

The Spanish Civil War

Livret de Règles

(version 2.0 of Living Rules, JUNE 2011 – traduction : Laurent Martin ; relecture : Noel Haubry)

1.0 INTRODUCTION.....	2	10.0 ZONES DE CONTRÔLE.....	12
2.0 COMPOSANTS.....	2	11.0 MOUVEMENT STRATEGIQUE.....	12
3.0 DEPLOIEMENT INITIAL.....	6	12.0 UNITES DE SUPPORT.....	13
4.0 CONDITIONS DE VICTOIRE.....	6	13.0 MOUVEMENT OPERATIONNEL.....	15
5.0 SEQUENCE DE JEU.....	6	14.0 MOUVEMENT D'EXPLOITATION.....	17
6.0 MARQUEURS D'EVENEMENT.....	7	15.0 COMBAT.....	18
7.0 PHASE ADMINISTRATIVE MUTUELLE.....	7	16.0 – 24.0.....	voir le Livret de jeu
8.0 EMPILEMENT.....	10	1936 Scenario Setup & Hex Control diagram.....	24
9.0 RAVITAILLEMENT.....	10		



1.0 INTRODUCTION

1.1 Généralité

The Spanish Civil War (TSCW) (La Guerre Civile Espagnole) est un jeu pour deux joueurs qui simule le conflit fratricide qui eut lieu en Espagne entre 1936 et 1939.

Note du traducteur : le dernier errata de GMT a été intégré en bleu ; quelques notes de traduction ont été intégrées en vert.

Dans ce jeu, les joueurs jouent le rôle du commandant en chef militaire de chaque camp. Le joueur « Nationaliste » contrôle toutes les forces nationalistes et leurs alliés Italiens et Allemands. Le joueur « Républicain » contrôle toutes les unités de l'Armée Républicaine.

Note : Quand une règle fait référence aux « unités Nationalistes », si rien ne précise le contraire, cela inclut les unités Allemandes et Italiennes du CTV.

En général, les règles sont présentées dans l'ordre de la séquence de jeu du Scénario de Campagne (voir 17.4 du Livret de Jeu). Pour jouer un autre scénario, il faut se référer aux règles spécifiques du scénario.

Note : Tout au long du Livret de Règle (*RuleBook*) et du Livret de Jeu (*PlayBook*), il y a des références aux règles. Les références aux règles du Livret de Jeu sont précédées d'un « PB » suivi du numéro de la règle ; par exemple : « PB-17.4 ». Les références aux règles du Livret de Règle ne sont pas précédées d'un « PB ».

Un index se trouve à la fin du Livret de Jeu (PB-24.0) pour un accès plus rapide aux règles et aux concepts du jeu.

Note : Dans *TSCW*, quand un nombre est divisé par deux, on l'arrondit toujours à l'entier supérieur à partir de 0,5. Aucun nombre ne peut être divisé par deux plus d'une fois.

1.2 Objectif

Le jeu simule la campagne des Nationalistes et de leurs alliés qui conduisit à la prise du pouvoir par le Général Franco fin mars 1939.

La victoire est déterminée par le Niveau de Moral Républicain (*Republican Morale Level*), c'est-à-dire leur « volonté de résistance », les deux joueurs s'efforçant d'atteindre des objectifs qui diminuent ou augmentent le Niveau de Moral Républicain.

1.3 Durées des Tours

Chaque Tour de Jeu équivaut à un mois (Tours 1–4) ou deux mois (Tours 5–19) comme le montre le Compte-Tour imprimé sur la carte.

2.0 COMPOSANTS

2.1 Aperçu

The Spanish Civil War comprend ce Livret de Règles, un Livret de Jeu, une carte de 34" x 22", trois Aides de jeu et 528 pions de taille 5/8". Deux dés à six faces sont utilisés pour résoudre les combats ainsi que d'autres actions. Deux récipients opaques (non inclus) sont nécessaires pour servir de Réserve au tirage des Marqueurs d'Événement de chaque camp.

Les noms, lieux et régions sont désignés par leur orthographe espagnole sur la carte et par l'orthographe anglaise dans le Livret de Règles et le Livret de Jeu.

2.2 La Carte

La carte représente la Péninsule Ibérique (qui inclut l'Espagne, le Portugal, le territoire britannique de Gibraltar et la principauté d'Andorre), le sud de la France et la pointe nord du Protectorat Espagnol Nord-Marocain où se trouve la ville internationale de Tanger.

Une grille d'hexagones (hex/hexes) a été imprimée sur la carte pour gérer le placement et le mouvement des unités.

Chaque hex représente à peu près 45 km (28 miles) de bord à bord. A tout moment, une unité ne peut occuper qu'un seul hex. Chaque hex contient des éléments de terrain, naturels ou construits, qui peuvent affecter le mouvement des unités, les combats entre unités et les Lignes de Ravitaillement.

Les hexes sont identifiés par un nombre à quatre chiffres utilisé pour le déploiement initial (3.0) ainsi que pour pouvoir se référer à ceux-ci.

On trouve aussi sur la carte les frontières intérieures entre les différentes régions espagnoles (voir la « *map key* » (légende)) qui peuvent être importantes pour certains événements (6.0 et PB-18.0).

Note de Conception : Il y a une exception : au nord, Santander faisait partie de la Vieille Castille en 1936. Toutefois, pour des raisons dues à certains mécanismes du jeu, Santander est présentée comme une région à part.

Sur certains hexes de la carte, il y a des symboles de Source de Ravitaillement Principale (cercles à demi plein,

vert pour les Républicains, noir pour les Nationalistes) appelé ensuite USS.



L'hex de Valence (2318) est une Source de Ravitaillement Principale pour le Républicain.

Les tables et tableaux imprimés sur la carte sont utilisés pour appliquer les différents mécanismes du jeu et enregistrer les résultats qui en découlent. Leur utilisation est expliquée dans les paragraphes correspondants des règles.

2.2.1 Campagne et Scénarios

Les zones contrôlées par chaque camp au début de la Campagne ainsi que pour les autres scénarios (1936, 1937 et 1938) sont définies dans le Livret de Jeu. Tous les hexes du côté Nationaliste ou Républicain par rapport à la ligne de front sont considérés comme sous leur contrôle respectif au début du scénario [3.3]. Cela est important pour Tracer les Lignes de Ravitaillement et pour d'autres mécanismes du jeu.

2.3 Les Pions

TSCW contient 528 pions, dont la plupart représentent des unités de combat ; les autres pions sont utilisés comme Marqueurs informatifs ou aide-mémoire.

Il y a cinq sortes de pions :

- Les unités de combat terrestres (qui ont 1 ou 2 Pas de Pertes et au moins une valeur (Potentiel) de combat et de mouvement — appelées par la suite « unités de combat ») ;
- Les unités de support aérien (qui ont un chiffre précédé d'un « + ») ;
- Les unités de support naval (+/-1 drm ou +/-1 colonne) ;
- Les Marqueurs d'Événement ;
- Les Marqueurs informatifs (Contrôle, non Ravitaillé, PR disponibles, Niveau de Moral, etc.).

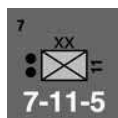
Sur chaque unité de combat, il y a plusieurs informations : le camp (Républicain ou Nationaliste (2.6)) et/ou la nationalité (Italien, Allemand), une identification historique, une taille d'unité, un type d'unité, un Potentiel d'Attaque, un Potentiel de Défense, un Potentiel de mouvement, un tour d'entrée et/ou un hex de déploiement, un nombre de Pas de Pertes (indiqué par des points noirs), et un tour de conversion/retrait (éventuel). Sur les pions de Quartier Général (QG) (12.1), on trouve un Facteur de support d'artillerie (éventuel), un Facteur de support terrestre et un Potentiel de mouvement.

Note de Conception/Historique : Il y a deux pions pour la 29^e Division Républicaine. Cela est correct. La première 29^e Division fut dissoute après la révolte de Barcelone en

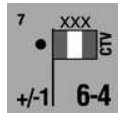
mai 1937. Plus tard la même année, une seconde 29^e Division fut levée en Estrémadure.

2.4 Exemples d'Unités de Combat

Cette unité est la 11^e Division Républicaine. C'est une unité d'infanterie avec un Potentiel d'Attaque de « 7 », un Potentiel de Défense de « 11 », un Facteur (Potentiel) de mouvement de « 5 » et 2 Pas de pertes. Elle entre en jeu au tour 7 en déploiement libre (7.8).



Cette unité est le QG du corps CTV Italien. Il a un Facteur de support d'artillerie de « +/-1 » colonne, un Facteur de support terrestre de « 6 » (12.1.3) et un Facteur de mouvement de « 4 ». Le Facteur de Combat est utilisé en attaque et en défense (12.1.3).



2.5 Légende des Unités

La Légende des Unités se trouve sur l'aide de jeu.

2.6 Couleurs des Unités de Combat

Le camp auquel appartient une unité est indiqué par la couleur précisée ci-dessous. Les Asturiens, les Basques et les Santandériens sont distingués des autres forces Républicaines par la couleur de leur case de type d'unité.

Le Camp Républicain :

- Républicains Vert
- Basques..... Vert, case de type jaune
- Asturiens Vert, case de type rouge
- Santandériens..... Vert, case de type **bleu moyen**

Le Camp Nationaliste :

- Nationalistes Bleu clair
- Italiens Bleu-vert
- Flechas espagnolo-italiennes.* Bleu-vert/bleu clair
- Légion Condor *allemande* Bleu moyen
- Coloniaux Marron



2.7 Identification Historique

Chaque unité est identifiée par un numéro et/ou une abréviation de son nom. Une Colonne portait généralement le nom de son commandant, mais parfois aussi le nom de la ville ou de la région d'où elle provenait, le nom des pays d'origine des étrangers qui la composaient ou le nom d'un leader politique local, etc. Les abréviations historiques sont listées en 2.17.

Note de Conception/Historique : La Garnison d'Oviedo (OG), la seule Colonne non coloniale à 2 pas de pertes, comprenait plusieurs milliers de civils armés soutenant les réguliers Nationalistes (comme à Teruel au début de 1938 quand la ville fut défendue par 4000 bénévoles locaux avec les troupes régulières). Oviedo était la capitale régionale et quelques partisans de la cause Nationaliste y étaient présents.

2.8 Types d'Unité

Les QG sont représentés par leur drapeau respectif, tandis que pour les autres unités, le type d'unité est indiqué par le symbole dans la case au centre du pion. Les différents types d'unité sont :

	Infanterie		Inf. Aéroportée
	Cavalerie		Inf. Parachutiste
	Inf. de montagne		Art. anti-Aérienne
	Inf. Motorisée		Blindé
			Train Blindé

Unités Motorisées : Pour le mouvement, les unités suivantes sont considérées comme « motorisées » : Tous les blindés, les QG, l'artillerie anti-aérienne (AA), les trains blindés et l'infanterie motorisée. Toutes les autres unités (l'infanterie, l'infanterie de montagne, les colonnes et la cavalerie) sont considérées comme « non motorisées » pour le mouvement [13.0].

