

FAST ACTION BATTLES



Règles Générales

Un jeu conçu par Rick Young

TABLE DES MATIERES

1.0 INTRODUCTION.....	2	7.0 PHASES DE REACTION & DE PERCEE	9
2.0 MOTS CLES & CONCEPTS.....	2	8.0 ACTIONS SPECIALES &	
3.0 SEQUENCE DE JEU	3	FONCTIONS DE COMMANDEMENT	9
4.0 PHASES DE RENFORT & D'ADMINISTRATION	4	9.0 PHASE DE RAVITAILLEMENT	10
5.0 EMPILEMENT & MOUVEMENT	5	10.0 NOTES DE CONCEPTION	12
6.0 COMBAT.....	6	INDEX	12



GMT Games LLC
P.O. Box 1308, Hanford, CA 93232-1308
www.GMTGames.com

1.0 INTRODUCTION

La série de jeux *Fast Action Battles (FAB)* a été conçue pour recréer des batailles importantes du début jusqu'au milieu du XX^e siècle, en utilisant des blocs de bois pour représenter les principales formations de combat (les unités) et des pions pour représenter les moyens de support (ou simplement supports).

En tant que commandant du camp que vous avez choisi, vous devez déterminer comment faire le meilleur usage de vos unités, de vos réserves, de vos supports et de vos Actions Spéciales afin de remplir les objectifs qui vous sont assignés.

Ces jeux ont été conçus pour retranscrire correctement l'histoire et pour être joués rapidement (comparés à d'autres jeux sur le même sujet) tout en étant amusants et en proposant un défi. Amusez-vous bien avec ces jeux !

Tout au long du livret, il y a des références à d'autres règles, par exemple (4.3). Ces références peuvent être ignorées lors de la première lecture des règles. Elles sont là pour vous aider à retrouver une règle en cours de jeu.

2.0 MOTS CLES & CONCEPTS

2.1 EN GENERAL

Dé à 10 Faces — Quels que soient les modificateurs et la raison du jet de dé, un jet de **1** est toujours un succès et un jet de **10** est toujours un échec. Les dés fournis dans chaque jeu *FAB* sont numérotés de 1 à 10. Si vous utilisez des dés numérotés de 0 à 9, un jet de **0** vaut **10**.

Règles Exclusives — Les Règles Exclusives (celles du Livret de Jeu numérotées à partir de 11.0) constituent les règles propres à la bataille qui est représentée. Si elles sont en contradiction avec les Règles Générales, ce sont les Règles Exclusives qui sont prises en compte.

Premier Joueur — Il s'agit du joueur qui joue en premier à chaque tour ; il est désigné par les Règles Exclusives (13.1).

Bol de Sélection — Il s'agit d'un récipient opaque, comme par exemple une tasse, d'où sont tirés au hasard les supports et les événements.

Cadres d'État — Chaque joueur a ses propres Cadres d'État sur la carte. Le Cadre Disponible¹ contient les supports/événements qui sont disponibles ; le Cadre Utilisé² contient les supports qui ont été utilisés lors du tour en cours ; le Cadre Éliminé³ contient tous les événements qui sont survenus et les unités/supports qui ont été éliminés.

Valeur de Réussite — Il s'agit de la valeur (ou moins) à obtenir avec un jet de dé à 10 faces pour réussir ce que vous tentez. La Valeur de Réussite de base est toujours **5**. Elle peut être augmentée ou diminuée par des modificateurs. Ces modificateurs sont donnés dans la Table de Combat sur la Fiche d'Aide de Jeu et dans les sections des règles correspondantes.

2.2 UNITES, SUPPORTS, EVENEMENTS & MARQUEURS

Unités — Il s'agit des principaux éléments de combat et de manœuvre. Les unités sont

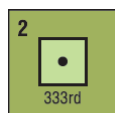


¹ Available Box

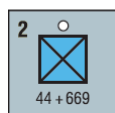
² Used Box

³ Eliminated Box

d'une taille qui dépend de la bataille représentée, mais ce sont généralement des Régiments, des Bataillons ou des Divisions. Elles sont représentées par un bloc de bois avec une étiquette qui a été collée dessus comme cela est expliqué sur la Fiche Pour Débuter⁴. Un bloc est normalement posé sur la tranche, placé de sorte que l'étiquette soit masquée à l'adversaire, offrant ainsi un système de renseignement limité intrinsèque, et que la valeur courante de l'unité soit sur le haut du bloc. La valeur la plus élevée sur l'étiquette d'une unité correspond à son effectif au complet.



Supports — Ces pions représentent des petites formations que vous pouvez affecter aux batailles que vous jugez les plus importantes. Du point de vue du jeu, il y a deux types de support de combat : les supports indirects (artillerie, tirs navals...) et les supports directs (formations indépendantes du génie, d'infanterie, de blindés...). Plus simplement, ces types de support seront respectivement appelés supports d'artillerie et supports de bataille. De nombreux supports non combattants (commandement, carburant...) peuvent aussi être présents selon la bataille représentée.



Événements — Chaque pion d'événement comporte le nom de l'événement qu'il représente et le tour au cours duquel il est ajouté au bol de sélection. Les événements correspondent aux remplacements, aux missions aériennes, aux Actions Spéciales et à d'autres événements qui ont eu lieu ou qui auraient pu avoir lieu lors de la bataille. L'utilisation de chaque événement est expliquée dans les Règles Exclusives (17.0).



Actions Spéciales — Les Actions Spéciales représentent un effort de commandement et de ravitaillement supplémentaire pour inciter les unités à se dépasser au-delà de leurs capacités normales (8.0).



Marqueurs — Ces pions sont utilisés pour indiquer des informations, le statut des unités ainsi que pour indiquer sur la carte des positions défensives, des ponts détruits et des assauts de rivière.

2.3 DETAILS DES UNITES

Classe Blindée et Infanterie — Les unités et les supports qui sont de la classe blindée représentent des formations qui comportent beaucoup de blindés. Les unités et les supports qui sont de la classe infanterie représentent des formations qui comportent peu de blindés. Les Règles Exclusives indiqueront quels types d'unités appartiennent à chaque classe (13.3).

En Ordre — Les unités qui n'ont pas de marqueur désordre ou récupération sont dites en ordre et elles agissent avec leurs capacités normales.



Désordre — Les unités (pas les supports) peuvent être en désordre, ce qui affecte leurs capacités tant qu'elles ne récupèrent pas (6.5). Ces unités ont un marqueur désordre ou récupération selon le cas.

⁴ Getting Started Card

Formations Supérieures — Les Règles Exclusives préciseront les Formations Supérieures (QG de Corps ou d'Armée) et leurs couleurs d'identification (13.2). Ces Formations Supérieures sont des entités administratives qui ne sont pas représentées par des éléments de jeu, mais toutes les unités, les supports et les événements du jeu indiqueront à quelle Formation Supérieure ils appartiennent grâce aux couleurs de leur étiquette ou leur pion (par la couleur de fond des pions événements ou dans le symbole d'unité des unités et des supports).

Tests de Moral — A certains moments, il est demandé à une unité de tester son moral selon sa qualité de troupe pour vérifier si elle est capable de supporter le stress de la tâche qu'elle veut effectuer (6.7).

Unité de Pointe — Il s'agit de l'unité qui mène l'attaque pour l'Attaquant ou qui défend les axes principaux pour le Défenseur. Chaque camp désigne une unité de pointe pour chaque combat (6.24).



Unités en Réserve — Il s'agit des unités qui ont reçu un marqueur de réserve, dont le nombre est limité à ceux fournis. Les unités en réserve pourront se déplacer lors d'une prochaine Phase de Mouvement (5.21).

Pas/Perte d'Effectif — Les pas d'effectif sont les incréments par lesquels les unités sont recomplétées par certains événements (ou par l'utilisation d'Actions Spéciales) et réduites à cause de pertes. Les pas d'effectif sont représentés par le nombre de points de couleur sur le bord de l'étiquette des unités, la valeur courante étant celle sur le bord supérieur. Si une unité à plusieurs pas d'effectif subit une perte, sa valeur courante est réduite en faisant pivoter le bloc de 90 degrés dans le sens des aiguilles d'une montre. Si une unité qui n'a plus qu'un seul pas d'effectif subit une perte, elle est éliminée.

Qualité de Troupe — Cela correspond à la compétence, l'équipement, l'entraînement et la motivation des unités/supports, et cela est représenté par la couleur des points sur le bord du bloc ou du pion. Les points rouges représentent les troupes d'élite ; les points noirs représentent les troupes vétérans ; les points blancs représentent les troupes novices. La qualité de troupe courante d'une unité peut changer lorsque la valeur courante de pas d'effectif varie. La qualité de troupe courante d'une unité peut modifier une Valeur de Réussite lors d'un combat ou d'un test de moral.



Statut d'Unité — Cela fait référence à l'état courant de l'unité : en ordre ou désordre, ravitaillée ou non, en réserve ou non.

2.4 AIRES

Aire — Tous les espaces de jeu numérotés et nommés de la carte sont appelés des aires. Les unités en jeu doivent toujours être dans une aire.

Aires Contestées et Incontestées — Une aire qui contient des forces des deux camps et dite contestée. Une aire qui ne contient aucune force ou une force d'un seul camp est dite incontestée.

