

RESUME (DRASTIQUE) DES REGLES DE LA SERIE SCS (version 1.6)

The Gamers



REGLE D'ARRONDI

de ,01 à ,49 arrondir à l'inférieur
de ,50 à ,99 arrondir au supérieur

Seul le résultat final est arrondi.



SEQUENCE DE JEU

- Mouvement / débordements
- Combat
- Exploitation / débordements
- Ravitaillement

Séquence susceptible d'être modifiée par les règles spécifiques à un jeu.



ZONES DE CONTRÔLE

- Seules les unités avec un facteur d'attaque d'au moins 1 exercent une ZOC.

• Une ZOC s'étend dans tous les hexs ou l'unité pourrait se déplacer durant une phase normale de mouvement.

• Cela coûte **2PM** supplémentaires pour entrer dans une ZOC (en plus du terrain).

• Une unité dans une ZOC ennemie n'a pas le droit d'exploiter.

• Les ZOC bloquent les lignes de ravitaillement (sauf si une unité amie est présente).

MOUVEMENT



• Une unité peut toujours se déplacer d'au moins **1** hexagone quel que soit le coût de l'hexagone (sauf terrain infranchissable). Durant la phase d'exploitation, ce mouvement minimal ne peut être réalisé que par les unités capables d'exploitation.



RENFORTS

- Ravitaillés le tour de leur arrivée.

• Peuvent être en surempilement lors de leur arrivée (mais plus à la fin du tour).

• Peuvent utiliser leur pleine capacité de mouvement dès leur arrivée.

• Les ZOC ennemies ne bloquent pas la mise en place des renforts.



DEBORDEMENT (Overrun)

- A lieu pendant la phase de mouvement et/ou d'exploitation.

• Seulement par les unités capables d'exploitation durant la phase d'exploitation.

• Les unités situées dans une ZOC ennemie au début de la phase de mouvement ne peuvent pas lancer d'attaque de débordement.

• 1 seul débordement par pile d'unités et par phase.

• 1 seul débordement par hexagone et par phase (mais des unités débordées et ayant retraité peuvent être à nouveau l'objet d'une attaque de débordement dans la même phase).

• Seulement dans les hexs coûtant 2 PM au maximum

• +2 PM pour lancer l'attaque de débordement (une fois arrivé au contact de l'ennemi).

• Une route ne peut pas être utilisée pour faire artificiellement baisser le coût de +2 PM pour lancer un débordement.

• Une unité ayant lancé une attaque de débordement peut attaquer normalement durant la phase de combat suivante.

• En cas de retraite ou de destruction de l'unité débordée, l'attaquant à l'obligation d'avancer dans l'hexagone et doit ensuite stopper son mouvement sauf s'il est capable d'exploiter auquel cas il peut avancer d'autant d'hexagones que le nombre d'hexagones de retraite.



COMBAT

- Des unités ne peuvent attaquer ou être attaquées qu'une seule fois par phase.



PERTES

• La première perte de l'attaquant dans un combat doit toujours être prise par l'unité ayant la plus forte valeur d'attaque. La première perte du défenseur doit toujours être prise par l'unité ayant la plus forte valeur de défense.

• Toutes les unités engagées dans un combat doivent au moins absorber une perte avant d'en prendre une seconde.



RETRAITE

- La retraite se mesure en hexagones et pas en points de mouvement.

• Les unités ne peuvent retraiter que dans les hexagones qu'elles pourraient franchir lors d'un mouvement normal. Si cela est impossible, les unités subissent un pas de pertes supplémentaire par hexagone non franchissable où elles reculent.

• En cas de recul dans une ZOC ennemie, les unités prennent un pas de pertes supplémentaire (un pas par pile et non par unité).

• La retraite doit éloigner les unités de l'hexagone de l'attaque et si possible les rapprocher d'une source de ravitaillement.

• Option de non-retraite : le joueur peut convertir un résultat de retraite en pas de pertes supplémentaires (1 pas de perte pour chaque hexagone de recul annulé).



AVANCE APRES COMBAT

- Seules les unités capables d'exploitation peuvent avancer après combat d'autant d'hexagones que le nombre d'hexagones de retraite.
- Le premier hexagone d'une avance après combat est obligatoirement celui de l'attaque.



EXPLOITATION

- Une unité située dans une ZOC ennemie au début de la phase d'exploitation ne peut ni exploiter, ni lancer une attaque de débordement lors de la phase d'exploitation.
- Seules les unités **capables d'exploitation** (unités avec leurs valeurs sur un fond jaune + autres unités éventuellement prévues par les règles spécifiques d'un jeu) peuvent utiliser la règle de mouvement de 1 hexagone minimum pour bouger durant la phase d'exploitation.



RAVITAILLEMENT

- Les ZOC ennemies, les unités ennemies et les terrains impassables bloquent la ligne de ravitaillement.
- Une unité amie située dans une ZOC ennemie annule le point ci-dessus et permet le passage d'une ligne de ravitaillement (sauf s'il s'agit d'un hexagone infranchissable).
- Une unité ravitaillée le reste jusqu'à la phase de ravitaillement du tour suivant, quoiqu'il lui arrive pendant le tour.