2.9 Tailles des Unités

Les unités de combat sont principalement des divisions et des brigades. Cependant, lors des premiers tours, l'unité de combat principale est la « colonne », à savoir, une unité ad hoc formée généralement par un assemblage de troupes, de milices de partis politiques, de policiers et de bénévoles. On trouve également des QG d'Armée et de Corps qui représentent à la fois l'artillerie lourde, les ingénieurs et d'autres unités de support rattachées à ces formations, ainsi que leurs centres administratifs et de commandement. Le symbole qui se trouve au-dessus du type d'unité indique la taille de l'unité. Les tailles d'unité sont les suivantes :

- [rien] Colonne
- II Bataillon (Btn)
- III Régiment (Reg)
- X Brigade (Bde)
- XX Division (Div)
- XXX Corps (QG uniquement)
- XXXX Armée (QG uniquement)
- Ad hoc

2.10 Facteur d'Attaque et de Défense

Ces deux « Facteur de combat » sont des mesures distinctes de la capacité d'une unité pour attaquer et pour défendre. Les QG utilisent un Facteur identique pour l'attaque et la défense : le Facteur de support terrestre [12.1.3]. Certaines unités (principalement des Colonnes) ont un Facteur d'Attaque de « 0 », aussi elles ne peuvent pas attaquer seule [15.20].

2.11 Potentiel de Mouvement

Il s'agit de la mesure de la capacité de l'unité à se déplacer d'hex en hex sur la carte. Les unités paient différents coûts de déplacement pour entrer dans les différents types de terrain.

2.12 Pertes et Pas de pertes

Toutes les unités dans TSCW ont 1 ou 2 Pas de pertes. Les Pas de Pertes d'une unité représentent sa capacité à absorber les pertes avant d'être éliminée. Les unités avec des Facteurs de combat imprimés sur une seule face sont des unités « à un Pas » ; celles avec des Facteurs de

combat imprimés sur les deux faces sont des unités « à deux Pas ». De plus, les unités à un Pas ont un point noir sur leur recto tandis que les unités à deux Pas ont deux points noirs sur leur recto et un point noir sur leur verso.

Note : Ne pas confondre les unités à deux Pas avec les Colonnes/Milices qui sont sur le recto d'un pion et qui lors d'une conversion sont retournées sur leur verso correspondant à une formation plus formelle ou plus entraînée.

Si une unité à deux Pas « subit une perte », elle est retournée sur sa face Réduite (celle avec la barre de réduction). Si une unité à un Pas (ou une unité à deux Pas qui a déjà été « réduite ») subit une perte, elle est retirée de la carte (éliminée) et placée dans la case « *Eliminated Units* » (Unités Éliminées) (15.0).

2.13 Tour de Retrait/Conversion

Le nombre (éventuel) dans le coin supérieur droit des pions de certaines unités correspond au Tour de jeu où ces unités sont retirées ou sont converties (7.4–7.5).

2.14 Facteur d'Artillerie


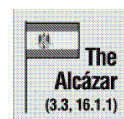





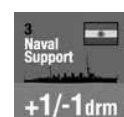
Certains QG ont un Facteur d'artillerie de « +/-1 » ou « +/-2 » imprimé dans le coin inférieur gauche de leur pion. Ce Facteur peut être utilisé lors d'un combat, en attaque ou en défense, une fois par Tour de Jeu. Une fois utilisé, le pion QG est retourné sur son verso pour indiquer que son Facteur d'artillerie n'est plus disponible jusqu'au prochain Tour de Jeu (12.1.3).

2.15 Colonnes

Les « Colonnes » sont des unités qui n'ont pas de symbole de taille au-dessus de leur type. On trouve des Colonnes Républicaines et Nationalistes.

2.16 Autres Pions

L'utilisation de ces pions est explicite et/ou expliquée dans les paragraphes appropriés de la règle. Voici quelques exemples :

	Points de Ressource Nord Républicains		de L'Alcazar		Tour Nationaliste		Points de Moral Républicains
	Soutien Naval Nationaliste		Points de Ressource Nationalistes		Points de Ressource Italiens		Soutien Naval Républicain

2.17 Identifications Historiques

Républicain:

A Asturian
AC Agrupación Cuenca
ALM Almería Militia
AND Army of Andalucía
AE Asturian Expeditionary
ALP Alpino
AM Asturias Militia
ASC Ascaso Column (Anarchist)
BA Basque
BAY Bayo Column
BDJ Badajoz Militia
BM Basque Militia
BRC Barceló column
BT Brigada de Tanques (Tank Brigade)
BTB Armored Train
BUE Bueno Column
BUR Burillo Column
CAV Cavada
CEN Army of the Center
CH Choque (shock)
CM Córdoba Militia
CNT Central Nacional de Trabajadores (“Workers’ National Union”, Anarchist)
CR Ciudad Real militia
CRT Carot (Anarchist)
CUE Cuevas Column
CR Ciudad Real Militia
DB “Dabrowski” 13 International Brigade (Polish-Hungarian-Slavic)
DC Coastal Defense Brigade
DLR Del Rosal (Anarchist)
DRT Durruti Column (Anarchist)
EBR Army of the Ebro
ENC Enciso
ESC Escobar
EST Army of the East
EXE Exea
EXT Army of Extremadura
FB Fernández Bujanda
GDJ Guadalajara (Anarchist)
GI “Garibaldi” 12 International Brigade (Spanish-Italian)
GRA Granada Militia
GRE Gredos
GRM Guadarrama
HAR Haro Column
HIE Hierro-“iron” (Anarchist)
HZ Hilario-Zamora (Anarchist)
IBR “Iberia” (Anarchist)
JM Jaén militia
JUB Jubert Column (communist)
JUR Jurado Column
LEN Lenin Column (POUM)
LEV Army of Levant
LT López Tienda
LW Lincoln-Washington 15 International Brigade (American-British-Canadian)
MC Macià-Companys (Catalan nationalist)
MCB Martínez Cabrera
MEN Mena
MJ Miaja Column
MLG Malaga Militia
MNG Mangada
MNV Army of Manoeuvres
MOD Modesto (Communist)

MRX “Carlos Marx” column (communist)
MS “Marsellaise” 14 International Brigade (French-Belgian)
N North
NVZ Navazuela
ORT Ortiz Column (Anarchist)
P Potes Brigade
PER Perea
PLV Peñalver
PRA Prada
RCP Regimiento Carros Pesados (Heavy Tank Regiment)
RIQ Riquelme
RYN Roja y Negra (“Red and Black”) (Anarchist)
S Santander
Sab Sabio
SE Santander Expeditionary Brigade
SM Santander Militia
SMR Somosierra
TB Torres-Benedito
TH “Thaelmann” 11 International Brigade (German-Austrian)
TyL Tierra y Libertad (“Land and Freedom”, Anarchist)
TyR Temple y Rebeldía (“Spirit and Rebellion”, Anarchist)
URI Uribarri column (a.k.a. “Phantom” column)
VLB Villalba Column
Basque “A”, “B” = remnant divisions (PB 18.0, Event 9)

Nationaliste :

AGC Agrupación Carros (“Tank Group”)
AGCS Southern Tank Group
ANG Angulo
ART Arteaga Column
ARZ Arizón
AV Alonso Vega
AVL Ávila
BAH Brigada Aérea Hispana (Hispanic Air brigade)
BLG Beorlegui (mostly Carlist)
BPE Posición y Etapas (Positional & Staging Brigade)
BRB Borbón
BRT Bertomeu
BTN Baturone
BZ Buiza
C Castilla
CAS Caso
CAY Cayuela (mostly Carlist)
CEB Cebollino
CCR Cáceres
CN Ceano
CRB Córdoba Garrison
CRZ Carranza
ERC Erquicia
FA Faorie
FG Figueroa
GCB García Cobián
GEC García Escámez
GI García Iglesias
GIS Gistau
GLC Galicia Corps

HSC Huesca Alpine Brigade
IRU Iruretagoyena
LA Los Arcos
LFT Lafuente
LPT López Pita
LTR Latorre (Carlist)
MAR Mariñas
MC Muñoz Castellanos
MNT Monasterio Cavalry Column
MNZ Muñoz
MOL Moliner
MRC Moroccan Corps
MRL Merlo
N Navarre
NVC Navacerrada
NVD Nevado
OG Oviedo Garrison
OL Ollo

PLS Plasencia
RAD Rada
RDN Redondo
RMT Rementería
TB Serrador
SG Sagardía
SLN Solans
SP Santa Pau
SUR Sueiro
URT Urrutia
VNG “Vanguard” brigade
VRN Vierna

Colonial Historical ID:

ALN Alonso
ASN Asensio
BAR Barrón
CR Ceuta Regulars
CST Castejón
DSR Delgado Serrano
GAL Galera
L Legion
MG Mehala (Moroccan troops)
PJT Pujalte
SDB Sáenz de Buruaga
TEL Tella

Flechas (Italo-Spanish) Historical ID:

FA Flechas Azules (“Blue Arrows”)
FN Flechas Negras (“Black Arrows”)
FV Flechas Verdes (“Green Arrows”)

CTV (Italians) Historical ID:

23M XXIII Marzo CCNN “23 March Blackshirts Fascist”
AL Aviazione Legionaria “Legionary Air Force”
CTV Corpo di Truppe Volontarie “Corps of Volunteer Troops”
DLV Dio Lo Vuole CCNN “God Wants It” Blackshirts Fascist
FIN Fiamme Nere CCNN “Black Flames” Blackshirts Fascist
LT Littorio
PN Penne Nere CCNN “Black Feathers” Blackshirts Fascist
RC Raggruppamento Celere (“Fast Group”, Light Armor Unit)

LC (Germans) Historical ID:

J88 FlaK Battalion 88
LC Legion Condor (German)

3.0 DEPLOIEMENT INITIAL

3.1 Choix des Camps

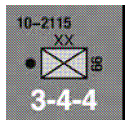
Chaque joueur choisit quel camp il va commander. Le joueur Nationaliste commande toutes les unités Coloniales et Nationalistes, ainsi que celles de la Légion Condor et du CTV. Le joueur Républicain contrôle toutes les Colonnes Républicaines et les unités de l'EPR (*Ejército Popular de la República*, ou Armée Populaire de la République).

3.2 Choix du Scénario

Les deux joueurs décident de jouer un scénario ou la campagne (PB-17.0). Les deux joueurs doivent alors prendre toutes les unités de leur camp et les trier en deux piles : une pour les unités déployées au premier tour et une pour les unités en renfort.

3.3 Concepts Généraux pour le Déploiement Initial

Se référer au Livret de Jeu [PB-17.0] pour les instructions spécifiques au déploiement initial du scénario.



