5:2 est 3:1, 9:6 est 2:1 et 11 à 8 est 1: 1.

8.0 Pertes de pas

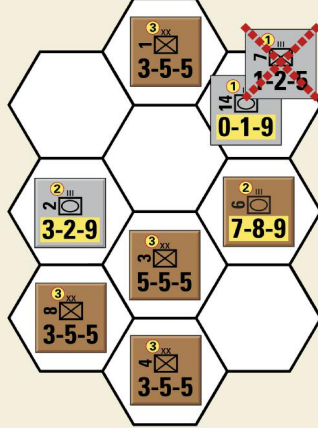
Les pas permettent à une unité de subir graduellement des dégâts. Le côté de l'unité affiché indique la force actuelle de l'unité. La plupart des unités ont un côté en pleine force et un côté réduit. Les unités à pleine force qui subissent une perte de pas sont retournées et deviennent moins puissantes. Les unités de force réduite qui subissent une perte de pas sont détruites et retirées du jeu. Notez que chaque face de l'unités ont des valeurs différentes. Le côté le plus élevé représente l'unité en bon ordre. Des pertes de pas supplémentaires peuvent être montrées par le placement d'un marqueur de perte de pas sous l'unité à force réduite - ces pertes de pas supplémentaires n'affectent pas la force de l'unité.

Exemple de combat 1



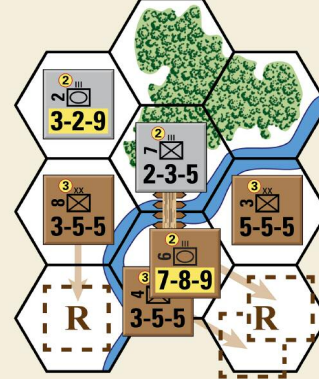
Quatre des unités amies (3, 4, 6 et 8) doivent attaquer les unités 7 et 14. La force d'attaque totale est de 18, la force de défense est de 4. Les chances sont alors de 5:1. Deux dés sont lancés et vu leurs résultats sur la colonne 5:1 du module est de D2r2. Il est défavorable aux unités 7 et 14. Le défenseur doit effectuer une réduction d'un pas pour chaque unité en défense. Le défenseur exécute une retraite de deux hex avec ses deux unités avant de réduire les pas, cela entraîne la situation à droite.

Exemple de combat 2



À ce stade, les deux unités se sont retirées dans la ZOC de l'unité 1 et le joueur a choisi d'éliminer l'unité 7 pour compenser la perte de pas nécessaire à la retraite dans une ZOC. L'unité 3 a avancé après le combat pour contenir l'hexagone de combat d'origine. Cela ne peut pas aller plus loin car ce n'est pas une phase d'exploitation. L'unité 6 a avancé de deux hexs complets autorisés par le résultat du combat. Au cours de la phase d'exploitation qui s'en suit, l'unité 6 sera éligible à un **Overrun** car l'unité 14 ne dispose pas d'une EZOC. Si l'unité 6 avait pénétré dans un hex qui contenait une ZOC, elle ne pourrait plus utiliser la phase d'exploitation.

Exemple de combat 3



Les unités 8, 6 et 4 attaquent 7. L'unité 3 ne peut pas attaquer à cause de la rivière, et les unités 4 et 6 ont x1/4 car elles attaquent sur un pont ce qui fait une force d'attaque totale de 2.5. L'unité 8 a sa force d'attaque totale de 3, ce qui porte la force total d'attaque à 5,5. Le défenseur vaut 6 parce que sa force de défense est doublée car elle se trouve dans un hex de forêt. Les chances sont de 5,5 à 6 ou 1: 1. En cas de malheur, le joueur a une somme de 2 sur les dés, ce qui donne un résultat A2r1. Les unités attaquantes perdent deux pas et se replient dans les deux hexs marqués «R» mettant fin au combat. Même si l'unité 6 n'a contribué que pour 1,75 point à l'attaque, la perte du premier pas doit être supprimée car elle possède la plus haute force d'attaque. Les autres pertes de pas sont pour les unités 4 ou 8. Le défenseur ne peut pas avancer après le combat.

8.0a Lorsqu'un résultat appelle une perte de pas, le premier pas perdu doit provenir de l'unité la plus puissante du camp. La «plus grande unité» est celle avec la plus haute force d'attaque imprimée (pour l'attaquant) ou la plus haute force de défense imprimée (pour le défenseur).

