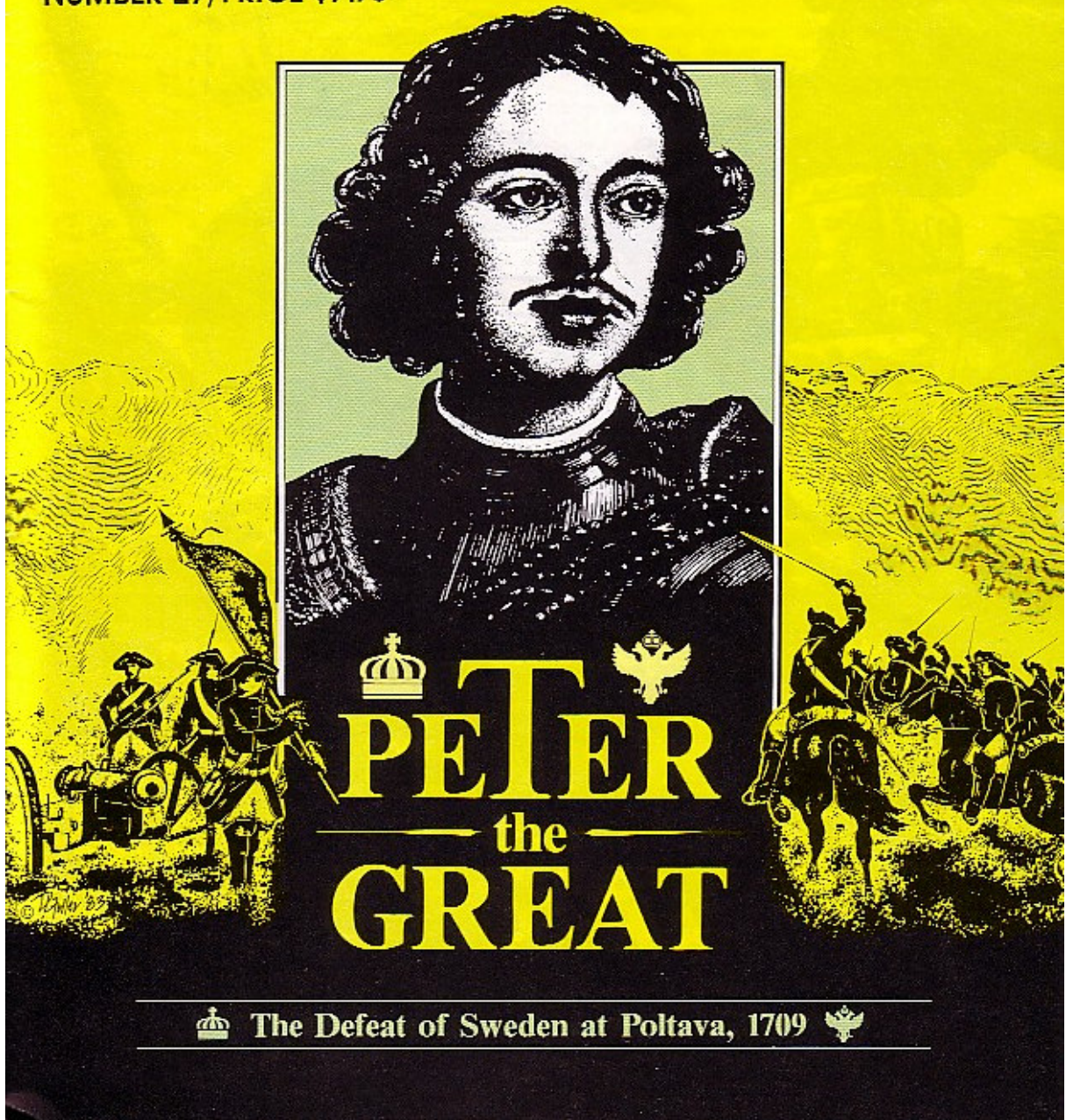


THE
WARGAMER

NUMBER 27/PRICE \$7.95



La défaite des Suédois à Poltava en 1709

REGLES

1.0 INTRODUCTION

Peter the Great est un jeu de simulation sur la bataille de Poltava, point d'orgue de l'invasion de la Russie par le roi guerrier Charles XII de Suède. La bataille s'est déroulée le 28 juin 1709 au nord de la ville de Poltava, en Ukraine. Le jeu est destiné à deux joueurs, l'un commandant l'armée suédoise de Charles XII, l'autre les forces de Pierre Ier (Pierre le Grand) de Russie. Il peut également être joué en solitaire.

1.1 Echelle du jeu

Sur la carte représentant la zone de bataille est imprimée une grille d'hexagones, appelés hex., qui régulent les mouvements et les combats des pions. Chaque hex. représente une zone de terrain d'environ 160 mètres de long, et chaque point de combat (voir 2.1) représente approximativement 150 hommes ou de 1 à 2 pièces d'artillerie. Chaque tour de jeu représente 45 minutes de temps réel.

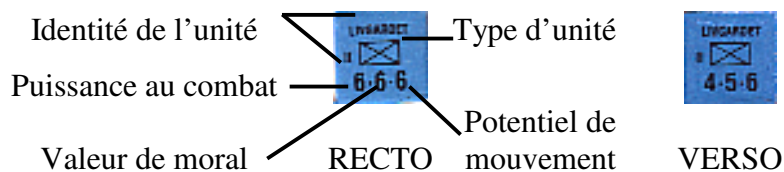
2.0 EQUIPEMENT DU JEU

Le jeu se compose de ces règles, d'une carte et de 200 pions prédécoupés. Un dé à six faces est également nécessaire pour jouer.

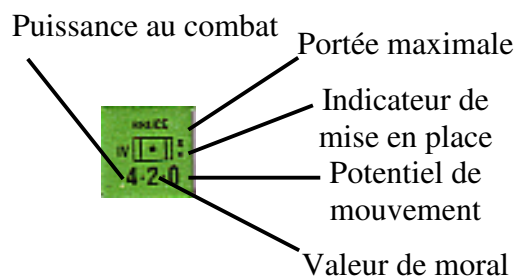
2.1 Comment lire les unités

Les pions cartonnés prédécoupés représentent les unités militaires et les chefs qui ont historiquement pris part à la bataille. Les numéros et les symboles sur ces pions indiquent la puissance au combat, la valeur de moral, le potentiel de mouvement et le type des unités représentées. Ces pions seront appelés *unités*.

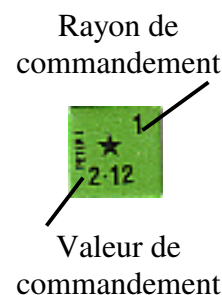
UNITE D'INFANTERIE



UNITE D'ARTILLERIE



UNITE DE CHEF




















Les deux faces des unités d'infanterie et de cavalerie représentent la même unité à différents niveaux de puissance. Toutes les unités commencent le jeu à leur puissance maximale. Le verso des unités de chef montre des chefs de remplacement, ce qui est expliqué dans la règle 8.3. Les unités avec leur puissance au combat entre parenthèses ne comptent pas dans l'empilement (règle 5.0.4).

2.1.1 NATIONALITE DES UNITES

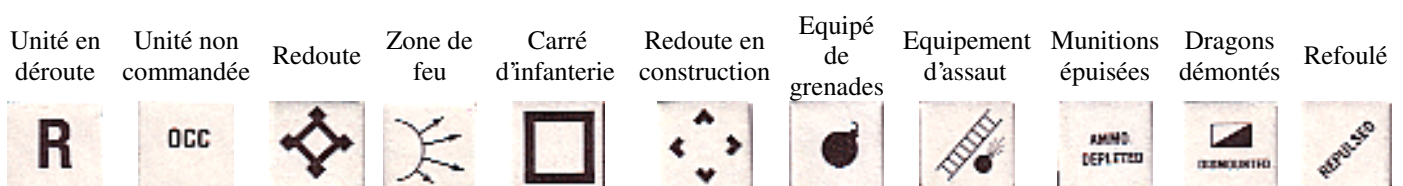
Toutes les unités suédoises sont imprimées sur un fond bleu, toutes les unités russes sur un fond vert. Les nuances plus claires de bleu et de vert indiquent des unités optionnelles, utilisées seulement lorsque le scénario hypothétique 13.3 ou que certaines règles optionnelles (section 14.0) sont joués.

2.1.2 TYPES D'UNITE

 chef	 piquets
 chef de remplacement	 grenadiers (cavalerie)
 infanterie régulière	 artillerie légère (2-4 livres)
 grenadiers (infanterie)	 artillerie moyenne (6-8 livres)
 garnison (infanterie)	 artillerie lourde (12 livres et plus)
 génie	 mortier
 cavalerie régulière	 artillerie montée (règle optionnelle 14.17)
 cavalerie irrégulière	 assistant (règle optionnelle 14.16)
 dragons	

2.2 Marqueurs du jeu

Un certain nombre de pions ne sont pas des unités mais des marqueurs destinés à indiquer des fonctions spécifiques dans le jeu. Leur utilisation sera expliquée dans les règles (notez cependant que plusieurs types de marqueurs sont utilisés seulement lorsque la règle optionnelle appropriée de la section 14.0 est employée).



Le marqueur de tour de jeu est utilisé pour enregistrer le passage du temps sur la Piste des Tours imprimée sur la carte. Tous les scénarios commencent au tour 04.00.

Les marqueurs de moral et (seulement si la règle optionnelle 14.8 est utilisée) les marqueurs d'approvisionnement en mitraille sont utilisés pour enregistrer le niveau du moral et de la dépense en mitraille de chaque camp sur la Piste de Moral, également imprimée sur la carte.

3.0 SEQUENCE DE JEU

Peter the Great est joué en tours de jeu successifs, chacun d'eux étant composé de tours de joueur alternés. Lors de chaque tour de joueur, le joueur dont c'est le tour déplace ses unités et effectue des combats et des ralliements, strictement selon la séquence qui suit.

