

Le Jeu

Chaque équipe est constituée de 6 joueurs et d'un commissaire. Vous avez besoin de quelques dés à 6 faces (d6) pour ce jeu.

Ce jeu est créé pour utiliser le système de plateau Hexon II par Kallistra.

Le système utilise des hexagones de 10cm de long. Pour jouer les scénarios basiques, vous avez besoin de 4 bases de 6 hexagones standard et de 2 hexagones.

Les deux hexagones représentent les bases des deux équipes. Ce système de plateau est configurable et des suggestions de scénarios sont inclus à la fin de ces règles. Des conditions de victoires alternatives, des positions de départ, des placement de bunker, etc, sont aussi disponible dans la section scénario. Les règles avancées proposent une alternative pour jouer sans le système Hexon.

Dés de Commandement et Séquence de Jeu

A chaque tour, les joueurs rouges et bleus doivent lancer un Dé de Commandement pour obtenir le contrôle du tour. Le Dé de Commandement ne sert pas seulement à déterminer qui joue en premier ce tour, mais indique aussi le nombre de figurine activable ce tour. Si les deux joueurs obtiennent le même score alors le joueur qui a joué en second au tour précédent choisit de jouer en premier ou en second ce tour. L'exception à cette règle est le premier tour de jeu dans lequel les joueurs doivent relancer le Dé de Commandement.

Points d'Action

Chaque figurine a 2 Points d'Action (PA) par tour* et peuvent effectuer 2 actions comme avancer de 2 hex, tirer 2 fois ou encore tirer et bouger...

Voici le coût en PA alloué à chaque action:

Bouger d'1 hex	1 PA
Tirer	1 PA
Se concentrer	1 PA
Mode sentinelle	2 PA
Lancer une grenade	2 PA
Recharger	2 PA

Mouvement

Le mouvement maximum d'une figurine est de 2 hex durant le tour (y compris les figurines expertes).

Le mouvement n'est pas influencé par les couverts légers ou lourds. Il n'y a pas de pénalité lors d'une charge à travers les buissons...

Tir

Le tir est basé sur la distance donc plus la cible est loin plus la réussite sera difficile.

Il faut compter le nombre d'hex entre le tireur et sa cible en incluant l'hex de la cible. Le résultat du dé doit être supérieur au nombre d'hex les séparant.

Tirs Multiple ou « Tir d'Interception »

Si la figurine tire 2 fois (3 fois pour les figurines experte), les tirs cible la ou les figurines dans un seul hex mais peuvent être divisés entre les différentes figurines de cet hex.

Le nombre de tir et de cible doivent être annoncé avant le lancé de dé. Si un « 1 » est lancé, consulter le tableau des Incidents avant de résoudre les autres tirs.

Tir Raté – lancé de « 1 »

Les problèmes fréquents de fiabilité sont représentés dans le jeu par un « 1 » sur le lancé de dé lors du tir qui sera alors appelé « Tir raté ». Pour chaque tir raté, consulter le « tableau des problèmes » avant de résoudre d'autres actions.

Tableau des problèmes :

1	Plus de gaz : La figurine doit être retirée du jeu comme si elle était éliminée.
2	Plus de munition : Il n'y aura pas d'autres tirs. La figurine doit recharger avant de tirer de nouveau. Le joueur est considéré comme impotent.
3	Pistolet enrayé : La figurine est neutre et ne peut être chargée jusqu'à ce qu'un Marchal le rejoigne. Une fois que ce dernier l'a rejoint, l'action prend alors un tour pour nettoyer l'arme. Le Marchal ne peut être distrait lors de cette action.
4	Problèmes mineurs : Les autres tirs sont annulés.
5	Lunettes embuées : Les autres tirs sont annulés et une figurine en mode sentinelle revient en mode normal.
6	Problèmes de lunettes : Si un Marchal est dans les environs des deux hexagones, lancer un d6. Sur un résultat de 1 ou 6, la figurine est disqualifiée et retirée du jeu comme si elle était éliminée.

