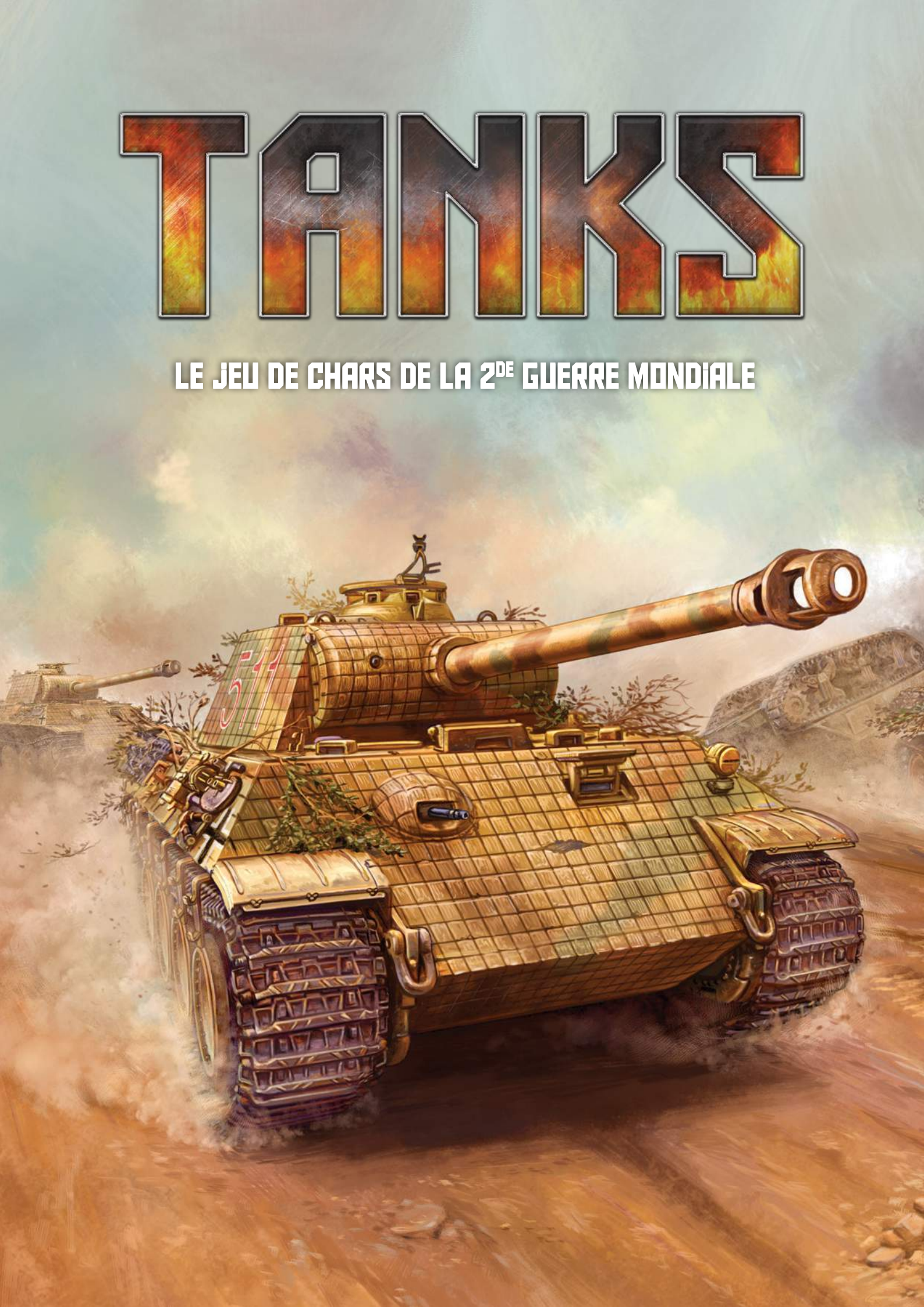
TANKS

LE JEU DE CHARS DE LA 2DE GUERRE MONDIALE



LE REDOUTABLE PANTHER ALLEMAND

La Seconde Guerre mondiale a consacré l'avènement des chars. Certains, comme le Sherman américain et le T-34 soviétique ont été produits par dizaines de milliers. D'autres, comme le Panther germanique, étaient bien moins nombreux, mais leur seule puissance permettait souvent de renverser une situation défavorable. Ces chars ont décidé du destin du monde lors de batailles telles qu'El Alamein, Koursk, la Normandie ou les Ardennes.

L'OMNIPRESENT SHERMAN AMERICAIN

TANKS

Sous cette pluie battante, vous distinguez à peine le panache de fumée qui s'élève du char de votre chef de peloton. Et, à présent, le commandement vous revient.

Comme en réponse à cette constatation, la radio grésille. Le caporal Stevens, toujours prudent, veut battre en retraite pour effectuer un regroupement.

Mais vous savez que c'est à votre tour de frapper. L'ennemi est persuadé de vous avoir mis en déroute, de vous avoir acculé. Il est temps de lui montrer ce qui arrive quand on met un coup de pied dans un nid de frelons.

C'est l'heure de mener vos hommes à la victoire !

TANKS, qu'est-ce que c'est ?

TANKS est un jeu de chars à échelle réduite, court et doté de règles faciles à apprendre, qui vous place à la tête d'un peloton de chars et vous demande de détruire les tanks ennemis pour remporter la victoire. C'est un jeu flexible qui vous offre de multiples manières de créer l'armée qui correspond le mieux à votre style de jeu.

C'est un jeu rapide et intense où vous jouez le tout pour le tout. Il suffit d'une demi-heure pour choisir ses chars et leurs équipages, les améliorer en fonction de votre style de jeu, vaincre votre ennemi (ou mourir en essayant) et vous tenir prêt pour la revanche !

SOMMAIRE

Les héros des chars de WWII 2
Un tour de jeu 4
Les composantes 4
Installer le jeu 6
Le Déplacement 7
Les terrains 8
Le tir 9
La phase de Commandement 14
Les références des mots-clefs 14
Construire votre Peloton 15
Les missions 16
L'assemblage 18
Votre première partie 20
Références rapides 22

All rights reserved. No part of this publication may be reproduced, stored in a retrieval system, or transmitted, in any form or by any means without the prior written permission of the publisher, nor be otherwise circulated in any form of binding or cover other than that in which it is published and without a similar condition being imposed on the subsequent purchaser.

Publié par Black Book Éditions © 2016 Copyright Battlefront Miniatures Ltd. All rights reserved.

ISBN: 942-0-0202328-4-6

Pour Black Book Éditions :

Directeur de publication : David Burckle
Traduction : Aurélie Pesséas
Relecture : Clément Boully
Consultant : Éric Graciet
Maquette : Damien Coltice, Jérôme Cordier et Laura Hoffmann

Écrit par :
Andrew Haught, Chris Townley, Phil Yates

Rédacteurs en chef :
Peter Simunovich, John-Paul Brisigotti

Conception graphique :
Sean Goodison

Conception des modèles réduits :
Evan Allen, Tim Adcock, Will Jayne

Illustration de couverture :
Vincent Wai

Peinture des modèles réduits :
James Brown, Aaron Mathie

Playtesteurs:
James Brown, Casey Davies, Kit Goldsbury, Sean Goodison, Patrick Gribble, Sean Ireland, Mitch Kemmis, Daniel Linder, Damian Reid, Rob Sadler, Wayne Turner, Gavin van Rossum

Relecteurs :
Gary Martin, Michael McSwiney, Luke Parsonage, Gregg Siter, Stephen Smith

LES HEROS DES CHARS DE WWI

LES ALLEMANDS

Le légendaire Michael Wittmann est reconnu comme étant le meilleur chef de char de la Seconde Guerre mondiale. Après une courte période passée en Pologne à la tête d'un véhicule blindé, il prend le commandement d'un canon d'assaut *Sturmgeschütz* lors de la campagne de Russie. C'est là que son talent de chasseur de chars se révèle.

Peu après le Débarquement, alors qu'il est aux commandes d'un Tigre, il arrête presque à lui seul une division blindée anglaise, détruisant des dizaines de chars ennemis. Son attaque sauve la division d'élite *Panzer Lehr* qui risquait d'être isolée et détruite. Cet exploit lui vaudra les épées de son insigne de chevalier de la croix de fer.

Panzer IV

Panther

LES ANGLAIS

Lors de l'opération Totalize, dans la foulée du Débarquement en Normandie, Joe Ekins livre sa première et seule bataille en tant que tireur, sur un Sherman Firefly. Lors de cette bataille, Ekins détruit trois Tigres en moins de douze minutes et en très peu de tirs. L'as allemand Michael Wittmann fait peut-être partie de ses victimes. Un peu plus tard le même jour, il ajoute un Panzer IV à son tableau de chasse. Joe Ekins n'aura eu besoin que d'une journée aux commandes d'un 17 pounder pour être reconnu comme un as parmi les tireurs.

Sherman Firefly

Comet

LES AMERICAINS

Le palmarès de Lafayette Pool, boxeur de la ligue des Golden Gloves et chef de char, est tel que les historiens le considèrent non pas comme le meilleur tankiste de la Seconde Guerre mondiale mais comme le plus grand as de tous les temps : il détruit 258 véhicules ennemis et douze chars (dont la plupart ne sont autres que les redoutés Panthers allemands). Son équipage l'appelle « War Daddy » et il appelle ses subordonnés ses « Pups », ses « gamins ».

