

I. INTRODUCTION

« Ces règles dérivent d'un ensemble expérimental pour des batailles entre Romains et Celtes, présenté à la conférence de la Society of Ancients en 1988. Son accueil conduisit à l'élaboration d'une règle plus générale, en deux pages, appelée « De Bellis Societatis Antiquorum » élaborée pour une compétition très réussie et appréciée lors de la conférence de 1989. « De Bellis Antiquitatis », sa version commerciale, étendit le système de combat, ajouta quelques types de troupes, inclut des explications plus approfondies des procédures et de la philosophie qu'il n'était possible dans le cadre de 2 pages, incorpora des informations pour la mise en place du jeu, un système de campagne de Richard Bodley Scott, et suggéra des compositions pour toutes les armées importantes entre 3000 avant JC et 1485 après. JC.

Le but était de fournir la règle de jeu d'histoire la plus simple possible, qui restituerait l'impression et les exigences du commandement des batailles antiques et médiévales. Le mécanisme des règles était alors totalement nouveau. Il découlait de la supposition qu'on pouvait représenter les résultats des décisions de commandement, plutôt que le détail de la manière dont les ordres étaient communiqués et interprétés, que les proportions des différentes troupes présentes étaient déterminées par leur disponibilité au sein de leur culture, plutôt que par leur rapport qualité/prix face à l'adversaire du moment, que les différences entre troupes de même classe et de même époque étaient sans grande importance, et que la plupart des tirs étaient à très courte portée, quelle que soit la portée théorique des armes. Le système qui en découle est plus subtil qu'il n'apparaît au premier abord, et il est le fruit d'un travail de développement très détaillé. »

Copyright pour DBA, Phil Barker, Richard Bodley Scott & Sue Laflin-Barker 1990, 1995, 2001, 2003, 2004.

De nombreuses variantes ont vu le jour sous le terme générique DBx mais les aficionados de la période plus récente et en particulier des combats mécanisés du XX siècle jusqu'à aujourd'hui n'ont pu faire qu'un constat : il n'existe pas de système équivalent à DBA pour cette période. Nous avons voulu pallier à cette déficience. Mais en développant notre travail nous nous sommes rendu compte que plus qu'une simple adaptation de DBA c'est une nouvelle règle qui est née. Si celle-ci garde la philosophie générale de DBA (simplicité, direction globale de l'armée) et reprend certaines des idées connues de tous, elle en ajoute d'autres. C'est ainsi que D2B est née.

II. LE JEU COMME SIMULATION

A. TAILLE DE L'ARMÉE ET REPRÉSENTATION DES TROUPES

Une armée est composée d'unités d'une valeur total de 24 PB (chaque unité ayant une certaine valeur de PB), dont l'un inclut l'unique général de l'armée. Il peut y avoir dans l'armée seulement l'équivalent de 12 BP d'unités blindées. L'armée doit avoir aussi un dépôt.

Une unité est figuré par une base rectangulaire, nous conseillons le bois tel celui utilisé dans le maquettisme naval, sur laquelle on colle des figurines représentant un régiment ou un bataillon. Chaque figurine représentant un pas de fatigue de l'unité il faut avoir pour chacun autant de bases qu'il y a de pas possibles (ex un régiment d'infanterie avec 3 pas aura 3 bases, une de 1 figurine, une de 2 figurines, une de 3 figurines, de telle manière qu'à tout moment le joueur puisse mettre sur la table la base représentant précisément l'unité avec son nombre de pas réel.

Il est possible de mettre une seule figurine par base, dans ce cas les bases doivent être regroupées par unité sans pouvoir se séparer, toutes de front, pour former l'unité. Cette solution est moins pratique mais évite l'accumulation des bases. Il est aussi possible d'utiliser des marqueurs de couleur pour différencier les pas de fatigue.

Pour tous les jets de dé, on utilise un dé ordinaire à 6 faces.

B. CONCEPTION DU JEU

Nous l'avons déjà précisé D2B s'inspire de l'idée DBA mais elle a été adaptée pour pouvoir représenter les conflits avec des armées modernes. Nous pouvons citer en vrac les points suivants :

- l'échelle représentée pour les distances et temps, les armées modernes combattent sur des surfaces très supérieures et sur des durées beaucoup plus longues que celles de l'antiquité. Nous avons donc pris 2 km comme mesure de base et 2 heures par tour. L'échelle de terrain varie avec la taille de l'armée représentée mais pour fixer une valeur 1 km dans la réalité seront équivalents à 10mm mesurés dans le jeu si on utilise des figurines de 10mm ou plus petites, ou à 25mm (1 pouce) si on utilise des figurines de 25mm. Pour la période représentée par D2B l'échelle 6mm présente l'intérêt de pouvoir étaler des armées conséquentes sur une table classique.

- l'apparition des notions de ravitaillement ou de liaison de commandement indissociables des conflits modernes,
- évidemment le mouvement pourra être mécanisé,
- les unités sont totalement différentes avec l'apparition des armes modernes, aviation, artillerie, blindés.
- chaque unité dispose d'un potentiel de résistance à la fatigue (en relation directe avec le moral, l'entraînement, la qualité de l'unité et du commandement) qui diminuera au fur et à mesure des combats et dont la perte totale entraîne la dislocation de l'unité. Tant que l'unité dispose encore d'une résistance à la fatigue elle est opérationnelle et capable de combattre quasiment à son plein potentiel, mais plus elle encaissera de coups plus elle s'approchera de son seuil de rupture, une fois tout ses pas de fatigue consommés ce seuil sera atteint et l'unité aura perdu toute capacité de combat.
- apparition de la défense anti-aérienne, des pionniers, des mines et autres techniques de combat propres aux armées modernes.

