

PANZER TRADING TANK GAME SQUADRON



RÈGLES DU JEU

VERSION 1.1

EXTRAIT D'UN RÉCIT DE GUERRE

COMBATS DE LA POCHE DE COLMAR Décembre 1944

A quinze heures, deux chars ennemis passent à toute allure sur une portion de route, très courte, au sommet de la colline en face, à 45 degrés de la direction du destroyer, et disparaissent dans un chemin creux.

“Bah ! on en verra d'autres...”

Quinze heures trente.

L'arbre, à trente centimètres de l'aile gauche du char, se brise à mi-hauteur, sous l'effet d'un projectile. Un 88 ?

Le secteur d'en face est vide.

Un second coup enlève le guidon de la mitrailleuse de .30 dont le trépied, raccourci, est soudé sur le devant de la tourelle afin d'avoir une arme automatique tirant vers l'avant. Lachmi, sur les moteurs, reçoit le guidon dans son chèche mis en foulard, comme s'il avait été lancé à la main.

Un grand bruit sur le différentiel, à l'avant ; c'est un éclat du troisième coup, trop court. Un souffle fort : quatrième coup, antenne cisailée. Tout cela va très, très vite. Un autre coup enlève les pots à fumée arrimés au blindage sur le côté gauche.

Arrière toute ! Marcel décroche, ne sachant absolument pas d'où ça vient, aveuglé en partie par l'arbre déchi-queté et réduit en sciure.

Le chef de peloton, Jean, a sauté à terre : il est déjà sur la crête et, poing sur la tête, il appelle par ce signe : “chef de char à moi !”

Marcel arrive ; dans le hameau de deux ou trois maisons, en contrebas, alors qu'il cherchait en face, il voit un Panther et un Sturmgeschutz, ce sont eux qui font des cartons sur “son”

DIXMUDE, négligeant les Sherman mal armés avec leur 75mm. (...) Ils sont à 600m, à hausse zéro. Les Sherman, prudents, ont décroché, en arrière, en défilement total.

Marcel retourne à son char tout en pensant : “Hausse 700 yards - 80 mm de blindage pour le Panther

idem pour l'autre ; c'est un peu lourd pour mon 76,2 mm. Pas le temps de changer de position. On ne tire jamais deux fois du même endroit, on n'utilise jamais deux fois la même position, dit le règlement des chars. Celui des allemands doit être identique, stupidement.

“Donc, je remonterai dans mes traces, au même endroit ; oui, mais, est-ce que mes obus perceront leur blindage ?”

Marcel décide, très vite, de tirer sur les freins de bouche. (...) “En Afrique, je “faisais” mon poteau télégraphique à mille mètres. Pas de vent, c'est décidé, leurs tubes d'abord comme cibles.”

Suite à la fin du livret

PRÉSENTATION DU JEU

Panzer Squadron n'est pas une simulation historique, mais se veut avant tout être un jeu accessible à tous. Les règles que vous avez entre les mains sont simples. Libre à vous de les compliquer pour plus de réalisme.

Les parties de Panzer Squadron sont faites pour être rapides : un engagement entre une dizaine de chars dure environ une demi heure. Pour ceux qui souhaiteraient recréer la bataille de Koursk, attention, cela risque de vous prendre un peu plus de temps !

Vous trouverez toutes les dernières infos et mises à jour sur le site : www.panzersquadron.com

