

Red Poppies

Combat Tactique 1^{ère} guerre mondiale

Sample Unit Counters

1.0 Introduction

1.01 RED POPPIES simule les affrontements entre unités de la taille de régiments (plusieurs milliers d'hommes) lors de la Première Guerre mondiale sur une carte papier avec des pions en carton et deux dés à six faces. RED POPPIES met l'accent sur les compromis entre le commandement et le contrôle des troupes qui ont compliqués l'action tactique durant la Première Guerre mondiale.

2.0 Pions

2.01 RED POPPIES inclut de nombreux pions carrés appelés "jetons". Il y en a deux types : les unités et les marqueurs.

2.02 Les unités sont les pions qui représentent les soldats et les armes. RED POPPIES contient une variété de types d'unités incluant : les compagnies d'infanterie, les batteries d'artillerie, les servants de mitrailleuses, les servants de mortier, les escadrons de cavalerie, les équipages de tank et les équipages de véhicules blindés. Dans certaines règles, le terme "armes à feu" est utilisé pour signifier : artillerie, mitrailleuses et mortiers alors que le terme « véhicules blindés » (VB) désigne collectivement les tanks et les véhicules blindés. Les nombres, symboles et couleurs sur les marqueurs ont des significations comme indiquées dans le tableau ci-après.

2.03 Les marqueurs sont des pions qui indiquent les différentes conditions des unités. Les marqueurs sont souvent placés sur ou près des unités concernées par ces conditions.

	Formed Side	Dispersed Side	
Cavalry			Belgian
Mortar			British
Tank			British
Infantry			French, 1914
Machine Gun			French, other
Artillery			German

Fire Power (FP) Range
 Anti-Tank FP Symbol
 Resolve CC reminder Movement

Symbol = Type Color = Nation

2.1 Limites d'empilement

2.11 A aucun moment de la partie, les deux joueurs ne peuvent placer plus de deux de leurs unités dans le même hexagone. Des unités dans le même hexagone constituent une "pile". Des unités ennemies peuvent occuper la même case. Ainsi, un seul hexagone pourrait éventuellement contenir un total de quatre unités en même temps, deux de chaque camp.

2.12 N'importe quel nombre de marqueurs peut occuper un hexagone.

Red Poppies

Combat Tactique 1^{ère} guerre mondiale

2.2 *Contrôle de Cohésion (CC)*

2.21 Au cours du jeu, les joueurs auront à effectuer des Contrôles de Cohésion pour leurs unités en réponse à : tir, corps à corps, et les possibilités de se perdre ou d'enlèvement. Pour ce faire, il faut lancer deux dés à six faces, les additionner normalement et ajouter des modificateurs liés à la gravité de la menace tout en soustrayant d'éventuels modificateurs de protection. Le résultat final est ensuite comparé au score de Cohésion de l'unité cible.

2.22 Si le résultat final dépasse la valeur de cohésion de la cible, cette unité est autorisée à réaliser une fusillade simultanée ou une mêlée qui peut avoir été engagée. Le pion de l'unité est ensuite retourné sur son côté « dispersé » (si ce n'est pas déjà le cas) et un marqueur « Fatigué » est ajouté dessus. Ces unités qui "ratent" leur Contrôle de Cohésion sont dispersées et ont passé leur tour. Cependant, elle ne souffrent pas de pénalité supplémentaire si elles étaient déjà dispersées et / ou avaient passé quand a lieu le contrôle.

2.23 Pour les Contrôles de Cohésion causés par toute forme de tir ou au corps à corps, un résultat final de 11 ou plus détruit l'unité cible. Ladite unité peut réaliser un échange de tirs ou une mêlée simultanée, puis doit être retirée du jeu. Les Contrôles de Cohésion liés à une possibilité de se perdre ou à un enlèvement ne détruisent jamais une unité, même avec un résultat de 11 ou plus.

3.0 *Cartes*

3.01 Les cartes de RED POPPIES sont basées sur un terrain réel tel qu'il existait au moment de l'engagement. Les joueurs utilisent la grille hexagonale superposée sur la carte pour régler le feu et le mouvement de leurs unités. Un cercle noir au centre de chaque hexagone sert de point de référence lors du traçage de la ligne de visée et n'a pas d'autre effet sur le jeu. Chaque hexagone s'étend sur environ 200 mètres et est identifié par un code alphanumérique. Seuls les hexagones avec une grille de coordonnées, A1-I11, sont jouables.

3.02 En plus de la carte, certains scénarios feront référence à une zone « hors carte » pour certains événements tels que le tir d'artillerie.

4.0 *Séquence de jeu*

4.01 RED POPPIES est joué avec une série de tours de jeu, chacun représentant environ 10 minutes de temps réel, qui sont divisés en trois phases interactives comme indiqué ci-dessous :

- 1) Initiative
- 2) Couplets de Commandement
- 3) Phase Administrative

4.1 *Initiative*

4.11 Au début du tour de jeu, chaque camp lance un dé pour l'initiative. Le nombre le plus élevé gagne l'initiative pour ce tour. La différence entre les résultats des jets de dé représente le nombre de couplets de commandement pour ce tour. Si les deux joueurs obtiennent le même résultat après modification, la différence est supposée être 2 et les puissances centrales ont l'initiative. Une fois que les couplets de commandement et l'initiative sont déterminés, placer le marqueur des couplets de commandement sur la piste de compteur de commandement avec le pion du joueur qui a l'initiative vers le haut.

4.12 Les notes de scénario peuvent modifier le nombre de couplets de commandement disponibles. Dans l'obscurité, la nuit, réduisez le nombre de couplets de commandement d'un couplet, il est possible d'avoir 0 couplet de commandement lors d'un tour de jeu si les conditions d'obscurité s'appliquent. Cependant, si cela arrive, vous ne devez pas appliquer ce modificateur de nuit le tour suivant. De cette façon, il n'y aura jamais deux tours consécutifs avec 0 couplets de commandement. Si les notes de scénarios indiquent qu'au moins un des deux joueurs utilise des tactiques d'infiltration, alors augmenter le nombre de couplets de commandement d'un couplet. Ces deux ajustements s'annulent mutuellement.

4.13 Par exemple, pendant la phase d'initiative en plein jour, les puissances centrales obtiennent un 5, tandis que les puissances alliées obtiennent un 2. Comme $5 - 2 = 3$, il y a trois couplets de commandement à ce jeu de tour. Placez le marqueur des couplets de commandement sur la case 3 de la piste de commandement avec le symbole des puissances centrales vers le haut. Le joueur des Puissances centrales sera le premier à pouvoir transmettre un ordre ou passer à chaque couplet ; les puissances alliées pourront ensuite transmettre un ordre ou passer lors du deuxième couplet. Chaque joueur aura la possibilité de transmettre un ordre ou de passer sur trois couplets de ce jeu tour. Si cela s'était produit la nuit, le marqueur de couplets de commandement serait sur la case 2. Si au moins un joueur utilisait des tactiques d'infiltration, le marqueur de couplets de commandement serait sur la case 4. Si ces deux conditions s'appliquaient, le marqueur serait sur la case 3.

4.2 *Couplets de Commandement*

4.21 Lors de la phase de couplets de commandement du tour, chaque joueur a la possibilité de transmettre un ordre au cours de sa moitié de chaque couplet. De cette façon, les joueurs alternent la transmission d'ordres ou l'absence d'ordres en passant, à tour de rôle.

4.22 La transmission d'un ordre active une unité ou des unités pour effectuer une ou plusieurs actions. Le joueur qui émet un ordre pour activer une ou plusieurs unité(s) est le joueur « actif » et l'autre est le joueur "passif". Ce statut s'inverse dans la seconde moitié du couplet.

Red Poppies

Combat Tactique 1^{ère} guerre mondiale

4.23 Afin de suivre les couplets de commandement, vous devez positionner le marqueur de couplets de commandement sur la piste des couplets de commandement avec le côté du joueur actif visible. Retournez le marqueur quand le joueur actif change et enfin descendez le marqueur quand les deux joueurs ont transmis leurs ordres réciproques. Lorsque le marqueur de couplets de commandement atteint 0, il n'y a plus de couplets de commandement disponible ce tour donc aucun joueur ne peut donner d'ordres et le jeu passe à la phase administrative.

4.3 Phase administrative

4.31 Tout enlever : les pions Fatigué, Tir pour Effet (FFE), gaz et marqueurs de fumée. Retournez tous les pions « pelles » sur leurs côtés de « creusement ». Déplacez le marqueur de commandement au prochain tour sur la piste des tours de jeu.

5.0 Ordres

5.01 Au cours de sa moitié d'un couplet de commandement, un joueur peut émettre un ordre simple pour : une batterie d'artillerie amicale hors-carte OU tous les pions alliés qui ne sont pas encore fatigués dans un quelconque hexagone OU une masse contiguë (chaîne ininterrompue) jusqu'à 12 pions alliés non fatigués, identiques et formés à autant hexagones que l'on veut. La masse contiguë doit être constituée de pions identiques et formés, qui sont tous adjacents à au moins une autre unité de cette masse. Les unités qui sont dispersées ou pas identiques et qui se trouvent parmi une masse d'unités ne peuvent pas intégrer à cette masse et doivent recevoir des ordres séparément. Identique signifie que les unités sont de la même nationalité, du même type et possèdent les mêmes valeurs imprimées sur le pion. Utilisez des marqueurs pour rappeler au joueur actif les unités activées mais pas encore utilisées. Dès qu'ils sont utilisés, retirez les marqueurs.

5.02 Si un joueur a une ou plusieurs batteries d'artillerie hors-carte prêtes avec une cible sur la carte quand il émet un ordre autre que "annuler", il doit interrompre l'action de cet ordre et effectuer un lancer de dé de réussite de transmission de signal, et peut-être résoudre son tir feu pour Effets, avant de poursuivre le processus de commandement habituel expliqué ici. L'artillerie hors-carte interrompt temporairement les commandes jusqu'à ce qu'elle soit résolue. Après avoir résolu l'artillerie hors-carte qui a interrompu un commandement, le joueur procède à l'activation précédemment déclarée.