C. LES UNITES

1. LES TYPES D'UNITES

Nous aurons les troupes d'infanterie : Infanterie, Partisans, Infanterie Irrégulière, Infanterie Mécanisée (transportée par des véhicules d'assaut blindés ou VAB), Infanterie Lourde, Paras, Groupe Mixte.

Les troupes blindées : Blindés, Blindés d'Assaut, Chasseurs de chars, Blindés Lourds, Blindés Légers, Blindés d'Infanterie. Et encore les unités de reconnaissance : Reconnaissance, Reconnaissance Lourde.

L'artillerie : Artillerie, Artillerie Mobile, Artillerie Anti-chars, Artillerie Anti-chars Lourde. L'Aviation et enfin les Camions de Ravitaillement à associer au dépôt.

Vous trouverez dans le tableau des caractéristiques des unités les détails de celles-ci. Chaque type d'unité dispose d'une capacité de mouvement, d'un nombre de pas de fatigue, d'une capacité de combat contre l'infanterie (tout ce qui n'est pas blindé), une capacité de combat contre les blindés, une capacité de retraite, des capacités spéciales comme la possibilité de soutenir l'attaquant, la prise de terrain après un combat, la percée de blindé, etc... Ce tableau a été conçu avec les unités d'infanterie de la taille du régiment et les unités blindées, de reconnaissance, d'artillerie ou d'infanterie lourde de la taille du bataillon.

2. LES CARACTERISTIQUES DES UNITES

unités	Mouvement en KM (clair+route)	Facteur de combat AC/HE	retraite	règles spéciales	PB
GENERAL	12	Hébergé : +1/+1 pour l'hôte Seul : 0/0	2 KM à 6 KM maxi	Il peut être hébergé par une unité hôte. Si l'hôte est détruit, lancez un dé pour voir si le commandant a survécu, il meurt sur 1. Il peut encore évoluer comme unité indépendante. Possède une caractéristique de défense anti-aérienne (AA) et de pionniers (PP). Portée de commandement : 8 km. L'unité l'accueillant peut ignorer le recul et combat à +1 au combat. PP générique = 3, AA générique = 1	
INFANTERIE	4	1/4	2 KM	prise de terrain possible après un combat	2
INFANTERIE PARTISANS	4	0/1	2 KM à 6 KM maxi	ne subissent pas les malus des terrains en combat	1
INFANTERIE IRREGULIERE	4	0/2	4 KM	prise de terrain possible après un combat	1
INFANTERIE MECANISEE (ou moto ou cavalerie)	8	1/4	2 KM	prise de terrain possible après un combat	3

INFANTRIE LOURDE	4	0/0	2 KM	SOUTIEN +1HE	1
PARAS, COMMANDOS	4	1/4	2 KM à 4 KM maxi	prise de terrain possible après un combat, n'a pas besoin d'être ravitaillée, n'a pas besoin de PI	3
GROUPE MIXTE MECANISE	6+2	3/3	2 KM	même règles que l'infanterie, percée de blindé possible = prise de terrain + combat + nouvelle prise de terrain,	5
BLINDES MOYENS	6+2	3/2	2 KM	percée de blindé possible = prise de terrain + combat + nouvelle prise de terrain,	4
BLINDES D'ASSAUT	6+2	1/3	2 KM	prise de terrain possible après un combat ignore les terrains (sauf collines) et obstacles en combat, SOUTIEN +1 c/HE	3
BLINDES CHASSEUR DE CHAR	8+2	3/1	2 KM	percée de blindé possible = prise de terrain + combat + nouvelle prise de terrain, SOUTIEN +1 c/AC	3
BLINDES LOURDS	6+2	5/4	2 KM	percée de blindé possible = prise de terrain + combat + nouvelle prise de terrain	6
BLINDES LOURDS	6+2	5/4	2 KM	percée de blindé possible = prise de terrain + combat + nouvelle prise de terrain, SOUTIEN c/HE et c/AC +2	7
BLINDES LEGERS	10+2	1/1	2 KM	percée de blindé possible = prise de terrain + combat + nouvelle prise de terrain	3
BLINDES D'INFANTRIE	4	3/2	2 KM	prise de terrain possible après un combat	3
RECONNAISSANCE	10+2	0/1	2 KM à 6 KM maxi	mêmes règles que les blindés (même si historiquement elle peut comporter des unités d'infanterie), prise de terrain possible après un combat, pas de prise de blindé, sa destruction ne rapporte pas de point.	2
RECONNAISSANCE LOURDE	10+2	1/1	2 KM à 6 KM maxi	mêmes règles que les blindés, prise de terrain possible après un combat, pas de prise de blindé, sa destruction ne rapporte pas de point.	3
CAMION DE RAVITAILLEMENT	6+4		4 KM	sera présent en au moins deux exemplaires si la règle du ravitaillement est choisi. Est détruit automatiquement en combat sauf bombardement aérien ou d'artillerie.	1
ARTILLERIE	4	1/1	2 KM	portée = 14 km, cible acquise par une reconnaissance +1, cible non acquise par une unité amie -1, les deux situées à moins de 4 km de la cible	3
AVION		2/2		cible acquise par une reconnaissance +1, cible non acquise par une unité amie -1, les deux situées à moins de 4 km de la cible.	3
ARTILLERIE MOBILE	6+2	1/1	2 KM	portée = 10 km, cible acquise par une reconnaissance +1, cible non acquise par une unité amie -1, les deux situées à moins de 4 km de la cible.	4
ARTILLERIE ANTI-CHARS	4	1/2	2 KM	SOUTIEN +1 c/AC	2
ARTILLERIE ANTI-CHARS LOURDE AC>70mm	4	2/1	2 KM	SOUTIEN +2 c/AC	3