Ils font leur baptême du feu à bord d'un Sherman baptisé « In the Mood ». Au cours de la guerre, Pool voit trois chars de ce nom-là détruits alors qu'il est à leur bord.

Le sergent-chef Pool quitte l'Europe avec la *distinguished service cross*, la *legion of merit,* la *silver star* et la *purple heart*, ainsi que dix-sept éclats de shrapnel dans le cou et une jambe artificielle. Il réintègre l'armée en 1946 pour former une nouvelle génération de tankistes.

Sherman (76 mm)

Pershing

LES SOVIETIQUES

Quand les Allemands tuent son mari, Mariya Oktyabrskaya vend tout ce qu'elle possède pour offrir un char à l'Armée Rouge. Elle pose une seule condition : elle en sera la conductrice. Staline accède rapidement à cette requête.

Le T-34 dans lequel Mariya rejoint son unité arbore sur sa tourelle le slogan: « Petite amie en guerre. » Mariya se distingue rapidement comme conductrice émérite et sans peur et manœuvre son tank comme un vétéran. Lors de plusieurs affrontements, des obus ennemis endommagent les chenilles et immobilisent son T-34. Mariya, ignorant les ordres lui interdisant de le faire, sort du char sous le feu ennemi pour effectuer des réparations de fortune afin de retourner au plus vite au cœur des combats. En aout 1944 elle reçoit le titre de Héros de l'Union soviétique, la plus haute distinction militaire de l'Armée rouge, à titre posthume pour avoir montré la voie lors de dizaines de batailles.

T-34/85

SU-100

UN TOUR DE JEU

Pendant une partie, les joueurs jouent un certain nombre de tours jusqu'à ce que l'un d'eux remporte la victoire. Chaque tour se compose de trois phases :

1. La phase de Déplacement

C'est durant cette phase que vos chars avancent. Les joueurs déplacent chacun de leurs chars dans l'ordre de l'Initiative, en commençant par celui qui possède la plus *basse* jusqu'à celui doté de la plus *élevée*.

2. La phase de Tir

Vos chars font feu. Les joueurs tirent avec chacun de leurs chars dans l'ordre de l'Initiative, en commençant par celui qui possède la plus *élevée* jusqu'à celui doté de la plus *basse*.

3. La phase de Commandement

Lors de cette phase, vous marquez les chars Détruits, réparez les Dégâts Spéciaux, vérifiez les conditions de Victoire, mélangez le paquet de cartes de Critiques et retirez tous les Jetons de Vitesse.

LES COMPOSANTES

Les cartes de Chars

Les cartes de Chars sont des cartes de référence, afin de vous permettre de suivre sans peine les statistiques de votre char et les dégâts subis.

Les cartes d'Équipage et d'Amélioration

Les cartes d'Équipage et d'Amélioration servent à modifier vos chars. Elles restent généralement cachées jusqu'à ce que vous les utilisiez pour la première fois.

LES CARTES DE CHARS

Nom du char
Voici le nom du char.

Valeur en points
Voici le prix à payer pour ajouter la carte à votre armée.

Nationalité
Voici le symbole du pays qui utilise le char.

Mots-clefs
Ces mots-clefs vous indiquent quelles règles s'appliquent à votre char.

Initiative
Cette valeur détermine l'ordre dans lequel les chars se déplacent et tirent au cours du tour.

Résistance
Cette valeur indique le montant de dégâts que le char est capable d'encaisser. Elle est représentée par un nombre et des Points de Résistance que vous pouvez cocher avec un feutre effaçable à sec.

Attaque
Cette valeur indique le nombre de dés à lancer à chaque tour lorsque vous tirez.

Emplacements d'Équipage
Vous pouvez ajouter une carte d'Équipage à votre char pour chaque emplacement d'Équipage.

Défense
Cette valeur indique le nombre de dés de Défense que vous lancez quand quelqu'un vous tire dessus.

Description du char
Ce texte décrit le char.

Les cartes de Critique
Ces cartes s'utilisent quand un char réussit un Coup Critique.

Les jetons
Ces jetons servent à indiquer les Objectifs et suivre l'état de chaque char.

La Flèche de Mesure
Cette flèche remplit de nombreuses fonctions dans TANKS notamment lors de la mise en place du terrain, de la configuration de la mission, des déplacements et de la résolution des tirs à Courte Portée.

EQUIPAGE ET AMELIORATIONS

Nom de la carte
Voici le nom de la carte d'Amélioration ou d'Équipage.

Effet de la carte
Voici ce que fait la carte une fois en jeu.

Type de la carte
Un char est limité à une carte d'Amélioration et une carte d'Équipage de chaque type.

Valeur en points
Voici le prix à payer pour ajouter la carte à votre armée. Il est aussi imprimé au dos de la carte.

Nation
Voici le pays qui peut utiliser cette carte.

Héros
Les cartes de Héros sont décorées d'une médaille. Vous ne pouvez pas avoir plusieurs exemplaires d'un même héros dans votre force armée.

CARTES DE CRITIQUE

Nom de la carte
Voici le nom de la carte de Critique.

Dégâts
Certaines cartes de Critique infligent des dégâts.

Effet Spécial
Certaines cartes de Critique ont des effets supplémentaires et/ou durables sur leur cible.

Réparable
Certaines cartes de Critique dotées d'Effets Spéciaux sont Réparables, ces réparations s'effectuant lors de la phase de Commandement.

JETONS

Vitesse
Ces jetons marqués d'un chiffre indiquent combien de fois le char s'est déplacé pendant le tour.

Endommagé ou Détruit
Utilisez ces jetons pour indiquer les chars Endommagés ou Détruits au cours de cette partie.

Objectifs
Ces jetons servent lors de certaines missions (voir page 17).

Identification des chars
Ces jetons appariés servent dans les parties à grande échelle pour savoir quelle carte correspond à quel char.

LA FLECHE DE MESURE

Le corps de la flèche indique la distance que le char peut parcourir tandis que l'ensemble de la flèche sert à mesurer d'autres éléments..

INSTALLER LE JEU

L'Attaquant a l'avantage quand l'armée adverse a une Initiative égale à la sienne tandis qu'un Défenseur tire parti du terrain.

Installer la table

TANKS se joue sur une table de 3×3 mètres ou de 90×90 centimètres. Les deux joueurs commencent par lancer un dé, celui qui obtient le meilleur résultat posant le premier élément de terrain. Les joueurs positionnent un élément de terrain chacun leur tour en commençant par les deux Bois, avant de passer aux quatre Bâtiments jusqu'à ce que les six éléments soient en place. Un élément de terrain ne doit pas se trouver à moins d'une Flèche de mesure d'un autre élément de terrain ou d'un bord de la table.

Attaquant ou Défenseur

Une fois les terrains installés, chaque joueur lance un autre dé, celui qui obtient le meilleur résultat décidant s'il veut être l'Attaquant ou le Défenseur. L'Attaquant remporte tous les ex-æquo en matière d'Initiative tandis que le Défenseur choisit le côté de la table où il va se déployer.

Le déploiement

Le Défenseur ayant choisit son côté de la table, l'Attaquant déploie ses troupes du côté opposé.

Les joueurs placent leurs chars sur la table dans l'ordre de l'Initiative : ils placent d'abord le char possédant la valeur la plus basse et remontent dans l'ordre croissant jusqu'à l'Initiative la plus haute.

Pour déployer un char, posez la Flèche de mesure de manière à ce qu'elle touche votre bord de table et placez le char contre le corps de la Flèche.

En cas d'égalité à l'Initiative

Quand les chars de deux joueurs ont une même valeur d'Initiative, on considère que c'est celui de l'Attaquant qui possède la valeur la plus élevée.

S'il y a une égalité d'Initiative entre des chars d'une même armée, c'est à leur joueur de décider dans quel ordre les faire agir.

LE DEPLACEMENT

Lors de la phase de Déplacement, les deux joueurs déplacent un ou plusieurs chars.

L'Initiative

La phase de Déplacement débute avec le char qui possède l'Initiative la plus *basse* et se poursuit dans l'ordre croissant d'Initiative jusqu'à se terminer avec le char possédant la plus haute *valeur*.

Déplacer un char

Pour déplacer votre char, posez la Flèche de Mesure de manière à ce qu'elle soit en contact avec n'importe quelle partie de votre char, sa tête pointant dans la direction de votre choix. Déplacez alors le char où vous voulez le long du corps de la Flèche, un de ses côtés devant être collé au corps de la Flèche. Si vous voulez que votre char se déplace rapidement, il peut se déplacer deux fois par tour.