5.03 Les unités qui reçoivent un ordre sont activées et peuvent agir. Les unités activées ne sont pas tenues d'effectuer une action tout comme les unités qui reçoivent un seul ordre nécessaire pour effectuer la même action. À une exception près, les unités sont marquées fatiguées

immédiatement après l'exécution d'une action. L'exception, expliquée plus loin, concerne les tirs de réaction des mitrailleuses sur des cibles mobiles. Dans RED POPPIES, les unités peuvent effectuer l'une des quatre actions possibles à tout moment. Les actions comprennent: déploiement, retranchement, tir et mouvement.

5.1 Déploiement

5.11 Toutes les unités ont deux déploiements possibles : formé (recto) ou dispersé (verso). Au départ, un joueur peut mettre en place ses unités formées ou dispersées au choix sans coût ni pénalité, sauf si une note de scénario indique le contraire. Cependant, une fois le jeu commencé, les unités doivent être activées par un ordre de changement de déploiement et deviennent donc fatiguées.

5.12 Pour tous les besoins du jeu, les unités utilisent les valeurs indiquées sur le côté visible de leur pion. Par exemple, lorsque nécessaire pour effectuer un Contrôle de Cohésion, une unité avec son côté dispersé visible va utiliser sa valeur de cohésion dispersée - pas la valeur de la cohésion formé qui est face cachée.

5.13 Cependant, les unités sont toujours du même type, peu importe de quel côté est tourné le pion. Une unité formée qui est retournée ne change pas de type. Par exemple, la cavalerie reste toujours de la cavalerie même si leur côté dispersé montre un soldat.

5.14 Les unités qui pourraient éventuellement être plus qu'un seul type, comme l'artillerie à cheval qui pourrait être cavalerie ou d'artillerie, sont traitées comme des types différents dans des situations différentes, comme suit. En mêlée, ils sont considérés comme le type avec la valeur de mêlée supérieure. Dans tous les autres cas, ils sont considérés comme étant du type qui est le moins avantageux au joueur concerné. Par exemple, l'artillerie à cheval doit faire un Contrôle de Cohésion pour ne pas s'enliser en entrant dans une tranchée, comme la cavalerie, et ne peut pas creuser, encore une fois comme la cavalerie. L'artillerie à cheval NE pouvait PAS échapper à ces pénalités en utilisant son type « artillerie ».

5.2 Retranchement

5.21 Toute arme à feu et / ou unité d'infanterie peut choisir de creuser. Cette action fatigue une unité et on place un pion pelle au-dessus. Au cours de la phase d'administration, retourner chaque pion pelle sur sa face de creusement. Les remblais offrent aux unités un modificateur de terrain de -1 lors du Contrôle de Cohésion en réponse à une zone de tir et à un tir pour Effet.

5.3 Tir

5.31 Les unités sur la carte et l'artillerie hors-carte peuvent utiliser cette action. L'artillerie hors-carte utilise

Red Poppies

Combat Tactique 1^{ère} guerre mondiale

l'action de tir afin de placer une cible sur la carte ou afin d'annuler une cible déjà sur la carte. Les unités sur la carte peuvent utiliser le tir pour effectuer un tir de zone ou un tir anti-char qui oblige les cibles à faire des Contrôle de Cohésion.

5.4 Déplacement

5.41 Les unités se déplacent une à la fois ou par pile en traçant un chemin d'hexagones connectés. Les points de mouvement sont dépensés un à la fois. Avec chaque point, une unité mobile est soumise à un tir de réaction. Une unité mobile ne peut pas combiner deux coûts distincts en une seule dépense. En général, il en coûte un point de mouvement pour entrer dans un hexagone, un point de mouvement pour entrer dans une tranchée et un point de mouvement pour se lancer dans une mêlée. A chaque hexagone, soustraire chaque point dépensé de l'allocation de points de mouvement d'une unité. Les piles de pion peuvent dépenser des points de mouvement à l'unisson comme ils se déplacent ensemble. Lorsque l'allocation de points de mouvement d'une unité atteint 0, elle ne peut plus se déplacer, mais d'autres unités de la pile qui n'ont pas encore atteint 0 pourraient continuer. Une unité qui se déplace uniquement sur la route pendant son mouvement gagne un point de mouvement de bonus qui peut être utilisé pour se déplacer d'un hexagone supplémentaire le long de cette route et pas autrement. L'allocation de points de mouvement d'une unité revient à leur valeur imprimée au début de chaque tour.

5.42 La présence d'autres unités peut affecter le mouvement dans un hexagone. Une unité mobile ne peut pas entrer dans un hexagone qui contient déjà deux unités amies, même si elle a l'intention de passer à travers. Les unités mobiles peuvent entrer dans un hexagone occupé par l'ennemi, mais elles ne peuvent pas en sortir.

5.43 Une unité qui déclare un mouvement est considéré comme "en mouvement" jusqu'à ce que l'un des événements suivants se produise : elle échoue à un Contrôle de Cohésion, intègre une mêlée, le joueur en phase agit avec une autre unité, ou l'autre joueur devient le joueur actif. Notez que cette règle s'applique même si l'unité est arrêtée par le terrain. Par exemple, une unité qui traverse un ruisseau ou des barbelés est immédiatement fatiguée, et dans le cas des barbelés dispersée, mais elle est toujours considérée comme "en mouvement" quand elle essuie un tir à jusqu'à ce qu'une des conditions ci-dessus s'applique.

5.44 Perdu

5.441 Sous certaines conditions, une unité mobile peut avoir à faire un Contrôle de Cohésion pour simuler le risque de se perdre. Les unités se déplaçant sur un hexagone traversé par une route, en suivant la route, n'auront jamais besoin de faire un CC pour savoir si l'unité est perdue. Sinon, les circonstances suivantes requièrent qu'une unité

fasse immédiatement un Contrôle de cohésion pour savoir si elle est perdue :

1. Pénétrer dans un hexagone de bois au milieu de forêt ; c'est à dire un hexagone entouré de six autres hexagones de bois ;
2. Pénétrer DANS un hexagone de tranchée ennemie depuis un hexagone adjacent de tranchée ennemie ;
3. Pénétrer dans n'importe quel hexagone, excepté avec une route, dans l'obscurité.

5.442 Un hexagone de tranchée ennemie est indiqué au début du scénario, indépendamment de l'état actuel de contrôle de cet hexagone. **Une unité ne fait jamais plus d'un Contrôle de Cohésion pour savoir si elle est perdue par tour indépendamment du nombre de cas applicable. Il suffit de vérifier une fois lors de la première circonstance applicable. Les Contrôles de cohésion pour savoir si l'unité est perdue NE détruisent PAS les unités sur un résultat de 11 +, elles sont simplement dispersées et passent leur tour.**

5.45 Mêlée

5.451 Selon les règles, la mêlée est considérée comme une forme de mouvement, même si elle se traduit par un combat. Une unité et / ou une pile d'unités dans un hexagone ennemi occupé peut choisir de dépenser un point de mouvement supplémentaire pour lancer la mêlée. **Notez que les unités fatiguées par le tir de réaction en entrant dans un hexagone et / ou celles qui ont traversé un ruisseau ou des barbelés pour entrer dans un hexagone ne peuvent pas dépenser un point supplémentaire pour lancer une mêlée ce même tour.** Une unité sur un marqueur de tranchée entrant DANS cette tranchée pourrait utiliser cette simple dépense de point de mouvement pour déclencher également une mêlée. Les unités qui commencent leur tour dans un hexagone ennemi peuvent déclarer une mêlée puis tout simplement passer un moment dans leur propre hexagone pour commencer la mêlée.

5.452 Chaque unité active qui dépense un point de mouvement pour lancer une mêlée dans un hexagone donné peut participer. Les unités du joueur actif qui sont dans l'hexagone mais qui ne dépensent pas un point de mouvement ne peuvent pas participer à la mêlée qui a suivi. Pour le joueur actif, un point de mouvement est le prix d'entrée.

5.453 En revanche, toutes les unités du joueur passif doivent participer, même celles qui sont déjà fatiguées. Il s'agit d'une exception à l'interdiction habituelle d'utilisation des unités fatiguées. En mêlée, les unités du joueur passif participent toujours même si elles sont déjà fatiguées.

5.454 Une fois que les participants sont déterminés, le joueur actif et le joueur passif doivent allouer leurs attaques dans cet ordre. Chaque unité peut effectuer une attaque contre une unité ennemie. Plusieurs unités peuvent attaquer la même cible. Toutefois, une seule unité ne peut pas

Red Poppies

Combat Tactique 1^{ère} guerre mondiale

désigner plus d'une cible. Après que le joueur actif ait choisi ses attaques, le joueur passif les répartit. La mêlée est simultanée. Tous les résultats sont déterminés avant toute mise en œuvre et tous les résultats sont mis en œuvre indépendamment de ce qui se passe de chaque côté, c'est à dire que la destruction mutuelle est possible.

5.455 Pour résoudre une mêlée, chaque joueur lance un Contrôle de Cohésion pour chacune de ses unités participantes modifié comme suit. Ajoutez les valeurs de mêlée (MV), comme indiqué sur la carte de référence, de toutes les unités attaquant l'unité cible. Si les notes de scénarios indiquent qu'un côté utilise des tactiques d'infiltration, alors la MV pour chacune des unités de ce joueur est doublée pour tout de jeu 1 (seulement). Soustraire un du jet de dé de Contrôle de Cohésion d'une unité si l'unité en question bénéficie d'un « lieu sacré ». Il n'y a pas d'autres modificateurs au corps à corps. Les unités qui n'ont pas une valeur de feu antitank PEUVENT attaquer les véhicules blindés au corps à corps avec leur MV normale. Notez que certaines unités ont une MV pour les véhicules blindés qui est différente de leur MV normale. Après avoir participé au corps à corps, les unités sont fatiguées.