3. LES PAS DE FATIGUE

Le nombre de pas de fatigue (PF), qui sera représenté par le nombre de figurines de l'unité est fixé en fonction de la nationalité de l'unité :

Belgique 39/40 = 2
 Hollande 39/40 = 2
 Tchécoslovaquie 38/39 = 3
 France 39/41 = 2, 42/45 = 3
 Allemagne 39/40 = 3, 41/44 = 4, 45 = 3
 Hongrie 41/45 = 3
 Italie 36/43 = 2
 Pologne = 3
 Roumanie = 3
 UK 39/aout44 = 3, sept44/45 = 4
 US 39/45= 3
 URSS 41/43 = 2, 44/45 = 3
 artillerie = -1
 Modifications au budget disponible:
 armée à PF = 3 => +0 PB
 armée à PF = 2 => +6 PB
 armée à PF = 4 => -4 PB

4. POUR SOCLER VOS FIGURINES

Toutes les figurines doivent être combinées en unités comportant plusieurs figurines, chars ou modèles d'artillerie, fixés sur un socle rectangulaire mince. La taille du socle n'est pas essentielle dès lors que tous les socles d'unités de taille équivalente ont la même largeur de front et que les 2 armées utilisent les mêmes conventions. Toutefois, nous conseillons pour l'échelle de 6 mm un socle de 2/2 cm pour les bataillons et 3/3 cm pour les régiments avec un bloc de figurines d'infanteries par pas de fatigue. Si vous utilisez la solution 1 figurine/1 base/1 pas de fatigue, le socle aura une largeur de front de 2cm pour un bataillon et de 3 cm pour un régiment et une profondeur de 1cm, les socles représentant une même unité seront placés l'un derrière l'autre.

L'unité du général doit être reconnaissable à sa figurine, type commandant ou véhicule de commandement, et doit être du type spécifié dans la liste d'armée.

D. LE CHAMP DE BATAILLE

Le terrain de 90 cm sur 80 cm peut tenir sur une table. Il est construit comme dans n'importe quel jeu de figurines en posant dessus le plan de jeu des éléments de terrain prédéfinis. Pour faciliter sa construction les conventions qui suivent peuvent être utilisées, tout en remarquant que n'importe quelle autre reste possible si elle est acceptée par les deux joueurs.

Il faut diviser le terrain en six sections égales (rectangles de 30x40 cm).

Les types d'éléments de terrain qu'on peut utiliser dépendent de la géographie et de la climatologie de la zone de combat. Les catégories géographiques et leurs éléments de terrain obligatoires ou optionnels sont :

GEOGRAPHIE : Terrains obligatoires/Terrains optionnels

ARABLE Zone Construite, Route/Rivière, Montagnes, Collines, Bois, Bocage, Route, Voie Navigable

FORÊT Bois/Rivière, Marais, Collines, Route

COLLINES Montagnes/Rivière, Bois, Zone Construite, Rivière, Route

STEPPE Collines/Rivière, Accidenté, Zone Construite, Route

ARIDE Accidenté/Dunes, Montagnes, Oasis, Oued, Zone Construite

TROPICAL Bois/Rivière, Marais, Accidenté, Zone Construite, Route

Le champ de bataille doit avoir 1 à 2 éléments de terrain obligatoires et 2 à 4 éléments de terrain optionnels. Trois de ses sections doivent inclure au moins une partie d'un élément de terrain.

1. LES TERRAINS DE SURFACE

Ils doivent varier en taille, mais chacun doit être circonscrit dans un rectangle dont la somme de la longueur et de la largeur n'excède pas 20 cm. A moins que l'élément de terrain ne soit de type Accidenté ou Marais, la longueur du rectangle ne doit pas excéder 2 fois sa largeur. Les terrains ne peuvent avoir une taille inférieure à 3 cm dans n'importe quel sens. Il doit y avoir un passage d'au moins une largeur d'éléments de troupe entre deux éléments de terrains de type surface.

La zone construite représente toute zone urbanisée. Elle n'est ni un terrain dégagé ni un terrain difficile, mais elle apporte un avantage au combat.

2. LES TERRAINS LINEAIRES

Se sont les Voies Navigables, les Rivières, les Oueds et les Routes.

Une Voie Navigable représente la mer ou un grand fleuve. Elle est infranchissable. Elle s'étend de 4 km à 12 km depuis un bord de champ de bataille, et sur la moitié de sa longueur elle doit être à moins de 8 km de ce bord. Elle peut être bordée d'une plage ou d'une plaine inondable s'étendant jusqu'à 2 km du rivage et considérée comme terrain dégagé.

Une Rivière ne peut pas être plus large que 2 km. Elle ne doit pas s'approcher à moins de 12 km d'un bord du champ de bataille sauf de ceux par lesquels elle entre ou sort. Elle n'est considérée ni comme terrain difficile ni comme terrain dégagé.