Aires Contrôlées (amies ou ennemies) — Chaque aire est contrôlée par un camp ou l'autre, qu'elle soit contestée ou non. Une aire est contrôlée par le camp qui a été le dernier à

être son seul occupant. Les joueurs commencent chaque scénario en contrôlant les aires précisées par les Règles Exclusives (24.0). Le changement de contrôle d'une aire a lieu dès qu'au moins une unité de l'autre camp est la seule à l'occuper. Les supports peuvent conserver le contrôle d'une aire mais ils ne permettent pas le changement de contrôle à eux seuls. On utilise les marqueurs de contrôle pour les aires où le camp qui les contrôle n'est pas évident.

Terrain — A part les limites formées par les rivières qui ont des ponts détruits, le terrain n'a aucun effet sur le mouvement. Le symbole de difficulté du terrain représenté dans chaque aire correspond à un Niveau de Difficulté de Terrain sur la Légende du Terrain qui est un modificateur à appliquer aux tirs directs de l'Attaquant (6.28).

Aire Nouvellement Contestée — Une aire nouvellement contestée est une aire qui contient des unités des deux camps et qui était incontestée juste avant la Phase de Mouvement qui vient d'être effectuée. Une aire nouvellement contestée est reconnaissable au début d'une Phase de Combat par le fait que les unités qui s'y trouvent ne sont pas encore mises à plat.

3.0 SEQUENCE DE JEU

3.1 PHASE DE RENFORT

Les deux joueurs reçoivent de nouvelles unités et de nouveaux supports et événements, et ils repositionnent les supports qui se trouvent dans le Cadre Utilisé (4.1).

3.2 PHASE DU PREMIER JOUEUR

Le Premier Joueur agit en premier à chaque tour et il est le Joueur en Phase pour les phases 3.21 à 3.28 suivantes. Le Second Joueur est le Joueur Hors-Phase.

3.21 Phase d'Administration

Les supports et les événements sont ajoutés dans le Cadre Disponible (4.2a). Puis, les deux joueurs peuvent jouer des événements et des supports du génie (4.2b & 4.2c).

3.22 Phase de Mouvement Opérationnel

Chaque unité du Joueur en Phase peut se déplacer, construire des positions défensives, rester sur place ou être mise en réserve (5.21 – 5.24).

3.23 Phase de Mouvement Stratégique

Le Joueur en Phase déplace autant de ses unités mises en réserve qu'il le désire en leur faisant faire un mouvement stratégique (5.4). Les restrictions à appliquer sont décrites en 14.8.

3.24 Phase de Combat

Tous les combats obligatoires ou désirés par le Joueur en Phase sont résolus, dans l'ordre choisi par celui-ci, selon les règles de combat (6.0).

3.25 Phase de Réaction

Le Joueur Hors-Phase déplace autant de ses unités en réserve qu'il le désire. Ces unités ont leur potentiel de mouvement entier. Puis, il retire de ces unités qui se sont déplacées le marqueur de réserve qu'elles avaient (7.2).

3.26 Phase de Mouvement de Percée

Le Joueur en Phase déplace autant de ses unités avec un marqueur d'exploitation (6.8), de réserve (5.21) ou activées grâce à une Action Spéciale (8.21) qu'il le désire et dans l'ordre souhaité.

3.27 Phase de Combat de Percée

Un combat doit avoir lieu dans chaque aire nouvellement contestée et peut avoir lieu dans les autres aires en dépensant une Action Spéciale (8.22). Une fois cette phase entamée, il ne peut plus y avoir de mouvement autorisé pour le tour du joueur courant.

3.28 Phase de Ravitaillement

Les deux joueurs vérifient le contrôle des aires, le ravitaillement de leurs unités et ajustent les marqueurs de désordre ; puis, le Joueur en Phase fait des tests de moral pour les unités non ravitaillées ; enfin, les deux joueurs retirent les marqueurs qui doivent l'être (9.0).

3.3 PHASE DU SECOND JOUEUR

Le Second Joueur effectue les phases 3.21 à 3.28 en tant que Joueur en Phase. Le Premier Joueur est le Joueur Hors-Phase.

3.4 VERIFICATION DE VICTOIRE

On compte les Points de Victoire (19.0) et on vérifie s'il n'y a pas une victoire par mort subite (19.4).

3.5 AVANCEMENT DU TOUR DE JEU

S'il n'y a pas de victoire par mort subite, on avance le marqueur de Tour de Jeu sur la case suivante ; à moins qu'il ne s'agisse du dernier tour, dans ce cas, on vérifie les conditions de victoire du scénario pour déterminer quel camp a gagné la partie.

4.0 PHASES DE RENFORT & D'ADMINISTRATION

4.1 PHASE DE RENFORT

Les deux joueurs exécutent chacune des actions suivantes dans l'ordre indiqué :

- Si une Action Spéciale réutilisable d'un joueur était disponible le tour précédent et qu'il ne l'a pas utilisée (elle est toujours dans le Cadre Disponible), le joueur peut déplacer un support quelconque de son choix du Cadre Utilisé directement dans le Cadre Disponible, tout en gardant l'Action Spéciale réutilisable dans le Cadre Disponible pour le tour courant. Déplacer toutes les Actions Spéciales réutilisables du Cadre Utilisé de chaque joueur dans leur Cadre Disponible respectif.
- Les deux joueurs prennent tous leurs supports de leur Cadre Utilisé et les placent dans leur bol de sélection respectif.
- Placer les unités de renfort dans leur(s) aire(s) d'entrée respective(s), comme indiqué sur l'étiquette des unités. Placer ces unités dans leur aire de départ n'a aucun coût de mouvement. A noter que les lettres d'aire d'entrée sur la carte sont des indications des aires d'entrée attenantes et non pas les aires elles-mêmes. Le placement ne peut pas dépasser les limites d'empilement. Les unités ne peuvent pas être placées dans une aire contrôlée par l'ennemi à moins qu'elle ne soit vacante. Si l'étiquette d'une unité liste deux aires, la liste indique la plage d'aires d'entrée autorisées (par exemple, AC indique que l'unité peut être placée dans l'Aire d'Entrée A, B ou C). Si toutes les aires d'entrée indiquées sont actuellement bloquées de la façon précisée précédemment, l'arrivée de l'unité est reportée d'un tour où elle arrivera

par l'aire d'entrée autorisée adéquate la plus proche (14.2). Une autre possibilité serait de dépenser une Action Spéciale pour changer le parcours d'un renfort pour qu'il arrive à son tour d'entrée indiqué (8.27). Les unités arrivent à plein effectif sauf indication contraire du scénario.

- Placer les supports/événements en renfort dans le bol de sélection.

4.2 PHASE D'ADMINISTRATION

Cette Phase a lieu au début de chaque tour de joueur et se compose de la séquence suivante :

- Les deux joueurs tirent secrètement de leur bol de sélection un nombre de supports/événements indiqué sur le Compteur de Tour (voir exemple ci-dessous), puis ils placent ces pions tirés dans leur Cadre Disponible.

9 Dec 27-28	Légende Allemand Allié ? / ? ? / ? Phase d'Admin. Support/Événement Tirage = 1er / 2nd ← PV = Allemand / Allié
6 / 2 13 / 8 5 / 5	

- Le Joueur en Phase peut jouer des événements qui se trouvent dans le Cadre Disponible et utiliser des supports du génie qui se trouvent dans le Cadre Disponible afin d'exécuter des fonctions du génie (4.3). Le Joueur en Phase peut aussi exécuter des Fonctions de Commandement (8.3) et utiliser certaines Actions Spéciales (8.25 & 8.26) à ce moment-là.
- Puis, le Joueur Hors-Phase peut jouer des événements et exécuter des Fonctions de Commandement, des Actions Spéciales et des supports du génie, comme ci-dessus.

4.21 Utilisation Alternative des Événements

On peut utiliser un événement pour déplacer deux supports (pas d'unité ni d'autre événement), au choix du joueur, depuis le Cadre Éliminé vers le bol de sélection plutôt que d'appliquer l'événement lui-même (17.0).

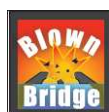
4.22 Événements Utilisés

Un événement est à usage unique, qu'il soit utilisé de façon normale ou selon la méthode alternative expliquée ci-dessus ; le pion est placé dans le Cadre Éliminé une fois utilisé.

4.3 FONCTIONS DU GENIE

Chaque support du génie dans le Cadre Disponible peut être utilisé pour exécuter une des fonctions décrites de 4.31 à 4.35 ci-dessous, une fonction précisée dans les Règles Exclusives (14.5), ou peut être utilisé comme support de bataille lors d'un combat (6.32 & 6.33).

4.31 Détruire des Ponts

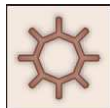


Si un joueur contrôle une aire incontestée et ravitaillée qui est bordée par une rivière, il peut en détruire les ponts qui lui sont adjacents. Chaque support du génie permet de détruire au plus 2 ponts lors de la Phase d'Administration ; pour détruire deux ponts d'un coup, il faut que les deux ponts soient adjacents à la même aire en question. On place un marqueur de pont détruit sur le pont affecté et le support du génie est placé dans le Cadre Utilisé.

4.32 Réparer un Pont

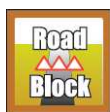
Pour réparer un pont détruit, un joueur doit soit contrôler les deux aires adjacentes au pont détruit, soit en contrôler une et contester l'autre (contrôlée par l'ennemi). Chaque support du génie permet de réparer un pont détruit lors de la Phase d'Administration. L'aire amie d'où provient la réparation doit être contrôlée et ravitaillée. On retire le marqueur de pont détruit et le support du génie est placé dans le Cadre Utilisé.