Ligne de vue :(LdV)

Un tir peut être réalisé uniquement s'il y a une LdV vers la cible. Réaliser une ligne droite du centre du socle du tireur vers le centre de la base de la cible. Si cette ligne traverse les limites de la zone de jeu, le tir ne peut être réalisé.

En ligne de mire :

Certains types de couverts, tout comme les figurines présentes dans la ligne de mire (y compris les Marchals et les figurines amies), ne bloquent pas les LdV, mais peuvent être touchés par erreur à la place de la cible. Si le lancé de dé indique que la cible est touchée mais qu'il y a quelque chose dans la ligne de mire, alors il faut commencer par l'obstacle le plus proche du tireur, lancer un d6 pour chaque obstacle. Sur un 4,5 ou 6, l'obstacle est touché. Relancer le dé pour chaque obstacle jusqu'à ce que le tir atteigne sa cible ou un obstacle. Les tirs amis sont résolus comme des tirs normaux. Un Marchal ne peut être éliminé.

Se concentrer :

Pour augmenter ses chances de toucher sa cible, une figurine peut « se concentrer ». Ceci coûte un PA. Il faut compter le nombre d'hexagones les séparant sans compter l'hex de la cible (Si trois hexagones les séparent, il faut 3+).

Bases et tranchées :

Les figurines défendant leurs positions gagnent un avantage en défense. Quand elles sont prises pour cibles, un résultat de 6 au lancé de dé est toujours requis, que le tireur soit proche ou éloigné.

Le nombre de place à louer dans ces tranchées est de trois par hex, dont au maximum deux pour les figurines d'une même équipe. Les bunkers et les bases ne bloquent pas les LdV.

Couverts légers :

Les arbustes denses ne bloquent pas les LdV mais procurent un couvert additionnel. Si un hex possède des arbustes entre le tireur et la cible, ils comptent comme en « ligne de mire ». Si le tireur occupe une position dans ces arbustes, il peut tirer normalement. Si la cible est dans les arbustes, ils comptent comme en « ligne de mire ».

Marquer la cible :

Toucher la cible ne veut pas dire qu'elle est systématiquement éliminée. Il y a deux tests à effectuer : un jet de sauvegarde et un contrôle de touche.

Jet de sauvegarde :

Quand une cible est touchée, on effectue un jet de sauvegarde. Sur un résultat de 1 ou 6, le tir est manqué. Si la cible est dans un couvert léger, alors un résultat de 1, 2 ou 3 ne touche pas la cible.

Contrôle de touche :

Si la figurine est touchée et marquée, un Marchal doit donner son jugement. Si un Marchal est dans les deux hex autour de la cible, il est placé directement dans l'hex de la figurine contrôlée. S'il n'y a pas de Marchal dans les deux hex autour de la cible, alors le plus près bouge de deux hex vers la cible à contrôler, et ne continuera pas son mouvement le tour prochain.

Lancer un dé. Sur un résultat de 1,2 ou 3, la touche n'est pas validée. Sur un résultat de 4,5 ou 6, la figurine est éliminée.

Si la figurine porte un drapeau, il est laissé sur place.

Nettoyage :

Lorsqu'il n'y a pas de Marchal autour de la cible, celle-ci n'étant pas surveillée peut essayer ouvertement la touche. Le tir ne compte pas et le jeu continu.

Tir de suppression :

Il requiert le même lancé initial pour toucher. La cible effectue un jet de sauvegarde. Si elle échoue, elle est considérée comme impotente.

Ce tir est utilisé pour désactiver le mode sentinelle des figurines ennemies.

Mode sentinelle :

Il coûte deux PA et sert d'embuscade ou de défense stratégique.

Les sentinelles ne peuvent bouger ou tirer durant leur tour, mais elles peuvent tirer à chaque fois qu'un ennemi arrive dans leur LdV. Les règles normales de tir s'appliquent. Il n'y a pas de limite au nombre de tirs ou au nombre de cibles. Par contre, une figurine impotente, le porteur du drapeau ou des figurines dans le bunker ne peuvent pas être en mode sentinelle.

Les joueurs impotents :

Ils n'ont plus de munition ou ont été la cible d'un tir de suppression. Une figurine impotente doit être couchée. Elles peuvent être chargées par les figurines adverses.