Une route doit partir d'un bord du champ de bataille et rejoindre un autre bord, s'incurvant uniquement pour éviter des éléments de terrain et traversant des rivières par un pont. Si une (ou des) Zone Construite est également placée, une route doit la rejoindre ou la traverser.

3. LES TERRAINS DIFFICILES

Les Montagnes (mais pas les Collines), les Bois, les Marais, le Bocage, et les terrains Accidentés sont du terrain difficile. Les Dunes, les Oueds et les Oasis sont du terrain difficile. Une unité partiellement en terrain difficile compte comme entièrement en terrain difficile pour les mouvements et le combat rapproché. Toutes les collines présentent un dénivelé depuis une ligne de crête centrale, et apportent un avantage en combat rapproché pour l'unité située au dessus de son adversaire.

Les facteurs tactiques négatifs apportés en défense par les terrains au combat ne se cumulent pas, seul est retenu le meilleur pour le défenseur. Ex : l'unité de blindés A combat une unité d'infanterie B, A est en ville avec des sacs de sables, B en ville et sur une colline douce. A combat avec un malus de -2(ville pour B) -2 (ville pour A), B combat avec un malus de -1(ville pour A, les sacs de sables ne sont pas comptés) +1(colline douce pour B).

4. LES CARACTERISTIQUES DES TERRAINS

Type de terrains		LDV	nature	Règles
BOIS	palmeraie	NON	difficile	Toutes les unités ne font que 2km maxi par tour en forêt, en cas de déplacement mixte la vitesse en bois est divisée par deux; Toutes les unités s'arrêtent en entrant; L'infanterie attaquant vers -1, les blindés -2
RIVIERE		OUI		Une rivière réputée franchissable n'est traversable que sur un pont, ou par un gué pour toutes les unités, ou sinon pour l'infanterie autre que lourde ou mécanisée avec 2 PI et tout son potentiel de déplacement. Les unités ne pouvant franchir une rivière peuvent le faire avec une action de pionniers installant un pont. Au combat en franchissant une rivière par un gué -1 ou sans gué ni pont -2
ZONE CONSTRUITE	ville, village, industrie, gare, église, phare, station radar, dépôt, baraques			Toutes les unités ne font que 4 km maxi par tour; l'unité ne retraite pas si son score est supérieur au tiers de celui de l'adversaire; en cas de déplacement mixte la vitesse en zone urbaine est divisée par deux; L'infanterie et l'artillerie attaquant ou tirant vers -1, les blindés -2, Les blindés attaquant de la zone -2

COLLINE		NON		ne bloque la LDV que pour le terrain situé en contrebas de la colline; apporte +1 à l'unité placée au dessus de l'ennemi en combat rapproché
DUNE	plage	NON	difficile	4 km maxi pour toutes les unités sauf l'artillerie non mobile 2 km maxi, pas déplacement mixte possible (l'unité doit s'arrêter avant d'entrer sur une dune ou après en être sorti); L'infanterie attaquant vers -1, les blindés -2
BOCAGE		NON	difficile	Toutes les unités ne font que 2km maxi par tour; pas de déplacement mixte possible (l'unité doit s'arrêter avant d'entrer dans un bocage ou après en être sorti); L'infanterie attaquant vers -1, les blindés -2, Les blindés attaquant du bocage -2
VOIE NAVIGABLE	lac, mer, fleuve	OUI		IMPASSABLE
TERRAIN ACCIDENTE	ruine	NON	difficile	Capacité de déplacement divisée par 2; l'unité ne retraite pas sur un score supérieur au tiers de l'adversaire; Toutes les unités s'arrêtent en entrant; L'infanterie attaquant vers -1, les blindés -2
RAVIN	fossé	OUI	difficile	Interdit à l'artillerie et les blindés; l'unité ne retraite pas sur un score supérieur au tiers de l'adversaire; Toutes les unités s'arrêtent en entrant; L'infanterie attaquant vers -1, les blindés -2
MARAIS	marécage, champ inondé	OUI	difficile	Interdit à l'artillerie; Les blindés ne font pas plus de 4 km; les percées de blindés sont interdites; Toutes les unités s'arrêtent en entrant; L'infanterie attaquant vers -1, les blindés -2
RIVIERE GELEE		OUI		Ajoute +3 de facteur tactique à l'artillerie et l'aviation visant une unité passant dessus
OUED		OUI	difficile	pas déplacement mixte possible (l'unité doit s'arrêter avant d'entrer dans un oued ou après en être sorti); L'infanterie attaquant vers -1, les blindés -1
OASIS	verger	NON	difficile	Toutes les unités ne font que 4 km maxi par tour; l'unité ne retraite pas sur un score supérieur au tiers de l'adversaire; en cas de déplacement mixte la vitesse en oasis est divisée par deux; Toutes les unités s'arrêtent en entrant; L'infanterie attaquant vers -1, les blindés -1
ROUTE	voie ferrée	OUI		Si tout le mouvement se fait sur route : bénéfice du + en déplacement
MONTAGNE			difficile	ne bloque la LDV que pour le terrain situé en contrebas; la montagne n'est accessible qu'en passant par une colline et seulement à l'infanterie pour 2 km par tour; en cas de déplacement mixte la vitesse en montagne est divisée par deux; Toutes les unités s'arrêtent en entrant; L'infanterie attaquant vers -1, les blindés -2, apporte +1 à l'unité placée au dessus de l'ennemi en combat rapproché
POSITION PREPAREE	bunker, dents de dragon, casemate, obstacle anti-char, casemate	OUI	fortification	Interdit aux blindés; l'unité ne retraite pas sur un score supérieur au tiers de l'adversaire; L'infanterie et l'artillerie attaquant ou tirant vers -1, les blindés -2
TRANCHEE		OUI	fortification	Interdit à l'artillerie; L'infanterie ne retraite pas sur un score supérieur au tiers de l'adversaire; L'infanterie et l'artillerie attaquant ou tirant vers -1, les blindés -2
BARBELES		OUI	fortification	Interdit à l'artillerie, l'infanterie se déplace que 2km maxi par tour, en cas de déplacement la vitesse en barbelés est divisée par deux; L'infanterie attaquant des barbelés -1
SACS DE SABLE	obstacles routiers	OUI	fortification	Peuvent être construits en cours de jeu; Sont enlevés dès que leur constructeur se déplace; l'unité ne retraite pas sur un score supérieur au tiers de l'adversaire; l'unité attaquant ou tirant vers -1,
DEPÔT				VOIR REGLES SPECIALES