5.456 Si un joueur obtient un double sur son jet de dé de Contrôle de Cohésion au corps à corps alors il sanctifie ce terrain pour son camp. Lorsque la mêlée actuelle est conclue, placer un marqueur de « lieu sacré » dans l'hexagone sur le côté approprié. A partir de ce moment, toutes les unités du camp indiqué par le marqueur obtiennent un bonus de -1 aux Contrôles de Cohésion fait pour une raison quelconque quand elles sont dans ou à côté de l'hexagone marqué. Si les deux camps obtiennent un double, seul le joueur actif obtient le « lieu sacré ». Le « lieu sacré » ne peut être créé une fois par scénario.

5.457 Les unités qui survivent au corps à corps, mais restent dans le même hexagone peuvent s'engager dans d'autres activités sur leur hexagone comme d'habitude dans les tours suivants. *Par exemple, les unités ennemies des deux camps qui ont survécu pourraient effectuer des tirs réciproques ou dépenser un point de mouvement pour lancer de nouveau une mêlée au tour de jeu suivant. Toutefois, aucune des deux unités ne pourrait tirer hors de l'hexagone ou en sortir jusqu'à ce que son ennemi soit éliminé.*

6.0 Tir

6.01 Les unités tirent toujours une-à-la-fois sur tout hexagone à portée de tir et de ligne de visée. Les unités ne peuvent pas combiner ou additionner leur puissance de feu ou leurs valeurs de puissance de feu anti-char. Les unités dans un hexagone avec des unités ennemies ne peuvent pas tirer hors de cet hexagone. Cependant, à l'exception des mortiers, les unités peuvent tirer sur les unités ennemies dans leur propre hexagone. Résoudre les tirs nécessite une attention particulière à la ligne de visée et à la portée.

6.02 Ligne de visée (LOS)

6.021 Pour tirer sur une cible, une unité doit être capable de voir le long d'une ligne de visée. Une Ligne de Visée est une ligne droite partant du centre de l'hexagone de l'unité de tir vers le centre de l'hexagone cible. Utilisez une ficelle pour tracer cette ligne si nécessaire. La ligne de visée est réciproque, si un tireur donné peut voir une cible donnée, alors la cible peut également voir le tireur.

6.022 Des obstacles dans un hexagone ENTRE l'hexagone de l'unité de tir et l'hexagone de l'unité cible peuvent bloquer une LOS. Les obstacles peuvent être : les ponts, les bâtiments, les bois, les collines et les sommets. Pour les unités d'infanterie (seulement), d'autres unités d'infanterie amicales sont aussi des obstacles qui sont considérés comme occupant la totalité de leur hexagone. Les obstacles dans l'hexagone de l'unité de tir et / ou l'hexagone de l'unité cible ne bloqueront pas la LOS. C'est la représentation de l'obstacle sur la carte qui bloque la ligne de vue, pas l'hexagone lui-même.

6.023 Si une LOS traverse la représentation d'un obstacle dans un hexagone entre le tireur et l'hexagone cible et que la ligne de visée est bloquée, alors ce tir est impossible. Une LOS "traverse" une représentation si cette représentation apparaît sur des deux côtés d'une ficelle utilisée pour tracer la LOS. Notez que cela signifie qu'une unité d'infanterie peut tirer sur le long du côté d'un hexagone occupé par une infanterie amie tant que ce côté d'hexagone n'est pas partagé par deux hexagones adjacents qui contiennent tous deux une infanterie amie. Si une LOS s'avère être bloquée, le tireur n'agit pas et est toujours admissible pour faire autre chose.

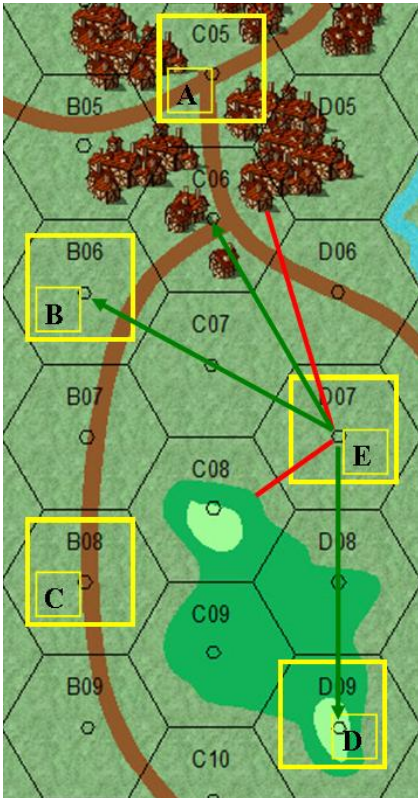
6.024 Cependant, il existe quelques exceptions pour les unités et les unités aériennes sur les hexagones de sommet. Les unités aériennes, des avions et des ballons, n'ont jamais besoin de vérifier la ligne de mire, ils peuvent voir tous les hexagones sur la carte. Un tireur sur un hexagone défini comme un sommet dans le scénario doit tracer la ligne de visée, mais cette ligne ne peut être bloqué que par un autre hexagone représentant un sommet. D'autres obstacles, y compris les unités d'infanterie amies, ne sont pas des obstacles à une LOS partant ou vers un hexagone de sommet. Les unités sur les sommets peuvent voir au-delà et derrière tout, sauf d'autres sommets !

6.025 La dissimulation peut également entraver la ligne de mire. Une LOS peut passer par un et un seul hexagone dans lequel il traverse une représentation de dissimulation : l'obscurité (nuit), le gaz, les céréales, les précipitations ou de la fumée. Considérez la nuit, les précipitations et la fumée comme des représentations qui remplissent complètement chaque hexagone dans lesquels ils s'appliquent. La LOS s'arrête dès qu'elle traverse un deuxième hexagone représentant une dissimulation et ne peut pas aller plus loin. Notez que cela limite effectivement la ligne de visée à une portée totale de deux hexagones durant la nuit.

Red Poppies

Combat Tactique 1^{ère} guerre mondiale

6.026 Les unités aériennes et celles sur les sommets peuvent ignorer les hexagones de grain lors du tracé de la LOS ; cela ne permet pas la dissimulation le long des lignes de visée depuis ou vers ces tireurs en hauteur.



6.027 Exemple de LOS

L'exemple de LOS illustre les différentes lignes de visée de l'unité E. La LOS de E vers A est bloquée par la représentation de la construction dans l'hexagone C06. Cependant, E peut voir (et tirer) dans l'hexagone C06 même si la LOS traverse un bâtiment parce que ledit bâtiment est dans l'hexagone cible ; cela modifiera le résultat du Contrôle de Cohésion. Les obstacles bloquent la LOS s'ils sont situés dans un hexagone entre le tireur et la cible. E peut voir B en terrain découvert. La LOS de E vers C est bloquée par la représentation de la colline dans l'hexagone C08. E peut voir D car D est sur un sommet et donc "au-dessus" de la représentation de la colline en D08.

Parce qu'elle est sur un sommet, l'unité D peut voir et être vue par tout le monde, sauf l'unité B. La LOS de D vers B est bloquée par le sommet de C08.

6.03 Portée

6.031 Toutes les unités ont une valeur de portée. Ils peuvent tirer jusqu'à, mais pas au-delà, du nombre d'hexagones indiqué. Comptez le nombre d'hexagones le long d'une ligne de visée pour déterminer la distance d'une cible donnée. Ne pas inclure l'hexagone de tir dans le calcul, inclure par contre l'hexagone cible.

6.1 Tir de Zone

6.11 Pour effectuer un tir de zone, un tireur sélectionne un hexagone cible à portée et avec une ligne de visée dégagée. La tir de zone affectera toutes les unités dans l'hexagone, amis et ennemis, à l'exception de l'unité qui tire et des véhicules de combat blindés. Chaque unité affectée doit effectuer un Contrôle de Cohésion. Modifier ce contrôle en ajoutant la puissance de feu du tireur et des modificateurs de circonstance comme indiqué sur la carte de référence.

6.2 Tir anti-char

6.21 Seuls les tanks et les voitures blindées sont affectés par les tirs anti-char. Pour effectuer cette action, une unité ayant une valeur de puissance de feu anti-char sélectionne une unité cible sur un hexagone à portée avec une ligne de visée dégagée. Contrairement au tir de zone, le tir anti-char affecte uniquement l'unité choisie et non l'ensemble de l'hexagone. L'unité affectée doit effectuer un Contrôle de Cohésion. Modifier ce contrôle en ajoutant la puissance de feu anti-char du tireur et des modificateurs de circonstance comme indiqué sur la carte de référence.

6.3 Tir de Réaction

6.31 Toute unité du joueur passif qui n'est pas encore fatiguée peut effectuer un tir de réaction suite à un tir de zone ou un tir anti-char contre toute unité leur tirant dessus ou bien se déplaçant dans leur ligne de visée. Les unités n'ont pas besoin de recevoir un ordre pour effectuer un tir de réaction. Au lieu de cela, les unités réagissant déclarent simplement le feu de réaction en réponse à une dépense ennemi de point de mouvement ou de tir par des unités actives. A l'exception des mitrailleuses tirant sur des unités mobiles, si les unités effectuent un tir de réaction elles seront alors fatiguées comme si elles avaient terminé toute autre action.

6.32 Les mitrailleuses (seulement) qui effectuent un tir de réaction contre un hexagone contenant au moins une cible en mouvement ne sont pas fatiguées à moins que la cible en mouvement fasse un double à son Contrôle de Cohésion. Dans tous les autres cas, les mitrailleuses sont fatiguées après un tir normal comme n'importe quelle autre unité.

6.33 Lorsque les unités du joueur actif dépensent un point de mouvement pour un quelconque usage, les unités non-fatiguées du joueur passif peuvent effectuer un tir de réaction sur elles. Les unités mobiles doivent s'arrêter momentanément après chaque dépense de point de mouvement pour laisser le temps au joueur passif d'envisager un tir de réaction. Rappelez-vous, les dépenses ponctuelles de mouvement ne peuvent pas être regroupés, ils sont mis en œuvre un point à la fois. Cependant, un tir de réaction est réellement exécuté après que le point de

Red Poppies

Combat Tactique 1^{ère} guerre mondiale

mouvement qui l'a déclenchée soit dépensé et que toutes les conséquences de cette dépense soient mises en œuvre.