Pour tous les scénarios et la campagne : la plupart des unités de renfort ont un numéro de tour d'entrée suivi d'un numéro d'hex à quatre chiffres. Parmi les unités Républicaines, quelques-unes ont un « M » imprimé à la place de leur tour d'entrée. Ces unités sont des renforts, mais elles ne peuvent entrer en jeu que lorsque le joueur Républicain décide d'effectuer une « Mobilisation Générale » (7.10).

Placer les unités de renfort sur le Compteur de Tours, dans la case du tour d'entrée prévue pour chacune. Placer les Marqueurs de PR des Républicains, des Nord-Républicains, des Nationalistes et des Italiens sur la case « 0 » du Compteur Général, sauf précision contraire des instructions du scénario.

Au début de chaque scénario, la Ligne de Front du Scénario (voir le schéma correspondant) définit les hexes contrôlés par chaque camp. Le Portugal, la France, Andorre et Gibraltar ne sont contrôlés par aucun des deux camps et il n'est jamais possible d'y entrer.

Exception : *Ces pays peuvent être contrôlés et il est possible d'y entrer normalement en jouant avec le scénario*

hypothétique de 2^{de} Guerre mondiale [PB-17.5].

Toutes les unités débutent à pleine Puissance, sauf précision contraire.

4.0 CONDITIONS DE VICTOIRE

4.1 Généralité

Les Nationalistes remportent la partie en brisant la volonté de combattre des Républicains ou en atteignant certains objectifs majeurs (comme le contrôle de certaines zones ou villes) ; les Républicains gagnent en conservant un Moral élevé à la fin de la guerre ou en empêchant les Nationalistes d'atteindre leurs objectifs majeurs.

Voir PB-17.0 pour les conditions de victoires spécifiques à chaque scénario.

Voir PB-19.0 pour la liste des Capitales Provinciales.

Il ne peut y avoir de match nul dans aucun scénario ni dans la campagne.

4.2 Niveau de Moral Républicain (Moral)

Dans certains scénarios, le Niveau de Moral Républicain (*Republican Morale Level* appelé **Moral**) ; voir le



Compteur Général sur la carte) est utilisé pour déterminer la victoire. Le Moral, qui représente la volonté de combattre des forces Républicaines, est exprimé en Points de Moral (MP). Il est diminué ou augmenté par le

contrôle d'hexes clés par les deux camps, par le jeu de certains Marqueurs Evénement (6.0), ou par des règles spéciales des scénarios. Le joueur Républicain garde la trace de son Moral actuel en déplaçant les Marqueurs RML sur le Compteur Général.

4.2.1 Moral, Villes et Cités

Il y a de nombreuses Villes et Cités sur la carte qui comportent un chiffre positif vert ou négatif rouge. Ces chiffres représentent l'importance de ces lieux pour le Moral Républicain. Quand les Républicains capturent un hex contenant un chiffre positif vert, leur Moral est augmenté d'autant de MP. Si par la suite, ils perdent le contrôle d'un tel hex, ils perdent ces MP.

Lorsque les Nationalistes capturent un hex avec un chiffre rouge, le Moral est réduit d'autant ; si les Républicains le reprennent, le Moral est augmenté.

Exemple: *Barcelone était l'un des principaux centres du soutien Républicain ; il y a un « -5 » rouge imprimé dans son hex. Si les Nationalistes s'emparent de cette ville, le Moral baisse de 5 MP, par exemple de 58 à 53. Si les Républicains par la suite la reprennent, ils regagnent ces 5 MP. Grenade était un centre Nationaliste ; il y a un « +2 » vert imprimé sur la carte dans l'hex de Grenade. Si les Républicains prennent le contrôle de Grenade aux Nationalistes, le Moral augmente de 2 MP. Si par la suite, Grenade est reprise par les Nationalistes, le Moral diminue de 2 MP.*

4.2.2 Moral et Marqueurs d'Evénement

Certains Marqueurs d'Evénement [PB-18.0] peuvent ajouter ou retirer des MP au Moral lorsqu'ils sont joués.

5.0 SEQUENCE DE JEU

5.1 Généralité

Une partie de TSCW se joue en un certain nombre de Tours de jeu suivant le scénario joué. Chaque Tour de jeu est composé d'une Phase Administrative Commune, d'une Phase Nationaliste, d'une Phase Républicaine, et d'une Phase de Fin de Tour. Toutes les Phases sont divisées en une série de « segments » successifs. Toute action réalisée par un joueur doit être effectuée dans la phase ou le segment approprié.

5.2 Séquence de Jeu

La séquence de jeu est donnée ci-dessous. Le reste des règles est organisé, autant que possible, dans l'ordre où elles sont rencontrées au cours de chaque tour. Noter que généralement le joueur Nationaliste effectue ses actions avant le joueur Républicain tout au long de la séquence de jeu.

A) PHASE ADMINISTRATIVE COMMUNE

(Le Nationaliste en premier dans chaque segment)

I. Segment de Marqueur d'Evénement (6.0)

a) Tirage d'un Marqueur

b) Ajout des nouveaux Marqueurs (le cas échéant)

II. Segment de Mobilisation Générale (Républicain uniquement, 7.10)

- III. Segment de Point de Ressource (RP) et de Renfort
 - a) Retraits & Conversions
 - b) Récupération des RP et Reconstructions d'Unités
 - c) Entrée des Renforts
- IV. Segment de Mouvement Stratégique (11.0)
 - a) Mouvements Maritimes (11.5) & Parachutages (PB-17.5.5.12)
 - b) Mouvements Ferroviaires
- V. Segment de QG et de Réserve (12.1)
 - a) Tous les QG ravitaillés sont retournés sur leur face « disponible » (12.1.1)
 - b) Mise en Réserve d'unités (12.1.4)

B) PHASE NATIONALISTE

- I. Segment de Mouvement Opérationnel
- II. Segment de Combat Opérationnel
- III. Segment de Mouvement d'Exploitation
- IV. Segment Combat d'Exploitation

C) PHASE RÉPUBLICAINE

- I. Segment de Mouvement Opérationnel
- II. Segment de Combat Opérationnel
- III. Segment de Mouvement d'Exploitation
- IV. Segment Combat d'Exploitation

D) PHASE DE FIN DE TOUR

- I. Segment de Vérification de la Victoire (4.0)
- II. Segment Vérification d'Etat
 - a) Vérification du ravitaillement de toutes les unités (9.0)
 - b) Jet de dé pour la chute de l'Alcazar (PB-16.1.1)
 - c) Vérification de la fin du Manque de munitions (15.16)
- III. Toutes les unités aériennes et navales qui ont été utilisées sont retournées sur leur face « Disponible » et sont replacées dans leurs cases respectives si nécessaire
- IV. Le marqueur de Tour de jeu est avancé d'une case

Rappel : Les actions dans chaque segment de la Phase Administrative sont toujours effectuées en séquence : d'abord le joueur Nationaliste, puis le joueur Républicain.

6.0 MARQUEURS D'ÉVÉNEMENT

6.1 Généralité



Les Marqueurs d'Événement initialement en jeu sont listés dans les instructions spécifiques du scénario (PB-17.0).

Chaque camp a son propre lot de Marqueurs et chaque Marqueur a un numéro de Tour de jeu associé pour indiquer à quel tour il sera ajouté à sa « Réserve » (un récipient opaque quelconque). Lors de la Phase Administrative, on ajoute les nouveaux Marqueurs dont le tour imprimé sur leur pion correspond au Tour de jeu en cours. (**Note :** les nouveaux Marqueurs sont ajoutés après que les Marqueurs sont tirés pour le Tour de jeu [5.0]). Quand un Marqueur est en jeu, il est placé dans la Réserve de son camp. Tous les Marqueurs restent dans leur Réserve jusqu'à être tirés comme expliqué ci-dessous.

6.2 Procédure de Tirage des Marqueurs

Lors de chaque Segment de Marqueurs d'Événement (5.2), chaque joueur doit tirer un Marqueur de sa Réserve. Quand un joueur tire un Marqueur « No Event » (Aucun Événement), il n'en retire pas d'autre. De même, aucun Marqueur n'est retiré si les circonstances font qu'un événement doit être traité comme « No Event », mais dans ce cas le Marqueur est mis de côté, il n'est pas remis dans sa Réserve.

Certains Marqueurs d'Événement doivent être joués immédiatement (6.4). D'autres peuvent être gardés pour être joués plus tard et ce à la discrétion du joueur qui les détient.

6.3 Limite de Tirage de Marqueur

Chaque joueur tire un Marqueur et un seul lors de chaque Segment de Marqueurs d'Événement. Cependant, un joueur peut jouer autant de Marqueurs d'Événement qu'il désire dans un tour. (**Note :** Certains Événements peuvent être reportés de tour en tour.)

6.4 Application Immédiate ou Reportée

Les Marqueurs avec un rond jaune entourant le Nom de l'Événement doivent être joués immédiatement quand ils sont tirés. Les Marqueurs avec un rond bleu doivent être joués au début de la Phase de Mouvement Opérationnel du joueur en question. Les Marqueurs sans rond peuvent être gardés par le joueur qui les a tirés et joués quand il le désire. Les joueurs peuvent convenir avant le début de la partie que tous les jetons gardés peuvent être cachés à l'adversaire jusqu'à ce qu'ils soient joués.

Les explications des Événements se trouvent dans la section Résumé des Événements du Livret de Jeu [PB-18.0]. Un bref résumé des événements se trouve également sur l'avant-dernière page du Livret de Jeu.

7.0 PHASE ADMINISTRATIVE MUTUELLE

7.1 Règle générale

Au cours de la Phase Administrative, les deux camps font entrer leurs renforts, reconstruisent et/ou renforcent leurs unités (en utilisant des Points de Remplacements), et effectuent les conversions et les retraits d'unités.

Le Segment de Point de Ressource et de Renfort (III) de la Phase Administrative est joué dans l'ordre suivants :

1. Effectuer les retraits et les conversions (7.4 et 7.5).
2. Recevoir les nouveaux RP et reconstruire/renforcer les unités (7.2 et 7.6).
3. Placer les renforts qui ont un hex de déploiement défini (7.8).
4. Placer les renforts en déploiement libre et reconstruire les unités sur carte (7.8).

7.2 Points de Ressource



Les Points de Ressource (RP) représentent les nouvelles recrues et les nouveaux équipements (non représentés par des pions) utilisés pour renforcer les unités réduites par les combats ou

pour reconstruire les unités éliminées qui se trouvent dans la Case « *Eliminated Units* » (Unités Éliminées). Un RP équivaut à 1 Pas de Pertes ; ainsi, un RP permet de reconstruire ou de remplacer 1 Pas d'une unité.

Les RP sont reçus chaque Tour de jeu en fonction de la nationalité ou du camp : les Républicains, les Nord-Républicains, les Nationalistes et les Italiens. Les unités *Flechas* du CTV (les brigades « Flèches » FV, FA et FN) peuvent être reconstruites avec des RP Nationalistes ou Italiens (ces unités sont distinguées en ayant à la fois la couleur Nationaliste et Italienne).