5. DEPÔT

Le dépôt est l'élément logistique de l'armée. Il doit s'inscrire dans un rectangle dont la somme de la longueur et de la largeur n'excède pas une largeur d'unité; il est représenté par des tentes, baraquements, munitions, bidons d'essence, tout autre accessoire utile à l'armée. Il doit se situer en terrain dégagé sur le bord du terrain de jeu, d'une Voie Navigable, ou d'une

plage, de son côté du champ de bataille.

Un dépôt non défendu peut être occupé sans combat en déplaçant une unité à l'intérieur. Un dépôt peut-être détruit par une action de pionniers, dans ce cas sa prise ne rapporte pas de points de victoire mais l'armée qui l'a perdu ne pourra plus être ravitaillée.

Un dépôt qui est ou qui a été occupé par l'ennemi, soit pendant la bataille, soit plus tôt lors d'une campagne, et qui n'a pas été réoccupé par son joueur d'origine, est considéré comme étant sous le contrôle de l'ennemi.

III. LA PARTIE

A. INITIATIVE ET DÉPLOIEMENT

Le joueur qui a l'initiative sera l'attaquant. Il est déterminé comme suit : le plus haut score sur 1 dé plus le facteur d'initiative générique de l'armée (voir tableau d'initiative générique) + 1 par unité blindée, mécanisée de l'armée.

Initiative Générique

	1939	1940	1941	1942	1943	1/44	7/44	1945
Finlande	+3	+3	+3	+2	+2	+2	+2	+1
Allemagne	+3	+3	+4	+4	+3	+2	+1	
France						+1	+2	+2
Italie								
Japon	+1	+2	+2	+2	+1	+1	+1	
Pologne						+1	+1	+1
URSS	-2	-2	-2	-1				+1
UK et Assimilés		+1	+2	+3	+2	+2	+3	+3
US					+1	+2	+3	+4
Autres Axe	-1	-1	-1	-1	-1	-1	-2	-2
Autres alliés	-2	-2	-1	-1	-1			

Le défenseur place le terrain, l'attaquant numérote trois des bords 1, 2 et 3 et le quatrième, 4, 5 et 6. Puis il lance le dé pour connaître son bord. Le bord du défenseur est l'opposé.

Les deux joueurs placent ensuite leur dépôt s'ils doivent en mettre un, le défenseur en premier et désignent l'unité accueillant le général.

Le défenseur déploie maintenant ses unités dans les 12 km de son bord, ou du rivage s'il est sur le côté d'une Voie Navigable, sauf pour une éventuelle unité désignée pour tenir une ville, ou une fortification même si celle-ci se trouve plus loin. Il ne peut déployer aucune unité à moins de 2 km de chaque bord latéral, sauf dans un dépôt ou une ville.

L'attaquant place ses unités dans les 8 km de son bord.

Le défenseur peut maintenant échanger la position de 0 à 4 de ses unités déployées. Il peut aussi garder en réserve pour des embuscades de 0 à 2 (0 à 3 en FORET ou TROPICAL) de ces unités s'il s'agit d'infanterie ou de canons anti-chars.

B. SÉQUENCE DE JEU

L'attaquant commence le 1^{er} tour, puis les deux camps jouent en tours successifs alternés. Lors de chaque tour :

- 1 Le joueur actif lance le dé pour déterminer les points d'initiative (PI)
- 2 Mouvements volontaires du joueur actif
- 3 Toutes les unités d'Artillerie, d'aviation, du joueur actif, en mesure de tirer, effectuent leur tir une seule fois, dans l'ordre décidé par le joueur, et exécutent ou infligent les mouvements résultants. L'artillerie du joueur inactif faisant contrebatterie tire ensuite.
- 4 Toutes les unités des 2 joueurs dont le front est en contact avec l'ennemi combattent en combat rapproché dans l'ordre décidé par le joueur actif, et exécutent ou infligent les mouvements et dégâts résultants au fur et à mesure.

C. JOUR ET NUIT

La journée de combat dure de 4 à 8 tours suivant la durée du jour, la nuit dure de un à deux tours. Le tour est traité de la même façon de jour ou de nuit, mais les combats subissent un facteur tactique négatif de nuit. De plus aucune attaque aérienne n'est possible de nuit.

D. RAVITAILLEMENT

Pour ravitailler une unité il faut que celle-ci puisse tracer une ligne de ravitaillement praticable par un véhicule entre le dépôt fixe de son armée et elle-même. Elle peut tracer cette ligne si il n' y a pas plus de 10 km entre le dépôt et l'unité, ou l'unité et un camion de ravitaillement sous réserve que le camion soit lui-même ravitailler par le dépôt ou un autre camion. La ligne ne peut pas passer sur ou à proximité immédiate (-2 km) d'une unité ennemie.