4.33 Construire une Position Défensive



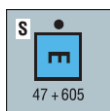
Le joueur place un marqueur de position défensive dans une de ses aires amies incontestée et ravitaillée où il dispose d'au moins une unité amie de la même Formation Supérieure que le support du génie, puis le support du génie est placé dans le Cadre Utilisé.

4.34 Construire un Barrage de Route



Le joueur place un marqueur de barrage de route dans une de ses aires amies vide et ravitaillée qui a un Niveau de Difficulté de Terrain de 1 ou plus, puis le support du génie est placé dans le Cadre Utilisé. Le barrage de route a pour effet, lors du tour en cours, de coûter un point de mouvement supplémentaire pour la première unité ennemie qui entre dans l'aire et de stopper son mouvement dans cette aire. Le marqueur de barrage de route est retiré quand une unité ennemie paye cette pénalité, quand une unité amie entre dans l'aire, ou lors de la Phase de Ravitaillement du tour de joueur en cours (9.5).

4.35 Créer un Barrage de Route Défendu



Le joueur place le pion du génie lui-même plutôt qu'un marqueur de barrage de route dans une de ses aires amies vide et ravitaillée qui a un Niveau de Difficulté de Terrain de 1 ou plus. Un barrage de route défendu est identique au barrage de route décrit ci-dessus, sauf que le pion du génie n'est pas retiré quand une unité ennemie entre dans l'aire mais agit plutôt comme une unité : il peut tenter de détruire des ponts comme précisé en 5.35d, il impose aux unités ennemies de stopper dans l'aire et il les oblige à résoudre un combat. Lors du Combat, le Défenseur ne peut pas utiliser d'Action Spéciale pour se renforcer ou pour retraiter avant le combat et le seul support (pas d'événement) qui peut aider le génie en défense est un support d'artillerie de la même Formation Supérieure. Si le génie en défense survit jusqu'à la Phase de Ravitaillement (avec ou sans combat), il est placé dans le Cadre Utilisé.

Note : Un barrage de route défendu n'est à utiliser que pour éviter une crise étant donné que cela provoquera très certainement l'élimination d'un support du génie très précieux.

5.0 EMPILEMENT & MOUVEMENT

5.1 LIMITES D'EMPILEMENT

Chaque aire ne peut contenir au maximum que 2 unités de chaque camp. Les limites d'empilement sont vérifiées à la fin de chaque Phase et tout au long de la Phase de Combat en faisant retraiter (6.6) toute unité en excès dès que cela est le cas. Les unités qui ne peuvent pas faire de retraite valide afin de rétablir les limites d'empilement sont éliminées. Il n'y a pas de limite d'empilement pour les supports.

5.2 OPTIONS DE LA PHASE DE MOUVEMENT OPERATIONNEL

Lors d'une Phase de Mouvement Opérationnel, toute unité éligible peut être mise en réserve, se déplacer vers une autre aire qui est à portée de son potentiel de mouvement, construire une position défensive ou rester sur place.

5.21 Placer des Unités en Réserve

Des marqueurs de réserve peuvent être placés sur des unités éligibles (14.7) lors de la Phase de Mouvement Opérationnel dans la limite des pions fournis. Une unité en réserve peut se déplacer lors de la même Phase de Mouvement Opérationnel, la Phase de Mouvement Stratégique, au cours de la Phase de Réaction, ou d'une Phase de Mouvement Opérationnel de Percée. Un marqueur de réserve est retiré dès que l'unité se déplace, que l'aire où se trouve la réserve devient contestée ou lors de la prochaine Phase de Ravitaillement du joueur ennemi (9.5).

5.22 Se Déplacer Vers une Autre Aire

Lors d'une Phase de Mouvement Opérationnel, chaque unité d'infanterie a un potentiel de mouvement de 3 points de mouvement, et chaque unité blindée a un potentiel de mouvement de 6 points de mouvement. Aucune unité ne peut dépasser son potentiel de mouvement excepté pour se déplacer d'une seule aire (5.33). Les unités sont révélées (placées à plat) en entrant dans une aire contestée si les autres forces dans cette aire ont déjà été révélées suite à un Combat précédent, même si les unités présentes s'en vont pour permettre à d'autres unités d'entrer. Sinon, l'aire qui contient des unités ennemies devient nouvellement contestée et les unités restent placées verticalement jusqu'à la Phase de Combat.

5.23 Construire une Position Défensive

Une unité peut dépenser la totalité de son potentiel de mouvement dans une aire incontestée pour placer un marqueur de position défensive dans cette aire. Seules les unités ravitaillées et en ordre peuvent construire des positions défensives. Toutes les unités amies de l'unité qui a construit la position défensive tirent bénéfice de celle-ci. Un marqueur de position défensive est retiré quand elle subit le premier dégât d'un combat, quand l'aire ne contient aucune unité amie à la fin d'une Phase quelconque, lors d'un combat par une unité du génie ennemi (6.33), ou lorsque l'aire devient contestée lors d'une Phase de Ravitaillement quelconque. Les unités ennemies ne tirent jamais bénéfice des positions défensives. Les unités ennemies subissent un modificateur de -1 à leur Valeur de Réussite pour les jets de dé de tirs sur des unités amies qui bénéficient d'une position défensive.

5.24 Rester sur Place

L'unité ne se déplace pas ni ne change de statut.

5.3 MOUVEMENT OPERATIONNEL

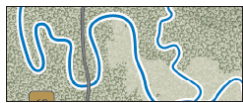
5.31 Limites et Connexions

Chaque aire est séparée des autres aires par ses limites géographiques. Les unités utilisent les connexions pour traverser ces limites, ce qui leur coûte des points de mouvement. Les Règles Exclusives peuvent présenter d'autres types de limites et/ou de connexions (14.1).

Types de Limite — Les types de limite standard sont les suivants :



• Limite de Plaine



• Limite de Rivière

- On considère qu'il y a toujours un pont de chaque côté de la limite à moins qu'il y ait un marqueur de pont détruit.
- Les ponts détruits affectent le mouvement.

Types de Connexion — Les types de connexion standard sont les suivants :



• Connexion par Route

- Coût de Mouvement de base : 1 PM.
- Existe quand une Route Principale relie deux aires adjacentes.
- Les Routes Principales qui connectent des aires adjacentes n'ont pas besoin d'être reliées entre elles à l'intérieur d'une aire.



• Connexion par Champ

- Coût de Mouvement de base : 2 PM.
- Existe quand aucune Route Principale ne relie deux aires adjacentes.

5.32 Coûts de Mouvement entre Deux Aires

Les unités peuvent se déplacer entre des aires adjacentes. Les unités ne peuvent pas passer diagonalement par le point où des limites se croisent. Les coûts de mouvement sont les suivants :

- Si une route relie deux aires (qu'elle traverse la plaine ou une rivière), le passage coûte 1 point de mouvement.
- Sinon, il s'agit d'une connexion par champ (qu'elle traverse la plaine ou une rivière) et le passage coûte 2 points de mouvement.
- Pour traverser une limite de rivière où un pont est détruit, une unité dépense la totalité de ses points de mouvement. Cela prévaut sur les deux points précédents.
- Pour entrer dans une aire qui contient déjà des unités amies et/ou ennemies, cela coûte 1 point de mouvement supplémentaire (en tout).
- Une unité qui quitte une aire contestée doit payer 1 point de mouvement supplémentaire (5.34).
- Une unité non ravitaillée et/ou en désordre ne peut faire un mouvement que d'une seule aire adjacente (5.33).

5.33 Mouvement Minimum Assuré

Une unité peut toujours se déplacer depuis son point de départ vers une aire adjacente non interdite, même si un tel mouvement dépasse son potentiel de mouvement.

5.34 Sortir d'une Aire Contestée

Lorsqu'une unité sort d'une aire contestée, la première aire dans laquelle elle entre doit être contrôlée par son camp et incontestée. A partir de cette première aire autorisée, l'unité

peut continuer son mouvement, jusqu'à la limite de son potentiel de mouvement, mais elle ne peut pas entrer dans une aire contestée ni en créer une nouvelle lors de cette même Phase de Mouvement.

5.35 Autres Restrictions de Mouvement :

- a) Les unités se déplacent toujours une à la fois : une unité doit finir son mouvement avant qu'une autre puisse commencer le sien.
- b) Les unités doivent s'arrêter quand elles entrent dans une aire qui contient des unités ennemies ou un barrage de route (4.34 & 4.35).
- c) Une seule unité, à chaque Phase de Mouvement, peut traverser une limite de rivière (que le pont soit détruit ou non) pour entrer dans une aire contestée. Il n'y a pas de limite au nombre d'unités pouvant traverser une limite de rivière pour entrer dans une aire incontestée, même en quittant une aire contestée.
- d) Une unité qui tente de traverser une limite de rivière dans une aire nouvellement contestée déclenche pour le camp adverse une possibilité de tentative de destruction de ce pont. Cette tentative est optionnelle et elle est réussie sur un jet de 1-5. Si le pont est détruit, l'unité qui a déclenché la possibilité peut toujours traverser la rivière si elle a commencé la Phase en étant adjacente à cette aire. Si l'unité ne veut ou ne peut pas traverser la rivière, elle ne paie pas le coût de mouvement de l'aire dans laquelle elle était sur le point d'entrer, mais elle perd un point de mouvement et peut continuer son mouvement.
- e) Un marqueur d'assaut de rivière est placé dans une aire nouvellement contestée (uniquement) lorsque toutes les unités attaquant y sont entrées par une limite de rivière et qu'au moins l'une d'elles a traversé par un pont détruit.