Le nombre de RP reçus chaque Tour de jeu est indiqué sur le Tableau des Points de Ressource (*Resource Points Schedule*) des aides de jeu. Au cours de la Phase

Administrative, les deux joueurs consultent leur Tableau des Points de Ressource et ajoutent le nombre correspondant à leur total de RP ; utiliser les Marqueurs « RP » pour cela. À la fin de la Phase Administrative, les RP inutilisés au-delà de 10 pour chaque Nationalité/Camp sont perdus.

Note : les Italiens ne reçoivent pas de RP durant le Tour 1. Il s'agit d'une erreur.

7.3 Restrictions des Points de Ressource

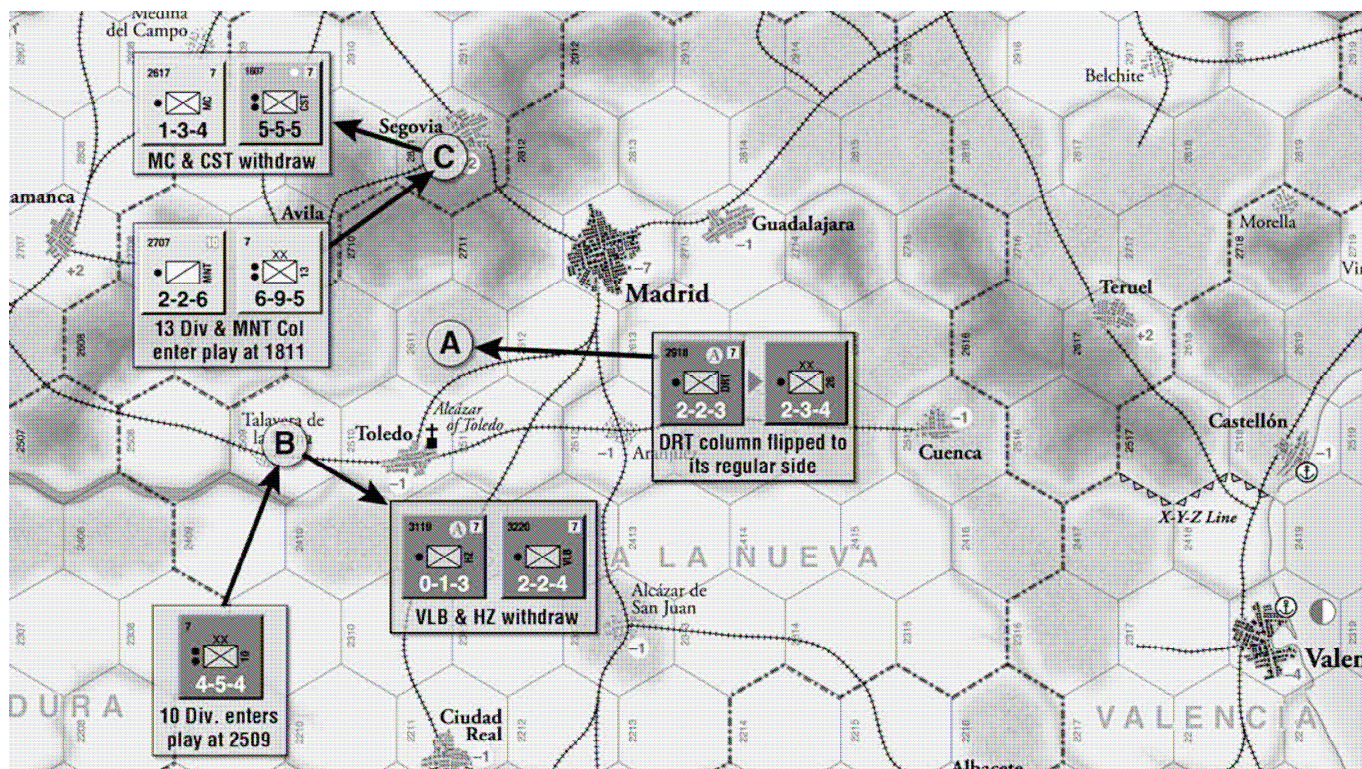
Les unités Nationalistes marquées d'un point blanc ne peuvent pas être Renforcées ni Reconstituées. Ces unités sont les divisions DLV et FIN du CTV et toutes les Colonnes Coloniales (unités sur fond brun). Les RP des Républicains et des Nord-Républicains sont utilisés et enregistrés séparément [7.12].

7.4 Retraits

Au cours de la Phase Administrative, le joueur Nationaliste et le joueur Républicain consultent leur propre

Aide de jeu pour voir si certaines unités sont retirées de la carte. Les Retraits sont indiqués dans les « *Militarization Tables* » (Tables de Militarisation) ou déclenchés par certains Marqueurs d'Événement [PB-18.0]. Pour pouvoir effectuer un Retrait, une unité doit être ravitaillée par une Source de Ravitaillement Principale (USS ; 9.4). Cela n'implique aucun mouvement ; on prend simplement l'unité choisie et on la place en dehors de la carte. Les Retraits n'utilisent pas les capacités de Mouvement Stratégique. Les unités qui ont effectué un Retrait ne peuvent pas être reconstruites et sont retirées du jeu pour le reste de la partie. Si le Retrait d'une unité est prévu et qu'il n'a pas lieu (si l'unité n'est *pas ravitaillée* comme indiqué ci-dessus), l'unité doit faire un retrait lors de la première Phase administrative qui suit où elle est ravitaillée par une USS.

Pour chaque unité qui effectue un retrait, une brigade ou une division qui entre en jeu lors du même tour en déploiement libre (7.8) peut être déployée dans un hex où a eu lieu un Retrait.



Exemples de Retraits et de Conversions : Il s'agit du point III.a de la Phase Administrative du Tour de Jeu 7 (Mars-Avril 1937)

A. La Colonne DRT (Durruti) dans l'hex 2611 est prévue pour être « convertie » ce tour-ci, comme indiqué par le chiffre « 7 » encadré de jaune dans le coin supérieur droit du pion. Le joueur Républicain retourne simplement cette unité de sorte que la face avec la « 26^e Division » soit visible.

B. L'hex 2509 contient les Colonnes Républicaines HZ (Hilario-Zamora) et VLB (Villalba). Ces deux Colonnes doivent effectuer un « Retrait » également au Tour de Jeu 7. Cependant, ces deux unités n'ont pas de face « régulière » ou « Ejército Popular ». Elles sont donc tout simplement retirées de la carte. Selon 7.8, une brigade ou division régulière (au plus) en « déploiement libre » peut entrer en jeu dans l'hex laissé vacant par chaque Colonne

ayant fait un Retrait. Dans cet exemple, le joueur Républicain choisit la 10^e Division parmi les unités régulières prévues d'entrer au tour 7 et la place dans l'hex 2509. A noter que le joueur aurait pu y faire entrer en plus une brigade ou division en déploiement libre.

C. Dans l'hex 2811, la Colonne Nationaliste Coloniale CST (Castejón) et la colonne Nationaliste régulière MC (Muñoz Castellanos) sont également prévues pour faire un retrait au tour 7. Elles sont tout simplement retirées de la carte. Le joueur Nationaliste peut choisir de faire entrer en jeu jusqu'à deux de ses unités prévues pour entrer en renfort ce tour-ci dans l'hex qui vient d'être libéré, ou un nouveau renfort et une unité reconstruite (car les unités reconstruites sont également des unités en « déploiement libre »). Le joueur Nationaliste choisit la 13^e Division et reconstruit la colonne MNT (cavalerie de Monasterio).

7.5 Militarisation Républicaine

Au cours de la Phase Administrative, le joueur Républicain consulte la Table de Militarisation Républicaine (*Republican Militarization Chart*) pour savoir quelles Colonnes doivent être converties.

Les Colonnes Républicaines avec un verso EPR sont converties selon les indications de la Table de Retrait et de Conversions (*Withdrawal & Conversions chart*). Les unités avec un second Pas EPR sont tout simplement retournées sur leur face EPR au cours de la Phase Administrative. Ces conversions en EPR *doivent* être effectuées, que la Colonne Républicaine se trouve sur la carte ou dans la Case « *Eliminated Units* », qu'elle soit ravitaillée ou non.

Les Colonnes *sans* face EPR sont tout simplement retirées de la carte. Toutefois, une brigade ou division qui entre en jeu ce tour-ci en Déploiement Libre peut être déployée dans un hex d'où une unité a été retirée (7.8).

Les Colonnes qui doivent faire un Retrait alors qu'elles sont éliminées sont définitivement supprimées du jeu. Une Colonne qui a été convertie sur sa face EPR qui est éliminée (soit lors de la conversion ou par la suite) revient en jeu en tant qu'unité EPR.

Note Historique: *Les Retraits représentent la conversion des Colonnes du début de la guerre (formées par les bataillons individuels et/ou des milices politiques, avec peu ou pas de soutien et de logistique) en brigades et divisions régulières.*

Cela représente aussi la réforme ou la consolidation de certaines unités, telles que les brigades d'élite Navarraises, réorganisées après la campagne du Nord en divisions complètes, ou le Retrait d'unités étrangères déclenché par certains événements aléatoires (comme les brigades Internationales ou certaines divisions Italiennes). La « conversion » ou « militarisation » correspond à la transformation des Colonnes Républicaines provenant des milices pleines de ferveur politique mais mal entraînées en une armée régulière. Ce processus dura de l'automne 1936 jusqu'au printemps et le début de l'été 1937.

7.6 Reconstruction/Renforcement

Une unité à 2 Pas qui est réduite et qui se trouve sur la carte peut être remise à pleine puissance (la retourner de nouveau sur son recto avec ses valeurs les plus fortes), en dépensant 1 Point de Ressource (RP) correspondant à sa nationalité, si l'unité est Ravitaillée par une Source de Ravitaillement Principale. Les unités éliminées peuvent également être reconstruites depuis la case « *Eliminated Units* » en dépensant 1 RP par unité reconstruite. Une unité à 2 Pas retourne sur carte sur sa face réduite (1 Pas). Un second RP est nécessaire pour renforcer l'unité à Pleine Puissance, ce qui peut être fait immédiatement, si désiré. Les unités éligibles peuvent être reconstruites depuis la case « *Eliminated Units* » un nombre illimité de fois pendant une partie, peu importe comment elles ont été éliminées. Ces unités reconstruites retournent en jeu comme si elles étaient des Renforts en Déploiement Libre, sans tenir compte du numéro d'hex de déploiement indiqué sur le pion (7.8). Un QG peut être reconstruit comme n'importe quelle autre unité.

7.7 Considérations sur les Remplacements

Une fois utilisé, 1 Point de Ressource est affecté à l'unité qui l'a reçu, et il ne peut pas être repris ni transféré à une autre unité. Excepté les restrictions ci-dessus, il n'y a

aucune limite au nombre de PR disponibles que chaque camp peut dépenser au cours de chaque Phase administrative. Il n'est *pas obligatoire* de reconstruire ou renforcer une unité simplement parce qu'elle a la possibilité de recevoir des RP.