Le passage de la ligne de ravitaillement au travers d'un terrain difficile (village, forêt, montagne, marais, ...) réduit de 2 km la ligne de ravitaillement. Le passage de la ligne de ravitaillement par au moins 6 km de route ou voie ferrée augmente la ligne de ravitaillement de 2 km.

Une unité non ravitaillée a -1 au combat et -2 km en déplacement pour les unités blindées sauf la reconnaissance. L'artillerie non ravitaillée ne peut tirer.

L'aviation n'est pas soumise aux règles de ravitaillement.

E. MOUVEMENTS

1. POINTS D'INITIATIVE ET MOUVEMENTS VOLONTAIRES

Le joueur commence son tour par le lancement d'un dé. Le résultat est le nombre de PIs utilisables pour les mouvements ce tour. Tous les points inutilisés sont perdus, sans pouvoir être conservés pour les tours futurs.

Chaque mouvement d'une unité seule ou d'un groupe d'unités utilise 1 PI. La mise en place d'une embuscade est considérée comme un mouvement volontaire.

Un mouvement coûte un point supplémentaire pour :

- 1 Déplacement de l'artillerie (sauf mobile) et l'aviation.
- 2 Si l'unité ou le groupe se trouve initialement entièrement à plus de 8 km de l'unité du général ; ou si l'unité du général a été perdu.
- 3 Si l'unité n'est pas ravitaillée.
- 4 Rupture du contact dans certains cas
- 5 Franchissement de rivières dans certains cas

Le mouvement volontaire ne doit pas être confondu avec un mouvement imposé (recul, fuite, poursuite) qui est obligatoire, n'utilise pas de PIs, résulte normalement des tirs ou des combats rapprochés, et est toujours fait par une unité seule.

Des unités n'étant pas à proximité de l'ennemi forment un groupe si avant le déplacement chacune est en contact avec une autre. Déplacer un groupe ne coûte qu'un PI chaque unité pouvant alors se déplacer de manière indépendante sur le tour, tout en maintenant si possible le contact avec le groupe. Si elles perdent le contact elles ne seront plus dans le groupe le tour suivant. Le groupe se déplace à la vitesse de l'unité la moins rapide soit en raison de son potentiel soit en raison du terrain.

L'entrée dans un terrain difficile ou à proximité (- de 2km) de l'ennemi arrête le mouvement.

Les camions de l'infanterie motorisée n'interviennent que pour les déplacements stratégiques compte tenu de leur grande vulnérabilité. Nous ne les verrons pas sur le champ de bataille à notre échelle.

2. TRAVERSER UNE RIVIÈRE

Une rivière réputée franchissable n'est traversable que sur un pont, ou par un gué pour toutes les unités, ou sinon pour l'infanterie autre que lourde ou mécanisée avec 2 PI et tout son potentiel de déplacement. Les unités ne pouvant franchir une rivière peuvent le faire avec une action de pionniers installant un pont.

3. MONTAGNES

Une montagne n'est pas accessible aux unités blindées et d'artillerie et n'est accessible à l'infanterie qu'en passant par une colline.

4. PASSAGE AU TRAVERS D'UNE UNITE AMIE

Il est toujours possible à une unité amie de traverser une autre unité amie, mais le mouvement doit alors lui permettre de dépasser cette unité, sinon elle doit l'éviter ou s'arrêter avant.

5. PASSAGE A PROXIMITE D'UNE UNITE ENNEMI

Une unité passant à moins de 2 km d'une unité ennemi doit continuer son déplacement pour entrer en contact direct avec l'ennemi au point le plus proche et s'arrêter. Si son potentiel de déplacement ne le permet pas elle doit s'arrêter avant d'atteindre la limite des 2 km.

6. RUPTURE DU CONTACT

Un mouvement volontaire peut être utilisé par une unité seule pour rompre le combat avec un (des) ennemi en contact, mais seulement si elle dispose d'une plus grande capacité de mouvement maximum dans le terrain ou elle veut finir son déplacement que celle qu'aurait l'ennemi (ou les ennemis) avec lequel (ou lesquels) elle rompt le contact. Sinon elle peut rompre contre 2 PI.

7. DISTANCES DE MOUVEMENT VOLONTAIRE

Voir tableau des caractéristiques des unités.

8. PASSAGE SUR UNE ROUTE

Si tout le mouvement de l'unité se fait sur la route il bénéficiera d'un bonus (voir tableau des caractéristiques des unités).

9. EMBUSCADE

Pendant la phase de mouvement le joueur si il en a la possibilité pourra placer une unité d'infanterie ou d'artillerie anti-char dans un terrain difficile et dans sa zone de déploiement et au contact d'une unité ennemie moyennant un PI.

10. AVIATION

L'aviation n'a aucune limite ou contrainte de déplacement.

11. REcul

Le recul est un mouvement obligatoire.

Exceptionnellement l'unité accueillant le Général n'est jamais obligée de reculer.

Une unité qui doit reculer se déplace vers l'arrière de la distance indiquée sur le tableau des caractéristiques d'unités. Le recul ou retraite peut se faire au travers d'une unité amie. Il ne peut se faire en passant à moins de 2km d'une unité ennemie. Il doit impérativement se faire en direction du bord du joueur. Le terrain difficile ne l'arrête pas. Le terrain infranchissable l'arrête. Si le recul ne peut se faire l'unité perd un pas de fatigue pour chaque division complète de 2km de recul qu'il ne peut faire jusqu'à éventuellement sa dislocation.