Poser un Jeton de Vitesse

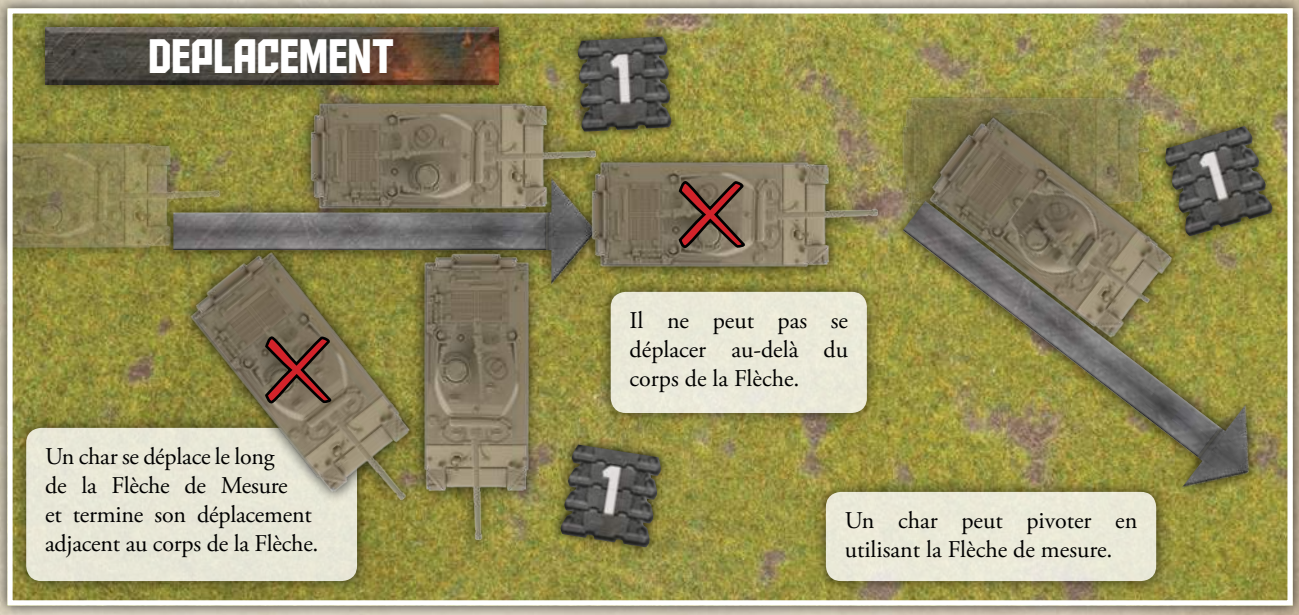
Une fois que vous avez déplacé votre char, posez un Jeton de Vitesse indiquant combien de fois il s'est déplacé. Plus il se déplace vite, plus son ennemi aura du mal à le toucher, mais plus il aura du mal à toucher l'ennemi.

Rester sur place

Vous n'êtes pas obligé de déplacer un char, il peut très bien rester là où il est, auquel cas il ne gagne pas de Jeton de Vitesse et ses tirs deviennent plus précis.

Un char doté d'une haute valeur d'Initiative se déplace plus tard dans le tour, ce qui lui permet de réagir aux déplacements de ses adversaires.

Quand un char file au travers du champ de bataille et esquive les obus ennemis, son équipage a du mal à viser, ce n'est qu'à l'arrêt qu'il peut utiliser le plein potentiel du canon.



LES TERRAINS

Votre champ de bataille se compose de différents types de terrains à contourner ou traverser lors des combats.

Les Bâtiments

Les Bâtiments bloquent la Ligne de Mire lorsque les chars sont cachés derrière eux et donnent un Abri aux chars partiellement cachés. Un Bâtiment est Infranchissable lors d'un déplacement.

Les Bois

Les Bois bloquent la Ligne de Mire lorsque les chars sont cachés derrière eux et offrent un abri aux chars partiellement cachés. Un Bois peut offrir un Abri à un char qui se trouve en lisière. Un char entièrement enveloppé dans un Bois bénéficie d'un Abri, tout comme la cible sur laquelle il tire. Les Bois ne gênent pas les déplacements.

Les chars Détruits

Les chars Détruits bloquent la Ligne de Mire lorsque les chars sont cachés derrière eux et offrent un Abri aux chars partiellement cachés. Un char Détruit est Infranchissable lors d'un déplacement.

Si vous voulez des terrains en trois dimensions au lieu des cartes de terrain, utilisez les Battlefield in a Box *de Gale Force 9.*

Les terrains Infranchissables

Un char ne peut pas terminer son déplacement sur un terrain Infranchissable. Si la Flèche de mesure traverse un terrain Infranchissable, le char doit s'arrêter à la limite de ce terrain.

Les cartes de terrain

Lorsque vous utilisez les cartes de terrain fournies avec le jeu, considérez la totalité de la carte comme l'élément de terrain, peu importe l'endroit où l'illustration s'arrête.

LE TIR

Lors de la phase de Tir, les deux joueurs tirent avec un ou plusieurs chars.

Initiative

La phase de Tir débute avec le char doté de la plus *haute* valeur d'Initiative et se poursuit dans l'ordre décroissant, jusqu'à la valeur la plus *basse*.

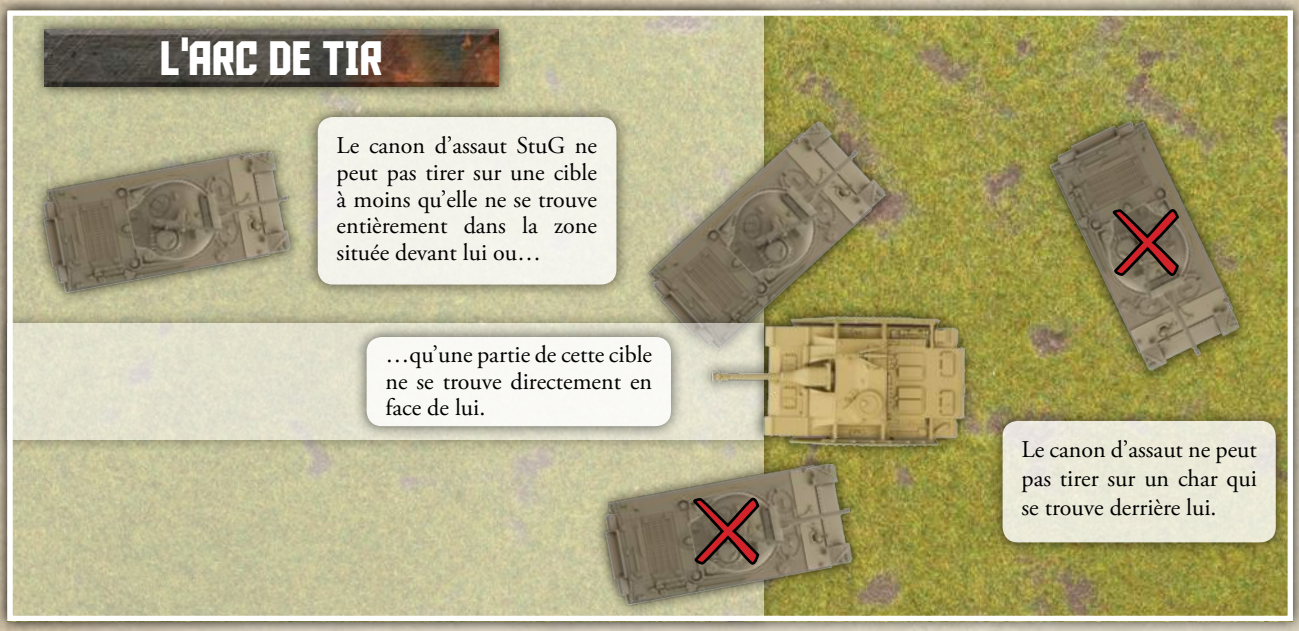
Le choix de la cible

La première chose à faire pour tirer avec un char, c'est de choisir sa cible. Comme il n'y a pas de limite de portée, ce choix est uniquement restreint par la Ligne de Mire et, dans certains cas, l'Arc de tir du char.

La Ligne de Mire

Un char dispose d'une Ligne de Mire sur une cible si vous pouvez tracer une ligne allant de sa tourelle à n'importe quelle partie de la cible sans que cette ligne traverse un autre char ou un terrain Infranchissable.

Si le char dispose du mot-clef Canon d'Assaut, la Ligne de Mire s'établit à partir de l'intersection entre le canon et l'avant de la caisse du char.



L'arc de tir

La plupart des chars sont capables de tirer dans toutes les directions, mais le Canon d'assaut fait exception. Il peut tirer sur un char uniquement si :

- Toute la caisse de la cible (canons qui dépassent exclus) se trouve devant le Canon d'Assaut, ou
- Une partie de la caisse (de même sans compter d'éventuels canons qui dépassent) se trouve directement en face du Canon d'Assaut.

Exemple : le Panther de Peter a une valeur d'Attaque de 5, il lance donc cinq dés d'Attaque et obtient 2, 4, 5, 6 et 6.

Il obtient donc deux Coups (4 et 5) et deux Coups Critiques (les deux 6).