6.34 *Par exemple, imaginez une unité mobile se déplaçant d'un hexagone à un autre qui contient une tranchée. Lorsque l'unité dépense un point de mouvement pour entrer dans le nouvel hexagone, le joueur passif pourrait tirer dessus dans le nouvel hexagone mais pas dans l'ancien hexagone, mais le modificateur de terrain de la tranchée ne s'appliqueraient pas au Contrôle de Cohésion en résultant. Si la cible réussit son Contrôle de Cohésion, elle pourra payer un autre point de mouvement pour entrer dans la tranchée et bénéficiera donc à partir de maintenant la protection de la tranchée contre le tir. De même, si une unité dépense un point de mouvement pour lancer une mêlée et qu'un tir de réaction est déclaré sur la base de la dépense de point de mouvement, il faudra terminer la mêlée avant d'exécuter le tir de réaction. Remarque, cela peut tuer et/ou fatiguer l'unité qui souhaitait faire un tir de réaction et ainsi annuler le tir de réaction avant qu'il ne se concrétise.*

6.35 Chacune des unités du joueur passif peut tirer une fois par point dépensé par une cible en mouvement, mais plusieurs unités du joueur passif peuvent tirer sur la même cible pour chaque point de mouvement dépensé. Donc les mitrailleuses doivent attendre que la cible dépense un autre point de mouvement avant de tirer à nouveau. Comme la zone de tir affecte l'ensemble de l'hexagone, il est possible à une unité tirant sur une cible en déplacement d'affecter également les unités fixes qui se trouvent dans le même hexagone.

6.36 Lorsque les unités du joueur actif tirent sur un hexagone cible, toute unité non-fatiguée du joueur passif dans cet hexagone cible peut utiliser le tir de réaction afin de riposter simultanément ! Lorsque cela se produit, les joueurs ont un échange de tirs simultanés. Les deux tirs sont d'abord résolus, puis mis en œuvre en même temps, la destruction mutuelle est possible. Toutes les unités seraient alors fatiguées pour avoir tiré.

6.4 Tir pour Effet (FFE)

Les Tirs pour Effet (FFE) sont le point culminant du processus de l'artillerie hors-carte (OMA). Contrairement à d'autres tirs, ils ne nécessitent pas d'ordre. Cependant, un préliminaire nécessaire à une attaque FFE est de placer un viseur sur la carte et cela nécessite un ordre. Les attaques FFE emploient les modificateurs de dé de tir de zone pour : déploiement, mouvement et terrain, mais pas pour la portée ! Et, même si les FFE utilisent les modificateurs de tir de zone, ils affectent toutes les unités dans l'hexagone cible, même plusieurs véhicules blindés de combat.

7.0 Artillerie Hors Carte (OMA)

7.01 Les règles de l'OMA simulent l'appui-feu fourni aux unités sur la carte par des batteries d'artillerie à distance.

Les batteries OMA elles-mêmes ne sont pas représentées par des pions sur la carte. Chaque batterie OMA est une unité de tir qui existe hors-carte et peut être activée individuellement par l'émission d'un ordre de placement de cible sur la carte.

7.02 *Ce sont les règles spéciales du scénario qui définissent quelle sorte d'OMA est disponible et quand. L'OMA sera répertoriée comme un certain nombre de batteries chacune avec une puissance de feu et un mode donné. Par exemple, "trois batteries à +3 chaque en mode téléphone" signifie que le joueur désigné a trois batteries, chacune avec une puissance de feu de +3 contrôlées par des communications téléphoniques.*

7.03 Pour les usages du jeu, les batteries d'OMA ont une portée infinie.

Note: La puissance de feu des OMA est calculée en attribuant un point pour chaque 25 mm de largeur du canon jusqu'à 100 mm et un point pour chaque 50 mm de largeur au-delà. Arrondi à l'entier supérieur. Enlever un du total si les canons en question ont été fabriqués avant 1897, ce ne sont pas des canons d'artillerie à tir rapide.

7.1 Résolution de l'OMA

7.11 Les Batteries d'OMA ne peuvent pas être activées comme une formation ; c'est un bombardement préliminaire expliqué plus loin. Au cours de sa moitié de couplet de commandement, le joueur actif peut émettre son unique point de commandement pour activer une seule batterie d'artillerie pour le tir. Il place ensuite une cible correspondant à cette batterie d'artillerie sur la carte. Chaque hexagone cible doit être dans une ligne de visée tel que déterminé par le mode de transmission - voir les notes sur le mode de transmission pour plus de détails. Notez que les batteries de l'OMA ne tracent jamais elles-mêmes de LOS mais plutôt une unité d'"observation". Ainsi, contrairement à d'autres unités, la nuit les OMA peuvent tirer au-delà de deux hexagones tant que l'observateur a une LOS dégagée jusqu'à l'hexagone cible. Après avoir placé une cible sur la carte, le joueur place le sablier correspondant sur la piste des tours selon de délai de tir de la batterie correspondante. Une batterie ne peut jamais avoir plus d'une cible ou FFE sur la carte à tout moment.

7.12 Après un nombre de tours égal au délai de tir pour une batterie donnée ; la batterie est prête. Les batteries avec un délai de 0 (fusées) sont prêtes au même tour qu'elles placent leur cible ! Les autres batteries sont prêtes lorsque le marqueur de tour sur la piste des tours atteint le tour de leur sablier. A ce moment, le joueur concerné doit déplacer le sablier de la piste des tours sur l'hexagone contenant la cible pour indiquer que la batterie est prête.

7.13 Quand une batterie avec une cible sur la carte est prête, le joueur concerné DOIT effectuer un lancer de dé de réussite de transmission de signal à chaque fois qu'il émet, ou transmet, un ordre autre qu'annuler à n'importe laquelle de ses unités. Après avoir déclaré l'ordre, il arrête tout

Red Poppies

Combat Tactique 1^{ère} guerre mondiale

simplement l'ordre habituel et le processus d'activation et fait un jet de dé de réussite de transmission de signal pour chaque batterie prête avec une cible sur la carte. Après avoir résolu ces jets de dés déclenchés par un ordre, et toutes leurs conséquences possibles, le joueur actif revient à son activation prévue et continue le jeu. Notez qu'un joueur vérifie uniquement pour les batteries prêtes avec une cible sur la carte. Il ne vérifie pas les batteries avec un FFE déjà sur la carte ou pour les batteries avec une cible qui ne sont pas encore prêtes, celles dont le sablier n'est pas encore sur le tour en jeu.

7.14 Si le jet de dés de réussite de transmission de signal pour une batterie donnée est inférieure ou égale au nombre de transmission de signal de cette batterie alors la batterie effectue son tir immédiatement pour affecter (FFE) l'hexagone ciblé, mais il pourrait le manquer. Si le résultat est supérieur au nombre de transmission de signal, la cible reste en place et la batterie ne fait aucune attaque à ce moment. La batterie, cependant, devra vérifier à nouveau immédiatement après que le joueur concerné ait dépensé son prochain ordre et ainsi de suite jusqu'à ce qu'il réussisse et déclenche un FFE ou soit annulé.

7.15 Un joueur peut tenter d'annuler une batterie prête quand il est le joueur actif en dépensant un point d'ordre à cet effet et aucun autre. Il fait alors un jet de dé de réussite de transmission de signal pour l'annulation du tir. Contrairement à un succès de transmission de signal pour un tir, un succès de transmission de signal d'annulation ne déclenche pas une FFE mais l'annule. Quand un FFE est annulé, enlever la cible et le sablier sur la carte. Toutefois, un jet de dé pour annuler l'ordre avec un résultat de 11 ou plus, convertit immédiatement la cible en un FFE et l'attaque est résolue. Tout autre échec laisse simplement la cible sur la carte et le jeu passe à l'autre joueur comme d'habitude.

7.16 Après un jet de dé de transmission de signal réussi, ou une transmission de signal d'annulation qui échoue avec un 11 +, un joueur DOIT immédiatement tirer pour Effet (FFE) sur l'hexagone de la cible. Ce tir ne nécessite pas d'ordre. Commencez par retourner le pion de la cible sur son côté FFE. Ensuite, pour voir où le tir aboutit, faire un jet de dé de précision modifié comme suit.

-1	si le tireur contrôle un hexagone de sommet.
-1	Si le tir a lieu sur un hexagone préenregistré ou sur un hexagone déjà frappé par la même batterie.

7.17 Sur un "2" ou moins, le tir FFE impacte l'hexagone cible visé où était la cible. Si le résultat final modifié est 3 ou plus, le tir FFE s'égaré. Lancez un dé pour déterminer la direction : 1 sur l'hexagone au nord, 2 sur l'hexagone à l'est et ainsi de suite tout autour de l'hexagone. Si la flèche du nord comme représentée sur la rose des vents sur la carte pointe entre deux hexagones, alors l'hexagone 1 est celui immédiatement à l'est de cette flèche, l'hexagone 2 est le suivant à l'est, etc. Puis déplacez le marqueur FFE d'un hexagone dans la direction indiquée. L'hexagone de

destination déterminé par le jet de dé de précision devient l'hexagone d'impact.

7.18 Une fois le marqueur FFE placé dans l'hexagone d'impact, résoudre un tir FFE contre chaque unité dans l'hexagone. Un tir FFE utilise les modificateurs de zone de tir, sauf ceux pour la portée, contre toutes les cibles dans l'hexagone, même sur plusieurs véhicules blindés. Le tir FFE sera automatiquement "attaque", sans dépense de point de commandement pour le joueur concerné, pour les nouvelles unités qui entrent dans cet hexagone plus tard dans ce même tour. Retirer le marqueur FFE au cours de la phase administrative.