F. TIRS DE BARRAGE

L'artillerie peut faire un tir de barrage sauf si le tireur est en combat rapproché. Elle ne tire que dans son propre tour, et seulement si elle n'a pas bougé pendant ce tour. Exception à cette règle : le tir de contrebatterie : l'artillerie peut tirer pendant le tour adverse sur une unité d'artillerie ennemi tirant sur ce tour, si elle n'a pas bougé, ni tiré pendant son tour.

Toute unité d'artillerie supplémentaire tirant sur la même cible pendant ce tour n'intervient que comme soutien de cette unité en ajoutant +1. Le tir est traité avec les facteurs de combat et tactiques correspondants, il subit un modificateur (voir tableau des caractéristiques des unités) suivant que la cible est en vue ou pas d'une unité amie et suivant la nature de cette unité amie. Les résultats sont traités immédiatement. L'unité doit être ravitaillé pour pouvoir tirer et elle ne peut faire que deux tirs par jour.

Les attaques de l'aviation sont résolues pendant cette phase, et cela même si elle n'attaque qu'au contact. L'attaque aérienne ne bénéficie d'aucun soutien.

G. COMBATS RAPPROCHÉS

En plus du corps à corps, le combat rapproché comprend tous les tirs des troupes autres que l'artillerie. Il a lieu lorsque des unités sont au contact d'une unité ennemie. Si plusieurs unités sont au contact de la cible le joueur actif choisit l'unité participant directement au combat sachant qu'une unité ne peut participer qu'à un seul combat, il choisit encore la cible attaquée si plusieurs sont au contact de l'unité attaquant. De même une cible ne peut être attaquée en combat rapproché qu'une seule fois par tour.

H. RÉOLUTION DES TIRS OU DES COMBATS RAPPROCHÉS

Les combats sont résolus au fur et à mesure dans l'ordre choisi par le joueur actif. Qu'une unité soit au contact, tire ou simplement reçoive un tir, son joueur lance le dé, et ajoute suivant les cas les facteurs ci-dessous :

1. FACTEURS DE COMBAT

Ajouter au dé le facteur de combat indiqué dans le tableau de caractéristiques des unités. L'artillerie autre qu'anti-char contrainte au combat rapproché ne dispose pas de facteur de combat.

Chaque unité a deux forces : une pour attaquer les blindés (AC) l'autre contre tout ce qui n'est pas blindé (HE) y compris pour le combat contre l'artillerie attaquant à distance.

Pour les attaques aériennes l'unité visée prend le facteur de défense aérienne du Général de l'armée.

2. FACTEURS DE SOUTIEN

Combat rapproché : Les autres unités amies au contact de la cible apportent un bonus de +1 à l'unité au combat. En outre les unités amies disposant d'une capacité de soutien, en contact avec l'unité au combat mais pas avec la cible sont dit en soutien arrière et apportent un bonus (voir table des unités)

Tir : Une 2^{ème} ou plus unité qui tire sur une même unité, aide le tireur principal, au lieu de tirer séparément en ajoutant +1 au tir.

3. FACTEURS TACTIQUES

Modifiez le résultat pour chacun des facteurs tactiques ci-dessous :

- 1) suivant la nature du terrain du joueur inactif (défenseur),
- 2) suivant la nature du terrain de l'attaquant (joueur actif),
- 3) +1 pour l'unité du général hébergée par l'unité au combat (défense/attaque),
- 4) Une unité non ravitaillée -1.
- 9) pour l'artillerie : russe -1, anglaise après 1942 +1, cible acquise par une reconnaissance à moins de 4 km +1, cible non acquise par une unité amie à moins de 4 km -1.

4. RÉSULTAT DES COMBATS

Une unité dont le total est inférieur au total de son adversaire doit réaliser immédiatement un mouvement imposé, lequel dépend du type de l'unité et de celui de l'adversaire en combat rapproché sur son front ou l'ayant pris pour cible d'un tir. Les unités tirant ignorent tout résultat défavorable. Une unité en soutien arrière d'une unité détruite prend automatiquement sa place sur le front avant tout mouvement de prise ou de percée de l'attaquant. Les unités en soutien au contact direct de la cible ennemie reculent si l'unité amie en combat recule, fuit ou est détruite.

Les camions sont détruits par tout contact sauf aérien.

A) SI LEUR TOTAL EST INFÉRIEUR A CELUI DE LEUR ADVERSAIRE, MAIS SUPÉRIEUR AU DEUX TIERS:

Tous les blindés et reconnaissances reculent sauf face à l'aviation.

B) SI LEUR TOTAL EST INFÉRIEUR OU ÉGAL AU DEUX TIERS DE CELUI DE LEUR ADVERSAIRE ET SUPÉRIEUR AU TIERS DE CELUI-CI :

Tous les blindés perdent un pas contre l'artillerie anti-chars lourde.

Les blindés légers, les reconnaissances, l'artillerie mobile, perdent un pas contre l'artillerie anti-chars, les blindés moyens, lourds, d'assaut, chasseurs de chars.

Les chasseurs de chars perdent un pas contre l'infanterie sauf irrégulière et partisane.

Tous les blindés perdent un pas contre l'aviation s'ils ne sont pas en terrain difficile.