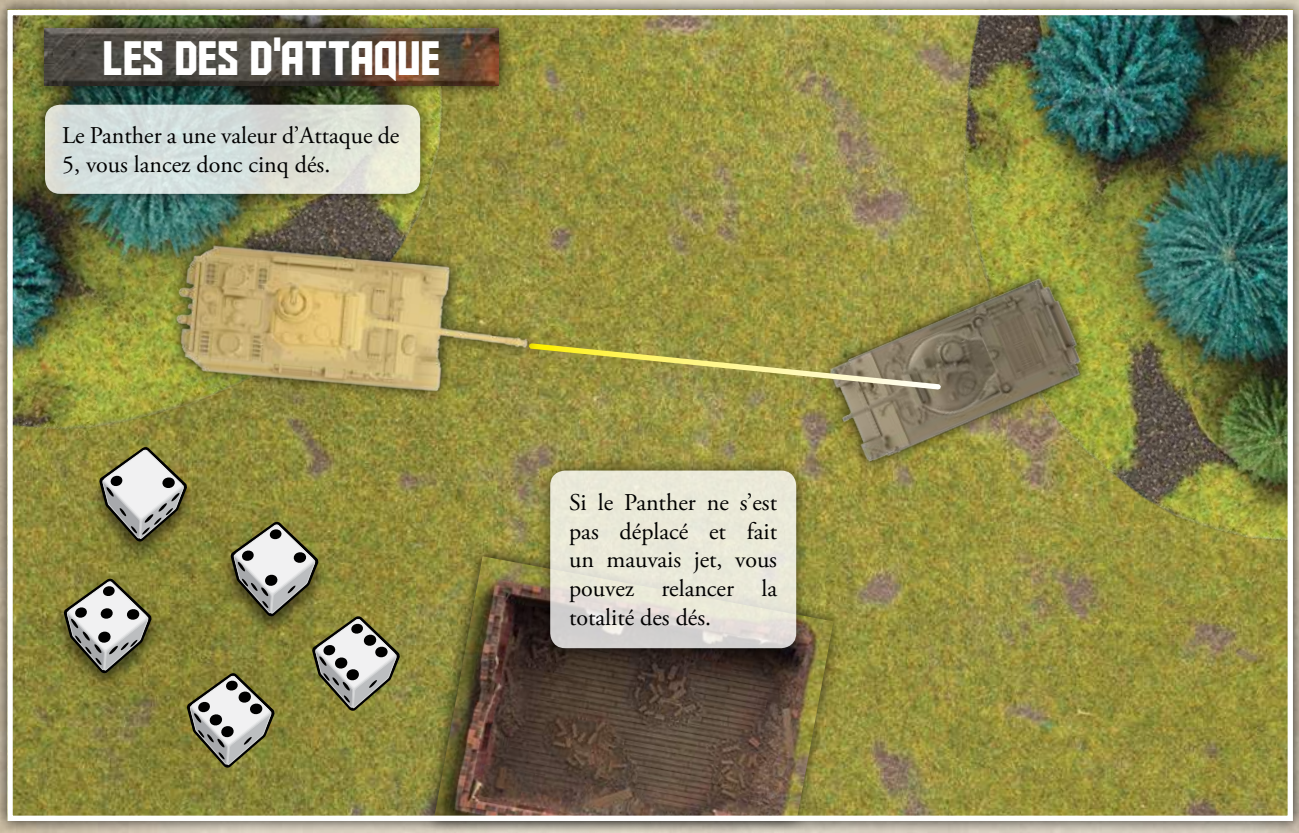
Lancer les dés d'Attaque

Quand vous tirez, vous lancez les dés d'Attaque. Le nombre de dés à lancer est égal à la valeur d'Attaque de votre char à laquelle s'ajoutent d'éventuels modificateurs dus aux cartes d'Équipage et d'Amélioration.

Chaque résultat de 4 ou 5 est un Coup et chaque résultat de 6 un Coup Critique.

Tirer en restant stationnaire

Si le char reste stationnaire, vous pouvez relancer tous les dés d'Attaque au lieu de vous déplacer. Dans ce cas, vous devez conserver les résultats du deuxième jet, même s'ils sont pires que ceux du premier.



Lancer les dés de Défense

Une fois que le joueur qui tire a fait son jet d'Attaque (et l'a éventuellement relancé), le joueur visé lance ses dés de Défense. Le nombre de dés à lancer est égal à la valeur de Défense de son char, plus les modificateurs liés au Déplacement, à l'Abri, à la Courte Portée et aux Tirs de Côté, ainsi qu'aux cartes d'Équipage et d'Amélioration concernées. Un char ne peut pas lancer plus de six dés de Défense.

Chaque résultat de 4 ou 5 annule un Coup ou un Coup Critique que choisit l'Attaquant. Un 6 annule un Coup ou un Coup Critique que choisit le Défenseur.

Le Déplacement du char qui tire

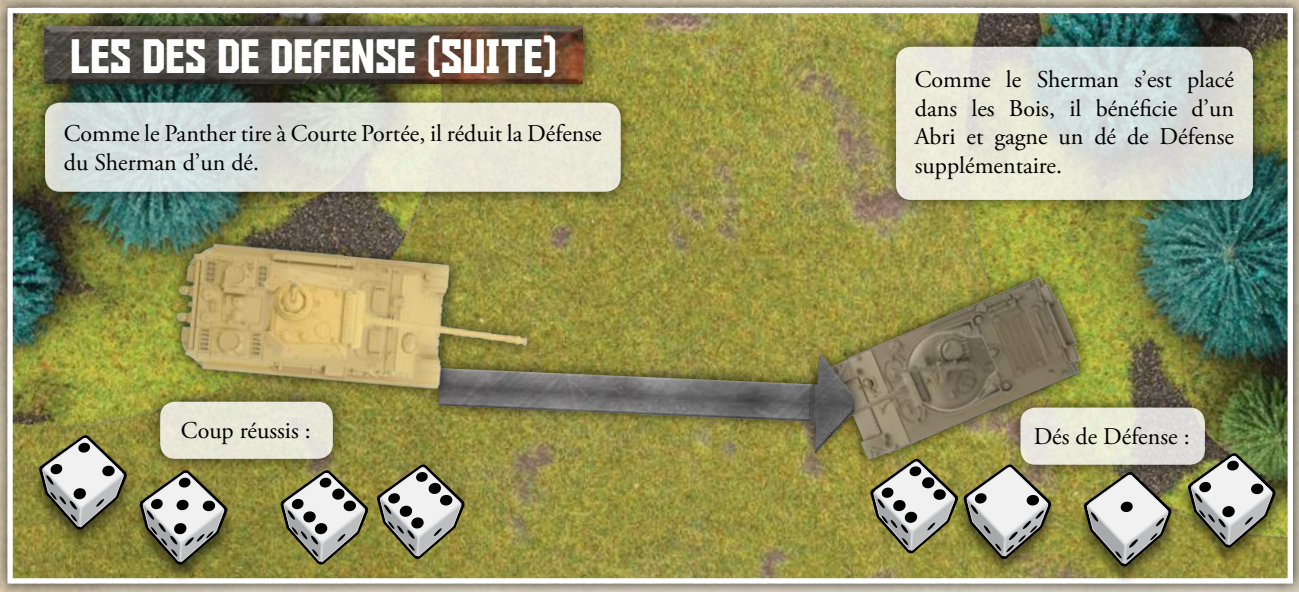
Ajoutez un dé de Défense pour chaque Déplacement que le tireur a effectué (comme indiqué sur le Jeton de Vitesse posé à côté de lui).

Le Déplacement du char ciblé

Ajoutez un dé de Défense pour chaque Déplacement que le défenseur a effectué (comme indiqué sur le Jeton de Vitesse posé à côté de lui).

Exemple (suite) : Le Sherman d'André a une valeur de Défense de 1 et s'est déplacé deux fois pour gagner le milieu du Bois. Le Panther de Pierre, qui s'est déplacé une fois, lui tire dessus.

André commence avec quatre dés de Défense : un pour sa valeur de Défense, deux pour sa Vitesse et un pour celle de son adversaire.



Exemple (suite) : Le Sherman d'André bénéficie d'un Abri mais il est aussi à seulement une Flèche de mesure de distance du Panther de Pierre. Il gagne donc un dé de Défense pour son Abri mais il en perd un car il se trouve à Courte Portée, ce qui lui laisse ses quatre dés de Défense originels. Il lance les dés et obtient 1, 2, 4 et 6.

Il annule ainsi deux Coups ou Coups Critiques, l'un au choix de Pierre (le 4) et l'autre de son choix (le 6).

L'Abri

Ajoutez un dé de Défense si le char visé bénéficie d'un Abri.

Une cible profite d'un Abri si vous êtes dans l'incapacité de tracer des lignes allant de la tourelle de l'assaillant (ou de l'intersection entre la caisse d'un Canon d'assaut et son canon) et rejoignant au moins trois angles du char visé sans traverser un autre char ou un terrain bloquant la Ligne de Mire ou offrant un Abri.