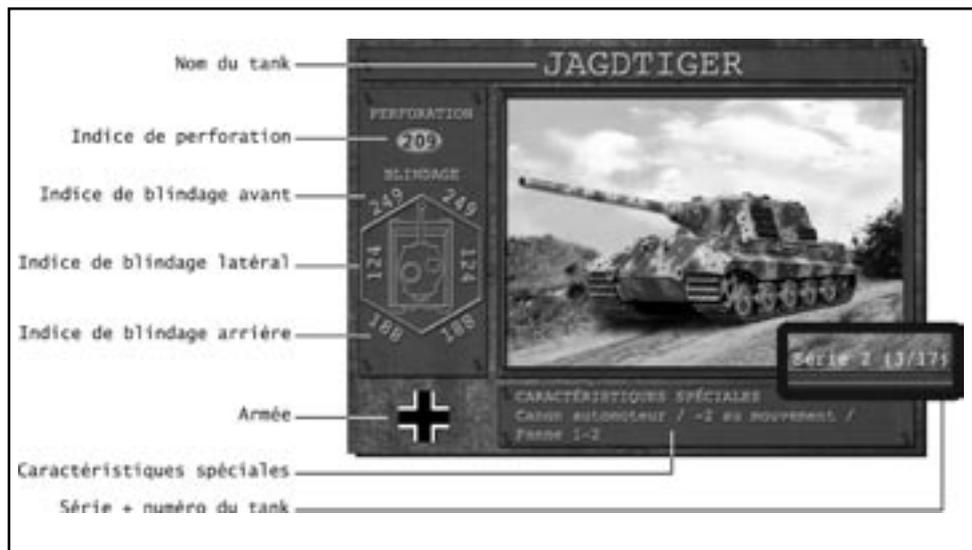
PRÉSENTATION D'UNE CARTE

À chaque tank est associée une carte de jeu composée de 2 faces. L'une retrace l'historique du tank, l'autre fournit les informations requises pour jouer.

FACE HISTORIQUE

Elle est principalement destinée aux collectionneurs et offre ainsi une mine d'informations sur l'univers de votre char : son origine, son histoire, ses particularités, son camouflage. Elle vous donne également ses éléments techniques : le nombre d'hommes composant son équipage, son poids, sa longueur, sa largeur, sa date de mise en service, ainsi que le calibre de son canon.

FACE JEU



Indice de perforation

Lors de la résolution du combat, cet indice vous donne une base de calcul pour déterminer la capacité d'un char à perforer un blindage adverse, sachant que celle-ci sera également modifiée par d'autres facteurs : la réussite du tir et le hasard !

Indice de blindage

Cet indice représente le blindage de votre char. En fonction du positionnement du char adverse, vous utiliserez le blindage avant, arrière ou latéral (cf schéma p.7).

Caractéristiques spéciales

Ce sont les caractéristiques spécifiques au modèle du char qui peuvent influencer sur les règles.

Panne «X»

Durant un tour, à chaque fois que vous activez pour la première fois un char ayant cette caractéristique, lancez un dé 6. Si vous obtenez un résultat égal à X alors ce char est immobilisé pour ce tour uniquement. Il peut toutefois encore bouger sa tourelle et tirer.

Canon automoteur

Certains engins n'ont pas de tourelle mobile. Ce sont des canons automoteurs.

MISE EN PLACE DU JEU

Les joueurs prennent chacun une quinzaine de Tiles, puis tour à tour les disposent sur le terrain de jeu. Ils positionnent ensuite leurs tanks sur le bord de la carte.

DÉROULEMENT D'UN TOUR

- 1) Lancez un dé 10 pour déterminer le joueur qui aura l'initiative. Celui qui obtient le meilleur score débute le tour.
- 2) Le joueur qui a l'initiative sélectionne un tank et l'active
- 3) C'est ensuite à son adversaire de choisir un tank et de l'activer. Chaque joueur active tour à tour un tank de son choix. Une fois que les joueurs ont activé tous leurs tanks, c'est la fin du tour. Si vous avez plus de tanks que votre adversaire, vous finirez le tour en activant plusieurs tanks à la suite.

ACTIONS DE JEU

Vous pouvez faire l'une des quatre actions suivantes avec un tank :

- Le déplacer
- Tirer
- Le déplacer puis tirer
- Laisser le char à l'affût (cf complément de règle p.10)

LE TANK DÉBUTE LE TOUR À L'ARRÊT

- Vous pouvez ordonner un tir.
- Lancez un dé 4 faces (D4). En fonction du nombre de points d'action obtenu, vous pouvez déplacer votre tank ou le déplacer et tirer.
- Vous pouvez mettre votre char à l'affût (cf tir d'opportunité p.10) .

LE TANK DÉBUTE LE TOUR EN MOUVEMENT

- Lancez deux D4. En fonction du nombre de points d'action obtenu, dépensez-les pour vous déplacer et/ou tirer, sachant qu'un tir coûte 3 points de mouvement. Vous n'êtes pas tenu de dépenser tous vos points d'action, mais vous devez vous déplacer d'au moins un hexagone.

Vous pouvez faire pivoter votre char d'un angle d'hexagone. Cela vous coûtera 1 point de mouvement. Pour deux ou trois angles, cela vous coûtera 2 points de mouvement.

SCHEMA 1

SCHEMA 2

SCHEMA 3

SCHEMA 4

Un char se déplace toujours dans l'un des deux hexagones qui lui font face.