Toute infanterie perd un pas contre l'artillerie si elle n'est pas en terrain difficile, mais elle ne peut perdre le dernier pas qu'en combat rapproché et non par tir.

ET tous reculent.

C) SI LEUR TOTAL EST INFÉRIEUR OU ÉGAL AU TIERS DE CELUI DE LEUR ADVERSAIRE :

Tous perdent un pas de fatigue, s'ils n'en avaient qu'un ils sont détruits, mais les unités d'infanterie ne peuvent perdre le dernier pas qu'en combat rapproché et non par un tir.

ET tous reculent.

5. PRISE DE TERRAIN

L'unité ayant obtenu la possibilité d'occuper la place laissée libre par l'unité reculant peut le faire si elle en a la caractéristique.

6. PERCEE DE BLINDE

Certaines unités peuvent faire une percée de blindé en cas de recul de leur cible : L'unité gagnante peut se déplacer de son potentiel de mouvement pour exploiter le résultat obtenu (même si elle l'a dépenser sur la phase de mouvement), dans ce cas il n'est pas arrêté par la proximité (-2km) de l'ennemi, puis elle peut engager un nouveau combat qui ne pourra donner lieu à une dernière percée. Le cas échéant elle sera suivi par son ou ses soutiens arrière s'ils ont la même capacité et que le joueur le souhaite.

I. PIONNIERS

Cette capacité (PP) est attachée au Général (comme la défense anti-aérienne), elle dépend du nombre d'unités de pionniers attaché à l'armée et à leur équipement.

Les PP sont utilisables par n'importe quelle unité de l'armée à chaque tour, ils ne peuvent se reporter d'un tour sur l'autre. Il faut 3 PP par tour pour permettre à une unité ne le pouvant pas seule de franchir une rivière, 1 PP pour ajouter un point de mouvement pour une unité, 1 PP pour mettre des sacs de sables sur la position d'une unité, pose d'un champ de mines pour 2 PP/tour pendant 3 tours, il sera contigu au front de l'unité posant le champ, déminage d'un champ de mines par une unité contigu au champ de mines 1 PP, l'unité lance un dé : 1,2 le champ est déminé. La destruction d'un pont ou d'un dépôt coûte 2 PP

J. MINES

Pour le minage et le déminage voir PIONNIERS. Le champ de mines est représenté par un marqueur portant un chiffre de 1 ou 2 sur sa face cachée. Chaque unité passant sur un champ de mines doit s'arrêter définitivement pour ce tour, et retourner le marqueur, elle lance un dé, si le résultat est inférieur ou égal au marqueur l'unité subit un pas de fatigue.

IV. VICTOIRE ET DÉFAITE

Le premier joueur qui, à la fin de n'importe quel tour, a perdu, soit son général soit 5 unités sans compter les reconnaissances, et qui a également perdu plus d'unités que l'ennemi, perd la bataille. Un dépôt, occupé par l'ennemi pendant la bataille, et encore sous son contrôle, compte comme 2 unités perdues. Les unités qui, suite à un recul, ou d'une autre manière, franchissent les limites du champ de bataille sont comptés comme perdus, mais réapparaîtront au prochain scénario dans une campagne.

SOMMAIRE

I.	INTRODUCTION	1
II.	LE JEU COMME SIMULATION	1
A.	TAILLE DE L'ARMÉE ET REPRÉSENTATION DES TROUPES	1
B.	CONCEPTION DU JEU	1
C.	LES UNITES	2
1.	LES TYPES D'UNITES	2
2.	LES CARACTERISTIQUES DES UNITES	2
3.	LES PAS DE FATIGUE	3
4.	POUR SOCLER VOS FIGURINES	4
D.	LE CHAMP DE BATAILLE	4
1.	LES TERRAINS DE SURFACE	5
2.	LES TERRAINS LINEAIRES	5
3.	LES TERRAINS DIFFICILES	5
4.	LES CARACTERISTIQUES DES TERRAINS	5
5.	DEPÔT	6
III.	LA PARTIE	7
A.	INITIATIVE ET DÉPLOIEMENT	7
B.	SÉQUENCE DE JEU	7
C.	JOUR ET NUIT	8
D.	RAVITAILLEMENT	8
E.	MOUVEMENTS	8
1.	POINTS D'INITIATIVE ET MOUVEMENTS VOLONTAIRES	8
2.	TRAVERSER UNE RIVIÈRE	8
3.	MONTAGNES	8
4.	PASSAGE AU TRAVERS D'UNE UNITE AMIE	9
5.	PASSAGE A PROXIMITE D'UNE UNITE ENNEMI	9
6.	RUPTURE DU CONTACT	9
7.	DISTANCES DE MOUVEMENT VOLONTAIRE	9
8.	PASSAGE SUR UNE ROUTE	9
9.	EMBUSCADE	9
10.	AVIATION	9
11.	RECU	9
F.	TIRS DE BARRAGE	9
G.	COMBATS RAPPROCHÉS	10
H.	RÉSOLUTION DES TIRS OU DES COMBATS RAPPROCHÉS	10
1.	FACTEURS DE COMBAT	10
2.	FACTEURS DE SOUTIEN	10
3.	FACTEURS TACTIQUES	10
4.	RÉSULTAT DES COMBATS	10
5.	PRISE DE TERRAIN	11
6.	PERCEE DE BLINDE	11
I.	PIONNIERS	11
J.	MINES	11
IV.	VICTOIRE ET DÉFAITE	11