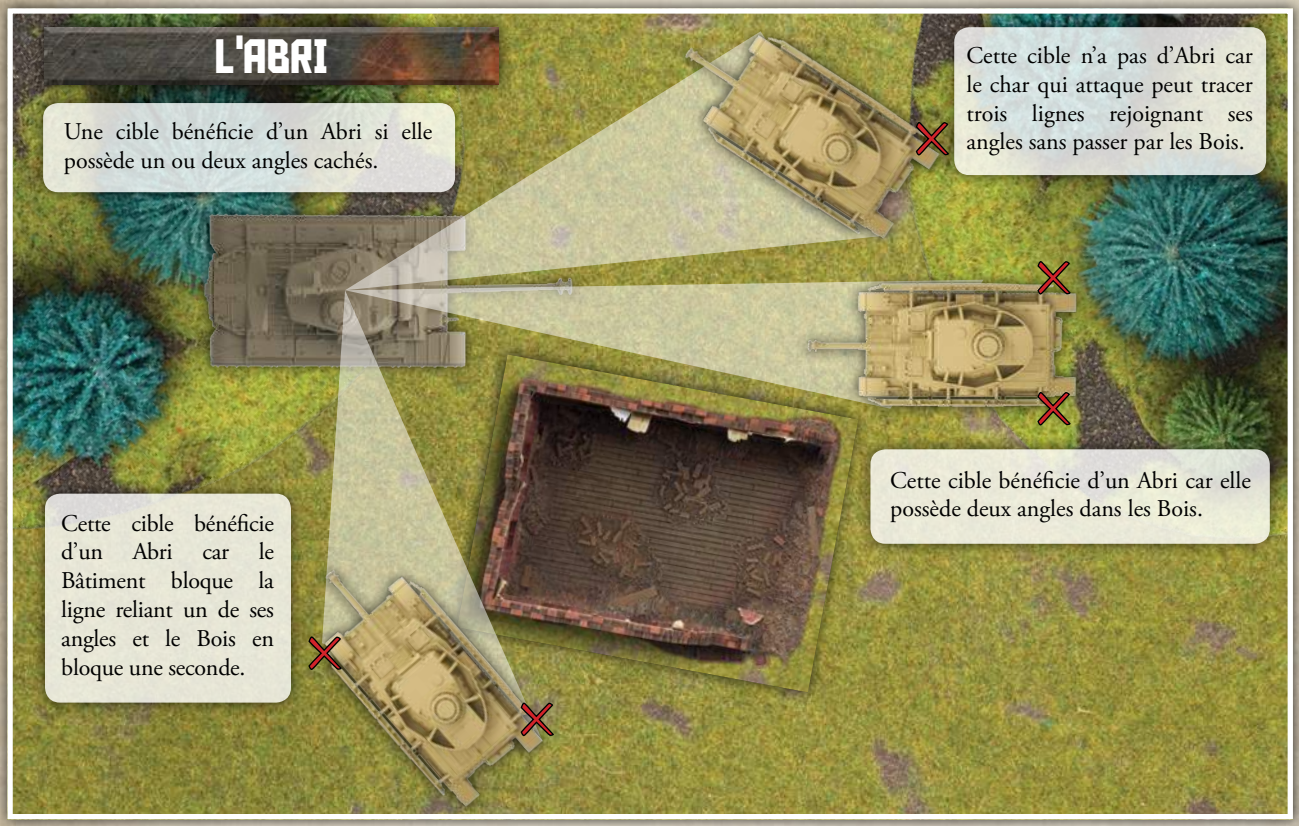
Quand vous déterminez si la cible bénéficie d'un Abri, ignorez le terrain qui se trouve directement sous le char qui attaque (mais pas la totalité de l'élément de terrain).

La Courte Portée

Enlevez un dé de Défense si le char qui attaque se trouve à une distance inférieure ou égale à une Flèche de mesure (tête comprise) par rapport à sa cible.

Les Tirs de Côté

Enlevez un dé de Défense si une partie de la caisse du char qui attaque (à l'exclusion de ses canons) se trouve derrière la face avant du char visé.



LES TIRS DE COTE

Le Sherman (75mm) a contourné le Bâtiment pour tirer sur le Panzer IV. Il lance quatre dés d'Attaque et réussit un Coup.

Le Panzer IV a une Défense de 1, bénéficie d'un Abri et le Sherman ennemi s'est déplacé une fois, il devrait donc avoir trois dés de Défense.

Cependant, la caisse du Sherman se trouve en partie en arrière de la face avant du Panzer IV, il tire donc de Côté, ce qui réduit la Défense du Panzer IV de 1 et ne lui laisse que deux dés de Défense.

Exemple (suite) : Pierre choisit d'annuler l'un des Coups tandis qu'André choisit d'annuler l'un des Coups Critiques. Le Sherman d'André essuie donc un Coup et un Coup Critique.

André coche un Point de Résistance sur la carte du Sherman pour le Coup et tire une carte de Critique. Il tombe sur Chenilles cassées. Cette carte ayant un effet de Dégât de 1, André coche un autre Point de Résistance. La carte possède aussi un Effet Spécial qui empêche le char de se déplacer. Il pose donc la carte de Critique sur la carte de son char, comme aide-mémoire.

L'estimation des dégâts

Comparez le résultat du jet d'Attaque du joueur qui tire avec celui du jet de Défense de sa cible.

Les Coups

Chaque Coup qui n'est pas annulé après le jet de Défense supprime un Point de Résistance au char visé. Cochez alors un Point de Résistance sur la carte du char avec un feutre effaçable à sec ou posez un Jeton de Dégât sur le char.

Les Coups Critiques

Le joueur visé tire une carte de Critique pour chaque Coup Critique qu'il ne peut pas annuler suite à son jet de Défense.

Si la carte a un effet de Dégât, cochez le nombre de Points de Résistance voulu sur la carte du char visé avec un feutre effaçable à sec ou posez un jeton de Dégât sur le char.

Si la carte possède un Effet Spécial, appliquez-le de suite. Si la carte comporte le trait Réparable (marquée d'un ✕), posez la carte de Critique sur la carte du char concerné, pour rappeler ses effets au joueur, sinon, posez-la sur la défausse.

Tir d'adieu

Même si un char voit tous ses points de Résistance cochés et est Détruit à la fin du tour, il peut tout de même tirer quand vient son tour dans l'ordre de l'Initiative (à moins qu'un Effet Spécial ne l'en empêche).

LA PHASE DE COMMANDEMENT

La phase de Commandement se déroule en quatre étapes.

1. Détruire les Chars

Posez un jeton « Détruit » sur les chars dont tous les Points de Résistance ont été cochés et écartez toutes les cartes de Critique posées dessus. Ces chars restent sur le plateau jusqu'à la fin de la partie sous forme de terrain Infranchissable.

2. Remplir les Conditions de Victoire

Si votre adversaire n'a plus de chars en jeu (s'ils sont tous Détruits), vous remportez la partie.

3. Réparer les dégâts

Chaque char peut tenter une fois de réparer l'Effet Spécial d'une carte de Critique dotée du mot-clef « Réparable » ✕). Vous défaussez la carte de Critique sur un 4, un 5 ou un 6. Quand vous réparez une carte de Critique, vous éliminez seulement la carte et son Effet Spécial, les Dégâts reçus suite au coup associé ne disparaissent pas.

4. Réinitialiser le champ de bataille

Retirez tous les Jetons de Vitesse et mélangez les cartes de Critique de la défausse avec le paquet de Critique, prêts pour le prochain tour.

LES REFERENCES DES MOTS-CLEFS

Canon d'assaut

Le canon de ce char tire uniquement sur les cibles situées entièrement devant lui. La Ligne de Mire de ce char se mesure depuis l'intersection entre le canon et l'avant de la caisse.

Blitzkrieg

Ce char peut faire un unique déplacement au lieu de faire un jet de Réparation lors de la phase de Commandement.

Tirs coordonnés

Si la cible des tirs de ce char a déjà essuyé des tirs lors de cette même phase de Tir et que ces tirs provenaient d'un char ami situé à une distance inférieure ou égale à une Flèche de mesure de ce char, ce dernier gagne un dé d'Attaque supplémentaire.

Rapide

Ce char peut se déplacer trois fois lors de la phase de Déplacement.

Tout feu tout flamme

Quand vous calculez les dés de Défense de la cible de ce char, considérez qu'il a effectué un déplacement de moins qu'en réalité.

Tir masqué

Quand le joueur tire avec ce char alors qu'il est stationnaire, il peut conserver un dé et relancer les autres.

CONSTRUIRE VOTRE PELOTON

Votre Peloton se compose de trois types de cartes : les cartes de Char, d'Équipage et d'Amélioration.

Nombre de points limite

Avant de commencer une partie, les joueurs se mettent d'accord sur le budget des Pelotons. Pour les premières parties, commencez avec 50 points et repoussez progressivement la limite jusqu'à 100 points. Une fois que vous maîtrisez les subtilités du jeu, vous pouvez jouer à plus grande ou plus petite échelle.

Choisissez votre Nation

Chaque joueur choisit une Nation et ne peut utiliser que les chars et les améliorations disponibles pour ce pays. Par exemple, Jacques veut créer une armée allemande. Il opte pour deux chars *Panther* et un canon d'assaut *StuG*. Il peut ajouter la carte d'Équipage Ernst Barkmann à son armée car elle est frappée du symbole allemand. En revanche, il ne peut pas ajouter la carte d'Équipage *« Jailbird » Boggs* car cette carte est marquée du symbole américain.

Les cartes Mondiales

Les cartes Mondiales (marquées du symbole) sont accessibles aux armées de toutes les nations. Elles représentent les Équipages et Améliorations auxquels tous les pays ont accès.

Les cartes de Char

Votre Peloton peut regrouper n'importe quelle combinaison de chars tant qu'ils appartiennent tous à la même Nation. Lors d'une partie, ces cartes restent face visible, afin que tous les joueurs puissent s'y référer.

Les cartes d'Amélioration et d'Équipage

Un char ne peut bénéficier que d'une seule carte d'Amélioration ou d'Équipage d'un type donné, sachant que ces cartes ont toutes un type, comme Chef de char ou Munition, par exemple.

En début de partie, les cartes d'Amélioration et d'Équipage sont présentées face cachée, afin que votre adversaire ignore quels ajustements vous avez apporté à votre char, bien qu'il puisse voir le nombre de points que cela vous a coûté, indiqué au dos de la carte. Quand vous utilisez une carte pour la première fois, vous devez la retourner et la laisser ainsi pour le reste de la partie.

Les Emplacements d'Équipage

Sur les cartes de Char, les Emplacements d'Équipage indiquent le nombre de membres d'Équipage susceptibles d'armer le char, sachant qu'un char disposant de trois Emplacements d'Équipage peut accueillir par exemple un Chef de char, un Tireur, et un Chargeur, mais ne peut pas héberger un Conducteur en plus vu que les trois Emplacements disponibles sont déjà occupés. Posez les cartes d'Équipage à côté de celle du char, chacune occupant un Emplacement d'Équipage.

Les cartes d'Équipage : Héros

Les cartes de Héros sont décorées d'une médaille .