5.4 MOUVEMENT STRATEGIQUE

Une unité ravitaillée qui a un marqueur de réserve peut faire un mouvement stratégique. Voir la règle 14.8 pour les restrictions qui s'y appliquent. Pour faire un mouvement stratégique, l'unité se déplace depuis son aire de départ vers n'importe quelle aire contrôlée par son camp et ravitaillée en traçant un chemin continu de connexions par route et par champ sans traverser de pont détruit ni sans entrer ou traverser aucune aire contestée ou contrôlée par l'ennemi. Après un mouvement stratégique, le marqueur de réserve est retiré de l'unité.

6.0 COMBAT

6.1 REGLES GENERALES

Le combat est obligatoire dans les aires nouvellement contestées. Le combat est optionnel (au gré du Joueur en Phase) dans les aires qui étaient précédemment contestées, c'est-à-dire là où les unités sont déjà mises à plat au début de la Phase de Combat. Les combats sont résolus dans l'ordre choisi par l'Attaquant.

6.2 LA SEQUENCE DE COMBAT

La séquence suivante doit être suivie à chaque fois qu'il y a un combat dans une aire. Dans le cadre du combat, le Joueur en Phase est toujours l'Attaquant et le Joueur Hors-Phase est le Défenseur. Les unités en désordre de

l'Attaquant ne peuvent pas participer à un combat ni recevoir de pertes mais celles du Défenseur participent normalement (avec un modificateur de -1 à leur Valeur de Réussite pour les unités en désordre).

6.21 Choix d'Action Spéciale du Défenseur

Le Défenseur peut utiliser une Action Spéciale pour se renforcer ou retraire de cette bataille (8.23 & 8.24). Si le Défenseur retraite, cela provoque une possibilité d'exploitation (6.8) et le Combat est fini (on va en 6.29), sinon on continue en 6.22.

6.22 Affectation de Supports de l'Attaquant

Si ses forces en présence sont ravitaillées (lors de la Phase de Ravitaillement) et peuvent au moment du combat tracer un chemin de ravitaillement valide (9.31), l'Attaquant peut affecter à cette bataille des supports qui sont dans son Cadre Disponible en les plaçant dans l'aire contestée. Si toutes les unités attaquantes font partie de la même Formation Supérieure, alors deux (au plus) supports d'artillerie et/ou un événement de cette Formation peuvent être affectés par l'Attaquant. La seule limite des supports de bataille est leur nombre dans le Cadre Disponible et que les supports affectés soient de la même Formation Supérieure que les unités attaquantes. Si des unités de Formations Supérieures différentes sont impliquées, alors aucun support de bataille (ni événement) ne peut être affecté ; seuls les supports d'artillerie sont autorisés (au maximum deux par Formation Supérieure impliquée).

6.23 Affectation de Supports du Défenseur

Si ses forces en présence peuvent au moment du combat tracer un chemin de ravitaillement valide (9.31), le Défenseur peut affecter à cette bataille des supports qui sont dans son Cadre Disponible en les plaçant dans l'aire contestée. Pas plus d'un support d'artillerie et/ou événement ne peuvent être affectés par le Défenseur. La seule limite des supports de bataille est leur nombre dans le Cadre Disponible et que les unités impliquées soient de la même Formation Supérieure que les supports affectés. Si des unités de Formations Supérieures différentes sont impliquées, alors un seul support d'artillerie d'une des Formations Supérieures peut être affecté (aucun support de bataille ni événement). Ceci s'applique aussi si le seul défenseur est un support (4.35).

6.24 Désignation des Unités de Pointe, puis Révélation des Unités

Les deux camps désignent leur unité de pointe, le Défenseur en premier. Pour une aire nouvellement contestée, le Défenseur désigne une unité de pointe mais ne la révèle pas tant que l'Attaquant n'a pas désigné la sienne. Chaque unité (et support) combattant compare son type et sa qualité de troupe avec ceux de l'unité de pointe du camp adverse afin de déterminer les modificateurs à appliquer pour leur Valeur de Réussite. L'unité de pointe de chaque camp sera aussi la première à subir une perte lors du Combat (les supports de bataille peuvent subir une perte avant l'unité de pointe). L'unité de pointe ne peut pas être un support à moins qu'il n'y ait aucune unité présente. Après que chaque camp a désigné son unité de pointe, les unités non révélées des deux camps sont révélées en formant des lignes opposées et placées de sorte que leur valeur de pas courante soit face à la ligne d'unités ennemies.

6.25 Tirs d'Artillerie Offensifs

L'Attaquant lance un dé par support d'artillerie affecté, en modifiant la Valeur de Réussite comme précisé par la Table de Combat. Tous les dégâts sont appliqués au Défenseur selon la règle 6.42. Si l'unité de pointe est éliminée et qu'il reste des unités du Défenseur, une nouvelle unité de pointe doit être choisie selon la règle 6.24. Si toutes les unités non artillerie du Défenseur sont éliminées, l'Attaquant bénéficie d'une possibilité d'exploitation (6.8) et le Round de Combat prend fin après les tirs d'artillerie défensifs (6.26).

6.26 Tirs d'Artillerie Défensifs

Le Défenseur lance un dé par support d'artillerie affecté (certains jeux **FAB** en autorisent plus d'un pour certains Défenseurs — voir 16.0), en modifiant la Valeur de Réussite comme précisé par la Table de Combat. Les dégâts sont appliqués à l'Attaquant selon la règle 6.41. Si l'unité de pointe est éliminée et qu'il reste des unités de l'Attaquant, une nouvelle unité de pointe doit être choisie selon la règle 6.24. Si l'Attaquant abandonne son attaque (6.41b), le Round de Combat est fini (on continue en 6.29), sinon on continue en 6.27 ci-après.

6.27 Tirs Directs Défensifs

Les unités restantes du Défenseur et ses supports de bataille tirent : le joueur lance un dé par pas faisant feu, en modifiant la Valeur de Réussite comme précisé par la Table de Combat. Après avoir lancé tous les dés, tous les dégâts sont appliqués selon la règle 6.41, en commençant de nouveau avec la priorité 'a'. Si l'Attaquant abandonne son attaque (6.41b), le Round de Combat est fini (on continue en 6.29), sinon on continue en 6.28 ci-après.

6.28 Tirs Directs Offensifs

Les unités restantes de l'Attaquant et ses supports de bataille tirent : le joueur lance un dé par pas faisant feu, en modifiant la Valeur de Réussite comme précisé par la Table de Combat. Après avoir lancé tous les dés, tous les dégâts sont appliqués selon la règle 6.42, en commençant de nouveau avec la priorité 'a'. Si toutes les unités et supports de bataille en défense sont éliminés et qu'il reste au moins un dégât qui n'a pas été appliqué, l'Attaquant bénéficie d'une possibilité d'exploitation (6.8).

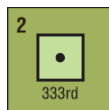
6.29 Fin du Round de Combat

Les deux joueurs retirent les supports (d'artillerie et de bataille) survivants de l'aire contestée et les placent dans leur Cadre Utilisé. Si les deux camps ont encore des unités dans l'aire, elles y restent à plat en formant deux lignes se faisant face, sinon les unités restantes (plus toutes les unités qui ont retraité) sont relevées afin de masquer leurs valeurs à l'ennemi.

6.3 SUPPORTS AU COMBAT

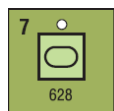
Les supports sont utilisés au combat en les affectant à une bataille, d'abord l'Attaquant, après que le Défenseur a fait son choix sur son option de retraite ou de renfort (6.21–6.23).

6.31 Supports d'Artillerie



L'Attaquant peut affecter un ou deux supports d'artillerie par bataille alors que le Défenseur ne peut en affecter qu'un seul. L'artillerie fait feu lors du Round de Combat (6.25 & 6.26). L'artillerie ne peut pas subir de perte (6.43).

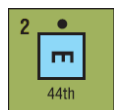
6.32 Supports de Bataille



Les supports de bataille peuvent être affectés à chaque bataille si les conditions nécessaires sont remplies (6.22 & 6.23). Les supports de batailles ne modifient pas la qualité de troupe courante d'aucune unité de la bataille, ni vice-versa. Les supports de bataille tirent en même temps que leurs unités amies (6.27 & 6.28). Chaque support de bataille qui subit une perte est éliminé.

6.33 Support du Génie au Combat

Un support du génie affecté à une bataille peut automatiquement éliminer un marqueur de position défensive, s'il y en a une, au lieu de tirer en tant que support de bataille. Pour cela, le support du génie doit avoir survécu aux tirs d'artillerie défensifs et aux tirs directs défensifs et l'Attaquant ne doit pas avoir abandonné l'attaque. Le marqueur de position défensive ennemie est retiré avant que les autres unités amies ne tirent et donc le modificateur de **-1** de la position défensive sur la Valeur de Réussite est annulé.



6.4 DISTRIBUTION DES DEGATS ET PRIORITES

Les dégâts sont appliqués selon les règles qui suivent. Tous les dégâts sont distribués en combinant des conversions de dégâts (suite à l'abandon de l'attaque, le retrait d'une position défensive, en devenant en désordre et/ou en retraisant de la bataille) et en subissant les dégâts en appliquant des pertes d'effectif. Les joueurs suivent la séquence de priorité de dégât (6.41 ou 6.42) pour appliquer les dégâts sur leurs propres unités et supports.

