

La défense de Mortain

Par Paul Rohrbaugh
Règles du 28/09/06

LE PLACEMENT INITIAL: Placer librement sur la carte, sauf sur la rangée orientale, les unités américaines (en vert pâle), à l'exception des unités CCA/B/R. Les unités CCA/B/R entrent en jeu lors du tour 2 (ou après) sur la rangée occidentale, lorsque le joueur américain choisit de les activer.

Placer les unités allemandes (en noir ou vert sombre) sur la rangée orientale de la carte. Celles-ci entrent en jeu sur le tour 1 (ou après), lorsqu'activées sur le choix du joueur allemand.

Jusqu'à 2 unités terrestres amies peuvent s'empiler sur une case. L'unité *Tiger* 102 s'empile et s'active librement avec n'importe quelle(s) autre(s) unité(s) allemandes. Les unités terrestres allemandes et américaines ne peuvent s'empiler.

LE DÉBUT D'UNE MANCHE: Les joueurs doivent battre un jeu de cartes (inclure un seul joker). Le joueur allemand pioche une carte. Si elle est noire, le joueur peut, soit passer son tour, soit activer des unités (y compris des unités déjà activées) dans un nombre égal à la valeur de la carte (arrondir vers le haut). L'as correspond à 1. Les cartes noires à figure permettent l'activation d'une unité ou d'un empilement d'unités. Si une carte rouge est piochée, c'est au joueur américain de jouer ou de passer son tour de la même façon. Des unités terrestres peuvent:

- a) se déplacer d'une case **OU**
- b) faire feu sans se déplacer

Il n'y a pas de zones de contrôle dans le jeu. La fin d'une manche survient lorsque le joker est pioché (lors de l'activation ou du combat) ou encore lorsque toutes les cartes auront été piochées (un joker est ignoré si pioché avant que les deux joueurs aient pu s'activer au moins une fois).

LE COMBAT: Le combat est volontaire. Toutes les unités terrestres ont une portée de tir de 2 cases, ou de 3 cases si situées sur une colline. Les unités peuvent tirer dans, mais pas à travers, un village, une ville, une colline et une forêt.

Utiliser la capacité antichar (AT) d'une unité contre les chars, sa capacité anti-infanterie (AI) contre l'artillerie et/ou l'infanterie. Indiquer les unités qui tirent ainsi que l'unité cible. Le joueur qui tire pioche une carte (n'importe quelle enseigne ou couleur peut être utilisée par les deux joueurs pour résoudre les combats). Ajouter -1 à la valeur de la carte si toutes les unités qui font feu sont adjacentes à leur cible, et -1 si l'unité *Tiger* 102 fait une attaque AT. Ajouter le modificateur de terrain. Si la carte piochée plus le total des modificateurs est égal ou inférieur à la somme des capacités AT ou AI des unités qui tirent, retourner l'unité cible. Sinon, le tir est manqué. Des unités déjà retournées sont éliminées.

La pioche d'une carte à figure offre le choix au joueur qui tire, soit de piocher de nouveau, soit de la considérer comme un coup manqué. Après la résolution d'un combat, reprendre la pioche des cartes pour activer les unités.

LES PIONS D'AVIATION/ARTILLERIE HORS CARTE (OBA) AMÉRICAINS: Un seul de ces pions américains est disponible une fois par manche de jeu. La pioche d'une carte rouge à valeur impaire ou d'un valet rouge permet d'utiliser le pion d'aviation à la place d'activer une unité terrestre. N'importe quelle autre carte rouge permet d'utiliser le pion OBA à la place d'activer une unité terrestre.

Les pions d'aviation et d'artillerie OBA peuvent cibler n'importe quelle unité ou empilement d'unités ennemies. Le pion d'aviation peut soit:

- a) faire une attaque AT ou AI avec une force de 4 **OU**
- b) imposer un modificateur de +1 au combat pour toutes les unités adverses dans la case cible ainsi que dans toutes les cases adjacentes à celle-ci pour la durée de la manche en cours.

Le pion d'artillerie OBA peut mener une attaque AT ou AI d'une force de 3.

DURÉE DU JEU: Le jeu dure 6 manches (les cartes sont battues 6 fois).

LA VICTOIRE: Le joueur allemand gagne si à la fin de la manche 6, cinq de ses unités ont quitté le bord occidental de la carte, ou encore si toutes les unités terrestres américaines sont éliminées du jeu. Autrement le joueur américain est victorieux.

Copyright:2006 LPS
Visitez nous à www.atomagazine.com

Air Unit=unité d'aviation
Tanks=chars
Artillery=artillerie hors carte (OBA)
Infantry=infanterie
Gun=artillerie

Terrain modifier=modificateur de terrain
Village=village
City=ville
Hill=colline
Foret=forêt

Unit ID=identification de l'unité
Anti-Tank=antichar
Anti-Infantry=anti-infanterie
Size=taille (sans effet)
Steps remaining=pas restants