Elles représentent des héros qui se sont réellement distingués durant la guerre. Un joueur ne peut mettre qu'un seul exemplaire de chaque Héros dans son Peloton.

LES MISSIONS

Vous n'êtes pas obligé de vous contenter des règles de base, vous avez d'autres manières de jouer à *TANKS*. Cette section décrit quatre styles de jeu.

L'AS DES CHARS

C'est la version basique du jeu, telle que décrite dans les règles. Vous remportez la victoire si vous êtes le dernier joueur à disposer de chars opérationnels sur le champ de bataille. Si le temps vous est compté (ou si vous jouez avec une durée limitée, comme 30 minutes ou une heure), c'est le joueur qui a Détruit le plus de points de char une fois le temps écoulé qui remporte la victoire. N'oubliez pas de comptabiliser les points des cartes d'Équipage et d'Amélioration avec lesquels les chars Détruits ont débuté la partie.

LE ROI DE LA COLLINE

Vous remportez cette mission si vous détruisez tous les chars ennemis ou si vous parvenez à tenir le centre du champ de bataille contre tous vos adversaires.

Préparation de la table

Une fois les terrains en place, posez un jeton d'Objectif au milieu du plateau de jeu.

Vérifier les conditions de Victoire

Quand vous vérifiez les conditions de Victoire lors de la phase de Commandement, vous gagnez un Point de Victoire si vous avez un char situé dans un rayon d'une Flèche de mesure autour du centre du jeton d'Objectif alors que votre adversaire n'en a pas. Vous ne pouvez pas revendiquer de Point de Victoire lors du premier tour.

Vous remportez la partie dès que vous engrangez **trois** Points de Victoire.

Si vous vous êtes fixé une limite de temps, c'est le joueur qui possède le plus de Points de Victoire à la fin du temps imparti qui remporte la partie. En cas d'égalité, c'est celui qui a Détruit le plus de points de char qui l'emporte.

CHACUN POUR SOI

Vous remportez cette mission si vous franchissez les lignes ennemies pour vous emparer de votre objectif ou si vous éliminez les forces adverses.

Préparation de la table

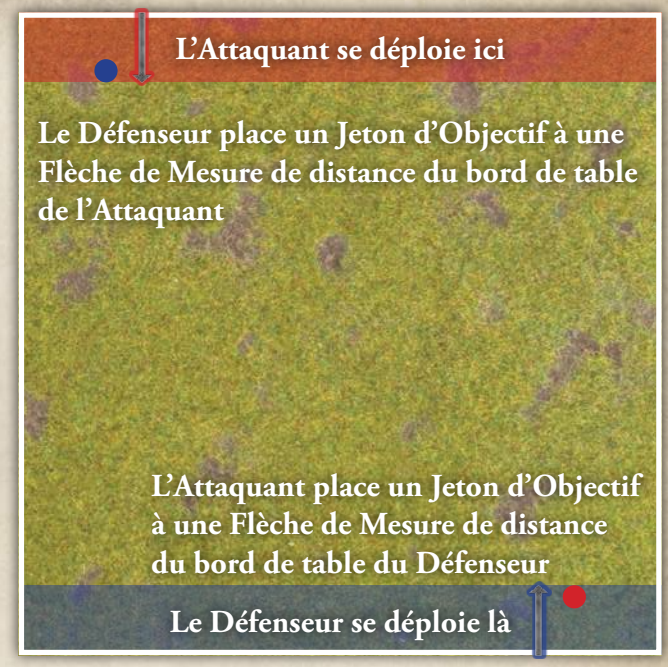
Une fois les terrains en place, chaque joueur (en commençant par l'Attaquant) place un jeton d'Objectif à une Flèche de mesure de distance du bord adverse de la table.

Vérifier les conditions de Victoire

Quand vous vérifiez les conditions de Victoire lors de la phase de Commandement, vous gagnez un Point de Victoire si vous avez un char à une Flèche de Mesure de distance du centre du Jeton d'Objectif que vous avez placé et que ce n'est pas le cas de votre adversaire. Vous ne pouvez pas revendiquer de Point de Victoire lors du premier tour.

Vous remportez la partie dès que vous avez au moins **deux** Points de Victoire et que votre adversaire en a moins que vous.

Si vous vous êtes fixé une limite de temps, c'est le joueur qui possède le plus de Points de Victoire à la fin du temps imparti qui remporte la partie. En cas d'égalité, c'est celui qui a Détruit le plus de points de char qui l'emporte.



PERSONNE NE BAT EN RETRAITE

L'Attaquant remporte cette mission s'il triomphe du Défenseur sur son propre terrain.

Préparation de la table

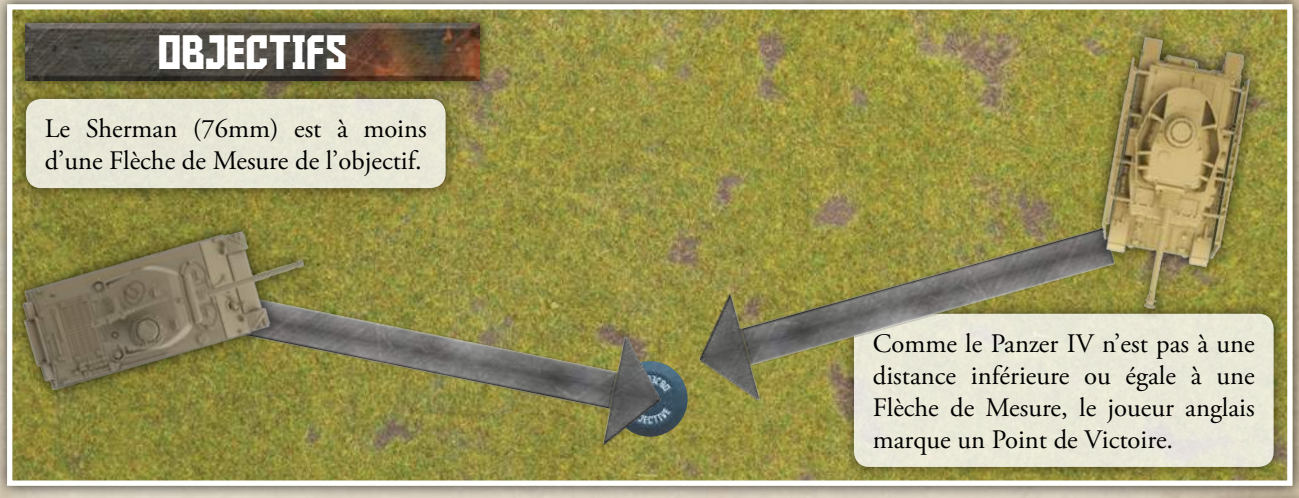
Une fois les terrains en place, l'Attaquant place deux jetons d'Objectif à une Flèche de Mesure du bord de la table du côté du Défenseur.

Vérifier les conditions de Victoire

Quand vous vérifiez les conditions de Victoire lors de la phase de Commandement, l'Attaquant gagne un Point de Victoire s'il possède un char dans un rayon d'une Flèche de Mesure autour du centre du Jeton d'Objectif et que ce n'est pas le cas du Défenseur.

Le jeu se termine au bout de huit tours. Si l'Attaquant marque **deux** Points de Victoire avant la fin, il remporte la partie, sinon c'est le Défenseur qui triomphe.

OBJECTIFS



L'ASSEMBLAGE

La grappe plastique du Sherman présente assez d'éléments pour assembler les tourelles du 75mm et du 76mm. Comme les deux options sont disponibles, vous pouvez les échanger entre deux batailles.

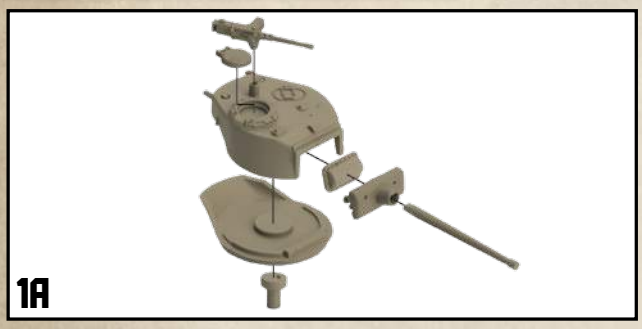
Les chars en plastique sont présentés en kit et il vous faudra les assembler avant de les engager sur le champ de bataille. Voici comment procéder.

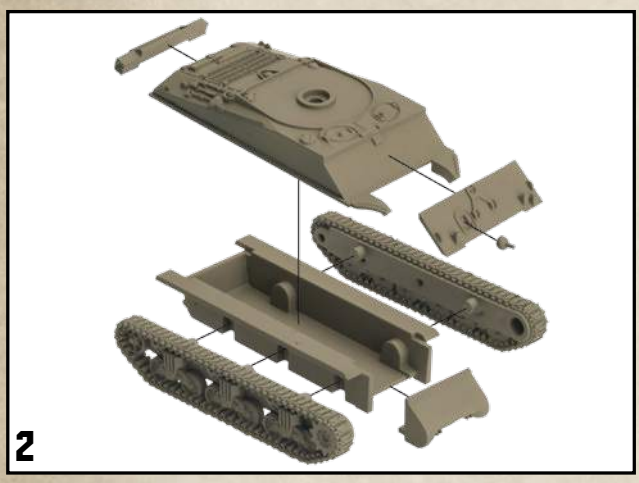
- Détachez précautionneusement les éléments du support avec une petite pince coupante ou un couteau de poche. Il vaut mieux utiliser une lame bien affûtée, vous aurez moins besoin d'appuyer et risquerez moins de glisser et de vous couper. N'oubliez pas de toujours diriger la lame du couteau à l'opposé de votre personne.
- Éliminez les bavures et les petits bouts de plastique qui dépassent avec le couteau de poche ou une lime.
- Assemblez les éléments à blanc pour vérifier qu'ils s'emboîtent bien. Veillez à ce qu'il ne reste pas de bavures de plastique qui empêcheraient la figurine de s'assembler correctement.