6.41 Priorités de Dégât pour les Dégâts de l'Attaquant

- Perte d'Effectif Obligatoire** : Le premier dégât est toujours subi soit en infligeant une perte d'effectif à l'unité de pointe, soit en éliminant un support de bataille quelconque affecté à la bataille.
- Si plusieurs dégâts ont été obtenus, l'Attaquant doit choisir l'une des deux options suivantes :
 - Abandonner l'Attaque** : En abandonnant l'attaque, le joueur ignore tous les dégâts restants. Les unités qui abandonnent l'attaque restent dans l'aire contestée et deviennent en désordre. Pour des assauts de rivière (5.35e), la ou les unités qui abandonnent ne peuvent pas rester sur place ; elles deviennent en désordre et retraitent (6.6) en retraversant la rivière qu'elles ont traversée pour l'assaut. Tous les supports restants qui avaient été affectés sont replacés dans le Cadre Utilisé.
 - Subir des Pertes d'Effectif** : Les dégâts restants sont subis comme perte d'effectif. On suit les règles de 6.43 pour la répartition des pertes d'effectif.

6.42 Priorités de Dégât pour les Dégâts du Défenseur

- Perte de Position Défensive si Présente** : Le premier dégât du Round de Combat quelle que soit l'origine du tir est appliqué en retirant le marqueur de position défensive, s'il y en a une.
- Option de Désordre sur Tir d'Artillerie** : Quand on applique des dégâts provoqués par de l'artillerie, un dégât peut être converti (après avoir retiré un éventuel marqueur de position défensive) en plaçant un marqueur de désordre sur toutes les unités en défense (pas les supports) qui sont en ordre ou en récupération (6.5). Si toutes les unités en défense sont déjà en désordre ou qu'il

n'y a que des supports en défense (4.35), cette option n'est pas possible.

- Option de Retraite sur Tir Direct** : Quand on applique des dégâts provoqués par des tirs directs, un dégât peut être converti (après avoir retiré un éventuel marqueur de position défensive) en retraisant toutes les unités présentes (6.6 — à noter que toutes les unités qui retraitent et qui ne sont pas en désordre le deviennent). On ne fait pas retraiter les supports ; au lieu de cela, les supports qui survivent sont placés après la bataille dans le Cadre Utilisé. La retraite n'est pas une option possible pour des aires qui ne sont défendues que par des supports (4.35). Les unités et supports qui retraitent sont à prendre en compte pour l'application de la priorité (d) suivante pour les dégâts restants non appliqués.
- Subir de Pertes d'Effectif** : Tous les dégâts restants (après avoir retiré un éventuel marqueur de position défensive et de l'application de l'option de désordre ou de l'option de retraite ci-dessus) sont subis en tant que pertes d'effectif, en suivant les règles de 6.43 pour la répartition des pertes d'effectif. Si l'Attaquant inflige plus de dégâts que le Défenseur ne peut convertir/subir, l'Attaquant bénéficie d'une possibilité d'exploitation (6.8).

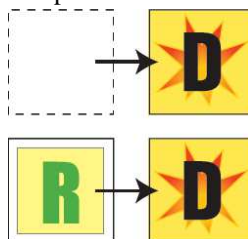
6.43 Répartition des Pertes d'Effectif

Un joueur répartit les pertes d'effectif sur ses unités et supports comme il l'entend en respectant les restrictions suivantes :

- La première unité à subir une perte d'effectif doit être l'unité de pointe (les supports de bataille peuvent subir des pertes avant l'unité de pointe).
- Chaque unité et support de bataille ami doit subir une perte d'effectif avant qu'une unité n'en subisse une seconde.
- Après que toutes les unités amies présentes ont subi une perte d'effectif et que tous les supports de bataille amis ont été éliminés en subissant une perte d'effectif chacun, le reste des pertes d'effectif peut être réparti par le joueur comme il l'entend.

6.5 RESULTAT DE DESORDRE ET RECUPERATION

Les unités (pas les supports) peuvent devenir en désordre (voir 9.33 pour les effets du désordre). Quand cela arrive, on place un marqueur de désordre sur l'unité affectée. La récupération est une opération en deux étapes pour les unités éligibles (voir 9.35 pour la procédure à suivre lors des Phases de Ravitaillement). Les unités avec un marqueur de récupération subissent tous les effets du désordre. Les unités qui subissent un résultat de désordre alors qu'elles sont en train de "récupérer" voient leur marqueur retourné sur la face "désordre". Il n'y a pas d'effet supplémentaire quand un résultat de désordre est appliqué à une unité déjà en désordre.



6.6 RETRAITES

A chaque retraite, le joueur déplace une par une les unités qui retraitent de leur aire d'origine vers une aire adjacente, incontestée et contrôlée par son camp (deux unités qui retraitent peuvent le faire vers deux aires différentes), même

si une retraite a lieu à travers un pont détruit. S'il n'y a pas une telle aire adjacente, une unité ne retraite pas mais au lieu de cela elle subit une perte d'effectif. Si une unité qui retraite provoque un surempilement dans l'aire où elle retraite, l'unité doit continuer sa retraite comme indiqué ci-dessus jusqu'à ce que les limites d'empilement soient respectées. Les retraites ne nécessitent pas de point de mouvement. Les unités qui retraitent reçoivent un marqueur de désordre après leur retraite à moins qu'elles n'aient retraité par une Action Spéciale (8.24). Les supports survivants ne retraitent pas, au lieu de cela ils sont placés dans le Cadre Utilisé après avoir terminé la résolution de la bataille.

6.7 TESTS DE MORAL

A certains moments, les règles demandent aux unités et supports de passer un test de moral pour déterminer s'ils peuvent atteindre leur objectif ou supporter le challenge en termes de jeu. Un test de moral est exécuté en lançant un seul dé à 10 faces pour chaque unité ou support en question avec une Valeur de Réussite de **5** qui est modifiée par la qualité de troupe (**-2** pour les novices, **+2** pour l'élite) et/ou par le désordre et le manque de ravitaillement (**-1** pour chaque cas). Une unité non révélée qui passe un test de moral doit être révélée pour la durée du test. La pénalité pour un test de moral manqué dépend de la situation et est précisée par les règles correspondantes.

6.8 POSSIBILITES D'EXPLOITATION



Si le Défenseur d'une bataille est complètement éliminé (hormis les supports d'artillerie) par un tir d'artillerie, une retraite par une Action Spéciale ou est éliminé par un tir direct dont au moins un dégât n'est pas appliqué, cela donne une possibilité d'exploitation et toutes les unités blindées attaquantes qui sont présentes dans l'aire passent un test de moral (**exception** : il n'y a jamais d'exploitation suite à un assaut de rivière ou lors des Phases de Combat de Percée). Une unité non révélée qui passe un test de moral doit être révélée pour la durée du test. Il est aussi possible de décliner la possibilité et de ne pas révéler les unités. Les unités blindées qui réussissent ce test reçoivent un marqueur d'exploitation. Les unités qui ont ce marqueur pourront se déplacer lors de la Phase de Mouvement de Percée (7.3).

7.0 PHASES DE REACTION & DE PERCEE

7.1 ÉLIGIBILITE

Les unités du Joueur Hors-Phase qui ont un marqueur de réserve peuvent agir lors de la Phase de Réaction. Les unités du Joueur en Phase qui ont un marqueur de réserve, plus ses unités blindées qui ont un marqueur d'exploitation ou qui ont été activée par une Action Spéciale, peuvent agir lors de la Phase de Percée.

7.2 PHASE DE REACTION

Le Joueur Hors-Phase peut déplacer ses unités qui ont un marqueur de réserve de la totalité de leur potentiel de mouvement, soit vers une aire incontestée, soit pour renforcer une aire contestée, mais pas pour créer une aire nouvellement contestée. Il n'y a pas de combat lors de la Phase de Réaction. Les unités en réserve peuvent construire une position défensive au lieu de se déplacer. Le marqueur de réserve est retiré des unités qui se sont déplacées ou qui ont construit une position défensive.

7.3 PHASE DE MOUVEMENT DE PERCEE

Le Joueur en Phase peut déplacer ses unités qui ont un marqueur de réserve et celles qui ont un marqueur d'exploitation et peut aussi utiliser des Actions Spéciales pour déplacer des unités non blindées comme des unités en exploitation (8.21). Lorsque le combat de percée (7.4) commence, aucun autre mouvement de percée n'est possible.

7.31 Restrictions de Mouvement

Les unités en réserve peuvent faire un mouvement opérationnel avec leur potentiel de mouvement complet. Les unités en exploitation ne peuvent se déplacer que d'une seule aire et ne peuvent pas traverser de pont détruit même s'il a été détruit par l'unité qui tente de se déplacer, auquel cas l'unité ne peut pas se déplacer du tout. Ces deux types d'unités peuvent entrer dans des aires contestées et peuvent construire des positions défensives plutôt que de se déplacer. Les unités en réserve et en exploitation sont déplacées une à la fois, dans n'importe quel ordre, voire même entremêlées selon les choix du Joueur en Phase. Après que chaque unité s'est déplacée ou a construit une position défensive, son marqueur de réserve ou d'exploitation lui est retiré.

7.32 Aires Nouvellement Contestées

Les unités en réserve et en exploitation peuvent toutes créer de nouvelles aires contestées. Un round de combat obligatoire doit avoir lieu lors d'une Phase de Combat de Percée pour ces aires. Les unités hors-phase dans ces aires peuvent tenter de détruire des ponts que les unités du Joueur en Phase tentent de traverser (5.35d).