Schéma 1 : choisissez l'hexagone de destination.

Schéma 2 : réorientez votre char.

Schéma 3 : déplacez votre char sur l'hexagone de destination.

Schéma 4 : orientez votre char sur un des deux angles de l'hexagone.

Une fois que vous aurez activé votre tank, et si celui-ci n'a pas tiré, indiquez si vous le laissez en mouvement ou non (par exemple en plaçant un D4 derrière un char qui reste en mouvement).

Un tank peut se déplacer en marche arrière (selon les mêmes règles que la marche avant). Vous ne pouvez pas faire de marche arrière si vous avez fait une marche avant pendant ce tour (et inversement). Un tank est forcément à l'arrêt après une marche arrière.

ORDONNER UN TIR

Pour ordonner un tir sur un char adverse, vous devez être en mesure de “voir” ce char. Un char est visible si l’on peut tracer au moins deux lignes droites à partir du canon du char qui tire jusqu’à lui. Les lignes de visée sont tracées uniquement sur la partie du blindage ciblée : avant, latérale ou arrière (cf schéma 3). Si une de ces lignes au moins traverse un obstacle, le char bénéficie d’une protection car la cible est partiellement cachée. (cf schéma 2)

Après un tir, un tank ne peut plus se déplacer pendant ce tour, même s’il lui reste des points d’action.

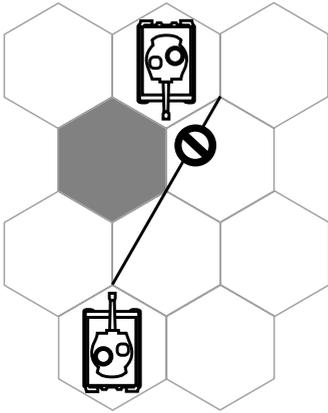


Schéma 1

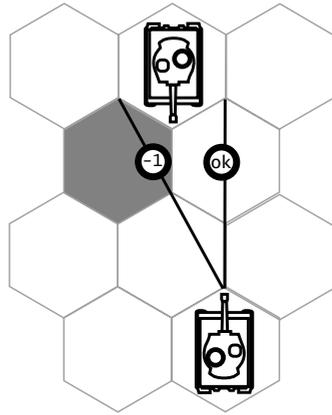


Schéma 2

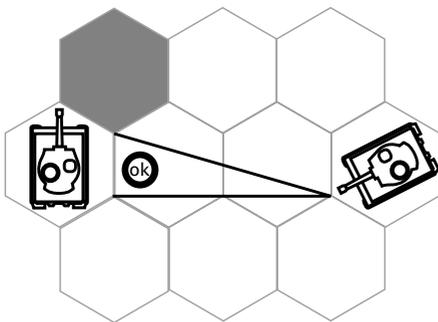


Schéma 3

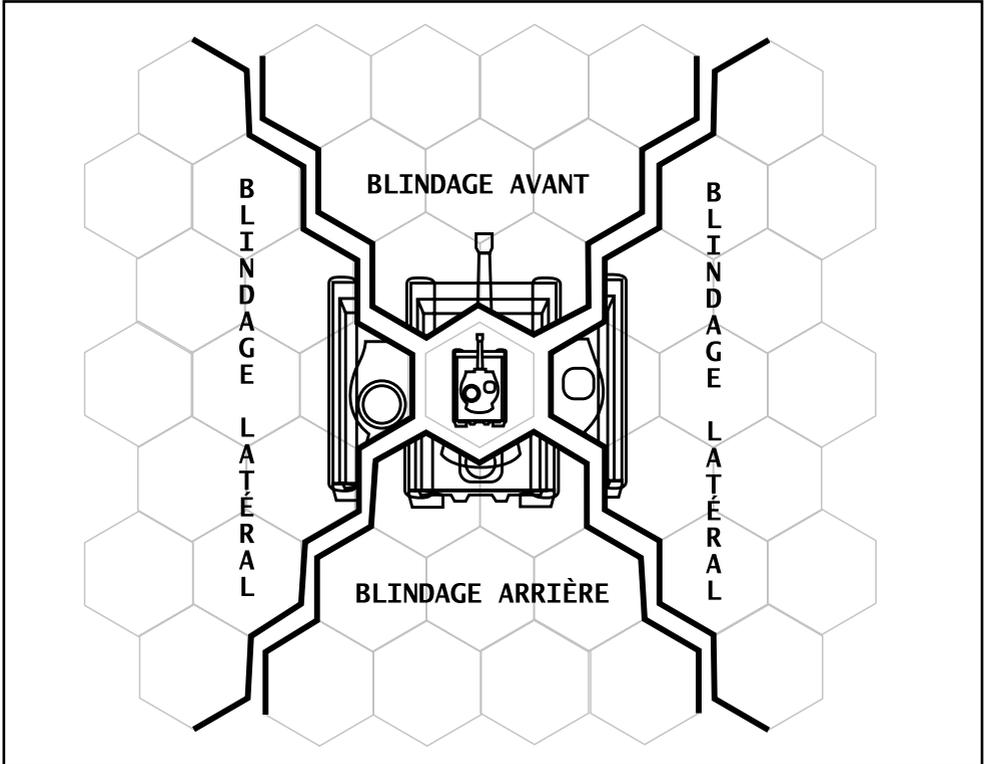
Schéma 1 : on ne peut tracer qu’une seule ligne de visée, le tank est hors de portée.