8.0b Toutes les unités participant à un combat particulier doivent absorber une perte de pas avant qu'une seule unité n'en absorbe deux.

8.0c Étant donné 8.0a et 8.0b, le joueur propriétaire est libre de répartir les pertes de pas entre les unités de son choix, à condition qu'elles aient effectivement participé au combat. Les pertes de pas au-delà de la capacité d'absorption d'un côté sont ignorées.

8.0d Certaines unités n'ont qu'un pas. Ces unités sont imprimées que sur un seul côté. Une perte de pas est une élimination pour ce type d'unité.

9.0 Battre en retraite

9.0a Les retraits sont exprimés en nombre d'hexs quand les unités affectées doivent battre en retraite. À moins d'utiliser l'option «Pas de retraite» (9.2, ci-dessous), toutes les unités empillées participant à un combat doivent battre en retraite ensemble.

9.0b Les unités ne peuvent battre en retraite que dans des hexagones où elles pourraient se déplacer pendant leur

phase de mouvement. Les unités (ou pile) qui ne peuvent pas battre en retraite ou continuer leur retraite doivent perdre un pas par hex de retraite. Le joueur propriétaire sélectionne la ou les unités qui subissent ces pertes. Remarque: Cela correspond à un pas de la pile, et non par unité, pour chaque hex.

9.0c La notion de battre en retraite est toujours donnée en nombre d'hexs, pas en points de mouvement. Sauf si un terrain prohibitif empêche la retraite, le terrain n'a aucun effet sur la longueur de la retraite.

9.0d Tout hex contenant une EZOC (une unité amie ne l'annule pas) dans lequel une unité en retraite entre pendant sa retraite coûte à l'unité en retraite un pas. Cette perte s'ajoute au résultat du combat lui-même. Une pile doit perdre un pas, total, par hex EZOC entré. Le joueur propriétaire choisit l'unité pour perdre cette étape.

9.0e Les unités en retraite peuvent rester ensemble comme une pile ou battre en retraite en utilisant des chemins séparés.

9.1 Le chemin de la retraite

9.1a Le joueur propriétaire recule de ses propres unités.

9.1b Chaque hex de chemin de retraite doit être plus éloigné de l'hex de combat.

9.1c Si possible, l'unité doit battre en retraite vers une ligne de ravitaillement.

9.1d Si possible, l'unité peut éviter les hexs contenant une EZOC. Lorsqu'elle détermine un chemin de retraite, une unité peut éviter les EZOCs même si cela enfreint la règle 9.1c.

9.2 Pas d'option de retrait

Lorsque la table de résultats de combat appelle pour un ou plusieurs hexs de retraite, le joueur propriétaire peut choisir de convertir n'importe quel montant de retraite en pertes de pas, sur la base d'un pas par hex. Par conséquent, si le défenseur subit un résultat «r3», il peut opter pour l'un des choix suivants: retraite 3, pas de perte de pas; retraite 2, perte d'un pas; retraite 1, pertes en deux pas; ou pas de retraite, 3 pertes de pas. Le joueur propriétaire peut choisir n'importe quelle combinaison d'hexs de retraite et de pertes de pas pour remplir son résultat de retraite, à condition que le total soit égal au résultat de retraite de la table. De nouveau, les pertes de pas affectent des unités individuelles, les hexs de retraite affectent toute la force impliquée dans le combat.

10.0 Avance après combat

Chaque fois qu'une attaque provoque la perte de l'hex du défenseur, les unités attaquantes peuvent l'occuper. Le joueur attaquant choisit les unités avec lesquelles il veut avancer, le cas échéant. Si le défenseur bat en retraite de plus d'un hex, seules les unités capables d'exploiter peuvent avancer autant d'hex que le résultat de la retraite du défenseur. Notez que même si le défenseur utilise des pertes de pas pour couvrir une partie de son résultat en retraite, l'avance après combat est égale au résultat initial. L'hex d'origine du défenseur doit être le premier hex d'avance. Après avoir pénétré dans cet hex, les unités qui avancent peuvent aller n'importe où (elles peuvent se diviser ou rester ensemble), à l'exception des hex contenant des unités ennemies ou des terrains interdits. En avançant après le combat, les unités ignorent les EZOC. Toute unité impliquée dans le combat peut avancer après combat (impliquée, c'est-à-dire qu'elle contribue au moins à une force d'attaque nulle). Cependant, seules les unités capables d'exploitation peuvent avancer de plus d'un hex. La limite d'empilement doit être suivie à la fin de toute avance.