3.1 Description de la séquence

Chaque tour de jeu est divisé en un tour de joueur Suédois et un tour de joueur Russe. Le tour de joueur Suédois vient toujours en premier. Le joueur dont c'est le tour est appelé joueur *en phase*, tandis que son adversaire est le joueur *non en phase*.

3.1.1 TOUR DE JOUEUR SUEDOIS

A. Phase de mouvement

Le joueur en phase peut déplacer toutes, certaines ou aucune de ses unités, à son gré, en tenant compte des restrictions des règles de mouvement (section 4.0). Les unités du joueur non en phase ne peuvent pas se déplacer.

B. Phase de combat

Le joueur en phase utilise ses unités pour attaquer les unités du joueur non en phase selon les règles de combat (section 7.0).

C. Phase de ralliement

Le joueur en phase peut tenter de rallier ses unités en déroute (voir section 9.0).

3.1.2 TOUR DE JOUEUR RUSSE

Le joueur Russe devient maintenant le joueur en phase et répète les phases A à C ci-dessus.

3.1.3 INTERPHASE D'ENREGISTREMENT DU TOUR DE JEU

A la fin de chaque tour de jeu, le marqueur Tour est avancé d'une case sur la Piste d'Enregistrement des Tours pour indiquer le début d'un autre tour de jeu.

3.2 Durée du jeu

Le jeu dure au maximum 11 tours, de 4H00 à 11H30. Si aucun des camps n'a remporté de victoire décisive avant cela, les conditions de victoire sont consultées et un vainqueur est déterminé (voir section 11.0).

3.3 Termes du jeu

UNITE DE COMBAT : Toutes les unités possédant une puissance au combat sont des unités de combat. Les chefs et les marqueurs du jeu *ne sont pas* des unités de combat.

AMIES : Toutes les forces du propre camp d'un joueur.

ENNEMIES : Toutes les forces du joueur adverse.

COMMANDEES : Toutes les unités de combat qui commencent leur phase de mouvement dans le *rayon de commandement* d'un chef ami sont *commandées* pour cette phase de mouvement (voir section 6.0).

TEST DE MORAL : Lancez un dé et comparez le résultat avec la valeur de moral de l'unité testée. Si le résultat du jet de dé est égal ou inférieur à la valeur de moral, l'unité réussit. Si le résultat est supérieur, alors elle échoue. La valeur de moral d'une unité peut être augmentée par la valeur de commandement de n'importe quel chef ami situé dans le *même hex.*

INFANTERIE : Toutes les unités d'infanterie régulière, de grenadiers, de garnison et du génie. Ceci inclut aussi les dragons démontés si la règle optionnelle 14.12 est utilisée.

CAVALERIE : Toutes les unités de cavalerie régulière, de cavalerie irrégulière et de dragons.

ARTILLERIE : Toutes les unités d'artillerie légère, d'artillerie moyenne, d'artillerie lourde et de mortiers.

JOUEUR PROPRIETAIRE : Le joueur contrôlant le camp auquel appartiennent les unités.

PAS DE PUISSANCE : Une unité qui perd un pas de puissance lors d'un combat est *soit* retournée de sa face la plus forte sur sa face la plus faible, *soit*, si elle est déjà à sa plus faible puissance, éliminée du jeu. Les unités qui n'ont pas de face plus faible (ceci inclut toutes les unités d'artillerie) sont immédiatement éliminées si elles perdent un pas de puissance.

4.0 MOUVEMENT

Lors de la phase de mouvement, le joueur en phase peut déplacer autant de ses unités qu'il le souhaite. Elles peuvent être déplacées dans n'importe quelle direction ou combinaison de directions. Les unités sont déplacées une par une, en traçant un chemin d'hex. contigus à travers la grille hexagonale de la carte. A chaque fois qu'une unité pénètre dans un hexagone, elle dépense un ou plusieurs points de mouvement (PM) de son potentiel de mouvement.

4.1 Limitations du mouvement

Une unité ne peut jamais dépasser son potentiel de mouvement. Lors de la phase de mouvement, chaque unité ne peut pas se déplacer plus loin que ce que lui permet son propre potentiel de mouvement. Chaque unité dépense des points de mouvement pour chaque hexagone dans lequel elle entre pendant son mouvement, comme indiqué dans le Tableau des Effets du Terrain situé sur la carte. Certains *côtés* d'hex. coûtent également des points de mouvement supplémentaires pour être traversés.

4.1.1 Une unité ne peut jamais entrer dans un hexagone contenant une unité ennemie. Elle peut entrer et se déplacer à travers des hex. contenant d'autres unités amies.

4.1.2 Les unités d'un joueur peuvent être déplacées seulement lors de leur propre phase de mouvement, excepté qu'il peut y avoir des mouvements à la suite d'un combat.

4.1.3 Les points de mouvement non utilisés ne peuvent pas être cumulés d'un tour sur l'autre ni être transférés d'une unité à une autre.

4.1.4 Aucun combat, exception faite des attaques par des Zones de Feu (règle 7.6) n'a lieu lors de la phase de mouvement.

4.1.5 Aucune unité ne peut traverser un côté d'hex. de lac. Les unités de cavalerie ne peuvent pas entrer dans les redoutes.

4.2 Mouvement sur route

Les deux joueurs peuvent utiliser le réseau de routes pour accélérer le mouvement de leurs unités.

4.2.1 Une unité qui se déplace directement d'un hex. de route vers un hex. de route adjacent en franchissant un côté d'hex. traversé par la route dépense seulement $\frac{1}{2}$ PM, quel que soit l'autre terrain dans l'hex..

4.2.2 Une unité ne peut jamais utiliser le mouvement par route sur des hex. de route qui se trouvent en zone de contrôle ennemie (voir 4.3). Pour entrer dans de tels hex., elle doit payer le coût normal du terrain.

4.2.3 Le mouvement par route *n'annule pas* le coût supplémentaire de +1 PM pour la traversée des rivières aux ponts.

4.3 Zones de Contrôle (ZdC)

Chacune des unités de combat *qui n'est pas en déroute* exerce une Zone de Contrôle (ZdC) dans les six hex. entourant l'hex. qu'elle occupe. Une ZdC ne stoppe jamais le mouvement des unités ennemies mais elles impose le combat.

4.3.1 Toutes les unités de combat qui ne sont pas en déroute exercent une ZdC tout au long des deux tours de joueur constituant le tour de jeu, quelle que soit la phase. L'existence d'une ZdC n'est jamais annulée par une unité, quelle soit ennemie ou amie.

4.3.2 Les chefs et les unités en déroute n'exercent pas de ZdC.

4.3.3 S'il y a à la fois une ZdC ennemie et une ZdC amie qui s'exercent sur le même hex., les deux ZdC coexistent. Il n'y a pas d'effet supplémentaire si plus d'une unité exerce une ZdC dans un même hex..

4.3.4 Les ZdC n'affectent jamais les unités amies, de quelque manière que ce soit. Le mouvement des unités ennemies est affecté seulement en vertu de la règle 4.2.2 et de la section 6.0.

4.3.5 Le combat est obligatoire pour toutes les unités de combat en phase qui ne sont pas en déroute et qui terminent leur phase de mouvement dans une ZdC ennemie. Il y a une

exception à cela dans la mesure où la cavalerie ne peut pas attaquer d'unité ennemie située dans certains types de terrain (voir Tableau des Effets du Terrain).

4.3.6 Les ZdC ne bloquent pas le recul ou la déroute des unités ennemies – voir règles 7.3 et 7.4.

5.0 EMPILEMENT

Plus d'une unité peut occuper le même hex. dans un procédé appelé *empilement*, soumis aux limitations suivantes.

5.0.1 Les limitations d'empilement s'appliquent seulement à la *fin* de la phase de mouvement (cependant, voir la règle 7.3 concernant le repositionnement pendant la phase de combat). Il n'y a pas de limite au nombre d'unités amies qui peuvent occuper le même hex. *durant* le mouvement.

5.0.2 Seulement une unité d'infanterie ou de cavalerie peut occuper un hex. à la fin de la phase de mouvement. Elle ne peut pas s'empiler avec d'autres unités d'infanterie ou de cavalerie. (EXCEPTION : les unités du génie et celles avec leur puissance au combat entre parenthèses – voir ci-dessous).

5.0.3 Les unités d'artillerie, de piquets et du génie peuvent toujours s'empiler avec *une* autre unité de combat amie de n'importe quel type.

5.0.4 Les chefs, les unités de combat avec leur puissance au combat entre parenthèses et les marqueurs du jeu ne sont jamais comptés dans l'empilement.

6.0 CONTROLE DU COMMANDEMENT

Seules les unités qui commencent leur phase de mouvement dans le rayon de commandement d'un chef ami sont *commandées*. Le contrôle du commandement affecte seulement le mouvement des unités du joueur en phase. Il n'affecte jamais le combat, y compris l'avance et le recul après combat.

6.0.1 Les unités commandées fonctionnent normalement à tous les égards. Elles peuvent librement entrer et sortir des ZdC ennemies.

6.0.2 Les unités *non commandées* sont définies comme des unités qui commencent leur phase de mouvement hors du rayon de commandement d'un chef ami. Les unités non commandées ne peuvent pas entrer dans des ZdC ennemies.

6.0.3 Les unités non commandées qui commencent leur mouvement dans une ZdC ennemie ont deux possibilités :

- a) l'unité peut rester à sa place sans se déplacer ou
- b) elle peut quitter cet hex. mais ne peut pas pénétrer dans un autre hex. contenant une ZdC ennemie.

Cela signifie que les unités non commandées qui sont entourées de ZdC ennemies ne peuvent pas se déplacer.

7.0 COMBAT

En situation de combat, les unités du joueur en phase sont appelées unités *attaquantes* et les unités du joueur non en phase sont appelées unités *en défense*, quelle que soit la situation stratégique générale.