7.8 Entrée de Renfort

Un renfort entre au Tour de jeu indiqué dans le coin supérieur gauche du pion. Une unité de renfort qui a un numéro à quatre chiffres imprimé dans le coin supérieur gauche doit entrer dans cet hexagone la *première fois* qu'elle entre en jeu (c'est n'est plus le cas si l'unité est reconstruite depuis la case « *Eliminated Units* » (7.6)). Si cet hex est sous contrôle ennemi, ou que l'empilement y est à son maximum ou qu'il n'est pas Pleinement Ravitaillé (9.0), l'unité *doit* entrer dans un hex ami Pleinement Ravitaillé qui se trouve dans un rayon de deux hexes depuis l'hex initialement prévu.

Si tous les hexes dans un rayon de deux hexes depuis l'hex initialement prévu sont contrôlés par l'ennemi ou ne sont pas Pleinement Ravitaillés, l'entrée en jeu de cette unité est retardée jusqu'au premier tour où un tel hex existe.

Unités en Déploiement Libre : Les unités reconstruites (7.6) et les unités de renfort avec seulement un Tour d'entrée imprimé sur leur pion (les renforts en Déploiement Libre), peuvent entrer en jeu dans toute Ville ou Cité amie Pleinement Ravitaillée. Par ailleurs, elles peuvent entrer dans les hexes Pleinement Ravitaillés d'où des unités amies ont fait des Retraits durant le Segment de Retraits & Conversions du même tour mais pas plus d'une brigade ou division de Renfort par unité retirée par hex. Une unité ne peut entrer dans un hex que si la limite d'empilement n'est pas dépassée après son Déploiement [8.2].

Les unités Républicaines de renfort « M » ne peuvent entrer en jeu que lorsque le joueur Républicain effectue une « Mobilisation Générale » (7.10).

Les renforts Nord-Républicains ont certaines restrictions sur leur entrée (7.12.1).

7.9 Considérations sur les Renforts

Tous les Renforts entrent en jeu ravitaillés, et disposent de la totalité de leur capacité de Mouvement Régulier et Stratégique et de leur capacité de combat dès le tour d'entrée.

7.10 Mobilisation Générale Républicaine

Une fois par partie, le joueur Républicain peut déclarer une Mobilisation Générale au cours du segment II de la Phase Administrative, à condition que le Moral Républicain soit inférieur ou égal à 50 MP.

La Mobilisation Générale a les effets suivants :

- Le joueur Républicain reçoit les divisions de renfort marquées d'un « M » dans leur coin supérieur gauche, et les déploie dans un rayon de deux hex (au plus) de leur hex de déploiement prévu ;
- Le joueur Républicain reçoit immédiatement 3 RP supplémentaires ;
- Le Moral Républicain est baissé de 6 MP.

7.11 La Classe “Biberon”

Au choix du joueur Républicain, au cours du segment II de la Phase Administrative de n'importe quel tour de 1938 ou 1939 (tours 12 à 19), le joueur Républicain peut déclarer la conscription d'une classe « biberon ». Si elle est déclarée,

le joueur Républicain reçoit 2 PR supplémentaires. Toutefois, le moral Républicain est baissé de 2 MP. Elle ne peut être déclarée qu'une seule fois par partie.

Note Historique: *Après les pertes sanglante subies pendant la campagne de 1938 en Aragon et en Catalogne, le gouvernement de la République mobilisa tous les garçons de 16 ans. Les troupes Républicaines surnommèrent ironiquement cette classe « Quinta del Biberón », la classe « Biberon ».*

7.12 Renforts & Remplacements des Nord-Républicains

Le Tableau des Points de Remplacement (*Replacement Points Schedule*) différencie les RP reçus par les unités Nord-Républicaines - Asturiens, Basques ou Santandériens - de ceux reçus par les autres unités Républicaines. Les RP « Nord-Républicains » ne sont pas interchangeables avec les RP « Républicains » et ne peuvent être utilisés que par les unités Nord-Républicaines. De même, les PR « Républicains » ne peuvent être utilisés que par des unités purement Républicaines. Les forces Républicaines et Nord-Républicaines doivent être considérées comme des entités complètement distinctes. Si les trois capitales du Nord (Santander (3710) ; Bilbao (3613) ; Gijón (3707)) sont contrôlées par des unités Nationalistes et que toutes les unités Nord-Républicaines sont éliminées, alors tous les PR « Nord-Républicains » restants sont perdus (c'est-à-dire réduits à zéro). Pour les tours suivants, les RP prévus pour les Nord-Républicains sont ajoutés à ceux reçus par le joueur Nationaliste (enregistrés avec le Marqueur de RP Nationaliste).

7.12.1 Limitations

Les limitations suivantes sont appliquées aux unités de renfort et unités reconstruites placées dans la zone Nord-Républicaine :

- Les unités de renfort et unités reconstruites purement Républicaines ne peuvent *jamais* être déployées dans la zone Nord-Républicaine;
- Les unités de renfort et unités reconstruites Nord-Républicaine doivent être déployées dans la zone Nord-Républicaine comme suit :
- Les renforts Basques doivent être déployés à Bilbao (hex 3613) ou n'importe quel hex adjacent à Bilbao contrôlé par le Républicain ;
- Les renforts Santandériens doivent être déployés à Santander (hex 3710) ou n'importe quel hex adjacent à Santander contrôlé par le Républicain ;
- Les renforts Asturiens doivent être déployés à Gijón (hex 3707) ou n'importe quel hex adjacent à Gijón contrôlé par le Républicain ;
- Les renforts Nord-Républicains doivent respecter la règle 13.10 pour pouvoir être déployés en dehors de leur région d'origine.

8.0 EMPILEMENT

8.1 Règle générale

Placer en même temps plus d'une unité dans un même hex constitue un empilement (*une pile*). Les limites d'empilement définies ci-après sont vérifiées lors du Segment de Point de Ressource et Renfort, du Segment de Mouvement Stratégique et à la fin de tous les Segments de Mouvement et de Combat. Tant que les limites d'empilement sont respectées à ces moments, il n'y a pas de limite au nombre d'unités qui peuvent entrer ou passer

par un hex donné au cours d'une phase de jeu ou d'un tour. Les unités qui dépassent les limites d'empilement aux moments indiqués ci-dessus sont éliminées par leur propriétaire. Les unités ne peuvent jamais volontairement être en sur-empilement.

8.2 Limites

Chaque joueur peut empiler jusqu'à 6 unités de combat terrestre par hex, de toute taille et tout type, mais pas plus de 4 de ces unités peuvent être des divisions.

Exception : Les unités de QG ne comptent jamais pour l'empilement, mais il ne peut jamais y avoir plus d'une unité de QG dans un même hex.

8.3 Empilement Républicain

Les Colonnes Républicaines appartiennent à différentes factions politiques, ce qui affecte leur possibilité d'être empilées ensemble ainsi que leur cohésion d'attaque. Voir la règle 15.25.2 « Factions Politiques » pour plus de précisions.

9.0 RAVITAILLEMENT

9.1 Généralité

Les unités ont besoin de ravitaillement pour attaquer et se défendre à pleine puissance et pour utiliser le Mouvement Stratégique.

Une unité sera dans l'un des trois statuts de ravitaillement : Pleinement Ravitaillée, Non Ravitaillée (OOS), ou Ravitaillée par Ville/Cité (9.6).

9.2 Quand Vérifier le Ravitaillement

Aucune unité ne peut *finir aucun* type de mouvement (Mouvement Régulier, Mouvement Stratégique Ferroviaire ou Rupture de Front/Avance après Combat) dans un hex où elle serait OOS à cet instant (exception : Ravitaillement de Cité/Ville (9.6)).

Sinon, le Ravitaillement est vérifié pour chaque unité de chaque camp au moment de la résolution des combats et au début de chaque...

- Phase de Mouvement Stratégique (A-IV) ;
- Phase de Mouvement Opérationnel (B-I et C-I) ;
- Phase de Mouvement d'Exploitation (B-III et C-III) ;
- Phase de Fin de Tour (D-II-a).

9.3 Effets du Manque de Ravitaillement



Les unités qui sont OOS ne peuvent pas faire de Mouvement Stratégique ou de Mouvement de Marche (13.11) et n'ont que la moitié de leur Potentiel de Mouvement pour effectuer un Mouvement Régulier. Les unités attaquantes qui sont OOS au début **d'un combat** ont leurs Facteurs d'Attaque divisés par 2 pour ce combat et sont limitées à la moitié de leur Potentiel de Mouvement pour effectuer une Rupture de Front (15.23). Lorsque plus d'une unité OOS est dans un hex, faire la somme des Facteurs d'Attaque de toutes les unités qui doivent être divisés par 2, puis diviser par 2 le total de leurs Facteurs d'Attaque.

Les unités en défense qui sont OOS au moment du combat ont leurs Facteurs de Défense divisés par 2 pour ce combat (exception: Ravitaillement de Ville 9.6) ; de plus, elles donnent à l'attaquant un +1 drm. Lorsque plus d'une unité OOS est dans un hex, faire la somme des Facteurs de

Défense de toutes les unités qui doivent être divisés par 2, puis diviser par 2 le total de leurs Facteurs de Défense.

9.4 Tracer une Ligne de Ravitaillement

Il y a deux sortes de Sources de Ravitaillement dans le jeu : les Sources de Ravitaillement Principales (USS) (9.7, 9.8) et les Sources de Ravitaillement Secondaires (Cités, Villes et QG).

Les unités peuvent tracer leur ravitaillement directement vers une USS appropriée ou vers une Source de Ravitaillement Secondaire amie (Cités, Villes et QG) qui à son tour peut tracer son Ravitaillement vers un hex de USS. Plusieurs fois durant la partie, le contrôle des Cités/Villes qui sont des Sources de Ravitaillement Secondaires peut changer de camp, ainsi que leur utilisation en tant que Sources de Ravitaillement Secondaires. Cependant, bien qu'une USS puisse être capturée et être utilisée par le camp adverse en tant que Source de Ravitaillement Secondaire (si cela est possible), elle ne peut jamais servir d'USS pour le camp qui l'a capturée.

Les unités sont ravitaillées quand elles peuvent tracer une Ligne de Ravitaillement (LOS) soit directement vers une USS, soit vers une Source de Ravitaillement Secondaire qui à son tour peut tracer un ravitaillement vers une USS (9.5).

La LOS ne doit pas faire plus de trois hex. Une LOS ne peut pas passer par un hex contenant des unités ennemies, ou un hex d'EZOC sauf si cet hex est occupé par une unité amie. Elle peut passer par des hex (vides) contrôlés par l'ennemi. Une LOS ne peut pas entrer dans un hex de Pleine Mer, et ne peut pas traverser des bords d'hex

infranchissables ou de Pleine Mer. Pour pouvoir utiliser une Source de Ravitaillement Secondaire, celle-ci doit à son tour pouvoir tracer un ravitaillement vers une USS. Cela se fait de la même manière qu'une LOS, sauf qu'il n'y a pas de restriction sur la longueur, et elle ne peut pas être tracée à travers un hex contrôlé par l'ennemi.