Schéma 2 : une des lignes de visée est coupée par un obstacle. Le char qui tire a un malus de -1.

Schéma 3 : le char n’obtient pas de malus au tir car l’obstacle protège uniquement le blindage avant.

DÉTERMINER LA ZONE D'IMPACT DU TIR

Pour déterminer la zone d'impact, regardez où se trouve le char qui tire par rapport au char visé.



DÉTERMINER SI UN TIR ATTEINT SA CIBLE

Lancez un D10, ajoutez-y les modificateurs donnés par le terrain et l'action qu'effectue le char.

Selon le résultat obtenu, appliquez à l'indice de perforation du char les bonus suivants :

- De 1 à 5 : le tir est raté
- 6 ou 7 : le tir touche sans aucun bonus
- 8 : le tir touche avec un bonus de +10 à la perforation
- 9 : le tir touche avec un bonus de +20 à la perforation
- 10 : le tir touche avec un bonus de +30 à la perforation
- 11 et plus : le tir touche avec un bonus de +50 à la perforation

Plus votre tir est précis, et plus vous augmentez vos chances de toucher un point névralgique du char adverse !

MODIFICATEURS DE TIR

Ces différents bonus et malus s'appliquent au jet de dé de tir :

Le tireur a commencé le tour à l'arrêt :

Bonus de +1 au jet de dé

Le tireur a commencé le tour en mouvement :

Malus de -1 au jet de dé

Le tireur bouge sa tourelle :

Malus de -2 au jet de dé (attention les chars à canon automoteurs n'ont pas de tourelle). Vous pouvez remettre la tourelle dans sa position initiale sans malus supplémentaire au début du tour suivant.

La cible est en mouvement :

Malus de -1 au jet de dé

La cible est partiellement cachée :

Malus de -1 au jet de dé

Toutes ces modifications s'ajoutent aux bonus accordés par les différents Tiles.

DÉTERMINER SI UN BLINDAGE EST PERCÉ

Si vous avez touché le char, lancez un D100 et additionnez le résultat à l'indice de perforation, puis ajoutez l'éventuel bonus accordé par le tir. Si le résultat que vous obtenez est supérieur à l'indice de blindage du char touché, alors le char est détruit. Autrement, l'obus « ricoche » et ne perce pas sa cible.

Exemple :

Vous tirez avec un T34-85 (perforation de 118) sur le blindage avant d'un Panther (177). Vous avez obtenu 8 au tir après application des modificateurs. Vous obtenez donc un bonus de +10 à la perforation. De plus, en lançant un dé 100 vous obtenez 57. Votre perforation est donc de $118+10+57=185$. Le blindage avant du Panther étant de 177, celui-ci est détruit.

Lorsqu'un char est détruit, il reste sur le terrain de jeu. Son épave est par la suite considérée comme un obstacle infranchissable qui bloque la ligne de visée.

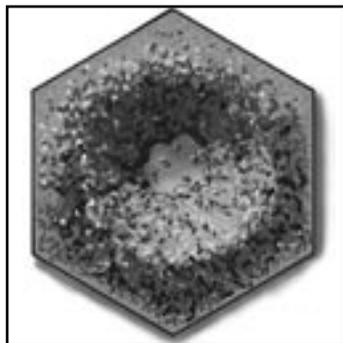
Coups critiques lors du lancé de dé de perforation :

Les coups critiques simulent les cas extrêmes dûs au hasard de la guerre. On ne considère que les résultats "naturels" du dé, sans tenir compte des modificateurs.