7.0.1 Le combat entre des unités adverses adjacentes, qui ne sont pas en déroute et qui se situent dans la ZdC les unes des autres est OBLIGATOIRE (EXCEPTIONS : règles 7.2 et 7.6). Toutes les unités non en phase qui ont des unités en phase dans leur ZdC doivent être attaquées ; et toutes les unités en phase situées dans la ZdC d'une unité non en phase doivent participer à une attaque.

7.0.2 Pour résoudre chaque attaque, le joueur en phase fait le total des puissances au combat de toutes ses unités impliquées et compare celui-ci au total des puissances au combat de toutes les unités en défense situées dans l'hex. ou les hex. attaqués. La comparaison est exprimée en un *différentiel* – puissance au combat de l'attaquant moins puissance au combat du défenseur. Le joueur en phase compare ensuite la valeur de moral de l'une de ses unités attaquantes (de son choix) avec la valeur de moral de l'une des unités en défense (au choix du joueur non en phase). Cette comparaison est aussi exprimée en un différentiel – valeur de moral de l'unité attaquante moins valeur de moral de l'unité en défense. Le différentiel de puissances au combat indique quelle colonne de la Table de Résultat des Combats (TRC) l'attaquant devra utiliser. Le différentiel de valeurs de moral est ensuite utilisé pour modifier le résultat *du dé* en plus ou en moins. On lance un dé, le résultat est modifié par le différentiel de valeurs de moral et le résultat du combat indiqué est appliqué immédiatement.

7.0.3 Chaque attaque peut impliquer un nombre quelconque d'unités en attaque et en défense dans différents hex.. Cependant, pour qu'une attaque soit résolue comme un même combat (un seul jet de dé), *toutes les unités attaquantes doivent être adjacentes à toutes les unités en défense* (EXCEPTION : Artillerie – règle 7.1).

7.0.4 Aucune unité en phase ne peut attaquer plus d'une fois par phase de combat, et aucune unité non en phase ne peut être attaquée plus d'une fois par phase de combat (EXCEPTION : Zones de Feu – règles 7.6).

7.0.5 La puissance au combat et la valeur de moral d'une unité sont indivisibles et ne peuvent pas être répartis entre différents combats.

7.0.6 Toutes les unités en défense situées dans un même hex. sont considérées comme un tout. Elles ne peuvent pas être attaquées individuellement.

7.0.7 L'artillerie est la seule unité capable d'attaquer des unités ennemies non adjacentes.

7.0.8 Les attaques sont résolues une par une, dans l'ordre voulu par le joueur en phase. Les résultats de chaque attaque sont appliqués avant que l'attaque suivante ne soit résolue.

7.0.9 Le joueur en phase a toujours la possibilité de résoudre une attaque à un différentiel de puissances au combat plus bas que celui indiqué (une colonne plus à gauche sur la TRC). Cette opportunité doit être saisie après que le différentiel de valeurs de moral ait été décidé mais avant que le dé ne soit jeté.

7.1 Artillerie

Contrairement aux autres unités de combat, l'artillerie peut participer à des combats à partir d'une position non adjacente. L'artillerie peut attaquer d'une des trois façons suivantes :

A. Lorsqu'elle est dans la ZdC d'unités ennemies, l'artillerie est obligée d'attaquer, en utilisant la TRC de façon normale.

B. L'artillerie peut soutenir l'attaque d'une unité amie en ajoutant sa puissance au combat à la puissance d'attaque totale, encore en utilisant la TRC.

C. L'artillerie peut attaquer seule des unités ennemies non adjacentes, en utilisant la Table de Bombardement.

7.1.1 L'artillerie peut attaquer seulement des cibles qui se trouvent à sa portée, calculée en comptant l'hex. cible mais pas l'hex. dans lequel se trouve l'unité d'artillerie. Si des unités amies sont en train d'attaquer des unités ennemies situées dans plus d'un hex., l'artillerie en soutien doit être à portée de l'hex. d'au moins une unité en défense.

7.1.2 Les unités d'artillerie ne sont jamais forcées d'attaquer une unité ennemie simplement parce que celle-ci est à portée. Elles ne sont obligées d'attaquer que lorsqu'elles sont dans une ZdC ennemie. Les unités d'artillerie dans une ZdC ennemie ne peuvent utiliser que la TRC, elles ne peuvent pas utiliser la Table de Bombardement.

7.1.3 L'artillerie qui attaque d'une position non adjacente ne subit jamais de résultat de combat défavorable. L'artillerie ne peut jamais avancer après combat, mais elle peut reculer ou partir en déroute normalement (EXCEPTION : règle 7.1.8). Le joueur en phase ne peut utiliser l'artillerie pour satisfaire à ses pertes partagées suite à des résultats de combat « Ex » et « Ee » que s'il n'a aucune autre unité pouvant être utilisée.

7.1.4 Les unités d'artillerie peuvent attaquer seulement les hex. jusqu'auxquels ils possèdent une *Ligne de Vue* (LdV) non bloquée, ce qui est déterminé en traçant une ligne droite du centre de l'hex. de l'unité d'artillerie jusqu'au centre de l'hex. pris pour cible. Si un ou plusieurs hex. ou côtés d'hex. situés entre l'unité d'artillerie et la cible contiennent du *terrain bloquant*, alors la LdV est bloquée et la cible ne peut pas être attaquée.

7.1.5 Les forêts, les ravins, les bâtiments et les redoutes (à la fois construites et en construction) constituent du terrain bloquant. Les côtés d'hex. de retranchement constituent aussi du terrain bloquant, mais seulement si ni l'unité d'artillerie ni sa cible ne se trouvent dans un hex. dont le côté constitue une partie de ce retranchement. Les hex. contenant des unités de combat des deux camps bloquent aussi la LdV.

7.1.6 Pour les LdV, les hex. sont considérés comme étant entièrement remplis par le type de terrain, quels que soient les caprices du dessin et de l'impression.. Si la LdV passe exactement le long d'un côté d'hex., alors elle est bloquée seulement si les deux hex. contiennent du terrain bloquant ou si le côté d'hex. lui-même est un côté d'hex. de retranchement. La LdV n'est jamais bloquée par le terrain ou par d'autres unités situés dans le même hex. que l'unité d'artillerie ou que l'hex. cible.

7.1.7 La puissance au combat d'une unité d'artillerie attaquant d'une position non adjacente est sujette aux effets de la portée comme il est spécifié dans la Table d'Atténuation de la Portée. Cette table doit être consultée à chaque fois qu'une unité d'artillerie attaque une cible non adjacente, que cela soit sur la TRC ou sur la Table de Bombardement.

7.1.8 Les unités d'artillerie avec un potentiel de mouvement de 0 ne peuvent jamais se déplacer et sont éliminées si elles sont obligées de reculer ou de partir en déroute après le combat.

7.1.9 Les exigences de la règle 7.0.1, qui oblige à attaquer toutes les unités non en phase situées dans la ZdC d'unités en phase, peut être satisfaite par des unités d'artillerie non adjacentes attaquant seules par le biais de la Table de Bombardement.

7.2 Effets du terrain sur les combats

Les unités de combat qui défendent dans certains types de terrain, ou qui attaquent à partir de certains types de terrain ou qui attaquent des unités situées dans certains types de terrain, peuvent voir leur puissance au combat modifiée. Certains types d'unité ne sont également pas autorisés à attaquer des unités situées dans certains terrains (ceci est une exception à la règle qui stipule que le combat est obligatoire entre des unités adverses adjacentes). Les effets du terrain sont cumulatifs (donc, par exemple, une unité dont la puissance au combat est divisée par deux pour deux raisons voit sa puissance être divisée par quatre), et sont résumés dans leur ensemble dans le Tableau des Effets du Terrain imprimé sur la carte.

7.2.1 Lorsque des fractions interviennent, chaque unité arrondit individuellement sa puissance au combat à l'entier supérieur le plus proche, après que toutes les modifications aient été appliquées et avant que le différentiel de puissances au combat n'ait été calculé.

7.2.2 Les côtés d'hex. de rivière, de pont et de retranchement obligent à résoudre le combat en utilisant la colonne du différentiel de puissances au combat située à gauche de celle déterminée par le calcul. Voir aussi la règle 14.0.1.

7.3 Reculs

Les unités sont amenées à reculer suite aux résultats de combat « r » (recul) et « R » (déroute), et les considérations suivantes s'appliquent à ces deux types de recul.

7.3.1 Les reculs sont toujours exécutés par le joueur propriétaire, qui doit faire reculer séparément chacune de ses unités affectées du nombre total d'hex. requis. Les reculs suivants sont interdits :

A. Aucune unité ne peut reculer dans ou à travers un hex. occupé par une unité ennemie, ou dans un hex. contenant une unité amie qui ne peut pas être repoussée (voir règle 7.3.3) si ceci obligerait à dépasser la limite d'empilement.

B. Les unités situées dans des ravins ne peuvent pas reculer, de même qu'aucune unité ne peut reculer dans un hex. de ravin (EXCEPTION : les unités attaquées seulement par des unités situées dans des ravins ou seulement par des unités d'artillerie non adjacentes ne sont pas sujettes à cette restriction).

C. Aucune unité ne peut reculer hors de la carte par le bord est.

Les unités incapables de reculer en tenant compte de cette règle sont éliminées.

7.3.2 Soumises à la règle 7.3.1 ci-dessus, les unités doivent reculer selon l'ordre des priorités suivant :

A. L'unité doit terminer son recul le plus loin possible de l'unité ennemie la plus proche.

B. L'unité doit reculer dans ou à travers des hex. non contrôlés par l'ennemi plutôt que dans des hex. situés en ZdC ennemie (que celle-ci soit occupée par une unité amie ou pas).