Note de Conception : La portion de trois hex de la chaîne de ravitaillement peut passer à travers un hex (ou plus) contrôlé par l'ennemi à condition que les autres critères ci-dessus soient remplis. Toutefois, la LOS entre une Source de Ravitaillement Secondaire et une USS ne doit pas seulement satisfaire aux exigences ci-dessus, elle doit aussi ne pas passer par des hexes contrôlés par l'ennemi.

Lorsque l'on mesure la longueur des LOS, il faut compter depuis l'unité vers la source. On ne compte pas l'hex de l'unité. Si on trace une ligne vers une Source de Ravitaillement secondaire, pour que celle-ci soit effective, elle doit à son tour être en mesure de tracer un ravitaillement (de n'importe quelle longueur cette fois) vers un hex de USS amie contrôlée par son camp.

9.5 Limites

Au-delà des restrictions indiquées ci-dessus, il n'y a aucune limite au nombre d'unités et des Sources de Ravitaillement Secondaires qui peuvent tracer un ravitaillement vers une USS appropriée. Les Sources de Ravitaillement Secondaires sont limitées en ce qu'elles ne peuvent ravitailler que des unités situées dans un rayon de trois hexes d'elles, et qu'elles ne peuvent pas tracer de LOS entre elles ; elles doivent tracer une LOS directement vers une USS.



Exemples de Ligne de ravitaillement :

L'unité Républicaine C trace une LOS jusqu'à Madrid d'où une Ligne est tracée vers Valencia.

L'unité Républicaine A à Talavera (hex 2509) est encerclée et donc se trouve en « Ravitaillement de Ville » (Facteur de Défense entier, Facteur d'Attaque et Potentiel de Mouvement divisés par 2).

Les unités Républicaines B et D peuvent soit tracer une LOS vers Ciudad Real (2211) ou vers Alcázar de San Juan (2312). L'unité D peut également tracer une LOS vers le

QG Républicain en 2413, qui à son tour trace une Ligne vers l'USS Valencia.

Les unités Nationalistes 1 et 4 tracent une LOS vers Avila (2709) et de là vers l'hex de l'USS Nationaliste de La Coruña (3701, non représentée sur l'illustration). Les unités Nationalistes 2 et 3 tracent une LOS vers les QG Nationaliste en 2308 qui à son tour trace une Ligne vers l'hex de l'USS Nationaliste de Cádiz (1305, non représentée sur l'illustration).

9.6 Ravitaillement de Ville

Une unité dans une Ville ou Cité qui ne peut pas tracer une Ligne de Ravitaillement normale vers une USS (9.4) est considérée en Ravitaillement de Ville. Une unité en Ravitaillement de Ville est considérée comme étant OSS pour tout *excepté* qu'elle se défend avec son Facteur de Défense entier ; son Facteur d'Attaque et son Potentiel de Mouvement sont toutefois soumis à la règle 9.3 et une attaque contre elle bénéficie du +1 drm.

9.7 Sources de Ravitaillement Principales Nationalistes

Les Sources de Ravitaillement Primaires Nationalistes sont les Cités marquées d'un symbole noir d'USS (Cádiz et La Coruña).

9.8 Sources de Ravitaillement Principales Républicaines

Les Sources de Ravitaillement Principales Républicaines sont les hexes marqués d'un symbole vert d'USS.

Les unités Nord-Républicaines (Santandériennes, Basques et Asturiennes) ne peuvent tracer de LOS vers une Source de Ravitaillement Secondaire que si celle-ci trace une LOS vers une USS située dans la zone Nord-Républicaine : Gijón, Bilbao ou Santander.

Toutes les autres unités Républicaines doivent tracer leur ravitaillement vers des hexes d'USS de la zone centrale Républicaine : Barcelona, Valencia, Cartagena ou l'hex 3324.

10.0 ZONES DE CONTRÔLE

10.1 Généralité

Les six hexes entourant une unité constituent sa « zone de contrôle » (ZOC). Les zones de contrôle s'étendent au-delà des bords d'hex et dans les hexes de tout type de terrain (voir 10.7 pour le contrôle d'hex).

Exception : Les ZOC ne s'étendent pas dans les hexes de Pleine Mer, ni à travers les bords d'hexes de Pleine mer ou infranchissables. Les brigades et les divisions exercent toujours une ZOC (exception : les débarquements [11.8] et les parachutages [PB-17.5.5.12]), ainsi que les Colonnes situées dans une Ville ou Cité Pleinement Ravitaillée. Les Colonnes dans n'importe quel autre hex n'exercent qu'une ZOC *restreinte* (10.6). Les autres types/*tailles* d'unités (bataillons, régiments, QG, unités aériennes et tous les types de Marqueurs) n'exercent jamais de ZOC.

10.2 ZOC et Mouvement

Toutes les unités doivent mettre fin à leur mouvement pour la phase en cours dès qu'elles entrent dans un hex se trouvant dans une Zone de Contrôle Ennemie (EZOC), et ne peuvent pas passer directement d'une EZOC à une autre.

Exception : Avance après Combat (10.4)/Rupture de Front (15.23) et les unités utilisant le Mouvement Ferroviaire, si une unité amie occupe cet hex (11.4).

10.3 EZOC et Ravitaillement

Les EZOC bloquent les Lignes de Ravitaillement à moins qu'une unité amie se trouve dans cet hex pour annuler le blocage.

10.4 EZOC et Avance après Combat

Les EZOC sont ignorées lors des Avances après Combat et des Ruptures de Front.

10.5 Sortir d'une EZOC

Une unité qui commence une phase dans une EZOC peut quitter son hex de trois façons :

- par une Avance après Combat ; ou
- par le retrait de l'unité ou pile ennemie qui exerce la ZDCE ; ou
- en quittant l'EZOC pour entrer immédiatement dans un hex hors EZOC. Cette unité doit arrêter son mouvement si par la suite elle entre dans un autre hex situé en EZOC.

10.6 ZOC des Colonnes et ZOC Restreintes

Une Colonne située dans une Ville ou Cité Pleinement Ravitaillée exerce une ZOC. Dans tous les autres cas, une Colonne n'exerce qu'une ZOC Restreinte. Une Ligne de Ravitaillement ne peut pas être tracée à travers un hex situé dans une EZOC Restreinte (à moins qu'il soit occupé par une unité amie) ; cependant, une ZOC Restreinte n'affecte que les Lignes de Ravitaillement.

10.7 Contrôle d'Hex

Déterminer qui contrôle chaque hex est important pour les conditions de victoire et pour tracer le Ravitaillement, entre autres fonctions de jeu. Un hex donné peut être non contrôlé, ou contrôlé par un camp ou de l'autre, mais jamais par les deux camps simultanément.

Le contrôle d'un hex change automatiquement quand une unité terrestre du camp adverse entre dans l'hex. Le contrôle de chaque hex peut changer souvent au cours d'une partie quand les unités des deux camps y entrent et y rentrent de nouveau. Une ZOC dans un hex ne permet pas d'établir ou de changer le contrôle d'un hex. Les joueurs peuvent marquer le contrôle des hexes en y plaçant les Marqueurs « Contrôle » appropriés.

11.0 MOUVEMENT STRATEGIQUE

11.1 Règle Générale

Le Mouvement Stratégique représente l'utilisation des transports ferroviaires et côtiers pour déplacer des unités sur de longues distances. Il y a deux sortes de Mouvements Stratégiques : le Mouvement Ferroviaire (11.4) et le Mouvement Maritime (11.5).

11.2 Limites du Mouvement Stratégique

Voir le Tableau des Limites du Mouvement Stratégique pour les limites de chaque camp par Tour. En général, les limites augmentent au fur et à mesure que le jeu progresse. Chaque division compte pour 1 unité pour le Mouvement Stratégique. Chaque régiment, bataillon, brigade ou Colonne comme pour 1/2 unité pour le Mouvement Stratégique. Les QG comptent pour 2 unités pour le Mouvement Ferroviaire (11.3). Aucune unité ne peut utiliser le Mouvement Stratégique Ferroviaire et le Mouvement Stratégique Maritime lors du même Tour de Jeu.

11.3 QG et Mouvement Stratégique

Une unité de QG compte pour 2 unités pour le Mouvement Ferroviaire. Les QG ne peuvent pas utiliser le Mouvement Maritime.

11.4 Mouvement Ferroviaire

Pour pouvoir faire un Mouvement Ferroviaire, une unité doit commencer la phase dans un hex de Voie Ferrée Pleinement Ravitaillé.

L'unité peut ensuite être déplacée vers n'importe quel autre hex de Voie Ferrée ami, en suivant un nombre illimité d'hexes de Voie Ferrée amis connectés. Cette unité peut mettre fin à son Mouvement Ferroviaire adjacent à une unité ennemie, mais elle ne peut pas entrer dans ou passer par un hex de Voie Ferrée adjacent à une unité ennemie *qui ne soit occupé par une unité amie*. Ceci inclut les hexes situés dans une EZOC, s'il y a une unité amie dans un hex, l'unité se déplaçant n'a pas à s'arrêter en suivant les règles normales de ZOC (10.2). Un Mouvement Ferroviaire peut commencer dans un hex adjacent à des unités ennemies, indépendamment du fait qu'il y ait ou non d'autres unités dans l'hex.

Les unités peuvent combattre et exécuter un Mouvement Régulier ou un Mouvement de Marche lors du même tour de jeu.

Note de Jeu : Le Mouvement Ferroviaire peut être très puissant dans TSCW, permettant à une unité de changer de front rapidement et d'attaquer immédiatement. Une unité peut quitter une EZOC même si elle est la seule unité dans l'hex, et peut également faire un Mouvement Ferroviaire à travers des EZOC si au moins une autre unité amie occupe l'hex de Voie Ferrée traversé. De même, une unité peut directement arriver adjacente à l'ennemi, à condition qu'une unité amie soit déjà dans l'hex de destination.

11.5 Mouvement Maritime

Les unités des deux camps (et leurs alliés) peuvent se déplacer par voie maritime. Il y a trois zones maritimes distinctes sur la carte : la Mer Cantabrique (tous les hexes Espagnols côtiers, depuis la frontière française jusqu'à la frontière nord du Portugal en 3201), l'Océan Atlantique (à partir de la frontière sud du Portugal en 1604 jusqu'à l'hex 1207 inclus) et la mer Méditerranée (tous les hexes à l'est de 1208 inclus).

Une unité effectuant un Mouvement Maritime (sauf un Débarquement (11.8), ci-dessous) doit commencer la Phase de Mouvement Stratégique dans un hex de Ville/Cité Côtière Pleinement Ravitaillé ; Elle est alors déplacée dans un autre hex de Ville/Cité Côtière amie. Une Ville/Cité Côtière est marquée sur la carte par un symbole d'ancre. Un Mouvement vers/depuis une Ville/Cité sans ce symbole est interdit. Une unité qui a effectué un Mouvement Maritime peut poursuivre son déplacement en effectuant un Mouvement Régulier ou un Mouvement de Marche lors du même Tour de Jeu ; toutefois, cette unité ne peut pas réutiliser le Mouvement Maritime avant le Tour suivant.