Si le résultat va de 96 à 100, la cible est toujours détruite, quelque soit son blindage. À l'inverse, si le résultat va de 01 à 05 (inclus), le tir échoue d'office.

LES DIFFÉRENTS TILES

Lorsqu'un Tile bloque une ligne de visée, considérez que tout l'hexagone bloque les lignes de visée.



Ici, le Tiles Trou d'obus

TROUS D'OBUS :

Ils bloquent les mouvements, mais ne bloquent pas la ligne de visée.

MAISONS EN PIERRE :

Elles bloquent la ligne de visée et les mouvements.

LES PETITES MAISONS :

Elles bloquent la ligne de visée.

Se déplacer dans une maison coûte 3 points de mouvement.

Lorsque votre char pénètre dans une maison, retournez le tiles pour transformer la maison en ruine (votre tank bénéficie alors des bonus donnés par les ruines)

LES RUINES :

Pénétrer dans une ruine coûte 2 points de mouvement.

Char se trouvant dans une ruine :

Malus de -2 au tir de l'adversaire

Char se trouvant derrière une ruine :

Malus de -1 au tir de l'adversaire (les ruines ne bloquent pas la ligne de visée mais rendent le tir plus difficile à effectuer)

LES HAIES :

Elles ne bloquent pas le mouvement.

Traverser une haie coûte 3 points de mouvement.

Malus de -2 au tir de l'adversaire.

Elles bloquent la ligne de visée sauf pour un char se trouvant directement à côté d'une haie.

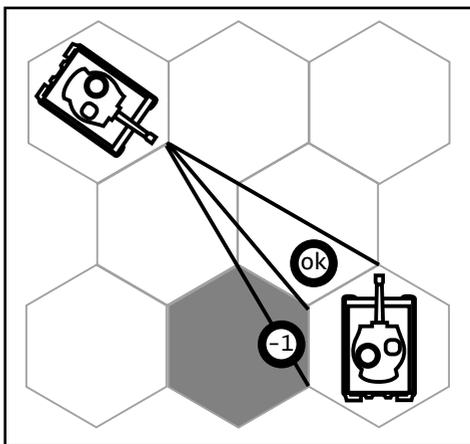
Lorsqu'un char franchit une haie elle se reforme après son passage.

COMPLÉMENT DE RÈGLES

LIGNES DE VISÉE

Dans ce cas précis, le char doit tirer sur le blindage latérale, or il ne le peux pas. Considérez alors dans ce cas uniquement que le char tire sur le blindage avant (ou arrière), moyennant un malus de -1 au tir.

Pour que le blindage avant (ou arrière) puisse être atteint, vous devez pouvoir tracer au moins 2 lignes de visée sur celui-ci (en suivant la règle p.6).



DISTANCE DE TIR

Un char se trouvant à cinq hexagones de distance ou moins d'un autre char bénéficie d'un bonus de +1 au tir.

LE TIR D'OPPORTUNITÉ

Un char qui n'a pas encore été activé pendant ce tour, ou un char à l'affût, peut déclencher un tir d'opportunité lorsque l'adversaire déplace l'un de ses chars.

Attention, un tir d'opportunité ne peut se déclencher que sur le char que l'adversaire est en train de déplacer. De plus, il ne peut pas s'effectuer sur l'hexagone d'où commence le mouvement du char.

Un char ayant fait un tir d'opportunité est considéré comme activé ce tour-ci.

Le joueur déclenchant un tir d'opportunité déclenche le tir sur le char adverse quand il le souhaite. Pour que le jeu reste fluide, ne revenez pas en arrière sur le déplacement en cours.

Si certains cas particuliers n'étaient pas résolus par les règles, laissez votre bon sens prendre la bonne décision !

Crédits :

Règles : Benoît Lermat, Xavier Sartoris, Nicolas Delaforge, Owen Burke.
 Mise en page et design : Adeline Quatresous, Ho Utsumiya.
 Illustrations : Jean Restayn.

Merci à Laurent Hebert et à tous les joueurs qui nous ont aidé de leurs remarques à l'occasion du salon du monde du jeu 2004.