Charger un ennemi :

Dans des circonstances normales, il est impossible de rentrer dans un hex occupé par un ennemi.

Sauf si toutes les figurines ennemies présentes dans l'hex sont impotentes. Si une figurine charge un ennemi, le joueur doit déclarer une action de charge, et peut bouger autant de figurines présentes dans les deux hex qu'il le souhaite, pourvu que celles-ci soient autorisées à le faire.

Si les figurines attaquées n'ont plus de munition, elles sont directement éliminées du jeu. Les joueurs prennent un d6 pour toute figurine restante.

Les dés sont lancés ensemble (attaquants et défenseurs), et le plus haut dé résout le tir en premier. Lors d'une égalité, il y a avantage à l'attaquant. Tous les tirs touchent, sont résolus sans jet de sauvegarde, et éliminent immédiatement de l'adversaire.

Exemple : 2 attaquants chargent 2 défenseurs.

L'attaquant lance 2 dés comme le défenseur.

L'attaquant obtient 5 et 2. Le défenseur obtient 3 et 5.

L'attaquant tire en premier (5 au dé + avantage) et élimine un défenseur.

L'attaquant choisit quel défenseur il élimine, et décide d'éliminer l'ennemi ayant le résultat de 5 au dé.

Le prochain tir et le résultat de 3 au dé par le défenseur. Il élimine une figurine adverse ayant le résultat de 2.

Une fois que tous les joueurs ont tiré, la phase de combat est terminée et une nouvelle commence immédiatement jusqu'à la conclusion.

Prendre le drapeau :

Cette action n'utilise pas de PA et se réalise lorsqu'une figurine entre dans le même hex que le drapeau.

Gagner la partie :

Pour gagner la partie, il faut se référer aux conditions du scénario.

Les règles avancées :

Figurines expertes :

Les figurines expertes ont 3 PA par tour au lieu de 2.

Pour connaître le nombre de figurines expertes, chaque joueur lance un d6 et divise le résultat obtenu par 2 arrondis au supérieur.

Exemple : Un résultat de 3 veut dire qu'il y a deux figurines expertes dans l'équipe (3 divisé par 2 donne 1,5, arrondi au supérieur : 2).

Grenade :

Chaque équipe peut avoir jusqu'à 3 grenades. Leur nombre est calculé de la même manière que les figurines expertes. Les joueurs choisissent le type de grenade (fumigènes ou peintures). Les grenades doivent être assignées aux figurines.

Le lancé d'une grenade coûte 2 PA, a une distance maximale de 2 hex. Et doit être ciblé. Sur un résultat de 1 ou 6, le lancé échoue pour une figurine normale. Sur un résultat de 1, le lancé échoue pour une figurine experte. Lorsqu'un lancé échoue, c'est le joueur adverse qui choisit un hex adjacent pour la position finale de la grenade.

Grenade fumigène :

Il ne peut être ramassé et relancé. Si le tireur est dans l'hex enfumé, il doit lancer un d6 pour voir sa cible. Sur un résultat de 4,5 ou 6, le tir peut être effectué. Sur un résultat de 1, 2 ou 3, il ne peut tirer et ne peut effectuer d'autres actions.

Si le fumigène est entre le tireur et la cible, un résultat de 1 ou 6 est un échec (comme le couvert léger).

Si la cible est dans l'hex du fumigène, alors le tir se déroule normalement.

Au début de chaque tour, sur un résultat de 1 ou 6, le fumigène se dissipe.

Grenade peinture :

Pour chacune des figurines présentent dans l'hex, sur un résultat de 1 ou 6, elles ne sont pas marquées. Sinon, les figurines sont marquées et un Marchal doit contrôler la touche.

Les angles morts :

Pour refléter le manque de visibilité dû aux lunettes, une figurine a une LdV de 3 côtés sur 6.

Collines et autres terrains :

Les collines bloquent les LdV mais ne bloquent pas un lancé de grenade.

Couverts lourds :

Les couverts lourds comme des bidons, des bois etc... Ne protègent pas des grenades et comptent comme en « ligne de mire » entre le tireur et sa cible.