11.6 Mouvement Maritime Républicain

Les unités Républicaines peuvent effectuer un Mouvement Maritime depuis une Ville/Cité Côtière de Méditerranée vers une autre (les unités Républicaines ne peuvent pas utiliser de Mouvement Maritime en Mer Cantabrique ni dans l'Océan Atlantique). Le nombre d'unités Républicaines qui peuvent utiliser le Mouvement Maritime par tour est indiqué dans le Tableau des « *Strategic Movement Limits* » (Limites du Mouvement Stratégique).

11.7 Mouvement Maritime Nationaliste

Les unités Nationalistes peuvent effectuer un Mouvement Maritime dans les hexes de la Mer Cantabrique, de l'Océan Atlantique ou de la Méditerranée. Le nombre d'unités Nationalistes qui peuvent utiliser le mouvement maritime par Tour est spécifié dans le Tableau des « *Strategic Movement Limits* ». Les unités Nationalistes n'ont pas besoin de commencer et de finir dans la même zone maritime mais peuvent se déplacer dans ou à travers n'importe quelle zone maritime autorisée (11.5 et 11.8).

11.8 Débarquements

Landing (11.8)

Les deux camps peuvent effectuer des Débarquements. L'exécution d'un seul Débarquement utilise toute la capacité de Mouvement Maritime de ce camp pour le Tour en cours (aucun autre Mouvement Maritime ne peut être effectué). Un joueur peut débarquer une division ou deux unités inférieures (régiments, bataillons, brigades ou Colonnes). Pour effectuer un Débarquement, toutes les unités doivent commencer cette phase en étant déjà dans une Ville/Cité Côtière Pleinement Ravitaillée (elles peuvent provenir de différents hexes). Les unités sélectionnées sont déplacées vers un même hex ennemi inoccupé qui n'est pas une Ville/Cité Côtière. Le Nationaliste peut faire un débarquement sur un hex côtier de la mer Cantabrique ou la mer Méditerranée ; le Républicain ne peut faire un débarquement que sur un hex côtier de la mer Méditerranée. Un hex côtier est tout hex qui a en partie un bord d'hex de Pleine Mer ; par exemple, l'hex 1615 est un hex côtier (13.12.6).

Une fois débarquées, les unités sont considérées comme Pleinement Ravitaillées jusqu'au début de leur prochaine Phase de Mouvement, mais elles ne peuvent pas se déplacer ni attaquer pendant le reste du tour en cours. En outre, elles n'exercent aucune ZOC et se défendent avec la moitié de leur Facteur de Défense si elles sont attaquées avant leur prochaine Phase de Mouvement.

12.0 UNITES DE SUPPORT

Dans TSCW, il y a plusieurs types d'unités de support utilisées dans les combats pour modifier les jets de dés ou fournir des décalages de colonne.

12.1 Quartiers Généraux

Les Quartiers Généraux (QG) sont les unités à 1 Pas qui ont un recto « Disponible » et un verso « Engagé ». Au début du Segment de QG et Réserve, tous les QG « Engagés » ravitaillés sont retournés sur leur face « Disponible ».

12.1.1 Fonctions des QG

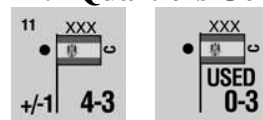
Un QG peut :

- Être une source de Ravitaillement Secondaire Mobile pour le Ravitaillement et l'engagement aérien [12.2.2] ;
- Permettre le placement d'unités en Réserve pour exploiter les conséquences des combats ; et
- Fournir un Support d'Artillerie et/ou un Support Terrestre s'il est adjacent ou empilé avec une unité engagée dans un combat (en attaque ou en défense).

Au Segment V de la Phase Administrative, tous les QG ravitaillés sont retournés sur leur recto.

Un QG est tourné sur son verso quand :

- Il permet le placement d'unités en Réserve ;



• Il fournit un Support Terrestre et/ou d'Artillerie lors d'un combat.

12.1.2 Support d'Artillerie et Libération des Réserves des QG

Pour utiliser le Support d'Artillerie d'un QG [12.1.5] ou pour Libérer des Réserves [12.1.4], un RP doit être dépensé pour chaque QG qui est utilisé de la sorte (comme indiqué ci-dessous).

Note de Conception : Il s'agit du matériel et des ressources supplémentaires fournis au QG pour qu'il exerce la fonction spéciale qui lui est assignée.

12.1.3 Effets sur les combats en général

Les QG seuls dans un hex ne peuvent pas attaquer (Exception : voir Support ci-après) et sont éliminés dès qu'une unité de combat ennemie entre dans leur hex, que ce soit par un Mouvement Régulier, un Mouvement de Marche ou une Avance après Combat [15.23]. Une attaque déclarée contre un hex ne contenant qu'un QG donne automatiquement un résultat 0/1 (*c'est-à-dire, le QG est éliminé et l'unité peut uniquement entrer dans l'hex du QG*).

Tout QG Disponible et Ravitaillé peut fournir un Support Terrestre offensif ou défensif. Lorsqu'un Support Terrestre est fourni, on additionne le Facteur de Support Terrestre du QG aux Facteurs d'Attaque (Support offensif) ou aux Facteurs de Défense (Support défensif) des unités de combat qu'il supporte. Un QG qui fournit un support doit être *soit* adjacent aux unités de son camp engagées dans le combat qu'il soutient, *soit* empilé avec elles. Pas plus d'un QG de chaque camp ne peut supporter un combat donné, peu importe le nombre de QG qui sont en position de fournir leur Support. Une fois qu'un QG a fourni un Support à un combat, le QG est retourné sur sa face « Engagé ». Un QG empilé dans un hex attaqué *doit* obligatoirement être engagé pour fournir au moins un Support Terrestre défensif.

Un QG qui a déjà été engagé (qui est donc sur son verso) fournit « 0 » Facteur de Support Terrestre défensif à l'hex.

Note de Jeu : Des attaques de diversion peuvent être faites contre des hexes contenant des QG pour les empêcher de soutenir d'autres combats, alors faites attention en laissant vos QG sur la ligne de front !

Un joueur doit engager ses QG avant d'engager des Marqueurs d'Évènement ou d'autres unités de Support. Les QG attaquant doivent être engagés en premier. Le total des Facteurs de Support Terrestre et Aérien (12.2) engagés ne peut excéder le total des autres Facteurs de Combat de son camp durant un combat. Un QG qui a été attaqué dans un précédent combat durant le même Segment de Combat ne peut fournir de Support à aucun des autres combats adjacents.

Exemple : Le QG de l'armée EPR d'Extremadura (EXT) est empilé/adjacent à des divisions totalisant 6 Facteurs d'Attaques et 12 Facteurs de Défense. Le QG EXT ajoute son Facteur de Support Terrestre de 4 aux Facteurs d'Attaque des 3 divisions attaquantes, faisant un total de 10 Facteurs de Combat. En défense, la pile pourrait défendre avec 12 Facteurs de Défense (des divisions) plus 4 Facteurs de Support Terrestre du QG pour un total de 16 (à condition que le QG soit engagé et qu'il n'ait pas déjà été engagé ou attaqué durant cette Phase de Combat). Si le joueur Républicain ajoute une unité aérienne +4 à l'attaque impliquant les unités précédentes, seuls 2 Facteurs de Supports supplémentaires seront comptés (puisque la somme des Facteurs de Support Terrestre et

Aérien ne peut dépasser les 6 Facteurs des divisions attaquantes). Le QG EXT serait retourné sur son verso dans toutes les situations précédentes.

12.1.4 Réserves

Durant le Segment V de la Phase Administrative, tout QG peut placer toute unité empilée avec lui en « Réserve » à condition de respecter les critères suivants :

- Le QG doit être empilé sur un hex de Voie ferrée qui peut tracer une ligne continue d'hexes amis de Voie Ferrée jusqu'à une USS (Ces hexes peuvent passer à travers une EZOC) :

- le QG ne doit pas être dans une EZOC.

Les unités en Réserve sont placées sous l'unité QG (ou signalées avec un Marqueur « Réserve ») et le QG est immédiatement retourné sur sa face « Activée ». Ni le QG ni les réserves ne peuvent bouger ou attaquer lors de tout segment de mouvement opérationnel et de combat jusqu'à ce qu'ils soient engagés en Exploitation (voir plus bas).

Les unités en Réserve peuvent être Libérées au début d'un Segment de Mouvement d'Exploitation ami ou durant la Phase de Fin de Tour (Segment D.III.). Pour libérer des unités en Réserve au début d'un Segment de Mouvement d'Exploitation ami, un RP doit être dépensé immédiatement pour chaque QG qui libère une ou plusieurs de ses unités en Réserve. Les unités en Réserve Nationalistes Libérées ont leurs capacités de mouvement et de combat entières durant les Segments de Mouvement et de Combat d'Exploitation de leur camp, et fonctionnent comme des unités régulières par la suite (*y compris la capacité de se replacer en réserve*). Les unités en Réserve Républicaines libérées fonctionnent comme les unités Nationalistes précédentes, mais avec uniquement la moitié de leur Potentiel de Mouvement.

Si toutes les unités en Réserve rattachées à un QG sont libérées ; le QG peut, puisqu'il s'agit d'une unité motorisée, se déplacer également durant la Phase d'Exploitation (14.0) s'il n'est pas adjacent à une unité ennemie. **Quand on libère des unités en Réserve durant La Phase de Fin de Tour, aucun RP n'est dépensé.**

Si elles sont attaquées tandis qu'elles sont en Réserve, toutes les unités attaquées (se défendant) quittent immédiatement leur statut de Réserve (aucun RP n'est dépensé) et se défendent à demi puissance. Pour les piles d'unités, additionner les Facteurs de Combat et diviser le tout. Les unités peuvent rester en Réserve indéfiniment jusqu'à ce qu'elles soient attaquées ou que leur propriétaire choisisse de les libérer de la réserve (en payant éventuellement un RP)

12.1.5 Support d'Artillerie des QG

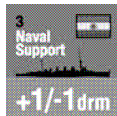
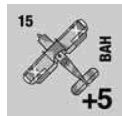
Les QG avec un Facteur de Support d'Artillerie +/-1 (+/-2 pour les QG allemands ou anglais) peuvent appliquer un décalage de colonnes durant une attaque. Le joueur doit dépenser un RP pour le faire. La décision d'utiliser le Support d'Artillerie se fait quand le QG s'engage dans le combat (se rappeler qu'un seul QG par camp peut supporter un combat).