7.4 PHASE DE COMBAT DE PERCEE

Les combats obligatoires et optionnels décrits ci-après peuvent avoir lieu dans l'ordre désiré par le Joueur en Phase.

7.41 Combats Obligatoires

Un round de combat a lieu dans toutes les aires nouvellement contestées créées lors de la Phase de Mouvement de Percée. Ce round de combat suit la procédure de combat (6.2) sans qu'il soit nécessaire d'utiliser une Action Spéciale.

7.42 Combats Optionnels

De plus, il peut y avoir un round de combat dans chaque aire déjà contestée, en suivant la procédure de combat (6.2), si le Joueur en Phase dépense une Action Spéciale pour réengager l'aire (8.22).

8.0 ACTIONS SPECIALES & FONCTIONS DE COMMANDEMENT

8.1 REGLES GENERALES

Les Actions Spéciales sont de deux types : réutilisables et à usage unique. Il y a aussi un support de fonction de commandement qui peut être utilisé pour réaliser des Fonctions de Commandement (8.3).

- Les **Actions Spéciales Réutilisables** représentent votre influence personnelle de commandement et peuvent affecter les unités de n'importe quelle Formation Supérieure amie. Elles sont représentées dans le jeu sous la forme de blocs de bois qui ont une étiquette d'Action Spéciale. Elles sont placées dans le Cadre Utili-



se après leur usage, et retournent automatiquement dans le Cadre Disponible lors de la Phase de Renfort, en court-circuitant la procédure de sélection.

- Les **Actions Spéciales à Usage Unique** représentent



l'influence de commandement des commandants de votre Formation Supérieure et ne peuvent affecter que les unités appartenant à la même Formation Supérieure. Elles sont représentées dans le jeu sous la forme d'événements, qui sont placés dans le Cadre Éliminé après leur usage. Elles peuvent toutes être utilisées pour remplir une des fonctions décrites dans la section des règles 8.2. Une Action Spéciale à usage unique ne compte pas comme événement pour la limite d'un événement autorisé par bataille.

- Le **Support de Fonction de Commandement** représente



le travail de votre QG à l'arrière, dans un effort incessant pour vous trouver des ressources supplémentaires qui, quand elles sont disponibles, peuvent être utilisées pour toutes les Fonctions de Commandement listées en 8.3.

8.2 UTILISATION DES ACTIONS SPECIALES

(voir aussi 14.61)

8.21 Exécuter un Mouvement de Percée (Phase de Percée)

Chaque Action Spéciale dépensée permet à une unité blindée (seulement), ravitaillée et en ordre, qui ne s'est pas encore déplacée lors de cette même phase, de se déplacer lors de la Phase de Mouvement de Percée, en se déplaçant comme une unité en exploitation (d'une seule aire — voir 7.31).

8.22 Exécuter un Combat de Percée (Phase de Percée)

Chaque Action Spéciale dépensée permet de déclencher dans une aire déjà contestée un Round de Combat lors de la Phase de Combat de Percée amie. Il ne doit pas y avoir eu de combat dans cette aire au cours de cette même Phase de Combat de Percée.

8.23 Renforcer une Bataille (Phase de Combat ou de Percée)

Chaque Action Spéciale dépensée permet à une unité en ordre de venir renforcer un combat déclaré, depuis une aire adjacente incontestée, (pour le Défenseur seulement). Cette unité de renfort ne doit pas dépasser les limites d'empilement, ni renforcer une bataille ne concernant que des supports (4.35), ni être désignée comme unité de pointe à moins que l'unité de pointe précédemment désignée ait été éliminée.

8.24 Retraiter Avant Combat (Phase de Combat ou de Percée)

Chaque Action Spéciale dépensée permet au Défenseur (uniquement) d'un combat déclaré de retraiter toutes ses unités selon la règle 6.6, excepté que les unités en retraite ne deviennent pas en désordre. L'Attaquant doit attendre le choix du Défenseur avant d'affecter ses supports. L'Attaquant bénéficie d'une possibilité d'exploitation (6.8) si la retraite a lieu.

8.25 Rallier les troupes (Phase d'Administration)

Chaque Action Spéciale dépensée lors de la Phase d'Administration permet au joueur de désigner une aire ravitaillée au choix. Toutes les unités amies en désordre ou en récupération qui sont dans l'aire désignée et toutes les aires adjacentes récupèrent complètement et leurs marqueurs de désordre et de récupération sont retirés.

8.26 Recevoir un Remplacement (Phase d'Administration)

Chaque Action Spéciale dépensée lors de la Phase d'Administration permet au joueur de sélectionner une unité réduite ravitaillée (quelle que soit sa classe) pour qu'elle reçoive un pas de remplacement, même si le pas de remplacement est de l'élite.

8.27 Rediriger une Unité de Renfort (Phase de Renfort)

Chaque Action Spéciale dépensée lors de la Phase de Renfort permet à une unité de renfort d'être placée dans n'importe quelle aire d'entrée contrôlée par son camp, ou contrôlée par l'ennemi et vide (14.2), même si elle n'est pas dans la liste de ses aires d'entrée.

8.3 FONCTIONS DE COMMANDEMENT

(voir aussi 14.62)

Le support de fonction de commandement, lorsqu'il est dans le Cadre Disponible, peut être utilisé pour remplir n'importe laquelle des Fonctions de Commandement suivantes lors de la Phase d'Administration, sans aucune restriction de Formation Supérieure, après quoi il est placé dans le Cadre Utilisé et récupéré comme n'importe quel autre support.

8.31 Trouver des Remplacements

Un pas de remplacement non élite peut être affecté à n'importe quelle unité d'infanterie (seulement) ravitaillée.

8.32 Collecter des Renseignements

Choisissez n'importe quelle unité ennemie, n'importe où sur la carte et quel que soit son statut de ravitaillement : elle vous est révélée jusqu'à la fin de la Phase d'Administration.

8.33 Disponibilité de Réserve

N'importe quelle unité éligible (14.7) reçoit un marqueur de réserve disponible.

9.0 PHASE DE RAVITAILLEMENT

9.1 SEQUENCE

Les étapes suivantes ont lieu lors de cette Phase, dans l'ordre précisé. Les deux joueurs sont impliqués à chacune de ces étapes et peuvent résoudre simultanément la part qui leur correspond.

- Vérifier le contrôle des aires.
- Déterminer le statut de ravitaillement et ajuster les marqueurs de désordre.
- Réaliser les tests de moral des unités non ravitaillées du Joueur en Phase et retirer les marqueurs correspondants.

9.2 VERIFIER LE CONTROLE DES AIRES



Les deux joueurs vérifient dans chaque aire que le contrôle de celle-ci est clairement établi pour eux, sinon on place un marqueur de contrôle du camp correspondant (le dernier camp à l'avoir occupé seul).

9.3 DETERMINER LE STATUT DE RAVITAILLEMENT & AJUSTER LES MARQUEURS DE DESORDRE

9.31 Tracer un Chemin de Ravitaillement

Le ravitaillement est vérifié par les deux joueurs lors de chaque Phase de Ravitaillement. Le statut de ravitaillement d'une unité ou d'une aire reste valable jusqu'à la Phase de Ravitaillement suivante. Un chemin de ravitaillement est

tracé depuis une quelconque unité ou une aire contrôlée par son camp jusqu'à une source de ravitaillement valide (14.9).

- a) Un chemin de ravitaillement est tracé à travers des aires contrôlées par son camp et il ne peut passer par un pont détruit que si l'unité/aire qui trace ce chemin est adjacente à ce pont détruit.
- b) Un chemin de ravitaillement peut être tracé en sortant d'une aire contrôlée par l'ennemi mais jamais dans ou à travers une telle aire.
- c) Un chemin de ravitaillement ne peut jamais passer à travers une aire vide qui est adjacente à une aire contrôlée par l'ennemi contenant une ou plusieurs unités ennemies incontestées.
- d) Le ravitaillement peut toujours être tracé dans et à travers des aires contrôlées par son camp, même si des unités ennemies s'y trouvent.

9.32 Marquage du Statut de Ravitaillement



Les unités et les aires qui ne peuvent pas tracer un chemin de ravitaillement valide sont non ravitaillées et elles reçoivent un marqueur de non ravitaillement. On retire le marqueur de non ravitaillement des unités et des aires qui étaient précédemment non ravitaillées et qui peuvent désormais tracer un chemin de ravitaillement valide.

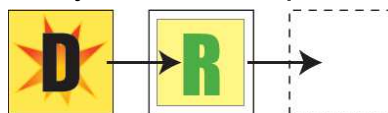
9.33 Effets sur les Unités du Non Ravitaillement et du Désordre

- a) Les unités ne peuvent se déplacer que d'une seule aire lors de la Phase de Mouvement, en respectant la règle 5.34 quand cela est nécessaire.
- b) Les unités ne peuvent pas construire de position défensive ni être placées en réserve.
- c) Les unités ont un modificateur de **-1** à leur Valeur de Réussite quand elles tirent et quand elles testent leur moral. Ces modificateurs sont cumulés lorsque l'unité est à la fois non ravitaillée et en désordre.
- d) Les unités en désordre (seulement) ne peuvent pas attaquer. Elles peuvent se défendre avec leur Valeur de Réussite modifiée comme précisé en (c) ci-dessus.