C. L'unité doit reculer dans ou à travers des hex. vides plutôt que dans des hex. contenant des unités amies.

7.3.3 Si le seul hex. disponible pour l'unité qui recule est un hex. dans lequel elle ne pourrait normalement pas pénétrer du fait des restrictions d'empilement, alors une unité dans cet hex. peut être *repoussée* d'un hex.. Les unités repoussées sont déplacées par le joueur propriétaire et sont sujettes aux mêmes règles que les unités qui reculent.

7.3.4 Les unités repoussées peuvent à leur tour repousser d'autres unités amies dans une sorte de réaction en chaîne, si ceci est nécessaire. Il n'y a pas de limite au nombre d'unités qui peuvent être repoussées de cette manière, et une unité peut être repoussée plus d'une fois au cours de la même phase de combat.

7.3.5 Les unités avec un potentiel de mouvement de 0, et les unités en ZdC ennemie dont le combat n'a pas encore été résolu durant cette phase de combat, ne peuvent pas être repoussées. Si une telle unité se voit dans l'obligation d'être repoussée en tant qu'élément d'une réaction en chaîne, alors la réaction en chaîne entière est interdite.

7.3.6 Les unités peuvent reculer hors de la carte par les bords nord, sud ou ouest. Elles ne sont pas considérées comme éliminées, mais ne peuvent pas revenir.

7.4 Déroute

Quand le résultat d'un combat conduit les unités d'un joueur à partir en déroute, le joueur propriétaire doit immédiatement faire reculer ces unités du nombre d'hex. requis (infanterie : 3 hex., cavalerie : 5 hex.) en respectant les règles de la section 7.3. De plus, une des unités en déroute perd un pas de puissance.

7.4.1 Les unités en déroute sont indiquées par un marqueur « R ». Elles n'ont pas de ZdC et ne peuvent pas attaquer. Si elles sont de nouveau mises en déroute, elles sont éliminées. Les unités en déroute peuvent se déplacer seulement suite à un résultat de combat.

7.4.2 Les unités en déroute peuvent repousser d'autres unités amies situées dans l'hex. dans lequel elles finissent leur mouvement de déroute (les unités situées dans les hex. que les unités en déroute traversent simplement ne sont pas affectées). Les unités repoussées par des unités en déroute doivent immédiatement effectuer un test de moral, elles déroutent aussi mais ne perdent pas de pas de puissance¹. A nouveau, ces unités repoussées peuvent créer une sorte de réaction en chaîne.

7.4.3 Les unités d'artillerie ne peuvent pas dérouter. A la place, elles sont éliminées.

¹ Il semble y avoir une coquille à cet endroit. Je considère que si l'unité réussit son test de moral, elle ne part pas en déroute. Si elle échoue, elle part en déroute, sans perdre de pas de puissance. [NdT]

7.4.4 Dans sa phase de ralliement, le joueur en phase peut tenter de rallier ses unités en déroute (voir section 9.0). Les unités qui sont ralliées fonctionnent normalement. Les unités qui échouent sont retirées de la carte (mais *ne sont pas* considérées comme éliminées en ce qui concerne le moral de l'armée – section 10).

7.5 Avance après combat

A chaque fois qu'un hex. est rendu vacant suite à un résultat de combat, *une* des unités victorieuses impliquées dans ce combat peut avancer dans l'hex. vide. Si plus d'un hex. est rendu vacant par un même combat, une unité victorieuse peut avancer dans *chacun* des hex. rendus vacants.

7.5.1 Le choix d'avancer doit être fait immédiatement, avant que tout autre combat ne soit résolu. Une unité n'est jamais obligée d'avancer.

7.5.2 Les unités d'artillerie ne peuvent pas avancer après combat.

7.5.3 Aucun des camps ne peut avancer après un résultat de combat « Br ».

7.6 Zones de feu

Les unités situées dans des redoutes (seulement les redoutes achevées, pas les redoutes en construction) ne sont pas obligées d'attaquer des unités ennemies adjacentes. A la place, elles peuvent exercer une *zone de feu* dans un hex. adjacent. Les zones de feu fonctionnent comme une sorte de « feu d'opportunité ».

7.6.1 Les marqueurs « zone de feu » (un pour chaque redoute occupée) sont placés sur la carte par le joueur en phase à la fin de sa phase de combat. Tous les marqueurs de zone de feu du joueur non en phase sont immédiatement retirés à la fin de la phase de mouvement du joueur en phase. Toutes les unités situées dans des redoutes peuvent exercer de nouvelles zones de feu à la fin de leur prochaine phase de combat.

7.6.2 Lorsqu'une unité de combat ennemie entre dans une zone de feu, elle est immédiatement attaquée en utilisant la Table de Zone de Feu. On lance un dé, le résultat est croisé avec le nombre total de points de puissance au combat situés dans la redoute, et le résultat est immédiatement appliqué. Notez que les attaques des zones de feu ont lieu *durant* la phase de mouvement.

7.6.3 Plus d'une redoute peut exercer une zone de feu dans le même hex.. Dans ce cas, toutes les unités exerçant une zone de feu dans le même hex. combinent leur puissance au combat pour déterminer quelle colonne de la Table de Zone de Feu devra être utilisée, et un dé seulement est lancé.

7.6.4 Les zones de feu peuvent attaquer un nombre quelconque de fois durant la phase de mouvement ennemie, et les résultats infligés à une unité n'ont pas d'effet sur les autres unités ennemies qui entreraient par la suite dans le même hex..

7.6.5 Les unités refoulées par des zones de feu doivent reculer en accord avec les règles de la section 7.3, et des unités peuvent se voir repoussées.

7.6.6 Les unités qui *commencent* leur phase de mouvement dans une zone de feu ennemie ne sont pas affectées par celle-ci, qu'elles la quittent ou qu'elles décident rester dans l'hex..

7.6.7 Les zones de feu peuvent seulement être exercées dans des hex. adjacents. Les unités d'artillerie situées dans des redoutes ne peuvent pas utiliser leur portée pour projeter une zone de feu au-delà.

7.6.8 Les unités situées dans des redoutes en construction ne peuvent pas exercer de zone de feu et sont obligées d'attaquer les unités ennemies adjacentes de façon normale.

7.7 Redoutes

Les règles de cette section s'appliquent aux deux types de redoute (achevée et en construction). Voir la section 7.6 et le Tableau des Effets du Terrain pour les différences entre les deux types.

7.7.1 Toutes les unités en défense situées dans des redoutes traitent les résultats « Br » comme s'il s'agissait de résultats « Ar » et les résultats « Dr » comme des résultats « . » (pas d'effet). Elles traitent les résultats « Ex » et « DR » comme des résultats « D1 » (excepté que dans le cas du résultat « Ex », l'attaquant perd lui aussi un pas).

7.7.2 Les unités qui commencent la partie dans une redoute ne peuvent pas se déplacer, reculer, être repoussées ou être volontairement détruites. Elles conservent leur ZdC, qu'elles exercent ou non une zone de feu.

7.7.3 Les redoutes ne sont jamais détruites, et les avantages qu'elles procurent s'appliquent aux unités des deux camps.

7.8 Piquets

Les piquets n'ont pas de ZdC et ne peuvent jamais attaquer, seulement défendre. Ils ne peuvent pas être repoussés et sont éliminés s'ils sont contraints de reculer. Les unités adjacentes aux piquets durant la phase de combat ne sont pas obligées de les attaquer.

8.0 CHEFS

Les chefs ne possèdent pas de puissance au combat en tant que telle, et n'exercent pas non plus de ZdC. Chaque chef possède une valeur de commandement qui peut être utilisée pour augmenter la puissance au combat d'unités amies et pour aider le ralliement d'unités amies en déroute.

8.1 Effets des chefs sur le combat et le ralliement

8.1.1 A la discrétion du joueur propriétaire, la valeur de commandement d'un chef peut être ajoutée à la puissance au combat d'une unité amie se trouvant dans le même hex. (EXCEPTION : l'artillerie attaquant des cibles non adjacentes ne peut pas être aidée par des chefs).

8.1.2 Il n'y a pas de limite au nombre de chefs pouvant apporter leur aide dans un combat, que cela soit en attaque ou en défense, pourvu qu'aucune unité de combat ne soit soutenue par plus d'un chef.

8.1.3 La valeur de commandement est toujours ajoutée à la puissance au combat d'une unité *après* que tous les ajustements liés au terrain et/ou aux autres effets aient été réalisés, mais avant qu'un décalage de colonne sur la TRC ne soit appliqué (voir les règles optionnelles).

8.1.4 La valeur de commandement d'un chef ami situé à un hex. d'une unité en déroute peut être ajoutée à la valeur de moral de celle-ci lorsqu'elle tente de se rallier.

8.1.5 Pas plus d'un chef ne peut ajouter sa valeur de commandement à la valeur de moral d'une unité en déroute. Cependant, un chef peut faire bénéficier de sa valeur de commandement autant d'unités amies en déroute avec lesquelles il est empilé et auxquelles il est adjacent.

8.2 Balles perdues

Les unités de combat peuvent librement pénétrer dans et se déplacer à travers des hex. occupés seulement par des chefs ennemis. Lorsqu'une unité de combat entre dans le même hex. qu'un chef ennemi, on lance un dé pour chaque chef situé dans l'hex.. Sur un résultat au dé de 1 ou 2, le chef est éliminé (voir 8.3) ; sur un résultat de 3 à 6, le chef survit et est immédiatement retiré de cet hex. pour être placé dans le plus proche hex. occupé par une unité de combat amie du chef (le choix appartient au joueur non en phase lorsque plusieurs hexagones éligibles sont équidistants). Les chefs que l'on déplace de cette façon ne sont pas déplacés par le biais de la grille hexagonale, ils ne dépensent pas de points de mouvement et n'observent aucune des restrictions de mouvement.

8.2.1 Les chefs non accompagnés ne peuvent pas pénétrer dans des hex. occupés par des chefs ennemis.

8.2.2 Les chefs ne sont jamais affectés par des résultats de combat. Ils ne peuvent jamais suivre des unités qui reculent ou qui dérouter. Ils restent simplement à leur place. Les chefs peuvent cependant accompagner des unités qui avancent après combat.