Une fois que vous êtes satisfaits de l'assemblage, appliquez de la colle à maquette (à base de polystyrène) sur les éléments, emboîtez–les et maintenez-les en place le temps qu'elle sèche.

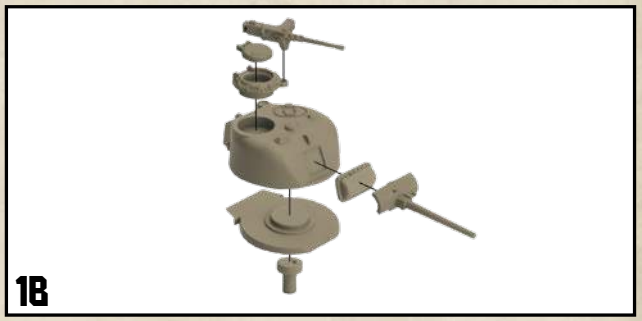
Si vous avez le moindre doute, vous trouverez les guides d'assemblage détaillés de chaque figurine de *TANKS* sur notre site web (TANKS.GF9games.com).

SHERMAN (76MM)

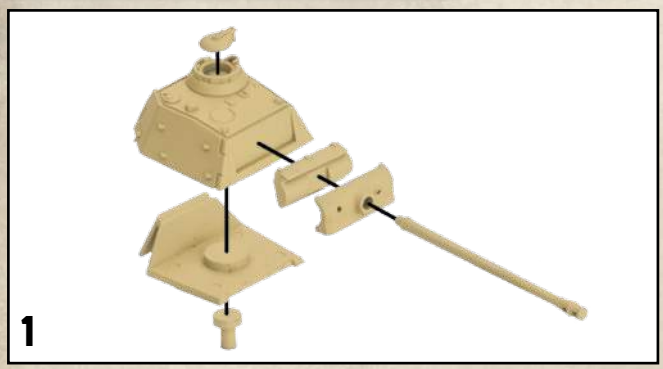


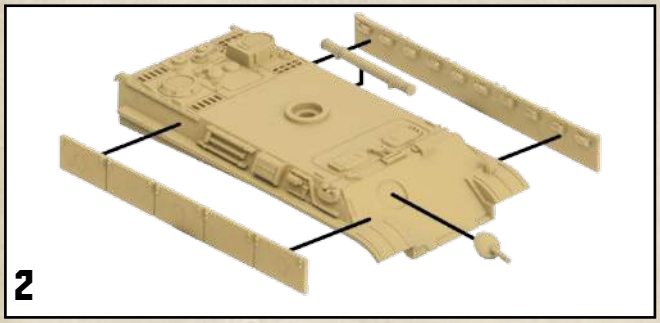


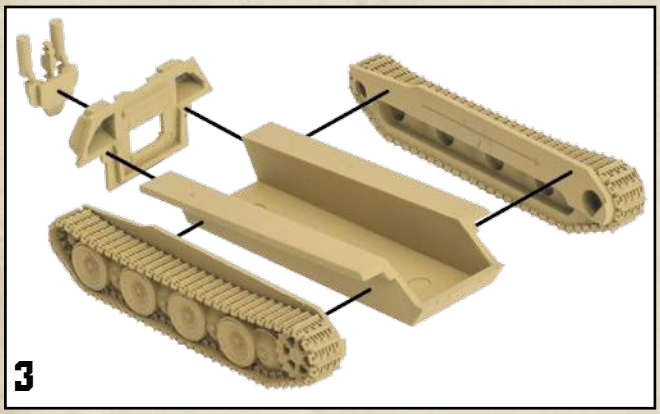
SHERMAN (75MM)

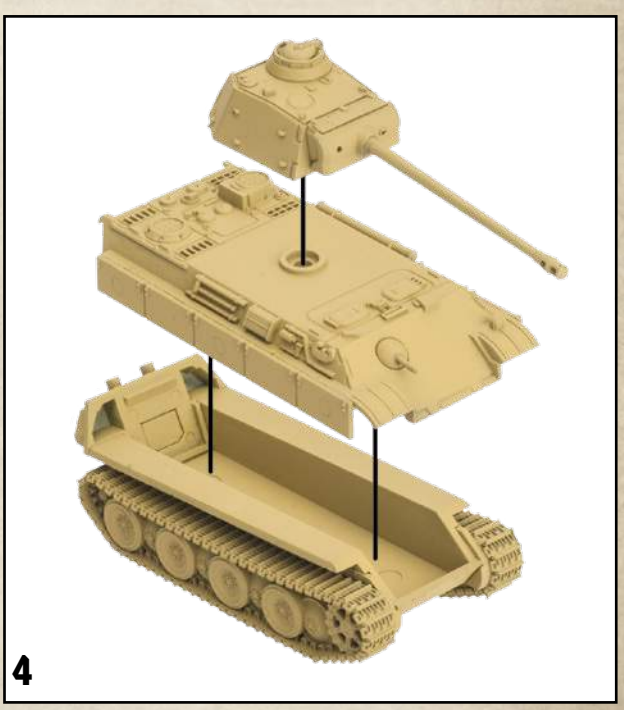


PANTHER









LA PEINTURE

Comme les petits soldats en plastique d'autrefois, les modèles réduits de *TANKS* sont coulés dans un plastique de couleur approprié pour que vous puissiez jouer avec dès que vous les aurez assemblées.

Mais contrairement aux petits soldats, les reproductions de *TANKS* possèdent beaucoup de détails et sont bien plus belles une fois peintes. La peinture de figurines de wargames est une activité passionnante et particulièrement gratifiante.

Comme beaucoup de loisirs, il faut parfois des années pour maîtriser toutes les subtilités de la peinture sur modèles réduits, mais les bases sont très simples.

Le processus commence généralement par le passage d'une sous-couche, c'est-à-dire une première couche de peinture qui adhère à la matière du modèle réduit et offre ensuite une surface lisse et régulière sur laquelle appliquer la couleur.

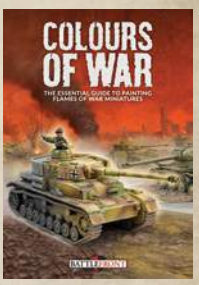
Chaque partie de la reproduction est alors peinte de la couleur appropriée, généralement en utilisant des ombrages et des éclaircissements contrastes pour rehausser les détails et rendre le tout plus réaliste.

On utilise souvent des décalcomanies à l'eau pour ajouter des emblèmes et d'autres décorations.

Le plastique coloré des modèles réduits de *TANKS* vous dispense de passer une sous-couche et vous pouvez vous contenter de peindre les chenilles, les outils et les mitrailleuses. À vous de voir.

Colours of war est une gamme de produits idéale pour peindre les modèles réduits de *TANKS*. Elle référence toutes les teintes historiques dont vous avez besoin et propose les bombes de sous-couche idéales, ainsi qu'une sélection de lavis spéciaux pour ajouter des effets d'ombres réalistes.

La grappe du char Panther comprend des éléments supplémentaires pour assembler le chasseur de chars Jagdpanther, ne vous inquiétez donc pas si vous avez quelques pièces inutilisées sur la grappe.



Vous en apprendrez plus sur la peinture avec Colours of War, un livre détaillé et accessible regorgeant d'informations pratiques pour vous aider à peindre vos modèles réduits de TANKS.

VOTRE PREMIERE PARTIE

Pour votre première partie avec ce starter, nous vous suggérons de jouer le scénario « le carrefour de Barkmann ». Une fois que vous aurez quelques parties à votre actif, passez aux missions de la page 16 avec des forces standard et, plus tard, quand vous maîtriserez les subtilités du jeu, essayez d'ajouter d'autres chars et de faire des parties plus importantes avec 100 points.

Juillet 1944, près du village de Le Lorey, en Normandie.

Barkmann s'essuie le front d'un revers de main avant de remettre sa casquette sur ses cheveux trempés de sueur. Il observe le sergent ravitailleur de l'escadron qui revient en courant du carrefour situé un peu plus loin, alors qu'un nuage de poussière se rapproche lentement à l'horizon.

« Chars américains sur la route à 500 mètres, » annonce le Hauptscharführer Heinz, à bout de souffle, la tête levée vers Barkmann, accoudé à l'écoutille de leur Panther.

« Excellent, réplique Barkmann. On attaque. » Il branche son laryngophone. « Conducteur, en avant, halte sous le premier grand arbre qu'on croise. Ça devrait empêcher l'aviation de nous repérer et ce sera l'endroit idéal pour tendre une embuscade à la colonne. »

Il n'a pas longtemps à attendre une fois le Panther 424 immobile, en position. Les Américains progressent lentement et ne le remarquent pas. Barkmann observe avec attention la route un peu plus loin, là où l'épais bocage crée un étroit sentier. « Poggendorf, vise le Panzer Ricain, 200 mètres. Feu, » aboie-t-il.