7.19 Tout autre tir de cette même batterie lors des tours suivants démarrera le cycle OMA de nouveau en dépensant un ordre pour placer une cible.

7.2 Tableau de mode de transmission

Tableau de mode de transmission de l'artillerie hors-carte			
Mode	Succès de bombardement préliminaire ?		Délai de transmission
	Non	Oui	
Avion	7	6	1
Fusée	7	5	0
Messenger	6	4	2 / 6
Téléphone	9 / 7	0	1
Ensemble de tranchées (Radio)	8	8	1

7.21 Notes des modes de transmission

Avion : Ce mode de transmission a une ligne de visée sur tous les hexagones de la carte.

Fusée : Ce mode de transmission peut tirer seulement sur un hexagone préenregistré. Si un ordre de bataille spécifie le mode fusée mais néglige d'attribuer un hexagone préenregistré alors en déterminer un disponible. Ce mode trace une ligne de visée depuis toute unité d'infanterie alliée.

Messenger : Parfois le messenger est un mode de transmission affecté. Cependant, quand un joueur échoue à un jet de dé de transmission de signal dans un autre mode, il peut choisir de le remplacer immédiatement par un "messenger". Dans ce cas, l'ancien mode n'est plus disponible et le messenger est disponible pour que la batterie opère dès le prochain tour. Le délai de transmission du messenger commence à partir de ce tour. Les coureurs ont deux chiffres de délai de transmission : "si aucun bombardement préliminaire n'a eu lieu / si un bombardement préliminaire a eu lieu". Ce mode trace une ligne de visée depuis toute unité d'infanterie alliée.

Téléphone : Ceci est la norme sur laquelle les règles sont fondées. Ce mode de transmission trace une ligne de visée depuis toute unité d'infanterie alliée. Sous "aucun

Red Poppies

Combat Tactique 1^{ère} guerre mondiale

bombardement" il y a deux chiffres : utiliser le premier (9) si un joueur a une tranchée sur la carte, utilisez le deuxième (7) si aucun joueur n'a pas de tranchée sur la carte.

Ensemble de tranchées (radio) : La LOS pour ce mode doit toujours être tracée à partir d'un hexagone de tranchée qui a été occupé par au moins une unité amie pendant la mise en place initiale, c'est à dire avant le tour 1.

Notes : La doctrine de l'artillerie de la Première Guerre mondiale semble largement méconnue en raison de la prédominance de la littérature britannique décrivant leur pratique au cours de la grande poussée d'offensives qui n'étaient en fait qu'une partie seulement de l'histoire. La pratique standard varie quelque peu en fonction de la nationalité et de façon plus dramatique est basée sur le délai ainsi que sur l'initiative personnelle de ceux qui sont impliqués.

La plupart des armées utilisaient régulièrement des observateurs pour diriger leur feu, mais ils étaient rarement devant. Dans le jeu, tracer la ligne de visée depuis toute unité d'infanterie ne signifie pas que toutes les unités avaient des observateurs. Il s'agit plutôt d'une abstraction commode pour tenir compte de la présence possible d'un observateur à proximité et / ou avec une ligne de visée depuis l'arrière qui traverse les unités amies. Contrairement à la Seconde Guerre mondiale, les observateurs "à l'avant" de la Grande Guerre étaient généralement plus près de leurs armes que des unités d'infanterie qu'ils soutenaient.

Selon diverses références, quand la guerre a commencé, la pratique préférée consistait à créer des armes à feu en défilade (à couvert) et l'observateur à l'avant pouvait dérouler les quelques centaines de mètres de fil téléphonique depuis un point de vue à proximité afin de créer un poste d'observation (OP) pour diriger le feu de ses canons. De là, l'observateur dirige le tir basé sur son propre jugement et de ce que l'infanterie pouvait fournir comme informations. Ces informations consistaient généralement en l'envoi par un commandant de brigade d'un messenger, ou lui-même, avec quelques instructions. Cependant, parfois, l'infanterie utilisait un fil de téléphone vers le poste d'observation pour une meilleure liaison.

Le tir à vue était courant pendant les phases mobiles de la guerre, mais n'était pas préféré car cela exposait les armes à feu. Dans les premiers mois de la guerre, les Russes utilisèrent abondamment cette méthode par manque de téléphones comme les Français en raison d'une pénurie de fil de téléphone. L'image la plus célèbre des sites de tir à vue est le canon britannique au Cateau en 1914, c'était en fait une urgence qu'ils auraient préféré éviter.

Lorsque l'impasse de la tranchée prévalue, les belligérants mirent en place des systèmes téléphoniques redondants avec manivelles le long des tranchées à travers une ligne de front bien cartographiée. Cela a donné d'excellentes communications sur un terrain préenregistré. Cependant, les échanges d'artillerie colossaux qui ont accompagné les

grandes offensives ont invariablement ruiné tout cela en détruisant les tranchées et en coupant les fils téléphoniques - même ceux enterrés à six pieds de profondeur.

Contrairement à la pensée populaire, l'appui d'artillerie de la Première Guerre mondiale ne nécessite pas des heures de préparation méticuleuse. Effectivement, dans de nombreux cas, les belligérants mettaient en œuvre de telles préparations pour améliorer l'efficacité de leur feu et / ou parce que ces préparatifs étaient un bon moyen pour les unités d'artillerie de passer du temps dans les tranchées. Cependant, au cours des phases mobiles de la guerre, les observateurs proactifs fonctionnèrent avec les téléphones et / ou les messagers afin de réaliser des lignes de communication de l'infanterie vers l'artillerie qui fournirent un soutien de tir dynamique en moins d'une heure. Des exemples spécifiques sont cités dans l'infanterie en bataille publié par le Journal de l'infanterie, Washington DC, 1939 et 1914 par Terence Arden Zuber. Toutefois, ce dynamisme a échoué dans les tranchées, car les obus ont paralysé toutes les composantes de la communication, fil du téléphone coupé, messenger tué, etc. Dans ces circonstances, le premier avion et plus tard les sets de radio de tranchée ont joué un rôle crucial car ils ne dépendent pas de fils, ou des artères, qui pouvaient être coupés.

7.22 Les modes variables expliqués

7.221 Le succès de transmission de signal résume l'efficacité de ce mode de communication dans les conditions du champ de bataille. Un joueur doit jeter un dé inférieur ou égal à ce chiffre pour transformer une cible en tir effectif ou pour retirer une cible par annulation d'ordre. Le succès du signal varie en fonction de si oui ou non le joueur a tiré un bombardement préliminaire. Si un joueur a tiré un bombardement préliminaire, utilisez la colonne «oui» pour déterminer le nombre de succès de signal, sinon utilisez la colonne «non».

7.222 Le délai de transmission représente la vitesse d'un mode de communication donné. Cela indique le nombre de tours de jeu qui doit passer avant qu'un joueur puisse faire un jet de réussite de signal pour une cible donnée ou pour tenter d'annuler une cible. Un 0 indique un jet de réussite de signal immédiatement après que le joueur concerné ait émis son prochain ordre - pas celui qui a placé la cible.

7.3 Tir Préenregistré

7.31 Un scénario peut assigner à des batteries des hexagones préenregistrés, pas plus d'un par batterie. Les batteries équipées du mode fusée sont supposés avoir une case préenregistré chacune si les notes de scénario ne le précisent pas. Chaque batterie doit alors enregistrer son hexagone préenregistré avant que le jeu commence. Si une batterie met sa cible sur sa case préenregistrée alors il applique un modificateur favorable de -1 à son jet de dé de précision.

Red Poppies

Combat Tactique 1^{ère} guerre mondiale

7.4 Gaz

7.41 À partir de mai 1915, l'OMA peut tirer du gaz. Cela annule l'effet habituel du FFE, et inflige une attaque au gaz dans l'hexagone d'impact à la place. Les attaques au gaz infligent un Contrôle de Cohésion sans modificateurs quelconque, c'est à dire pas de terrain, de puissance de feu, etc. Un joueur doit déclarer son intention de tir au gaz, quand il met d'abord une cible et ne peut pas changer cette intention bien qu'il pourrait tenter d'annuler la batterie comme d'habitude quand il est prêt.

7.5 Fumée

7.51 A tout moment, les batteries OMA peuvent choisir de tirer de la fumée. Cela annule l'effet habituel du FFE, et place un marqueur de fumée dans l'hexagone d'impact à la place. La fumée fournit une dissimulation, toute ligne de visée tracée à travers un hexagone de fumée donne -1 au Contrôle de Cohésion de la cible. Un joueur doit déclarer son intention de tir de fumée, quand il met d'abord une cible et ne peut pas changer cette intention bien qu'il pourrait tenter d'annuler la batterie comme d'habitude quand il est prêt.

7.6 Bombardement Préliminaire

7.61 Le bombardement préliminaire est un type de tir d'OMA mené après que toutes les unités aient été mises en place, mais avant que le tour 1 ne commence. Il représente les batteries OMA regroupées dans des formations d'attaque de masse avant une bataille. Sur une carte de scénario, l'ordre de bataille va lister tout bombardement préliminaire, définir le type et spécifier les hexagones cibles. Si l'ordre de bataille omet de définir les hexagones cibles alors les joueurs doivent supposer que tous les hexagones de la mise en place de l'ennemi sont visés. *Par exemple, si un ordre de bataille allemand comprend un bombardement préliminaire, mais néglige de définir les hexagones cibles alors tous les hexagones dans la mise en place de la zone alliée sont ciblés.*

7.62 Résoudre les bombardements préliminaires comme suit.

1. Toutes les unités dans la zone touchée mais pas dans un hexagone de bâtiment ou dans une tranchée sont éliminées.
2. Toutes les autres unités de la zone touchée sont dispersées.
3. Procéder selon le type de bombardement.

PULVERISATION

1. Lancez un dé pour chaque unité dispersée, sur un 6 cette unité est éliminée (retirée du jeu).
2. Placez deux brèches de barbelés, un par le joueur ciblé (obligatoire) et une par le joueur qui tire.