10.0a Si le combat détruit le défenseur en laissant un résultat de retraite insuffisant, l'attaquant peut avancer du nombre de cases du résultat de la retraite.

10.0b Calcul des avances, des retraits, par le nombre d'hexagones, et non par des points de mouvement.

10.0c Le défenseur ne peut pas avancer qu'après le combat.

10.0d Les unités attaquantes doivent avancer dans (ou traverser) l'hex du défenseur s'il devient vacant au cours d'un **Overrun**.

11.0 Exploitation

La phase d'exploitation permet aux unités amies considérées comme exploitables de monter jusqu'à leur pleine capacité de mouvement. Ils peuvent également mener des **Overruns** pendant cette phase.

11.0a Généralement, seules les unités avec une fond jaune sous leurs valeurs en bas sont capables d'exploiter. Les règles du jeu peuvent définir des conditions permettant à d'autres unités d'accéder à la phase d'exploitation.

11.0b Une unité qui est dans une ZOC au début de la phase d'exploitation ne peut pas se déplacer ou subir un **Overrun** au cours de la phase d'exploitation.

11.0c Les unités qui ne sont pas capables d'exploiter (ou qui n'ont pas

autrement accès à la phase d'exploitation) ne peuvent pas appliquer le 3.1e pour se déplacer.

12.0 Ravitaillement

Les jeux SCS simulent le ravitaillement de manière «abstraite». Les règles de ravitaillement de chaque module varient dans la manière de gérer ceux-ci.

Procédure:

Pendant la phase de ravitaillement, le joueur actif vérifie chacune de ses unités pour déterminer s'il existe une ligne de ravitaillement. Si celle-ci n'est pas possible, il pose sur l'unité un Marqueur **Out Of Stock** (rupture de stock). Si, dans une phase suivante de ravitaillement, il existe une ligne de ravitaillement pour ces unités, le joueur qui en est propriétaire supprime le marqueur **Out Of Stock**.

12.1 Lignes de ravitaillement

12.1a Une ligne de ravitaillement est un chemin dépourvu d'unités ennemies et de EZOC entre chaque unité et la source d'approvisionnement. Généralement, les lignes de ravitaillement peuvent être de n'importe quelle longueur d'hexagones contiguës. Les règles du module indiquent la «source d'approvi-

sionnement» de chaque camp. Les hexs/côtés d'hexs de terrain impraticables, les unités ennemies et les EZOC non annulées bloquent les lignes de ravitaillement. Si le chemin utilisé n'est pas bloqué, une ligne de ravitaillement est possible. Si le chemin est bloqué (et qu'aucun autre chemin non bloqué n'est disponible - le joueur peut vérifier tout chemin potentiel), marquez l'unité comme étant non ravitaillée. Le joueur propriétaire vérifie chaque unité ou pile pour définir une ligne de ravitaillement indépendamment.

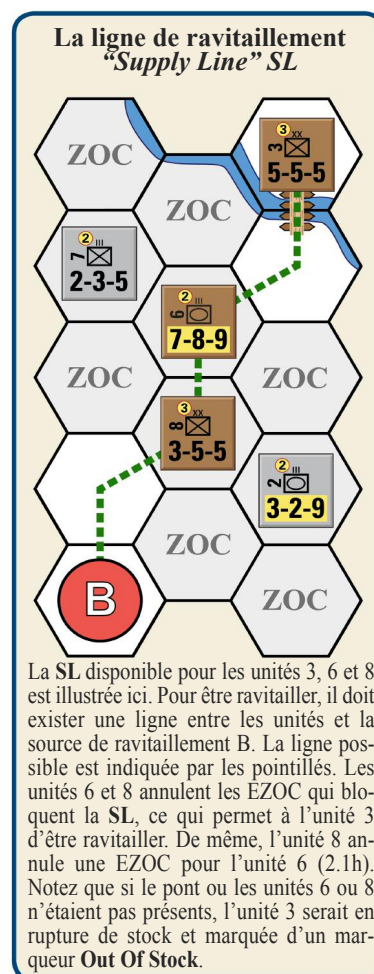
12.1b Après un traçage réussi, les unités sont «ravitaillées» jusqu'à la prochaine phase de ravitaillement, quelles que soient les circonstances. Inversement, les unités en rupture de stock doivent attendre (au moins) la prochaine phase de ravitaillement pour être considérées comme étant ravitaillées.