9.34 Effets Supplémentaires du Non Ravitaillement

- a) On ne peut pas affecter de support à ces unités.
- b) Les unités doivent passer un test de moral à la fin de la Phase de Ravitaillement de leur camp ; en cas d'échec, une unité devient en désordre, perd un pas d'effectif ou se rend (9.4).
- c) Les marqueurs de désordre ne peuvent pas être ajustés favorablement (9.35).
- d) Les aires et les unités ne peuvent pas être affectées par des événements de leur camp, des Actions Spéciales, des Fonctions de Commandement ou des fonctions du génie.

9.35 Ajustement des Marqueurs de Désordre



Pour leurs unités en récupération et en désordre qui peuvent tracer un chemin de ravitaillement (9.1), les deux joueurs retirent les marqueurs de récupération puis ils retournent les marqueurs de désordre sur leur face "récupération".

9.4 TESTS DE MORAL DES UNITES NON RAVITAILLÉES

Le Joueur en Phase (uniquement) fait passer un test de moral (avec le modificateur de **-1** à la Valeur de Réussite, pour le non ravitaillement,) à ses unités qui sont non ravitaillées. Les unités qui manquent ce test et qui ne sont pas encore en désordre deviennent en désordre. Les unités qui manquent ce test et qui sont déjà en désordre perdent un pas d'effectif. Les unités vétéran en désordre qui obtiennent un jet de 10 et les unités novices qui obtiennent un jet de 8-10 se rendent et sont éliminées quel que soit leur nombre de pas d'effectif restants. Les unités en désordre avec une qualité de troupe courante d'élite ne se rendent pas, mais elles subissent tout de même la perte d'effectif en cas d'échec au test de moral dû au désordre.

9.5 RETRAIT DES MARQUEURS

Les deux joueurs retirent de la carte tous les marqueurs de position défensive qui sont dans des aires contestées, tous les barrages de routes et les barrages de routes défendus, ainsi que tous les marqueurs d'assaut de rivière et d'exploitation, plus tous les marqueurs de réserve du Joueur Hors-Phase.

10.0 NOTES DE CONCEPTION

Les wargameurs ont besoin de plus de jeux simples, faciles d'accès et courts à jouer, et avec un bon ressenti historique, mais qui soient aussi de bons challenges pour garantir la rejouabilité.

C'est mon sentiment de joueur et ce sont les objectifs que j'ai fixés comme concepteur de la série **FAB**. Je fais tendre mes conceptions de jeu vers l'amusement, l'effet, et la bonne sensation, étant donné qu'il s'agit des qualités que je recherche quand je joue à un wargame. La plupart des détails sous-jacents de la guerre apparaissent sous forme abstraite dans **FAB**, mais ils ont été pris en compte dans le système du jeu pour préserver une bonne sensation. Des décisions à plusieurs niveaux, avec des conséquences à chaque niveau, ce sont les choses qui rendent un jeu amusant à jouer pour moi. Les joueurs devront faire face à plusieurs de ces décisions à chaque tour.

J'ai porté mon attention sur le fait de vous mettre dans le rôle du commandant sur le terrain, et de vous faire prendre les décisions pour diriger l'effort principal. Vous devrez fixer les priorités pour les affectations des précieux et peu nombreux supports et Actions Spéciales aux unités et aux batailles que vous considérez les plus importantes,

même si toutes vos unités réclament ces ressources limitées.

Un obstacle important pour cette série était l'atténuation de la chance. A cause du faible nombre de blocs, les effets du combat devaient être modifiés par rapport au système habituel de jeu à bloc où chaque dégât réduit une unité. Cela a été possible en autorisant l'attaquant à abandonner le combat si plus d'un dégât est subi, en autorisant le défenseur à convertir des dégâts par le retrait de position défensive et par la retraite, ainsi qu'en octroyant aux deux camps l'option de conversion de dégâts par l'élimination de supports affectés, ce qui permet la disparition plus graduelle des unités. Il est toujours possible à l'attaquant d'infliger plusieurs dégâts au défenseur, mais cela est atténué par le nombre de fois où il n'inflige aucun dégât aux unités du défenseur car elles retraitent ou par l'élimination de marqueur de position défensive.

Les positions défensives sont des travaux défensifs de meilleure qualité que de simples trous creusés par chaque soldat avant de s'endormir la nuit. Elles représentent des sacs de sable, des fils barbelés, des mines et des ressources naturelles à portée de main utilisés par les troupes en défense pour fortifier leur position, et qui étaient souvent construites à la hâte par des combattants du génie affectés à cette tâche. Ces positions fournissaient un avantage lors du premier

contact avec l'ennemi. Une fois révélées, ces positions défensives offraient un avantage moindre.

Une décision qui a été prise en cours de conception a été de déployer à plat les supports et les événements. La raison de cette décision était tout simplement l'accélération du jeu. Si les supports étaient retournés face cachée, alors ce manque d'information aurait été à valable pour les deux joueurs, ce qui aurait provoqué des longueurs de jeu : en effet, le propriétaire des supports et des événements devant chercher ceux qui lui conviennent. Si les deux joueurs le désirent, vous pouvez jouer en les retournant, mais n'espérez pas que le jeu soit aussi rapide.

J'espère que vous prendrez plaisir à jouer ce jeu autant que j'en ai eu à perfectionner ses différents systèmes. Si vous avez une idée pour une autre bataille que vous aimeriez voir dans la série **FAB** ou si vous avez des questions sur les règles, vous pouvez m'écrire à :

Rick27707@aol.com

Vous pouvez aussi rejoindre les discussions concernant la série **FAB** sur :

www.consimworld.com

ou

www.boardgamegeek.com

INDEX

Abandon d'Attaque : 6.41b

Actions Spéciales

Définition : 2.2 ; Décision du Défenseur : 6.21 ; Activation de Percée : 7.1 ; Combat Optionnel : 7.42 ; Utilisations Standard : 8.1, 8.2

Actions Spéciales — A Usage Unique : 8.1, 17.33

Actions Spéciales — Réutilisable : 4.1a, 8.1

Actions Spéciales — Utilisations Standard
Mouvement & Combat de Percée : 8.21, 8.22 ; Renforcer une Bataille : 8.23 ; Retraite avant Combat : 8.24 ; Ralliement de Troupes : 8.25 ; Remplacements de Qualité : 8.26 ; Rediriger un Renfort : 8.27

Aires

Définition : 2.4 ; Sortie : 5.34 ; Nouvellement Contestées, Combat Obligatoire : 6.1, 7.32 ; Désignation d'Unité de Pointe : 6.24 ; Vérification du Contrôle : 9.2

Aires d'Entrée

Définition : 14.2 ; Renforts, Entrée Bloquée : 4.1c ; Redirection de Renfort : 8.27 ; voir Aires ; voir Zones

Artillerie

Tir : 6.25, 6.26 ; Utilisation de Supports d'Artillerie : 6.31 ; Priorité de Dégât, Option de Désordre : 6.42b ; Restrictions (Allemand) : 16.12 ; Option — Modificateurs Avancés : 18.6 ; Option — Débordement : 18.7

Assauts de Rivière : 5.35e ; voir Ponts

Barrage de Route

Construction, par le Génie : 4.34 ; Arrêt d'Unité à l'Entrée : 5.35b

Barrage de Route Défendu : voir Supports du Génie

Bol de Sélection

Définition : 2.1 ; placer dedans : 4.1b, 4.1d ; tirage : 4.2a

Cadres d'État

Définition : 2.1 et sur la carte ; Cadre Disponible : 4.1, 4.2, 6.22, 6.23 ; Cadre Éliminé : 4.22 ; Cadre Utilisé : 4.1, 6.29

Chemin de Ravitaillement

Affectation des Supports, Obligatoire : 6.22, 6.23 ; Désordre & Récupération : 6.5 ; Traçage : 9.31

Classe Infanterie

Définition : 2.3 ; Potentiel de Mouvement : 5.22 ; Unités par Classe : 13.3

Classe Blindée

Définition : 2.3 ; Potentiel de Mouvement : 5.22 ; Exploitation : 6.8 ; Unités par Classe : 13.3

Combat

Définition : 3.24 ; Règles Générales : 6.1 ; Round de Combat : 6.2 ; Action Spéciale du Défenseur : 6.21 ; Affectation de Supports : 6.22, 6.23 ; Unités de Pointe : 6.24 ; Tir d'Artillerie : 6.25, 6.26 ; Tir Direct : 6.27, 6.28 ; Fin de Round : 6.29 ; voir Distribution et Priorités de Dégât

Combat — Percée

Définition : 3.27 ; Obligatoire : 7.41 ; Optionnel : 7.42 ; via une Action Spéciale : 8.22

Composants du Jeu : 12.0

Connexions

par Route & par Champ : 5.31 ; voir Limites

Contrôle

Définition du Contrôle : 2.4 ; voir Aires

Désordre

Définition : 2.3 ; Attaque Impossible : 6.2 ; Options de Désordre : 6.42b, 6.42c ; Résultats du Combat : 6.5 ; Retraites : 6.6 ; Ajustement des Marqueurs : 9.35

Désordre — Effets : 9.33

Désordre — Récupération

Option de Désordre : 6.42b ; Résultats : 6.5 ; Ralliement : 8.25

Distribution et Priorités de Dégât

en Général : 6.4 ; Priorités de l'Attaquant : 6.41 ; Priorités du Défenseur : 6.42 ; Répartition des Pertes d'Effectif : 6.43 ; voir Combat

Effets du Non Ravitaillement

Non Ravitaillement & Désordre : 9.33 ; Effets Supplémentaires : 9.34 ; Test de Moral : 9.4 ; Tours de Jeu 6-9, Test de Moral Supplémentaire : 14.93