PARALYSIE

1. Lancez un dé pour chaque unité dispersée, sur un 2 ou plus, cette unité est fatiguée.
2. Placez 4 brèches de barbelés, deux par le joueur qui tire et deux par le joueur ciblé (obligatoire).

7.7 Tir de barrage roulant

7.71 Un tir de barrage roulant est un type de tir d'OMA mené dans le dernier acte de la phase de l'initiative au cours de chaque tour de jeu. Les notes de scénario peuvent spécifier qu'un côté effectue un tir de barrage roulant à partir d'un certain tour à deux rangées ou colonnes d'hexagones et puis notez la direction du mouvement.

7.72 Sur le tour indiqué, comme dernier acte de la phase de l'initiative, attaquer les deux rangées ou colonnes désignées avec un bombardement préliminaire paralysant. Ce bombardement attaquera également des unités mobiles dans ces hexagones ce tour de la même manière. Au tour qui suit immédiatement, répétez la procédure contre les deux lignes ou colonnes d'hexagones suivantes dans la direction du mouvement défini dans les notes de scénario. De cette façon, déroulez le bombardement préliminaire paralysant sur la carte de deux lignes ou des colonnes par tour dans la direction indiquée jusqu'à ce qu'il s'éloigne de la carte et en sorte.

8.0 Terrain

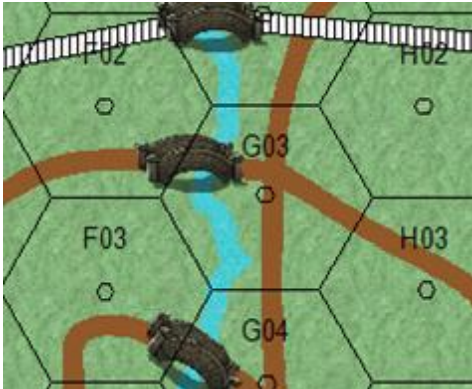
8.01 Le terrain est représenté sur la carte par des illustrations. Il affecte la LOS, le tir et le mouvement.

8.02 Pour les besoins du tir, le terrain peut être classé en deux catégories : terrain couvert et dissimulation. Le terrain couvert comprend tous les éléments de terrain qui offrent un modificateur au Contrôle de Cohésion causé par un tir sur des unités dans un hexagone avec ce terrain. À l'exception des tranchées, la simple présence de terrain dans un hexagone modifiera le Contrôle de Cohésion déclenché par le tir. Pour bénéficier de la protection de tranchées, les unités doivent être dedans. La dissimulation comprend tous les éléments de terrain qui offrent un modificateur de terrain au Contrôle de Cohésion causé par le tir quand ils sont dans un hexagone qui est entre le tireur et l'hexagone cible le long de la LOS. La dissimulation n'offre pas un modificateur de terrain aux unités dans cet hexagone !

8.03 Les types de terrains "côté d'hexagone" tels que pont, route, ruisseau et barbelés nécessitent une attention minutieuse aux détails comme le montre l'exemple suivant.

Red Poppies

Combat Tactique 1^{ère} guerre mondiale



Une unité en G03 a les considérations suivantes. Si elle se déplace à F02, elle traverse un pont qui permet d'ignorer le ruisseau. Si elle se déplace en F03, elle traverse un ruisseau et sera donc considérée comme fatiguée à la suite. Si elle se déplace en G04, elle se déplace le long d'un côté d'hexagone de route et n'a pas à s'inquiéter du ruisseau sur le bord ouest de G04. Si elle se déplace en H02, il n'y a pas de côté d'hexagone qui s'applique.

8.1 Ponts

8.11 Les ponts sont des obstacles à une LOS et fournissent une couverture. Ils couvrent les côtés d'hexagone de ruisseau en permettant aux unités de traverser le ruisseau comme sur une route.

8.2 Immeubles

8.21 Les immeubles sont des obstacles à une LOS et fournissent une couverture.

8.3 Cratères/Talus

8.31 Bien que les cratères et les talus fournissent une couverture, ils ne sont pas des obstacles à une LOS. Ils NE remplacent PAS ou annulent un autre terrain dans l'hexagone. Les cratères et les talus NE nécessitent PAS de marqueurs comme les tranchées.

8.4 Collines / Sommets

8.41 Les collines et les sommets offrent une couverture et des obstacles à une LOS.

8.42 Les sommets ont les contours d'une teinte plus claire qu'une colline qui sont généralement mentionnés dans les notes de scénario. Le seul obstacle qui bloque une LOS d'un sommet est un autre sommet. Sauf avec un autre sommet en obstacle intermédiaire, une unité dans un hexagone de sommet a une LOS sur tous les hexagones de la carte.

8.5 Routes

8.51 Les routes ne fournissent ni couverture ni dissimulation. Une unité qui se déplace le long d'une route pendant la totalité de son mouvement gagne un point de mouvement de bonus à utiliser pour se déplacer d'une case supplémentaire le long de cette route et à aucune autre fin. L'unité doit démarrer sur un hexagone de route et traverser un côté d'hexagone de route à chaque fois qu'il entre dans un nouvel hexagone afin de gagner ce bonus.

8.52 Les routes enjambent le terrain. Cela signifie que pour les mouvements elles ont la priorité sur d'autres terrains dans l'hexagone, tant que l'unité mobile a commencé dans l'hexagone ou est entrée le long d'un côté d'hexagone de route.

8.53 Un côté d'hexagone de route est un côté d'hexagone traversé par une route.

8.6 Ruisseaux

8.61 Les ruisseaux ne fournissent pas de couverture ou de dissimulation. Sauf en se déplaçant à travers un pont, les unités sont fatiguées immédiatement après la traversée d'un hexagone de ruisseau.

8.62 Un côté d'hexagone de ruisseau est un côté d'hexagone qui suit le cours d'un ruisseau pas nécessairement un hexagone traversé par un ruisseau.

8.7 Tranchées

8.71 Les tranchées fournissent une couverture mais ne sont pas des obstacles à une LOS. Contrairement à d'autres terrains, la simple présence de tranchées dans un hexagone ne fournira pas obligatoirement un modificateur de terrain pour un Contrôle de Cohésion induit par le feu. Pour bénéficier du modificateur de terrain de la tranchée, les unités doivent être dans la tranchée.

8.72 Lorsque les canons et / ou l'infanterie entrent dans un hexagone de tranchée, leur statut varie en fonction de si oui ou non ils sont venus depuis l'intérieur d'une tranchée adjacente. Un hexagone de tranchée adjacent se connecte si son ouvrage traverse le même côté d'hexagone pour entrer dans un nouvel hexagone de tranchée. Si vous entrez dans un hexagone de tranchée depuis l'intérieur d'une tranchée de raccordement adjacent, alors l'unité entrant est immédiatement dans la tranchée dans le nouvel hexagone et a le modificateur de terrain associé (-3) pour un Contrôle de Cohésion contre un tir . Si les unités ne sont pas entrées de l'intérieur d'une tranchée de raccordement adjacente alors les unités entrant dans un hexagone de tranchée sont placées au sommet d'un marqueur de tranchée pour signifier qu'elles ne sont pas dans la tranchée. Après avoir survécu à un tir de réaction en résultant sans être fatiguée, une telle unité peut payer un point de mouvement supplémentaire

Red Poppies

Combat Tactique 1^{ère} guerre mondiale

pour enlever le marqueur de la tranchée et ainsi entrer dans la tranchée. Si l'unité est fatiguée ou détruite par le tir avant de pouvoir dépenser ce point, ou si elle n'a pas ce point restant à dépenser, elle doit rester sur le marqueur de la tranchée et ne bénéficie d'aucun modificateur de terrain de la tranchée lors d'un Contrôle de Cohésion contre le tir dirigé sur l'hexagone.

8.73 Les unités se déplaçant sur ou traversant des hexagones de tranchées ne sont pas tenus de dépenser des points de mouvement supplémentaires.

8.74 Remarque, le marqueur de la tranchée est utilisé pour signifier qu'une unité est hors de la tranchée et NON DEDANS. Par conséquent, les unités d'infanterie et les canons dans un hexagone de tranchée sans marqueur sont supposés être DANS la tranchée. Tous les autres types d'unités sont toujours hors d'une tranchée et donc n'ont pas besoin de marqueur et ne bénéficient d'aucun modificateur tranchée si on leur tire dessus. Les unités qui NE sont PAS dans une tranchée peuvent bénéficier du couvert d'autres caractéristiques de l'hexagone.

8.75 Même si elles peuvent entrer dans des hexagones de tranchées, la cavalerie et les véhicules blindés de combat ne peuvent jamais être dans une tranchée. En outre, chaque fois qu'ils entrent dans un hexagone de tranchée, chaque cavalerie et / ou unité de véhicule de combat blindé est soumis à un Contrôle de Cohésion d'embourbement.

Note : Pour la plupart, RED POPPIES représente seulement des « batailles » de tranchées pour une variété de raisons. D'autres types de tranchées, comme des tranchées "de communication", ont été très utiles pour le transfert de petits groupes d'hommes vers l'avant pendant les accalmies dans les combats. Mais, ces tranchées étroites et profondes avaient tendance à s'effondrer et / ou à être congestionnées dans une bataille rangée. Elles n'étaient pas assez solides ou assez larges pour permettre le passage rapide et protégé d'une compagnie d'infanterie en entier. Ainsi, dans ce jeu, ces tranchées mineures sont essentiellement représentées par les cratères omniprésents.

8.8 Barbelés

8.81 Les barbelés sont représentés le long des côtés d'hexagones, ils ne fournissent ni couverture ni dissimulation. Les unités non-blindées qui traversent un côté d'hexagone de barbelés sont immédiatement dispersées et fatiguées. Par conséquent, elles ne peuvent pas traverser les barbelés et / ou entrer dans une tranchée / ou lancer une mêlée dans le même tour. Les tanks, cependant, ignorent toujours les barbelés et ne sont nullement affectés par eux. Remarque, dans tous les cas, les barbelés empêchent le mouvement uniquement lorsque les unités se déplacent à travers elle. Se déplacer le long des barbelés dans un hexagone, par exemple dans une tranchée derrière les barbelés, n'a pas effet négatif sur le mouvement d'une unité.