8.3 Promotions sur le champ de bataille

A chaque fois qu'un chef est éliminé, le pion est retourné sur son verso. Ce nouveau chef de remplacement est ensuite placé avec *n'importe quelle* unité de combat amie à la fin du tour de joueur en cours.

8.3.1 Si un chef de remplacement est éliminé, le pion est retiré du jeu de façon permanente.

9.0 RALLIEMENT

Durant la phase de ralliement, le joueur en phase peut tenter de rallier une ou plusieurs de ses unités en déroute. Une unité ralliée voit son marqueur « R » retiré et fonctionne à nouveau complètement normalement. Toutes les unités en phase qui terminent leur phase de ralliement en condition de déroute sont ensuite simplement retirées de la carte. Elles ne sont pas considérées comme éliminées mais ne peuvent pas revenir en jeu.

9.0.1 Pour chaque unité en déroute qu'il tente de rallier, le joueur en phase lance un dé. Si le résultat est égal ou inférieur à la valeur de moral de l'unité, alors l'unité est ralliée. Si le résultat est supérieur à la valeur de moral, alors l'unité est retirée de la carte. Toutes les unités en phase qui terminent leur phase de ralliement en condition de déroute sont retirées de la carte, même si le joueur en phase n'a pas tenté de les rallier.

9.0.2 Chaque unité que l'on tente de rallier peut ajouter à sa valeur de moral la valeur de commandement de n'importe quel chef ami avec lequel elle est empilée ou auquel elle est adjacente (voir aussi la règle 8.1.5).

9.0.3 Si une unité en déroute se trouve dans une ZdC ennemie, alors on ajoute 1 au jet de dé de ralliement.

9.0.4 Le joueur en phase n'est jamais obligé de tenter un ralliement. Il peut préférer, par exemple, qu'une unité déroute hors de la carte plutôt qu'elle n'ait à faire face à une possible élimination si elle se ralliait.

10.0 MORAL DE L'ARMEE

Chacune des deux armées a un Niveau de Moral d'Armée (NMA) de départ qui représente son courage et sa volonté de combattre. Des résultats de combat contraires abaissent le NMA d'une armée jusqu'à ce que celle-ci soit tout d'abord *démoralisée* puis *disloquée*. La démoralisation a un effet sur les performances au combat et sur le moral d'une armée. Lorsque l'armée d'un joueur est disloquée, la partie se termine immédiatement sur une victoire décisive de son adversaire.

10.0.1 Une armée perd un point de moral pour :

A. Chaque *unité* d'artillerie éliminée et

B. Chaque *point* de puissance au combat autre que d'artillerie éliminé et

C. Chaque *point* de valeur de commandement éliminé (s'applique à la fois au chef d'origine et au chef de remplacement).

10.0.2 Les unités qui sont retournées de leur face la plus forte sur leur face la plus faible comptent la différence en points de puissance au combat comme éliminée. Les unités qui reculent ou qui déroutent hors de la carte (et celles qui ont échoué à leur test de ralliement), cependant, *ne* comptent *pas* leur puissance actuelle comme éliminée.

10.0.3 Une fois qu'une armée est démoralisée, elle ne peut pas recouvrer son statut originel. Les effets de la démoralisation sont les suivants :

A. Pour que les unités d'une armée démoralisée réussissent un test de moral ou de ralliement, le résultat au dé doit être *inférieur* à la valeur de moral de l'unité (en être égal n'est plus suffisant).

B. Dans toutes les attaques effectuées par une armée démoralisée, on utilise la ligne de différentiel de la TRC spécifique à la démoralisation.

La démoralisation prend effet au moment où elle a lieu.

10.0.4 Lorsque le NMA d'une armée est réduit à zéro, l'armée est disloquée et la partie se termine immédiatement par une victoire décisive du joueur adverse. Si les deux armées venaient à être disloquées en même temps, le joueur en phase est considéré vainqueur.

10.0.5 Les joueurs gardent une trace du NMA sur la Piste de Moral imprimée sur la carte, ajustant les marqueurs de moral pour enregistrer chaque changement dans le NMA dès qu'il a lieu. L'armée russe commence avec un NMA de 100 et est démoralisée à 33. L'armée suédoise commence avec un NMA de 70 et est démoralisée à 23. Les deux armées sont disloquées à 0.

10.0.6 SPECIAL : La première fois (seulement) que trois unités de combat suédoises terminent leur phase de mouvement à l'intérieur du camp russe, le NMA russe est immédiatement réduit de 15 points de moral.

11.0 CONDITIONS DE VICTOIRE

Si une armée est disloquée (c'est-à-dire si son NMA atteint 0), le joueur adverse remporte automatiquement une victoire décisive et la partie se termine immédiatement. Si à la fin du onzième tour aucun des joueurs n'a décroché une victoire décisive, les niveaux de victoire suivants s'appliquent :

A. Victoire suédoise marginale

A la fin de la partie, l'armée russe est démoralisée et l'armée suédoise ne l'est pas, *ou* les deux armées sont démoralisées.

B. Victoire suédoise importante

Comme pour une victoire suédoise marginale, sauf que le joueur Suédois doit avoir des unités de combat non en déroute dans au moins deux des hex. suivants à la fin de la partie : 0607, 1005, 2006, 3220 (indiqués sur la carte avec des étoiles).

C. Victoire russe marginale

A la fin de la partie, l'armée suédoise est démoralisée et l'armée russe ne l'est pas.

D. Victoire russe importante

Comme pour une victoire russe marginale, sauf que le joueur Russe doit avoir sorti au moins cinq unités de combat non déroutes par le côté sud de la carte à partir de n'importe lequel de ces trois hex. : 1241, 2441, 3441 (indiqués sur la carte avec des flèches).

E. Egalité

Si aucune des armées n'est démoralisée à la fin de la partie.

12.0 ALERTE RUSSE

Le joueur Russe est soumis à certaines restrictions concernant le déploiement et le mouvement de ses forces dans les premiers moments de la partie.

12.0.1 Aucune unité russe ne peut se déplacer lors du premier tour de jeu, excepté suite à un résultat de combat.

12.0.2 Toutes les unités russes situées à l'extérieur du camp russe (y compris, dans le scénario historique, l'unité d'infanterie qui commence dans l'hex. 3824) peuvent se déplacer et fonctionner normalement à partir du tour de jeu 2. Tous les chefs russes peuvent se déplacer et fonctionner normalement à partir du tour de jeu 2, même s'ils commencent à l'intérieur du camp.

12.0.3 Les unités de combat russes situées à l'intérieur du camp peuvent bouger à l'intérieur du camp à partir du tour de jeu 2, mais ne peuvent pas quitter le camp.

12.0.4 Au tour de jeu 4, cinq unités, au choix du joueur Russe et situées à l'intérieur du camp, peuvent quitter celui-ci. Seules ces cinq unités particulières sont autorisées à sortir, et les autres unités russes ne peuvent pas quitter le camp même si ces cinq unités de départ reviennent dans le camp.

12.0.5 A partir du tour de jeu 6, toutes les unités russes situées à l'intérieur du camp sont libres de quitter celui-ci.

12.0.6 Les unités qui commencent à l'extérieur du camp ou qui le quittent avant le tour de jeu 6 ne sont pas obligées de rester dans le camp s'ils pénètrent ou reviennent à l'intérieur de celui-ci, mais les autres unités ne peuvent pas le quitter à leur place.

12.0.7 Au moment où une unité de combat suédoise se déplace à cinq hex. du camp russe (c'est-à-dire à cinq hex. ou moins d'un hex. situé à l'intérieur du camp), toutes les unités russes à l'intérieur du camp sont alertées et peuvent quitter le camp lors de la phase de mouvement russe suivante. Cette règle a priorité sur les instructions des règles 12.0.3 à 12.0.6 ci-dessus.

12.0.8 Les unités russes engagent des combats et peuvent exercer des zones de feu normalement, même si elles ne sont pas libres de se déplacer. Elles conservent également leur ZdC de façon normale.

13.0 SCENARIOS

Les joueurs ont le choix entre quatre scénarios. Le scénario standard (13.1) confie à chaque joueur les forces réellement présentes à la bataille avec un choix de mise en place assez libre. Le scénario historique (13.2) ajoute les restrictions introduites par la véritable disposition initiale historique. Le scénario avec puissance suédoise maximale (13.3) se penche sur ce qui serait advenu si Charles XII avait concentré toutes ses forces disponibles, et le scénario sur la bataille le 22 juin (13.4) examine la possibilité d'une bataille se déroulant six jours plus tôt, avant que les positions défensives russes n'aient été préparées.

13.0.1 Chaque scénario indique les forces disponibles pour chaque joueur, où elles peuvent être initialement placées, quel camp se met en place et se déplace en premier et toutes les instructions spéciales qui s'appliquent.

13.0.2 Tous les scénarios durent au maximum 11 tours de jeu. La victoire est déterminée d'après la section 11.0.

13.0.3 Toutes les unités commencent tous les scénarios à pleine puissance, tous les marqueurs de chef avec le chef d'origine (pas le chef de remplacement) face visible.

13.0.4 Les unités doivent toujours être mises initialement en place en respectant les limitations d'empilement de la section 5.0.

13.1 SCENARIO STANDARD : Le combat pour l'Ukraine

13.1.1 Toutes les unités russes et suédoises respectivement de couleur verte foncée et bleue foncée sont utilisées, ainsi que les dix pions de redoute.

13.1.2 Le joueur Russe se met en place en premier et bouge en second. Le joueur Suédois se met en place en second et bouge en premier. Il y a deux lignes de mise en place sur la carte, marquées comme étant respectivement les lignes de mise en place russe et suédoise, et celles-ci sont utilisées lors de la mise en place.