EXTRAIT D'UN RÉCIT DE GUERRE (suite et fin)

A bord, laryngo en place, Marcel appelle le pilote : “Georges, on remonte au même endroit, en première au ralenti, sans accélérer du tout, même pour embrayer. Je ne veux aucune fumée ; il y a en face deux gros trucs, si tu fais cracher les diesels, on est cuit d’avance. Compris ?

- Oui ! j’attends ton ordre.

- Luis, monte en tourelle, vite ! “

(...)

“Luis, tu vas me sortir deux obus perforants explosifs dans tes bras !

Henri, j’en veux un dans la chambre et deux dans les bras. Vous chargerez à tour de rôle et faites attention, je vais tirer détente bloquée pour aller très vite.

- Pièce prête !

- Georges, quand je dirai “Stop ! “, tu passes la marche arrière, tu pousses à deux mille tours, tu restes débrayé ; au commandement “Arrière !”, tu recules tout droit à plein régime !

(...) Jean, le patron, est à plat ventre en haut et, jumelles aux yeux, observe les autres.

A ses manivelles de tourelle, Marcel attend de voir dans sa lunette le sommet s’arrondir.

“Stop ! Merde ! “ Une branchette de l’arbre juste sur la lunette ! Marcel se penche, l’arrache et il les voit. Comme

ils paraissent gros dans le viseur ! il décide alors brutalement de tirer le 105mm d’abord.

Le premier coup est parti ; quelques millièmes à gauche pour le second, le frein de bouche du 75mm

“Touché tous les deux !” hurle Jean

“Ouf ! Maintenant, aux chars eux-mêmes !”

“Si tu fais cracher les diesels, on est cuit d’avance. Compris ?”

Marcel tire, obus après obus ; onze en tout, en un temps record.

Luis hurle dans la tourelle. Il a simplement oublié, après chargement et tir, que le canon recule jusqu’à quarante centimètres du blindage ; il est tout suffocant mais heureuse-

ment pas blessé.

Marcel décroche, en arrière ; les deux engins ennemis fument de l’intérieur. Le chef de char va à pied voir du haut de la crête ; il est ravi de son carton. Là il trouve son chef de peloton encore ébahi du tir.

“Pourquoi les freins de bouche ?

- Je ne savais pas si mes A.P. perçaient, alors ça c’était plus sûr !”

Et Jean, le lieutenant, lui dit : “j’ai toujours pensé qu’en tant que réserviste tu étais un peu fou !”

*Récit de M. Marcel Maurice
Source : l’excellent site
www.chars-francais.net*

PANZER SQUADRON

JEU DE TANK À COLLECTIONNER

MODIFICATEURS DE TIR

Le tireur a commencé le tour à l'arrêt : +1 au jet de dé

Le tireur a commencé le tour en mouvement : -1 au jet de dé

Le tireur bouge sa tourelle : -2 au jet de dé

La cible est en mouvement : -1 au jet de dé

La cible est partiellement cachée : -1 au jet de dé

DÉTERMINER SI UN TIR ATTEINT SA CIBLE

De 1 à 5 : le tir est raté

6 ou 7 : le tir touche sans aucun bonus

8 : le tir touche +10 à la perforation

9 : le tir touche +20 à la perforation

10 : le tir touche +30 à la perforation

11 : et plus le tir touche +50 à la perforation

TROUS D'OBUS

Ils bloquent les mouvements, mais ne bloquent pas la ligne de visée.

MAISONS EN PIERRE

Elles bloquent la ligne de visée et les mouvements.

LES PETITES MAISONS

Elles bloquent la ligne de visée. Se déplacer dans une maison coûte 3 points de mouvement. Lorsque votre char pénètre dans une maison, retournez les tiles pour transformer la maison en ruine.

LES RUINES

Pénétrer dans une ruine coûte 2 points de mouvement.

Char se trouvant dans une ruine : -2 au tir de l'adversaire

Char se trouvant derrière une ruine : -1 au tir de l'adversaire

LES HAIES

Elles ne bloquent pas le mouvement. Traverser une haie coûte 3 points de mouvement. -2 au tir de l'adversaire. Elles bloquent la ligne de visée sauf pour un char se trouvant directement à côté d'une haie. Lorsqu'un char franchit une haie elle se reforme après son passage.

Réalisé en France par



52 quai Gaston Boulet

76000 Rouen

www.abyssecorp.com