8.82 Les bombardements préliminaires, les tirs de barrage roulant et les tanks peuvent démolir les barbelés des

côtés d'hexagone. Les tanks démolissent chaque côté d'hexagone de barbelés qu'ils traversent. Les bombardements et les tirs de barrage roulant vont générer un certain nombre de dégâts selon leur type. Dans les deux cas, chaque dégât est traité de la même façon. Signifier une démolition de barbelés en plaçant un marqueur de démolition de barbelés dans une case adjacente avec sa flèche vers le côté de l'hexagone détruit. Dès lors, traiter ce côté d'hexagone comme s'il ne contient pas de barbelés - les barbelés sont effectivement annulés.

8.9 Bois

8.91 Les bois offrent une couverture et représentent un obstacle à une LOS. Les unités se déplaçant dans un hexagone de bois intérieur, un hexagone entouré de six autres hexagones de bois, ont besoin de faire un Contrôle de Cohésion pour savoir si l'unité est perdue.

9.0 Résumé de l'obscurité (Nuit)

9.01 Dans l'obscurité, généralement la nuit, il faut réduire le nombre de couplets de commandement d'un. Une unité mobile doit faire un Contrôle de Cohésion pour savoir si elle est perdue la première fois qu'elle franchit un côté d'hexagone non routier. La portée de toutes les attaques, sauf ceux des OMA est limitée à deux hexagones. Bien que l'obscurité s'applique généralement la nuit, les notes de scénarios peuvent appliquer ces règles à d'autres moments également pour simuler des conditions de faible visibilité telles que le brouillard dense, des chutes de neige, etc.

10.0 Scénarios

10.01 Ce sont les « matches » pouvant être joué à RED POPPIES. Ils sont présentés sur des cartes comme des ordres opérationnels de la période concernée par un ordre de bataille spécifique et avec des observations écrites à la main sur le terrain. Les informations de lieu, l'objet et le briefing servent à définir la scène. Après cela, l'ordre de bataille fournit toutes les informations relatives au jeu nécessaires pour jouer : la carte, la durée (nombre de tours), les belligérants et leurs unités, les instructions de mise en place et les conditions de victoire ainsi que des notes. Pour les conditions de victoire, si le côté désigné remplit ses conditions, alors il gagne, sinon il perd. Enfin, le griffonnage décrit ce qui peut avoir été rapporté de la scène au quartier général.

10.1 Renforts

10.11 Les renforts répertoriés comme "entrant" entrent en jeu le long d'un bord de carte indiqué ou le long de ce bord de carte qui correspond à l'hexagone de l'entrée ou les hexagones mentionnés pour eux dans l'ordre de bataille. Ne pas les mettre en place sur la carte, mais plutôt lors ou après

Red Poppies

Combat Tactique 1^{ère} guerre mondiale

le tour indiqué, les placer le long du bord de la carte dans la zone indiquée et lors des couplets de commandement les activer pour le mouvement. Lorsque hors de la carte, on peut supposer que jusqu'à 12 de ces unités sont adjacentes à des fins d'activation mais ces unités devraient alors à entrer par des hexagones adjacents. Payer un point de mouvement pour le premier hexagone comme d'habitude et prendre soin de s'assurer que les unités entrent d'un bloc par des hexagones adjacents à au moins un autre hexagone d'entrée du même bloc. Dans tous les cas, on suppose que les unités viennent d'un hexagone qui est une image miroir du premier hexagone dans lequel elles entrent. De cette façon, les unités peuvent entrer sur la carte par une route ou par une tranchée.

10.12 Certains renforts peuvent être indiqués dans la mise en place dans certains hexagones sur la carte après le tour 1. Il suffit de placer ces unités dans les hexagones indiqués lors du tour indiqué ou après le tour indiqué. Ils devraient être placés dans l'ordre de l'initiative au cours de la phase de l'initiative immédiatement après la détermination initiative mais avant de résoudre n'importe quel tir de barrage roulant. Ils ne peuvent pas dépasser la limite habituelle de deux unités par hexagone.

10.2 *Contrôle et sortie définitive*

10.21 La victoire est souvent liée au contrôle des hexagones. Un hexagone est commandé par le dernier joueur à l'avoir uniquement occupé avec au moins une unité.

10.22 La victoire peut exiger que les unités sortent de la carte, peut-être par un bord précis de la carte. Dans tous les cas, une unité dans un hexagone le long d'un bord de la carte peut la quitter sur ce bord en payant un point de mouvement pour entrer dans un hexagone hors-carte imaginaire qui est un hexagone miroir de l'hexagone quitté. Les unités qui quittent la carte ne peuvent pas y rentrer de nouveau.

Exemple de partie

Les extraits suivants tirés de "la journée d'ouverture," scénario n° 1, illustrent comment jouer à RED POPPIES.

La carte de scénario indique que les deux joueurs ont un peu de préparation d'avant-jeu avant la mise en place de leurs pions. Le joueur allemand a un tir d'artillerie hors-carte (OMA) en mode fusée avec un hexagone pré-enregistré. Il note secrètement l'hexagone E04 comme cible pour son OMA. Les Britanniques ont une mine. Ils notent secrètement l'hexagone E05 comme miné ! Ensuite, les deux partis mettent en place leurs pions, d'abord les allemands, comme l'illustre la figure 1.

FIGURE 1



Le scénario donne au britannique un bombardement préliminaire de pulvérisation. Ainsi, après la mise en place, mais avant le tour 1, les joueurs résolvent ce bombardement. Les tranchées sauvent les Allemands de l'élimination pure et simple. Mais ils sont dispersés et doivent lancer un dé pour la survie. La compagnie d'infanterie allemande est retournée sur sa face dispersée, la mitrailleuse est déjà dispersée. Ils lancent 5 et 1 respectivement et chacune évite ainsi le résultat fatal de 6.

À ce stade, les Britanniques font exploser la mine en E05. Cela détruit la compagnie d'infanterie allemande (ce qui s'est réellement passé) et permet aux Britanniques de placer un compteur de brèche là. Ils le positionnent avec la flèche vers le côté d'hexagone E04/E05.

La figure 2 montre la scène après que le bombardement et que la mine aient été résolus.

FIGURE 2

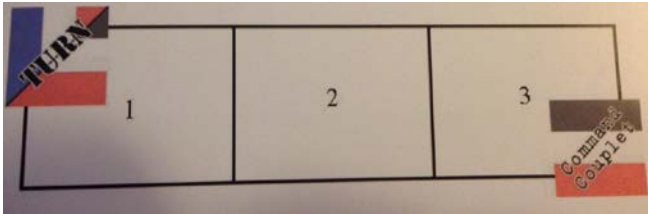


Pour commencer le tour de jeu 1, chaque camp lance un dé pour l'initiative. Les Allemands lancent un 5 tandis que les britanniques obtiennent un 2. Par conséquent, la différence est de 3 et les Allemands gagnent l'initiative. Donc ce tour aura trois couplets de commandement et les Allemands joueront en premier lors chacun de ces couplets.

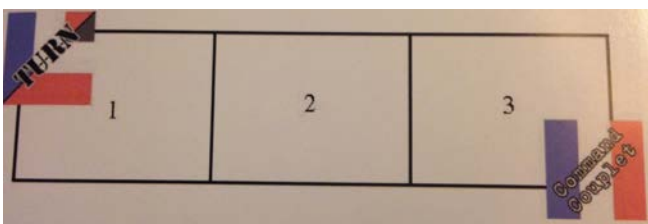
Red Poppies

Combat Tactique 1^{ère} guerre mondiale

Placez le marqueur de couplets de commandement dans la case 3 de la piste des tours avec le côté allemand vers le haut.



Au cours de sa moitié du premier couplet, le joueur allemand refuse de donner un ordre alors qu'il est autorisé à en émettre un, et donc passe son couplet. C'est maintenant la moitié britannique du couplet du tour 1.



Au cours de leur moitié du couplet, les britanniques utilisent leur ordre autorisé pour activer leurs trois compagnies d'infanterie. Ceci est possible car elles sont formées, identiques et adjacentes.

Si la compagnie britannique dans D03, au milieu, avait été dispersée alors une seule commande n'aurait pas suffi pour activer les trois compagnies britanniques. Au lieu de cela, chaque compagnie exigerait un ordre séparé ce qui signifierait l'activation d'une compagnie par couplet, au lieu des trois dans le premier couplet.

Comme indiqué sur la figure 3, les Britanniques commencent par le déplacement de la compagnie dans E03 plein sud pour 1 point de mouvement. Après avoir dépensé ce premier point de mouvement vers E04, le joueur britannique fait une pause pour permettre à la mitrailleuse allemande un tir de réaction. Le joueur allemand n'effectue pas de tir de réaction donc les Britanniques continuent leur mouvement à travers la brèche dans les barbelés dans l'hexagone E05 pour autre point de mouvement, leur deuxième.

FIGURE 3



Ici encore, le joueur britannique doit faire une pause pour permettre le tir de réaction allemand après avoir dépensé un point pour entrer dans l'hexagone lui-même. Notez que la compagnie britannique n'est PAS dans la tranchée à ce stade-là. Cela exigera un autre point de mouvement. Avant que les Britanniques ne dépensent leur troisième point, ils doivent faire une pause pour le tir sur leur second point, en dehors de la tranchée. Par conséquent, le pion de la compagnie britannique est au-dessus d'un pion de tranchée pour signifier qu'il n'est pas dans la tranchée.

La mitrailleuse allemande dans F05 décide de faire un tir de réaction immédiat sur la compagnie britannique en E05. C'est une attaque de tir de zone comme la cible n'est pas un véhicule de combat blindé.