13.1.3 MISE EN PLACE RUSSE

Toutes les redoutes doivent être placées dans n'importe quel hex. clair situé *entre* les lignes de mise en place russe et suédoise. Une redoute ne peut pas être placée adjacente à une autre redoute. Les 13 unités de combat marquées d'un « r » doivent être placées dans les redoutes.

Dix autres unités d'infanterie et quatre unités d'artillerie marquées d'un « c », au choix du joueur russe, doivent être placées n'importe où à l'intérieur du camp russe.

Toutes les autres unités russes, y compris tous les chefs, sont placées dans des hex. de terrain clair, de forêt ou de bâtiment et situés au nord de la ligne de mise en place russe.

13.1.4 MISE EN PLACE SUEDOISE

Toutes les unités suédoises doivent être placées dans n'importe quel hex. de terrain clair, de forêt ou de bâtiment situé au sud de la ligne de mise en place suédoise.

13.2 SCENARIO HISTORIQUE : La chute d'une grande puissance

13.2.1 Toutes les unités russes et suédoises respectivement de couleur verte foncée et bleue foncée sont utilisées, ainsi que les dix pions de redoute.

13.2.2 Le joueur Russe se met en place en premier et bouge en second. Le joueur Suédois se met en place en second et bouge en premier. Les lignes de mise en place ne sont pas utilisées dans ce scénario.

13.2.3 MISE EN PLACE RUSSE

Une redoute est placée dans chaque hex. marqué d'un « R » (hex. 1533, 1727, 1732, 1830, 1927, 2029, 2128, 2328, 2529, 2729). Le joueur russe peut choisir parmi ces hex. les deux qui contiennent les redoutes en construction. Les 13 unités russes marquées d'un « r » doivent être mises en place dans des redoutes (de n'importe quel type).

Une unité de piquet est placée dans n'importe quel hex. marqué d'un « P » (hex. 0120, 0923, 1326).

Toutes les unités de cavalerie sont placées dans n'importe quel hex. marqué d'un « C » (hex. 1925, 2023, 2025, 2124, 2126, 2224, 2226, 2324, 2326, 2424, 2426, 2525, 2527,

2625, 2627, 2725, 2727, 2825, 2827, 2926, 2928, 3026, 3028). Notez que l'unité de cavalerie « général » peut être empilée librement (règle 5.0.4).

Toutes les autres unités d'infanterie sont placées dans n'importe quel hex. marqué d'un « I » (hex. 3018, 3019, 3020, 3021, 3022, 3118, 3123, 3217, 3219, 3220, 3222, 3317, 3321, 3323, 3416, 3420, 3422, 3516, 3521, 3523, 3620, 3622, 3721, 3723, 3824).

Toutes les unités d'artillerie marquées d'un « c » sont placées n'importe où dans le camp russe.

Les chefs Baur et Mensjikov sont placés avec n'importe quelle unité de cavalerie. Les chefs Hallart et Golitsyn sont placés avec n'importe quelle unité d'infanterie. Les chefs Peter I (Pierre le Grand) et Scheremetjev sont placés dans l'hex. 3818 (marqué « HQ »).

13.2.4 MISE EN PLACE SUEDOISE

Une unité de cavalerie irrégulière est placée dans chaque hex. marqué « IC » (hex. 3828, 3929).

Une unité de piquet est placée dans chaque hex. marqué « IC » (hex. 2538, 3436).

Toutes les unités d'infanterie sont placées dans n'importe quel hex. marqué « SI » (hex. 0939, 1038, 1138, 1139, 1237, 1238, 1338, 1339, 1340, 1438, 1439, 1539).

L'unité d'artillerie est placée dans l'hex. 1439.

Les chefs Charles XII et Rhenskold sont placés dans l'hex. 1237, Lewenhaupt dans l'hex. 1539.

Toutes les unités de cavalerie et les chefs Creutz et Hamilton pénètrent sur la carte au tour de jeu 1, depuis n'importe quel hex. de la zone d'entrée A (hex. 0441 à 1441). Les unités distinctes peuvent entrer depuis des hex. différents, et toutes sont considérées commandées lors du tour de jeu 1.

13.3 SCENARIO HYPOTHETIQUE : Puissance suédoise maximale

En planifiant la bataille, Charles XII a violé une des lois fondamentales de la guerre : la concentration des forces. Il refusa de lever le siège de Poltava et quelques 2000 hommes durent rester dans les tranchées autour de la cité. 2400 autres furent laissés dans le camp suédois (y compris presque toute l'artillerie disponible) et un nombre d'autres petits détachements ne furent jamais ramenés au sein de l'armée mais furent laissés dispersés autour de Poltava. Ce scénario donne aux joueurs une chance de découvrir ce qui aurait pu arriver si Charles avait décidé de maximiser ses effectifs.

13.3.1 Toutes les unités russes de couleur verte foncée sont utilisées, ainsi que les dix pions de redoute. Le joueur Suédois ajoute à ses forces habituelles (bleues foncées) toutes les unités optionnelles de couleur bleue claire, à l'exception du pion de Charles XII et des deux pions d'adjoint.

13.3.2 Les quatre unités optionnelles marquées d'un « R » *remplacent* leurs équivalents du scénario standard. Retirez les unités de couleur bleue foncée Livgardet (infanterie), Sodra Skanska (cavalerie), Ducker et Livdragonerna (dragon) de la partie.

13.3.3 Le joueur Russe se met en place en premier et se déplace en second. Le joueur Suédois se met en place en second et se déplace en premier.

13.3.4 MISES EN PLACE RUSSE ET SUEDOISE

Elles sont à tout égard identiques à celles du scénario standard (règles 13.1.3 et 13.1.4).

13.3.5 Le NMA suédois est augmenté de 15 points, pour commencer à 85 (le niveau de démoralisation ne change pas).

13.4 SCENARIO HYPOTHETIQUE : La bataille le 22 juin

Lorsque la tentative russe de prendre contact avec Poltava assiégée, en se frayant un passage à travers la Vorskla, échoua, les Russes changèrent de stratégie. Le 21 juin, ils commencèrent à traverser la rivière en amont, à Petrovka. Les Suédois espèrent un engagement immédiat et, le lendemain, se regroupèrent pour attendre les Russes. L'attaque ne vint jamais : les Russes se rapprochèrent simplement de Poltava et s'y retranchèrent. Ce scénario donne aux joueurs la chance de déterminer l'issue d'une bataille le 22 juin.

13.4.1 Toutes les unités russes et suédoises, respectivement de couleur verte foncée et bleue foncée, sont utilisées, mais pas les unités optionnelles ni les redoutes.

13.4.2 Le joueur Russe se met en place en second et bouge en premier. Le joueur Suédois se met en place en premier et bouge en second.

13.4.3 MISE EN PLACE RUSSE

Toutes les unités russes sont placées dans des hex. de terrain clair, de forêt ou de bâtiment situés au nord de la ligne de mise en place russe.

13.4.4 MISE EN PLACE SUEDOISE

Toutes les unités suédoises sont placées dans des hex. de terrain clair, de forêt ou de bâtiment situés au sud de la ligne de mise en place suédoise.

13.4.5 Il n'y a pas de redoute, ni de redoute en construction dans ce scénario, et tous les côtés d'hex. de retranchement sont ignorés (le camp russe n'existe pas).

13.4.6 La règle « Alerte russe » (12.0) est ignorée dans ce scénario. Toutes les unités russes peuvent se déplacer librement dès le départ.

14.0 REGLES OPTIONNELLES

Ces règles optionnelles peuvent être ajoutées à n'importe lequel des scénarios avec le consentement des deux joueurs. Les joueurs peuvent utiliser toutes, certaines ou aucune de ces règles. Elles ajoutent certains détails au jeu (certains appellent ceci « réalisme », d'autres « chrome ») en contrepartie d'une complexité et d'un temps de jeu légèrement accrus.

14.0.1 Un certain nombre de règles optionnelles oblige que des décalages de colonne soient exécutés sur la TRC. Ceci est réalisé en calculant le différentiel de puissances au combat de manière normale, en y incluant tout bonus pour la valeur de commandement, et en lisant le résultat du combat dans la colonne située à gauche ou à droite (comme il convient) de celle indiquée sur la TRC.

14.0.2 Tous les décalages de colonne sont cumulatifs. Il est donc possible pour ces derniers de s'annuler entre eux ou pour la colonne d'être décalée de plusieurs crans vers la droite ou vers la gauche.

14.1 Les Russes surpris

Les Suédois tentèrent de surprendre les Russes le matin du 28. Lors de plusieurs batailles précédentes, ils y avaient réussi mais, pour un certain nombre de raisons, ils échouèrent cette fois. Et si les Russes avaient été surpris ?

14.1.1 Le potentiel de mouvement de toutes les unités suédoises est doublé lors du tour de jeu 1 (seulement). Toutes les attaques suédoises lors du tour de jeu 1 sont décalées d'une colonne sur la droite sur la TRC.

14.2 Charles XII non blessé

Nombre de problèmes de commandement rencontrés par les Suédois lors de la bataille furent causés par le fait que Charles XII avait été blessé quelques jours auparavant et qu'il était dans l'incapacité de conduire lui-même son armée, car cloué dans une civière. Et s'il n'avait pas été blessé ?

14.2.1 Remplacez le pion chef de Charles XII 3-0-6 par le pion 3-3-12 et augmentez le NMA suédois de départ à 75 points de moral (90 dans le scénario « puissance suédoise maximale »)

14.3 Equipement d'assaut

Quand les Suédois marchèrent à la bataille, ce matin fatal, ils n'étaient pas équipés pour des opérations d'assaut. Par conséquent, leurs tentatives pour s'emparer des redoutes russes furent un échec presque complet. Et si les Suédois s'étaient mieux préparés pour ce type de combat ?

14.3.1 Le joueur Suédois reçoit quatre marqueurs « Equipement d'Assaut ». Il assigne ceux-ci à des unités d'infanterie particulières lors de sa mise en place et ne peut pas les transférer à d'autres unités durant la partie.