12.2 Effets Out Of Stock

Les règles du module spécifient les effets **Out Of Stock**. Une unité est sujette à ces effets à partir du moment où elle reçoit un marqueur **Out Of Stock**, jusqu'à ce qu'il soit retiré ou que l'unité soit détruite.

13.0 Contrôle Hex

Le contrôle d'un hex est souvent important pour déterminer la victoire ou d'autres fonctions du jeu. Un joueur peut prendre le contrôle d'un hexagone en faisant en sorte qu'une de ses unités l'occupe ou le traverse. Une ZOC n'est pas suffisante pour prendre le contrôle d'un hex. Le contrôle des hexagones peut changer, au cours d'une partie, d'un protagoniste à un autre. Dans certains modules, les termes "tenir" (**hold**), "capturer" (**capture**) ou "prendre" (**take**) peuvent être utilisés à la place de "contrôle".



Notes du concepteur

Cette série a été conçue pour deux raisons. Premièrement, elle visait à compenser nos autres séries qui, par ordre de grandeur, sont beaucoup plus compliquées que le SCS. Deuxièmement, elle a été conçue pour être un jeu de base qui peut être joué à des moments où les autres semblent être trop longs à mettre en œuvre. Ces jeux sont conçus pour des moments décontractés et "fun". Bien qu'aucun de nos jeux n'ait été conçu pour des débutants, le SCS a lui par contre un système que le débutant serait capable de gérer - au lieu d'être démotivé.

Ici, certains points doivent être éclaircis. Tout d'abord, concernant notre règle sur l'arrondi standard. J'ai toujours été un peu surpris lors d'un jeu, d'entendre : "11 contre 6 ? Oh ! je suis désolé mais c'est un rapport de 1/1" et de voir les joueurs passer un bon bout de temps à grappiller de ci de là un 1/2 point ou 1 ou 2 pour créer un rapport de 1/2 et en faire un avantage à leur attaque ou à leur défense.

C'est la fluidité des résultats de combat qui est amusante en wargaming, pas les délires du comptable devenu fou à la recherche de chaque point de force. Si votre adversaire commence à pré-calculer les combats dans ce système, n'hésitez pas à le rappeler à l'ordre ! (sic). Bien sûr, il peut commencer à chercher assez de points pour atteindre le dernier tiers, mais laissez aussi seulement **la règle du brouillard de la guerre faire son œuvre !**

Beaucoup de personnes semblent penser que notre règle d'arrondi standard est une tentative de renseignement limité - ce n'est pas le cas. La règle du brouillard de guerre est une des parties du renseignement limitée de ce jeu. La règle d'arrondi standard représente simplement un raccourci pour une meilleure jouabilité.

Un autre ensemble de règles très soigneusement défini implique de déterminer qui peut exploiter, et qui ne le peut pas, spécifiquement les points sur l'effet des ZOCs et des EZOCs. En raison de la restriction imposée par l'EZOC, les décisions sont affectées ou mise en valeur dans leur utilisation. Un joueur doit être conscient de ses éléments. Il ne peut pas supposer que, tout simplement parce qu'une unité est «mécanique», elle pourra fonctionner pendant la phase d'exploitation. De même, les unités sont également limitées dans leur capacité pour un **Overrun** si elles commencent à bouger dans une ZOC. On suppose ici que les unités en contact avec l'ennemi n'auront pas la capacité de se désengager, de se consolider et de planifier rapidement leurs futurs mouvements afin de tirer parti des opportunités qui se présentent. Les unités situées dans une position «sûre» peuvent le faire, et il s'agit des unités qui, à mon avis, devraient être autorisées à dépasser les limites et à utiliser la phase d'exploitation.

Ces règles de la version 1.8 peuvent être utilisées directement avec n'importe quel module de la série. Il s'agit d'un processus continu de modification et de correction qui rendra chacune des règles de notre série la meilleure possible. Les joueurs du monde entier ont ajouté leur voix ici pour améliorer ces règles et le système en soulignant les points faibles et les erreurs - pour eux et pour leurs efforts, nous leur en sommes reconnaissants.