Parce que le joueur allemand a déclaré un tir de réaction, la cible britannique doit maintenant lancer un Contrôle de cohésion (CC) pour lui-même. Le joueur britannique lance les dés et additionne les deux dés. Il obtient 3 et 4 soit un total de 7. A cela, il ajoute les modificateurs suivants listés sur la carte de référence.

+2	pour la puissance de feu de tireur (la mitrailleuse allemande a une puissance de feu de 2)
+1	si la cible est formée (la compagnie britannique est formée)
+1	si la cible est en mouvement (la compagnie britannique est en mouvement)

Par conséquent, le résultat final modifié des dés est 7 +4 soit 11, ce qui tue la cible !

Tirer, comme vient juste de le faire la mitrailleuse, implique généralement de mettre un marqueur « fatigué » sur le tireur. Cependant, puisqu'il s'agit d'une mitrailleuse qui a mené le tir de réaction, le marqueur « fatigué » n'est pas placé sauf si le Contrôle de Cohésion était un double. Ce n'était pas le cas. Donc, la mitrailleuse n'est pas marquée et peut donc toujours faire feu.

FIGURE 4



Comme sur la figure 4, les deux autres compagnies britanniques sont prêtes à "aller plus loin". La compagnie en D03 se déplace à E04 pour un point de mouvement et puis en E05 pour un deuxième point de mouvement.

Red Poppies Combat Tactique 1^{ère} guerre mondiale

Comme prévu, les allemands déclarent un autre tir de réaction sur la compagnie britannique qui se déplace dans l'hexagone E05, voir la figure 5. Cette fois-ci, le britannique obtient 3 et 3 à son Contrôle de Cohésion. Les modificateurs sont les mêmes que la dernière fois : + 4. Ainsi, la somme finale est 10. C'est moins que 11 donc la compagnie britannique n'est pas détruite. Cependant, le score est supérieur à 8 qui est la valeur de cohésion de la compagnie, et donc oblige la compagnie à être dispersée et fatiguée en même temps. Comme le Contrôle de Cohésion était un double (3 et 3), la mitrailleuse allemande est également fatiguée.

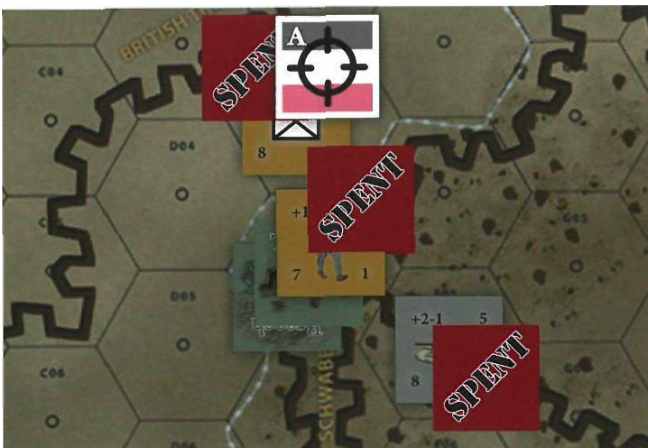
FIGURE 5



Comme la mitrailleuse allemande est fatiguée, le britannique peut se déplacer en toute impunité. Mais, les britanniques ne veulent pas s'entasser en E05. Par conséquent, la dernière compagnie britannique se déplace en E04 pour un total de 2 points de mouvement et s'arrête.

Le jeu passe donc au deuxième couplet de commandement. Le marqueur de couplets de commandement est retourné sur le côté allemand et est placé sur la case 2 de la piste des tours. Dans le second couplet, les Allemands choisissent de dépenser leur ordre pour faire tirer leur artillerie hors-carte. Ils révèlent que E04 est leur hexagone préenregistré et donc placent une cible dessus.

FIGURE 6



Après avoir placé sa cible (figure 6), le joueur allemand vérifie le délai de transmission de son mode de transmission qui est défini comme "fusée " par le scénario. Selon le tableau de mode de transmission de la carte de référence de l'OMA, le délai de transmission pour fusée est 0. Par conséquent, le joueur allemand doit immédiatement placer un sablier A sur la carte au-dessus de sa cible (figure 7). Ceci indique une batterie prête, donc l'OMA est prêt à tirer.

FIGURE 7



Il est intéressant de noter que si le joueur allemand avait eu un mode de transmission différent alors le sablier n'aurait pas été immédiatement placé sur la cible sur la carte. Par exemple, si le mode de transmission avait été messenger alors, selon le tableau de mode de transmission de la carte de référence de l'OMA, le délai de transmission serait 6 ! Cela mettrait le sablier 6 tours après le tour actuel, au tour 7. Parce que toutes ses unités sont fatiguées, le britannique passe au cours de sa moitié du deuxième couplet.

Au cours du troisième et dernier couplet du tour 1, le joueur allemand passe mais comme il a une batterie prête sur la carte (cible et sablier A), il DOIT vérifier pour le succès de la transmission d'ordre quand il passe ou n'émet aucun ordre sauf celui d'annuler. Selon le tableau de mode de transmission de la carte de référence de l'OMA, le joueur allemand voit que le chiffre de succès de transmission d'ordre pour une fusée est 5 dans ce cas car au moins un parti (le britannique) a effectué un bombardement préliminaire. Ainsi, après avoir passé, le joueur allemand lance deux dés et les additionne normalement pour obtenir un 6 qui est plus élevé que le chiffre de succès de transmission d'ordre donc la batterie de l'OMA ne tire pas pour effet (FFE). Le joueur britannique passe ensuite sur sa moitié du troisième couplet.

Au cours de la phase administrative, les joueurs retirent les marqueurs « fatigués » comme indiqué sur la figure 8.

Red Poppies

Combat Tactique 1^{ère} guerre mondiale

FIGURE 8



Le Tour 2 commence par un jet de dé d'initiative par les deux parties, le dé britannique donne un 4 et le dé allemand un 2. Par conséquent, les Britanniques ont l'initiative et il y aura 2 couplets durant ce tour.



Les Britanniques commencent le premier couplet dans une situation embarrassante. Depuis qu'une compagnie est dispersée et l'autre formée, les deux ne peuvent pas être activées en même temps par un seul ordre – la coordination s'effondre sous le feu ennemi. Pour obtenir une certaine couverture, le joueur britannique donne son ordre à la compagnie dispersée à côté de la mitrailleuse allemande. Cette compagnie utilise son premier et unique point de mouvement pour entrer dans la tranchée de son hexagone. Cela enlève le marqueur de tranchée. La mitrailleuse allemande effectue un tir de réaction au mouvement britannique, mais les britanniques sont dispersés et obtiennent le bénéfice de la tranchée cette fois-ci donc les modificateurs pour le Contrôle de Cohésion britannique sont les suivants.

+2	pour la puissance de feu de tireur (la mitrailleuse allemande a une puissance de feu de 2)
+1	si la cible est en mouvement (la compagnie britannique est en mouvement)
-3	si la cible est de l'infanterie et / ou un canon dans une tranchée (les Britanniques sont une infanterie dans une tranchée)

Le britannique obtient 3 et 4 pour un total de 7 avec un modificateur net de 0 et donc passe le Contrôle de Cohésion indemne. Néanmoins, l'unité britannique est fatiguée parce qu'elle a fait un déplacement.

Au cours de sa moitié du couplet, le joueur allemand passe, ce qui déclenche un autre test de transmission d'ordre. L'Allemand échoue de nouveau donc l'OMA ne tire pas.

Dans le deuxième couplet, le britannique donne un ordre à la compagnie située dans le no-man's land. Il utilise cette activation pour retourner son unité de formée à dispersée pour une meilleure protection. Cela fatigue la compagnie britannique, mais n'est pas un mouvement de sorte que cela ne peut pas déclencher un tir de réaction. L'allemand utilise sa moitié de couplet pour donner un ordre à sa mitrailleuse. Ceci déclenche un autre test de transmission d'ordre pour la batterie prête. Donc, avant le tir de la mitrailleuse, le joueur allemand doit réussir son test de transmission d'ordre. Cette fois, il obtient 5 et la batterie doit maintenant résoudre un tir pour effet (FFE).

Le joueur allemand lance un dé pour la précision et obtient un 4. Comme la batterie tire sur un hexagone préenregistré, il soustrait un pour obtenir un résultat final de 3. C'est plus que les 2 ou moins nécessaires donc le FFE manque l'hexagone cible. Le jet de dé d'erreur est de 3 ce qui envoie le FFE dans F03 où il explose dans un espace vide.

Ensuite, le joueur allemand résout son tir déjà déclaré de mitrailleuse. Il vise la compagnie britannique dans le no-man's land. Les modificateurs sont les suivants:

+2	pour la puissance de feu de tireur (la mitrailleuse allemande a une puissance de feu de 2)
-1	pour tous les 2 hexagones de portée du tireur à la cible (la cible est à 2 hexagones)

Pour son Contrôle de Cohésion, la compagnie britannique obtient 5 et 2 avec un modificateur net de +1 pour un résultat final de 8. Cela dépasse sa valeur de cohésion de 7 et donc l'unité est dispersée et fatiguée. Comme la compagnie est déjà dispersée et fatiguée, il n'y a pas plus d'effet. Et, la mitrailleuse allemande est fatiguée parce que ce n'était pas un coup de feu de réaction mais plutôt une activation normale de la mitrailleuse.

Donc, après deux couplets de commandement complets, mais avant la phase administrative, la scène ressemble à la figure 9.

FIGURE 9

Red Poppies Combat Tactique 1^{ère} guerre mondiale



Ceci conclut notre exemple, mais nous pouvons imaginer ce qui va se passer après. Dans le 3^{ème} tour, nous nous attendons à ce que la compagnie britannique à côté de la mitrailleuse entre dans son hexagone par la tranchée de raccordement. La tranchée fournira une couverture à l'infanterie qui aura une chance de survivre au tir de réaction de la mitrailleuse dans le même hexagone. Ensuite, dans le 4^{ème} tour, cette infanterie pourra dépenser son point de mouvement pour lancer une mêlée où ils ont un léger avantage sur la mitrailleuse.