14.3.2 Les unités d'infanterie avec un équipement d'assaut ne voient pas leur puissance au combat être divisée par deux lorsqu'elles attaquent des redoutes. Celle du défenseur, cependant, est toujours doublée, et celle des unités attaquantes sans équipement d'assaut toujours divisée par deux.

14.3.3 Après que les unités avec un équipement d'assaut aient attaqué une redoute, chacune d'entre elles, individuellement, doit vérifier la disponibilité du matériel. Lancez un dé. Si le résultat est 1 ou 2, tout l'équipement d'assaut a été utilisé, le marqueur est retiré de l'unité et celle-ci ne peut dorénavant attaquer que de façon normale. Si le résultat est 3, 4, 5 ou 6, alors l'unité conserve son marqueur « Equipement d'Assaut » et peut continuer à attaquer les redoutes sans que sa puissance au combat ne soit divisée par deux.

14.4 Grenades à main

Chaque unité de grenadiers dispose d'un bonus au combat utilisable une seule fois apporté par la grenade à main.

14.4.1 Ce bonus apporté par la grenade à main peut être utilisé par chaque unité de grenadiers une fois seulement, soit en attaque ou en défense. Le joueur propriétaire annonce l'utilisation

de la grenade à main après que le différentiel de puissances au combat ait été calculé, mais avant que le dé ne soit jeté.

14.4.2 Lorsque le bonus de grenade à main est utilisé, le différentiel de puissances au combat sur la TRC est décalé d'une colonne en faveur du joueur avec l'unité de grenadiers (sur la droite pour l'attaquant, sur la gauche pour le défenseur). Un maximum d'un décalage de colonne dû au bonus peut être utilisé par camp pour chaque combat individuel.

14.4.3 Les unités de grenadiers reçoivent des marqueurs spéciaux « Grenade à Main », qui sont retirés lorsque le bonus est utilisé.

14.5 Fatigue

Pendant les 10^{ème} et 11^{ème} tours de jeu, les deux armées sont considérées fatiguées. Toutes les unités de combat des deux camps dépensent 2 PM pour pénétrer dans un hex. de terrain clair, 1 PM pour chaque hex. de mouvement sur route et le coût normal de mouvement pour tous les autres terrain. Les chefs ne sont pas affectés.

14.6 Prisonniers de guerre

Un joueur dont l'armée a été démoralisée peut déclarer que des unités lui appartenant et qui sont sur le point d'être attaquées se rendent et deviennent des *prisonniers de guerre*. Les unités qui se rendent sont immédiatement retirées de la carte et ne peuvent plus y retourner.

16.6.1 Chaque unité qui se rend ne réduit le NMA du joueur propriétaire que de la moitié des points de moral déduits si l'unité avait été éliminée au combat (arrondi à l'entier supérieur).

16.6.2 Le joueur propriétaire annonce la reddition juste avant que le dé ne soit lancé pour ce combat donné. Les unités qui allaient attaquer une unité qui se rend ne peuvent pas attaquer d'autres unités à la place.

16.6.3 Toutes les unités situées dans le même hex. doivent se rendre si l'une d'elle le fait. Les unités en déroute et les chefs ne peuvent pas se rendre.

14.7 Visibilité

La fumée de près de 60 canons et de 10 000 mousquets et la poussière soulevée par plus de 100 000 hommes et chevaux ont inévitablement restreint la visibilité à certains moments. La visibilité variait selon la force du vent et l'intensité de la bataille.

14.7.1 Au début de chaque tour de jeu à partir du tour 3, le joueur Suédois lance un dé pour déterminer si la visibilité pour ce tour de jeu est bonne ou mauvaise. Un résultat au dé de 1, 2 ou 3 signifie que la visibilité est bonne. Un résultat au dé de 4 ou 5 signifie que la visibilité est mauvaise, et un résultat de 6 signifie qu'elle reste identique à celle du tour de jeu précédent (bonne si ce résultat est obtenu au tour 3)

14.7.2 Les effets de des différentes visibilités sont comme suit :

A. BONNE VISIBILITE

Aucun effet. Toutes les unités agissent normalement.

B. MAUVAISE VISIBILITE

Tous les potentiels de mouvement sont divisés par deux (arrondis à l'entier supérieur). L'artillerie peut tirer à une portée maximale de trois hex. (l'efficacité de l'artillerie dans un rayon de trois hex. n'est pas altérée). Les unités de chef peuvent ajouter leur valeur de commandement à la valeur de moral des unités tentant de se rallier uniquement situées dans le même hex. qu'elles (pas à celles situées dans un hex. adjacent).

14.8 Mitraille et approvisionnement en munitions

L'artillerie engagée dans un combat avec des unités adjacentes, seule ou en combinaison avec de l'infanterie ou de la cavalerie, peut utiliser de la mitraille. Elle peut être utilisée à la fois en attaque et en défense, et provoque le décalage d'une colonne sur TRC en faveur du joueur utilisant la mitraille (sur la droite lorsqu'elle est utilisée en attaque, sur la gauche lorsqu'elle est utilisée en défense).

14.8.1 Le décalage dû à l'utilisation de mitraille s'applique en plus de la puissance au combat de l'unité. Un maximum d'un décalage dû à la mitraille peut être appliqué par camp pour chaque combat individuel.

14.8.2 L'utilisation de mitraille est limitée par l'approvisionnement en munitions. Chaque joueur a droit à un nombre limité de coups : le joueur Russe a 32 coups, le joueur Suédois en a 4. Ces coups n'ont pas à être assignés à des unités d'artillerie individuelles.

14.8.3 A chaque fois qu'un joueur utilise le bonus de mitraille, l'un de ses « coups » est dépensé. Lorsque tous ses « coups » ont été dépensés, le joueur ne peut plus utiliser le bonus de mitraille. Des marqueurs « Approvisionnement en Munitions » sont fournis pour enregistrer la dépense de mitraille, en utilisant la Piste de Moral.

14.9 Charges de cavalerie

Seules les unités de cavalerie régulière suédoise et les dragons peuvent charger. Les unités russes et la cavalerie irrégulière suédoise (Valaques) ne le peuvent pas.

14.9.1 Une unité qui charge doit commencer sa phase de mouvement hors de ZdC ennemie. Elle doit traverser au moins deux hex. de terrain clair immédiatement avant de terminer son mouvement adjacente à des unités ennemies en terrain clair. Les unités de cavalerie ne peuvent pas charger à travers ou dans des hex. autres que ceux de terrain clair, et ne peuvent attaquer que des unités situées en terrain clair à la fin de la charge.

14.9.2 Les unités qui accomplissent correctement une charge de cavalerie voient leur différentiel de puissances au combat sur la TRC décalé d'une colonne sur la droite au cours de la phase qui s'ensuit. Un maximum d'un décalage de colonne s'applique pour chaque combat individuel quel que soit le nombre d'unités qui chargent impliquées. Utilisez les marqueurs spéciaux pour indiquer la cavalerie qui charge et quelles unités elle charge.

14.9.3 Lors des combats, de la cavalerie qui charge peut s'associer avec des unités qui ne chargent pas.

14.10 Attaques de flanc

A chaque fois que des unités attaquantes occupent ou sont adjacentes à chacun des six hex. entourant une unité en défense, l'attaque est appelée *attaque de flanc*. Les unités qui l'entourent doivent attaquer l'unité prise de flanc.

14.10.1 Les unités prises de flanc voient leur puissance au combat divisée par deux (arrondie à l'entier supérieur).

14.10.2 L'attaque de flanc n'est pas possible quand plus d'une unité est attaquée au cours d'un même combat, ni lorsque l'unité en défense occupe une redoute (y compris une redoute en construction) ou est formée en carré (17.11).

14.11 Carrés d'infanterie

Le joueur en phase peut *former des carrés* lors de sa phase de mouvement avec n'importe lesquelles de ses unités d'infanterie qui ne sont pas en déroute. Chaque unité dépense 1 PM pour former un carré et 1 PM pour quitter cette formation.

14.11.1 Les carrés sont indiqués en plaçant le marqueur approprié sur l'unité d'infanterie. Les unités ne peuvent pas former de carré dans une ZdC ennemie. Les carrés contraints d'attaquer ou de se déplacer de quelque manière que ce soit suite à un combat quittent automatiquement leur formation en carré, sans avoir à dépenser de PM.

14.11.2 Un carré ne peut pas être sujet aux attaques de flanc (14.10). Les unités de cavalerie qui attaquent un carré voient leur facteur de combat divisé par deux (arrondi à l'entier supérieur).

14.11.3 Les unités d'infanterie ne peuvent pas se déplacer tant qu'elles se trouvent en carré, sauf suite à un résultat de combat, lorsque la règle 14.11.1 s'applique.

14.12 Dragons démontés

Le joueur en phase peut *démonter* n'importe lesquelles de ses unités de dragons qui ne sont pas en déroute lors de sa phase de mouvement. Chaque unité dépense 1 PM pour démonter et 1 PM pour remonter.

14.12.1 Monter et démonter ne peut se faire qu'au début de la phase de mouvement du joueur en phase. Les unités situées en ZdC ennemie ne peuvent pas monter ni démonter.

14.12.2 Placez le marqueur approprié sur les dragons démontés pour indiquer leur statut. Les dragons démontés sont traités exactement comme des unités d'infanterie, avec un potentiel de mouvement de 5.

14.13 Feu roulant

Chaque homme d'infanterie portait environ 40 cartouches avec lui. Un soldat bien entraîné pouvait charger, viser et tirer une cartouche en une demi-minute environ. Cela signifiait que les unités devaient restreindre leur cadence de tir pour éviter de tomber à court de munitions trop rapidement. Cette règle donne aux joueurs la possibilité d'utiliser la puissance de feu de leurs unités à son maximum.