En Ordre

Définition : 2.3 ; voir Désordre

Événements

Définition : 2.2 ; Phase d'Administration : 4.2 ; Utilisation Alternative : 4.21 ; Usage

- Unique : 4.22 ; Règles Exclusives d'Événement : 17.0
- Événements — Allemand**
Confusion par le Groupe Greif : 17.11 ; Pont par le Groupe Greif : 17.12 ; Libération d'une Divisions de Réserve Stratégique : 17.13 ; Opération Bodenplatte : 17.14
- Événements — Allié**
Mission Aérienne Allié : 17.21 ; Reconstituer ou Remplacer : 17.22 ; Régiments d'Infanterie Arrivant : 17.23
- Événements — Tous**
Remplacement d'Infanterie : 17.31 ; Remplacement de Blindé : 17.32 ; Action Spéciale : 17.33 ; Réponse Retardée : 17.34
- Exploitation**
Définition : 6.8 ; Suite à une Retraite : 6.21 ; Suite à une Élimination : 6.25, 6.42d ; Éligibilité : 7.1 ; voir *Percée Phases*
- Fonctions de Commandement**
en Phase d'Administration : 4.2 ; en Général : 8.1 ; Trouver des Remplacements : 8.31 ; Collecter des Renseignements : 8.32 ; Disponibilité de Réserves : 8.33
- Fonctions de Commandement — Règles Exclusives**
Autorisation Préliminaire de Traversée (Allemand) : 14.62a ; Supports Communs pour les Batailles Cruciales (Américain) : 14.62b
- Formations Supérieurs**
Définition : 2.3 ; Restrictions des Supports : 6.22, 6.23 ; Allemandes, Alliées : 13.2 ; voir *Zones*
- Grandes Unités**
Ajustement d'Élimination : 19.2 ; voir *Unités*
- Hors Ravitaillement** : voir Effets du Non Ravitaillement
- Limites**
de Plaine & de Rivière : 5.31 ; Restreintes : 14.1 ; voir *Connexions*
- Limites d'Aire** : voir Limites
- Limites d'Armée**
Définition : 14.3 ; Restrictions de Mouvement : 14.4
- Limites d'Armée — Allemand**
Autorisation Préliminaire de Traversée : 14.62a ; Éligibilité par Zone de Marqueur de Réserve : 14.71 ; Restrictions par Zone de Support : 16.1 ; Restrictions par Zone d'Événement : 17.1
- Limites d'Armée — Allié**
Éligibilité par Zone de Marqueur de Réserve : 14.72
- Limites d'Empilement** : 5.1
- Marqueurs**
Définition : 2.2 ; de Contrôle : 9.2 ; de Statut de Ravitaillement : 9.32 ; de Désordre : 6.5, 9.35 ; Retrait en fin de tour : 9.5
- Mouvement**
Potentiels : 5.22 ; Mouvement Minimum : 5.33 ; Coûts : 5.31, 5.32, 14.41 ; Panne de Carburant : 16.13
- Mouvement — Opérationnel**
Définition : 3.22 ; Options de Mouvement : 5.2 ; Règles de Mouvement : 5.3 ; Traversée de Limite (Allemand) : 14.41 ; Panne de Carburant : 16.13
- Mouvement — Percée**
Définition : 3.26 ; Exploitation : 6.8 ; Règles de Percée : 7.3 ; Restrictions : 7.31 ; dans des Aires Nouvellement Contestées : 7.32 ; Panne de Carburant : 16.13 ; Option — KG Peiper : 18.3
- Mouvement — Réaction**
Définition : 3.25 ; Phase de Réaction : 7.2
- Mouvement — Stratégique**
Définition : 3.23 ; Mouvement Stratégique : 5.4 ; Limites : 14.8 ; Panne de Carburant : 16.13
- Panne de Carburant** : 16.13 ; voir *Mouvement*
- Pas/Pertes d'Effectif**
Définition : 2.3 ; Unité de Pointe : 6.24 ; Répartition des Pertes d'Effectif : 6.43 ; suite aux Retraites : 6.6
- Phase d'Administration**
Définition : 3.21 ; Déroulement de la Phase : 4.2
- Phase de Ravitaillement**
Définition : 3.28 ; Procédures : 9.0-9.5
- Phase de Réaction** : voir *Mouvement — Réaction*
- Phase de Renfort** : 3.1, 4.1
- Phase de Vérification de Victoire**
Définition : 3.4 ; Procédures : 19.0
- Phases de Percée** : voir *Mouvement* ; voir *Combat*
- Points de Victoire & Aires Objectifs**
PV d'Objectif : 19.1 ; PV de Grande Unité Éliminée : 19.2 ; Calcul de PV : 19.3
- Ponts**
Détruire : 4.31 ; Réparer : 4.32 ; Barrage de Route Défendu : 4.35 ; Coûts de Mouvement : 5.31, 5.32 ; Restrictions de Mouvement : 5.35c, 5.35d ; Aires Nouvellement Contestées : 7.32 ; Option — Limitations de Réparation : 18.1 ; voir *Limites* ; voir *Connexions*
- Positions Défensives**
Par le Génie : 4.33 ; par une Unité : 5.23 ; dans les Priorités de Dégât : 6.42a ; par la Réserve : 7.2 ; dans une Percée : 7.31 ; Option — Maintenance : 18.8
- Premier Joueur** : 2.1, 3.2, 13.1
- Qualité de Troupe (QT)**
Définition : 2.3 ; au Combat, pour l'Unité de Pointe : 6.24 ; Supports de Bataille, sans effet : 6.32 ; Tests de Moral : 6.7
- Récupération** : voir *Désordre — Récupération*
- Règles Optionnelles** : 18.0
Limitations de Réparation de Pont : 18.1 ; Pari pour les Camps : 18.2 ; KG Peiper : 18.3 ; 150^e Brigade de Panzers : 18.4 ; Unités Aéroportées Américaines : 18.5 ; Modificateurs d'Artillerie Avancés : 18.6 ; Artillerie en Débordement : 18.7 ; Maintenance d'Ouvrages Défensifs : 18.8 ; Renforts Aléatoires : 18.9
- Remplacements**
Qualité, par une Action Spéciale : 8.26 ; Non Elite, par une Fonction de Commandement : 8.31 ; voir *Événements — Allié* ; voir *Événements — Tous*
- Renforcer une Bataille** : 8.23
- Renforts**
Unités, aux Aires d'Entrée : 4.1c ; Événements & Supports, dans le Bol de Sélection : 4.1d ; Rediriger une Unité : 8.27 ; Task Forces : 16.22
- Réserves Stratégiques**
Unités Allemandes : 15.1 ; Unités Alliées : 15.2 ; Événements Allemands, Libération de Division : 17.13
- Retraites**
Empilement : 5.1 ; Priorité de Dégât, Option de Retraite : 6.42c ; Procédure au Combat : 6.6 ; par une Action Spéciale : 8.24
- Scénarios** : 24.0
Option — Pari pour les Camps : 18.2 ; Option — Renforts Aléatoires : 18.9
- Second Joueur** : 3.3, 13.1
- Sources de Ravitaillement**
Traçage vers : 9.31 ; Définition de : 14.91, 14.92
- Supports**
Définition : 2.2 ; en Phase de Renfort : 4.1b, 4.1d ; en Phase d'Administration : 4.2 ; Affectés au Combat : 6.22, 6.23 ; après le Combat : 6.29 ; utilisés au Combat : 6.3
- Supports — Règles Exclusives**
Mis en Communs pour les Batailles Cruciales : 14.62b ; Largage des Parachutistes de Von der Heyde : 16.11 ; Artillerie Allemande : 16.12 ; Panne de Carburant Allemande : 16.13 ; Garnisons Alliées : 16.21 ; Task Forces : 16.22 ; Artillerie US : 16.23
- Supports d'Artillerie** : 6.31 ; voir *Supports*
- Supports de Bataille** : 6.32 ; voir *Supports*
- Supports du Génie**
Phase d'Administration : 4.2 ; Barrages de Route : 4.34, 4.35 ; au Combat : 6.33 ; Restrictions Allemandes : 14.52 ; voir *Supports*
- Terrain & VDT**
Définition & Niveau de Difficulté du Terrain (NDT) : 2.4, Légende de la Carte, Tables de Combat
- Tests de Moral**
Définition : 2.3 ; Procédure Générale : 6.7 ; Blindés, Exploitation : 6.8 ; Unités Non Ravitaillées : 9.4 ; Tours de Jeu 6-9 : 14.93 ; Confusion par le Groupe Greif : 17.11 ; Option — 150^e Brigade de Panzers : 18.4
- Unité de Pointe**
Définition : 2.3 ; au Combat : 6.24 ; Perte d'Effectif Obligatoire : 6.41a ; Répartition des Pertes d'Effectif : 6.43 ; Option — 150^e Brigade de Panzers : 18.4
- Unités**
Définition : 2.2 ; Statut : 2.3 ; Unités par Classe : 13.3
- Unités en Réserve**
Définition : 2.3 ; Mettre en Réserve : 5.21 ; Percée : 7.1 ; Réaction, Défenseur : 7.2 ; par une Fonction de Commandement : 8.33 ; Éligibilité par Zone : 14.7
- Valeur de Réussite (VR)** : 2.1
- Victoire par Mort Subite** : 19.4
- Zones**
Zones 5, 6 & 7 : 14.31 ; Éligibilité Marqueur de Réserve : 14.7 ; Restrictions de Support : 16.1 ; Restrictions d'Événement : 17.1