Le lourd Panther encaisse le recul en rugissant alors que l'obus de 75mm trace vers sa cible. Une seconde plus tard, le Sherman M4 de tête explose en une aveuglante gerbe d'étincelles, avant même que la fumée ne se soit dissipée autour du frein de bouche. Le temps s'arrête alors que le chargeur engage obus sur obus dans la culasse fumante, chaque tir secouant le char tandis que les tanks ennemis explosent devant lui les uns après les autres. Les tirs de riposte rebondissent sur l'acier épais du Panther, les obus américains s'avérant incapables de le percer. Barkmann recule prudemment jusqu'à l'arbre précédent et reprend le combat.

En entendant le hurlement strident des moteurs d'avion en train de piquer, Barkmann s'enferme dans la tourelle juste au moment où l'explosion de la première bombe soulève son char dans les airs. Le Panther se retrouve criblé de fragments de bombe. Des gémissements lui parviennent par les écouteurs et la lumière du jour filtre par une brèche dans le flanc du char.

« Heinz. » Barkmann appelle son conducteur, sa voix étouffée par le bourdonnement dans ses oreilles. « On peut encore bouger ? Tu peux nous sortir de là ? »

Les tirs américains redoublent alors que ceux du Panther se raréfient. Un obus ricoche sur son blindage, un autre brise la chenille déjà endommagée par la bombe. Le char pivote violemment sur la gauche et, après une nouvelle embardée, contourne péniblement le carrefour à reculons, des grognements de douleur accompagnant chaque mouvement du blindé.

« Poggendorf, regarde ce que tu peux faire pour Heinz, ordonne Barkmann. On doit retourner à l'atelier pour reprendre le combat demain.

— Vous inquiétez pas, Oscharf, souffle Heinz en serrant les dents, je vais pas abandonner le 424 aux Américains. On va le ramener à la maison. » Le Panther reprend le chemin de la maison sous les rayons du soleil couchant, laissant derrière lui neuf Shermans fumants : bon boulot au final !

LE CARREFOUR DE BARKMANN

Ce scénario rejoue la célèbre bataille de Barkmann au cours de laquelle il a presque à lui seul arrêté une colonne de chars américains à bord de son Panther qu'il a ensuite miraculeusement ramené, malgré son piteux état, jusqu'à l'atelier.

Les ordres de Barkmann

Les Américains ont fait une percée. Vous devez les retarder pour donner le temps à *OB West*, le haut-commandement allemand, d'adopter une position défensive cohérente d'où arrêter les *Ricains*.

Les ordres des Américains

Vous devez attaquer et éliminer toute forme de résistance le plus rapidement possible pour dégager la voie aux forces qui vous suivront. Tout délai permettra aux Allemands de se replier et d'organiser une nouvelle ligne de défense.

L'installation du scénario

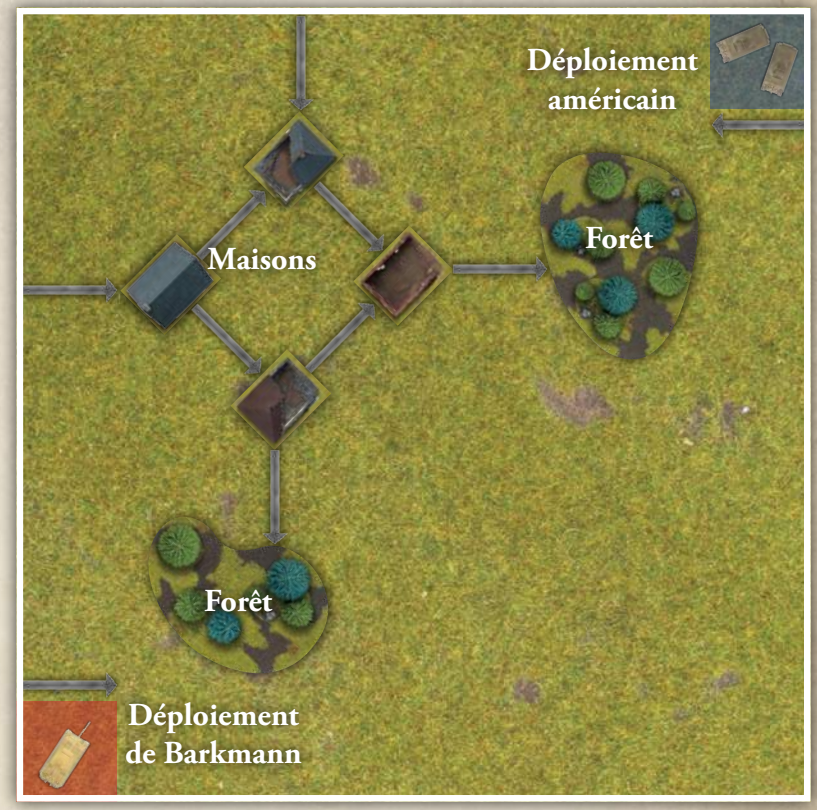
Installez la table de jeu de manière à ce que votre carte corresponde à la disposition des terrains représentés sur la carte du scénario. Les Américains jouent l'Attaquant, Barkmann le Défenseur.

L'armée du joueur allemand

- Un Panther avec la carte de Héros Ernst Barkmann.

L'armée du joueur américain

- Sherman (75mm)
- Sherman (75mm)



Le déploiement

Le joueur allemand se déploie dans un rayon d'une Flèche de Mesure autour de son angle de départ tandis que le joueur américain fait de même de son côté.

N'oubliez pas d'utiliser la Flèche de mesure lorsque vous installez les terrains.

Ernst Barkmann a reçu la croix de chevalier de la croix de fer et a été promu Oberscharführer (adjudant) pour ses actes près de Saint Lô, en France. C'est là qu'est née la légende du carrefour de Barkmann.

REFERENCES RAPIDES

Jetons de Vitesse

Jeton Détruit

Jeton d'Objectif

Flèche de mesure

LE DÉROULEMENT D'UN TOUR (P.4)

- Phase de Déplacement. Les joueurs déplacent leurs chars, dans l'ordre de l'Initiative, en commençant par l'Initiative la plus *basse*.
- Phase de Tir. Les joueurs font tirer leurs chars, dans l'ordre de l'Initiative, en commençant par l'Initiative la plus *élevée*.
- Phase de Commandement. Les joueurs résolvent un certain nombre d'effets et se préparent pour le tour suivant.

PHASE DE DÉPLACEMENT (P. 7)

- Commencez avec le char doté de l'Initiative la plus basse et suivez l'ordre de l'Initiative jusqu'à celui possédant la plus *élevée*.
- Pour déplacer un char, posez la Flèche de mesure en contact avec le char et orientez-la dans la direction de votre choix. Ensuite, collez le char le long du corps de la Flèche de mesure.
- Un char peut se déplacer jusqu'à deux fois par tour.
- Posez un Jeton de Vitesse indiquant le nombre de déplacements effectués par le char au cours du tour.
- Si vous ne déplacez pas le char, il est Stationnaire et vous n'avez pas à placer un Jeton de Vitesse à côté de lui.

PHASE DE TIR (P.9)

- Commencez avec le char doté de l'Initiative la plus *élevée* et suivez l'ordre de l'Initiative jusqu'à celui possédant la plus basse.
- Choisissez une cible et déterminez si elle se trouve dans votre Ligne de Mire.
- Déterminez le nombre de dés d'Attaque en fonction de la valeur d'Attaque du char qui tire et des éventuelles cartes d'Équipage et/ou d'Amélioration associées.
- Chaque résultat de 4 ou 5 est un Coup, chaque résultat de 6 est un Coup Critique.
- Un char Stationnaire peut relancer tous ses dés d'Attaque, mais une seule fois.
- Déterminez le nombre de dés de Défense en fonction de la valeur de Défense du char ciblé par l'attaque en lui ajoutant un dé à chaque fois que l'une des conditions suivantes se produit :

  + à chaque fois que le char qui tire a effectué un déplacement au cours du tour.
  + à chaque fois que le char ciblé a effectué un déplacement au cours du tour.
  + si le char visé bénéficie d'un Abri.

- Réduisez le nombre de dés de Défense de un à chaque fois que l'une des conditions suivantes se produit :

  - le char qui tire se situe dans un rayon inférieur ou égal à une Flèche de mesure de sa cible.
  - une partie de la caisse du char qui tire se trouve en arrière de l'avant du char ciblé.

- Un char ne peut pas lancer plus de six dés de Défense.
- Chaque résultat de 4 ou 5 annule un Coup ou un Coup Critique que choisit le joueur qui a tiré, tandis qu'un 6 annule un Coup ou un Coup Critique choisi par le joueur ciblé.
- Chaque Coup qui n'a pas été annulé supprime un Point de Résistance.
- Tirez une carte de Critique et appliquez ses effets pour chaque Coup Critique qui n'a pas été annulé. Cela peut se traduire par des dégâts.

PHASE DE COMMANDEMENT (P.14)

- Posez un jeton Détruit sur les chars auxquels il ne reste plus de Point de Résistance à cocher.
- Vérifiez les conditions de Victoire. Si tous les chars de votre ennemi sont Détruits, vous l'emportez.
- Chaque char peut tenter de réparer une fois l'Effet Spécial d'un Coup Critique doté du mot-clef Réparable (✕). Il réussit s'il obtient 4, 5 ou 6.
- Enlevez tous les Jetons de Vitesse et mélangez les cartes de Critique défaussées dans le reste du paquet de Critique.

GaleForce Nine BATTLEFRONT
BLACKBOOK EDITIONS
TANKS.GF9games.com