14.13.1 Un joueur peut choisir de doubler la puissance au combat de n'importe laquelle de ses unités d'infanterie (seulement) au cours de n'importe quel combat, en défense ou en attaque. Ceci peut être fait seulement une fois par unité ; et après qu'une unité ait utilisé ce doublement dû au feu roulant, sa puissance au combat est divisée par deux (arrondie à l'entier supérieur) pour le reste de la partie.

14.13.2 Un marqueur «Munitions Epuisées » est placé sur chaque unité qui utilise le feu roulant. La division par deux de sa puissance au combat qui s'ensuit ne doit pas être confondue avec un pas de perte : l'unité n'est pas retournée et conserve le même nombre de pas de combat qu'elle possédait à l'origine.

14.13.3 Aucun des deux joueur ne peut utiliser de feu roulant lors des trois derniers tours de la partie (tours 9, 10 et 11).

14.14 Recul de la cavalerie avant combat

Une unité de cavalerie attaquée uniquement par des unités d'infanterie et/ou d'artillerie peut éviter le combat en reculant volontairement d'un hex. avant que le combat ne soit résolu. Les unités qui attaquent peuvent ensuite soit avancer dans l'hex. laissé vacant ou attaquer d'autres unités, conformément aux règles normales de combat.

14.14.1 La cavalerie ne peut pas reculer avant le combat lorsqu'elle est attaquée par de l'artillerie utilisant la Table de Bombardement.

14.15 Cavalerie contre infanterie en déroute

Les unités de cavalerie qui attaquent de l'infanterie en déroute voient leur puissance au combat doubler.

14.16 Assistants

Chaque joueur reçoit un nombre limité d'assistants, qui fonctionnent comme des sortes de chefs de secours. Le joueur Russe possède trois assistants, le joueur Suédois deux.

14.16.1 Les assistants fonctionnent exactement de la même manière que les chefs, mais pour un tour de joueur seulement, après quoi ils sont retirés de la carte et ne peuvent y retourner.

14.16.2 Les assistants ne commencent pas la partie sur la carte, mais sont placés par le joueur propriétaire ,au début de n'importe quel le phase de mouvement amie, dans l'hex. occupé par le chef le plus gradé (Sjeremetjev pour les Russes, Rhenskold pour les Suédois, ou Charles XII si la règle optionnelle 14.2 est utilisée). L'assistant peut alors se déplacer normalement et agir comme un chef pour ce tour de joueur, à l'issue duquel le pion est définitivement retiré de la partie.

14.16.3 Les assistants ne peuvent pas entrer en jeu si le chef le plus gradé de leur camp (selon la règle 14.16.2 ci-dessus) a été éliminé.

14.16.4 Dès qu'un assistant a été placé sur la carte, le joueur propriétaire doit lancer un dé. Sur un résultat de 1 à 5, l'assistant peut fonctionner normalement, mais un résultat de 6 au dé

signifie que l'assistant a été touché par une balle perdue et est immédiatement retiré de la partie.

14.16.5 Chaque camp ne peut pas faire entrer plus d'un assistant lors d'un tour de joueur, même si cet assistant est immédiatement retiré suite à la règle 14.16.4.

14.17 Artillerie montée

Il est prouvé que la cavalerie russe était soutenue par un détachement d'artillerie montée. Cette règle utilise les deux unités d'artillerie montée russe de couleur verte claire.

14.17.1 Les deux unités d'artillerie montée russe sont utilisées avec les quatre scénarios, et mises en place, une par hex., empilées avec n'importe quelles unités de cavalerie russe.

14.17.2 L'artillerie montée est traitée comme de la cavalerie en ce qui concerne le mouvement, et ne peut pas pénétrer dans du terrain interdit à la cavalerie. Pour le combat et le NMA, cependant, elle est traitée comme de l'artillerie.

14.17.3 L'artillerie montée russe a connu de sérieux ennuis lors de la bataille ; plus de la moitié des affûts de canon de ces unités cassa. A chaque fois qu'une unité d'artillerie montée russe se déplace de la totalité de son potentiel de mouvement, un dé est lancé. Un résultat de 1 à 4 ne l'affecte pas, mais un résultat de 5 à 6 signifie que les affûts de la majorité des canons de la batterie se sont brisés, et l'unité ne peut plus se déplacer pour le restant de la partie (elle est considérée comme ayant un potentiel de mouvement de 0).

DEDICACE

Ce jeu est dédié au soldat Par Lundh, tombé sur le champs de bataille.

CREDITS

Conception et développement du jeu : Peter Englund

Parties de test : John Kempton, Peter Hatton, Martin Dean, Stuart Brant, Andy Bagley, Walter Oppenheim, Keith Poulter

Graphismes :

Carte : Ina Clausen,

Couverture : David Fuller

Production : Keith Poulter, Andy Bagley

Traduction : Arnauld Della Siega (arnaulds@hotmail.com) (juin/septembre 2005);
son site : <http://diabolocroc.ifrance.com>

Un grand merci à tamanoir.

PISTE D'ENREGISTREMENT DES TOURS

04 : 00	04 : 45	05 : 00	06 : 15	07 : 00	07 : 45	08 : 30	09 : 15	10 : 00	10 : 45	11 : 30
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
a	b		c		d					fin

- a. Aucune unité russe ne peut se déplacer
- b. Toutes les unités russes situées à l'extérieur du camp peuvent se déplacer
- c. Cinq unités du camp peuvent sortir de celui-ci
- d. Toutes les unités à l'intérieur du camp peuvent sortir de celui-ci

TABLE DE RESOLUTION DES COMBATS (TRC)

Les attaques inférieures à -7/-5 sont traitées comme celles à -7/-5

Les attaques supérieures à +11 sont traitées comme celles à +11

Les résultats au dé modifiés inférieurs à -2 sont traités comme ceux à -2

Les résultats au dé modifiés supérieurs à +9 sont traités comme ceux à +9

EXPLICATION DES RESULTATS DES COMBATS

. = sans effet

Br = les deux joueurs reculent toutes leurs unités d'un hex., en commençant par le défenseur.

Ar/Dr = l'attaquant/le défenseur recule toutes ses unités d'un hex..

A1/D1 = l'attaquant/le défenseur perd un pas. Aucun recul ni avance.

EX = l'attaquant perd un pas. Le défenseur part en déroute.

AR/DR = l'attaquant/le défenseur perd *un* pas, puis *toutes* ses unités partent en déroute (règle 7.4). (Infanterie 3 hex., Cavalerie : 5 hex., les unités d'artillerie sont éliminées)

Ee = l'attaquant perd un pas. Toutes les unités en défense sont éliminées.

De = toutes les unités en défense sont éliminées.

TABLE DES RESULTATS DU BOMBARDMENT

. = sans effet

r = les unités prises pour cible reculent d'un hex..

l = une des unités prises pour cible perd un pas. Toutes les unités reculent ensuite d'un hex..

TABLE D'ATTENUATION DE LA PORTEE

. = tir à cette portée interdit

N = puissance normale

l = puissance de l'unité faisant feu divisée par 2 (arrondie à l'entier supérieur)

TABLE DE ZONE DE FEU

. = sans effet

Rp = refoulé. L'unité doit reculer dans l'hex. par lequel elle est entrée dans la Zone de Feu et ne peut plus se déplacer ce tour (ceci peut repousser d'autres unités) *ou* elle peut traiter le résultat Rp comme un résultat l.

l = perte d'un pas. L'unité perd un pas. Si elle n'est pas éliminée, elle peut continuer à se déplacer normalement.

TABLEAU DES EFFETS DU TERRAIN

TERRAIN	POINTS DE MOUVEMENT POUR ENTRER OU TRAVERSER	BLOQUE LA LdV DE L'ARTILLERIE ?	EFFETS SUR LE COMBAT
Clair	1 PM	Non	Sans effet
Bois	Inf & Art :2 PM Cav : 3 PM	Oui	La cavalerie ne peut pas attaquer des unités situées dans des bois
Ravin	Inf & Art : 3PM Cav : 4 PM (pas de coût supplémentaire pour en sortir)	Oui	La puissance au combat des unités situées dans l'hex. est divisée par 2. La cavalerie ne peut pas attaquer des unités situées dans des ravins. Règles spéciales de recul (voir 7.31)
Marais	2 PM	Non	La puissance au combat des unités est divisée par 2
Bâtiment	Inf & Art :1 PM Cav : 2 PM	Oui	La puissance au combat est divisée par 2 lorsqu'elle attaque des hex. de bâtiment
Redoute	1 PM La Cav ne peut pas y entrer	Oui	La puissance des unités en défense est doublée et elles ne sont pas obligées d'attaquer des unités adverses adjacentes. La puissance des unités attaquantes est divisée par 2. La cavalerie ne peut pas attaquer des unités situées dans une redoute
Redoute en construction	1 PM	Oui	La puissance des unités en défense est doublée
Route	1 PM mouvement par route :1/2 PM (voir 4.2)	Non	Comme l'autre terrain de l'hex.
Côté d'hex. de rivière	+2 PM	Non	Si <i>toutes</i> les unités attaquent à travers une rivière, décalez le différentiel de puissances au combat d'un cran sur la gauche
Côté d'hex. de retranchement	Pas de PM supplémentaires pour traverser	Oui	Si <i>toutes</i> les unités attaquent de l'extérieur, décalez le différentiel de puissances au combat d'un cran sur la gauche
Côté d'hex. de pont	+1 PM	Non	Comme un côté d'hex. de rivière
Côté d'hex. de lac	Interdit	Non	Interdit
Hex. d'objectif suédois (voir les conditions de victoire)		Voir à l'autre terrain de l'hex.	
Hex. de sortie russe		Voir à l'autre terrain de l'hex.	
Hex. de mise en place (pour le scénario historique)		Voir à l'autre terrain de l'hex.	
Inf = infanterie Art = artillerie Cav = cavalerie Les chefs paient le coût en PM comme l'infanterie. Tous les effets du terrain sont cumulatifs.			