Les QG avec un Facteur de Support d'Artillerie peuvent décaler le Ratio d'une colonne (ou de deux pour les Allemands ou les Britanniques) vers la droite pour un Support en Attaque ; le Support d'Artillerie en défense décale d'une colonne (ou de deux) vers la gauche. **Ce décalage d'Artillerie se fait en plus de l'ajout des Facteurs de Support Terrestre du QG ci-dessus.**

Après qu'un QG a été utilisé pour fournir un Support à un combat (Terrestre et/ou d'Artillerie), le retourner sur sa face « utilisée ». Il ne pourra pas fournir de nouveau Support avant qu'elle soit retournée sur sa face « Disponible » durant le Segment de QG et Réserve de la Phase Administrative suivante (s'il est pleinement ravitaillé. Les QG ne peuvent jamais attaquer par eux-mêmes. Les QG empilés avec des unités impliquées dans un combat, ou fournissant n'importe quel type de Support, peuvent être utilisés pour prendre des Pas de pertes. Les QG sont reconstruits normalement.

12.2 Les unités de support aérien et maritime

12.2.1 Généralité.



La Légion Condor germanique, l'Aviazione Legionaria italienne ainsi que les unités aériennes Nationalistes et Républicaines

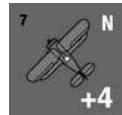
fournissent des Supports Aériens aux unités terrestres durant les combats.

Chaque unité navale fournit le même genre de Support. Les unités aériennes et navales n'ont pas de valeur d'empilement, de combat ni de Pas de pertes. Elles ne peuvent pas être utilisées pour satisfaire les pertes des combats terrestres, ni pour gagner ou rétablir le contrôle d'hexes sur la carte. Les unités aériennes n'exercent pas de ZOC. Chaque unité aérienne ou navale peut supporter un combat terrestre par tour de jeu, et toutes les unités de Support en jeu redeviennent disponibles pour une prochaine utilisation durant la Phase de Fin de Tour.

12.2.2 Portée des unités aériennes

Les unités aériennes des deux camps peuvent être utilisées pour Supporter n'importe quel combat, que ce soit offensivement ou défensivement, dans les 3 hexes d'une Source de ravitaillement Secondaire amie contrôlée et pleinement ravitaillée (par exemple une Ville, une Cité ou un QG [9.4] ou d'une USS.

12.2.3 Aviation Nord-Républicaine.



L'unité aérienne Républicaine avec un « N » sur le coin supérieur droit ne peut être utilisée que pour Supporter un combat impliquant des unités Nord-Républicaines. Si les trois capitales Nord-Républicaines – Bilbao, Santander et Gijón – sont contrôlées par le Nationaliste, retirer immédiatement et définitivement cette unité de la partie. Les unités Nord-Républicaines ne peuvent jamais recevoir de Support des unités aériennes qui ne sont pas Nord-Républicaines.

12.2.4 Support aérien

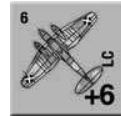
Les deux joueurs peuvent assigner des unités aériennes à un combat donné. Une unité aérienne ajoute son Facteur de Combat au combat. La somme des Facteurs de Support Aérien et de support terrestre des QG ne peut pas être supérieure au total des Facteurs de Combat terrestres amis engagés dans le combat. Les Facteurs de Support Aérien en plus sont perdus. Les deux camps assignent leurs unités aériennes simultanément sans que l'autre joueur ne sache combien d'unités sont assignées (les tenir simplement dans une main sous la table et les révéler en même temps).

Exemple : Une attaque Nationaliste comprenant 14 Facteurs de Combat terrestres attaque 3 Facteurs de Combat terrestres Républicains. Le Nationaliste assigne une unité aérienne +5 et une unité +1, tandis que le nationaliste assigne une unité aérienne +4. Le Ratio final est : $14+5+1 = 20$ contre $3+3 = 6$, soit 3 : 1 (et non pas 20 contre $3+4$ soit 2 : 1). Le joueur Républicain ne peut

ajouter qu'un maximum de 3 Facteurs de Support Aérien puisqu'il n'y a que 3 Facteurs de Combat terrestre amis engagés dans le combat.

Note de jeu : Si on veut, on peut se passer de l'assignation simultanée des unités aérienne, dans ce cas l'attaquant doit les assigner en premier. Ceci est recommandé pour les parties par correspondance.

12.2.5 Les unités aériennes de la Légion Condor



Si au moins une unité de la Légion Condor fournit un Support Aérien à un combat (en attaque ou en défense) le joueur Nationaliste reçoit un (seul) décalage de colonne favorable, vers la droite ou la gauche (on utilise la colonne suivante de la CRT).

12.2.6 Support de bombardement naval



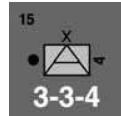
Chaque unité navale peut fournir un Support de bombardement Naval à n'importe quel combat situé dans un hex côtier. Chaque unité fournit un +1 drm quand elle est utilisée en attaque (C'est à dire qu'on ajoute 1 au résultat du jet de dé de l'attaquant). Quand elle est utilisée en défense, l'unité navale fournit un -1 drm (c'est à dire qu'on retire 1 au résultat du jet de dé).

Le joueur Républicain ne peut utiliser son unité navale que pour un hex côtier méditerranéen (tous les hexes côtiers méditerranéens à l'Est de l'hex 1208, y compris Gibraltar). Le support de l'unité navale Républicaine n'est pas disponible avant le Tour 3.



Le Nationaliste peut utiliser ses unités de Support Naval dans les hexes côtiers de la mer de Cantabrie ou de la Méditerranée.

12.2.7 Unités de support d'artillerie Anti-Aérienne (AA)



Il y a plusieurs unités Anti-Aérienne disponible pour les joueurs. Les unités AA ont toute la capacité suivante :

- Une unité aérienne ennemie aura son Facteur de Support Aérien divisé par deux quand elle supportera un combat (en attaque ou en défense) impliquant une unité AA (l'unité AA doit contribuer aux Facteurs de combats de l'attaque impliquant l'unité aérienne ennemie). Le joueur qui utilise une unité AA choisit quelle unité aérienne ennemie est divisée par deux. Ceci n'affecte pas le décalage de colonne associé aux unités aériennes de la Légion Condor (mais divise par 2 le Facteur de Support Aérien, arrondi à la valeur supérieure).

13.0 MOUVEMENT OPERATIONNEL

13.1 Règle générale

Durant une de ses Phases de Mouvement, un joueur peut déplacer les unités qu'il désire. Chaque unité a un Potentiel de Mouvement inscrit dans le coin inférieur droit qui correspond au nombre maximum de Facteurs de Mouvement (MF) qu'elle peut dépenser pour se déplacer. Les unités se déplacent d'un hex à l'autre en traversant un bord d'hex, en dépensant des MF en fonction du terrain traversé (voir la Table des Terrains pour les coûts).

Il y a deux grands types de mouvement autorisé durant un segment de Mouvement Opérationnel – le « Mouvement Régulier » et le « Mouvement de Marche » (13.11). Il existe quelques situations de mouvements spécifiques (voir ci-dessous).

13.2 Limites et principes généraux

- Les MF ne peuvent s'accumuler d'un tour à l'autre ni être transférés d'une unité à l'autre. Un joueur peut déplacer autant d'unités qu'il veut durant son Segment de Mouvement, mais il n'a jamais l'obligation de déplacer d'unités (exception : certains Evènements) ;
- Une unité ne peut pas entrer dans un hex s'il ne lui reste pas assez de MF pour en payer le coût intégral (Exception : le Mouvement Minimal, 13.3) ;
- Les unités qui se déplacent n'ont pas à dépenser l'intégralité de leur MF avant de s'arrêter ;
- Chaque unité ou pile d'unités doit finir son mouvement avec de commencer celui d'une autre ;
- Toutes les unités stoppent leur mouvement pour cette phase dès qu'elles entrent dans un hex contenant une EZOC ;
- Les unités ne peuvent combiner Mouvement Régulier et Mouvement de Marche durant le même segment ;
- Les unités ne peuvent jamais entrer dans un hex contenant des unités ennemies (Exception : les QG seuls, 12.1.3) ;
- Les unités ne peuvent jamais entrer dans des hexes appartenant à des pays neutres ; et
- Les unités ne peuvent jamais se déplacer dans des hexes de pleine-mer ni traverser un bord d'hex de pleine-mer.

13.3 Mouvement Régulier

Une unité avec un Potentiel de Mouvement peut normalement se déplacer jusqu'à la limite de ses MF en payant le coût d'entrée de chaque hex et/ou la traversée de chaque bord d'hex. (voir 13.12-14 et la table des terrains pour le coût en MF).

Mouvement Minimal : Une unité peut se déplacer d'un hex (uniquement) – même si le coût d'entrée dépasse les MF de cette unité – durant sa Phase de Mouvement en dépensant tous ses MF disponible au début de son déplacement. Ceci ne permet pas à l'unité d'entrer dans des hexes ni de traverser des bords d'hex interdits, ni de se déplacer d'une EZOC à une autre (10.5). Ceci est appelé Mouvement Minimal.

13.4 Mouvement des piles

Pour déplacer une pile, les unités qui la composent doivent commencer leur mouvement empilées ensemble. Les unités n'ont pas l'obligation de se déplacer ensemble si elles se trouvent dans le même hex au début de la Phase de Mouvement ; dans ce genre de situation, ces unités peuvent se déplacer ensemble, individuellement ou par piles plus petites.

13.5 Séparation des piles

Une pile qui se déplace peut s'arrêter temporairement pour permettre à certaines unités de s'en séparer et d'effectuer une fin de mouvement différente. Les unités restantes dans la pile d'origine pourront ensuite achever leur propre mouvement, et même se séparer d'autres unités. Une fois qu'une unité ou qu'une pile a commencé son mouvement, tout son mouvement doit être achevé avant de commencer le mouvement d'une autre unité ou d'une autre pile.

13.6 MF Différents dans une pile

Si des unités avec différents MF se déplacent ensemble dans une pile, la pile doit utiliser les MF de l'unité avec les MF le plus bas.

13.7 Effets du Terrain sur le Mouvement

Tous les terrains présents sur la carte peuvent être classés en deux grandes catégories – les terrains naturels et les terrains construits. Chacune de ces deux catégories est divisée en différents types (13.12-13, ci-dessous).

13.8 Mouvement d'évacuation

Une fois par *partie*, jusqu'à l'équivalent de deux divisions Républicaine (une division vaut deux non-divisions) peuvent se déplacer à travers la France afin de retourner dans la zone Républicaine.

13.8.1 Procédure

Les unités Républicaines doivent commencer leur Phase de Mouvement dans un hex adjacent à la frontière française.

Le joueur Républicain déclare l'Evacuation. Les unités évacuées sont placées directement dans l'hex 3324. Ces unités ne peuvent plus se déplacer durant ce Tour de jeu.

L'Evacuation ne peut pas être effectuée si l'hex 3324 est à ce moment sous contrôle Nationaliste.

Ce type de mouvement ne peut être effectué qu'à travers des hexes en France, et non pas à travers des hexes en Andorre ou au Portugal.

13.9 Débarquements et parachutages

Les unités qui ont été débarquées (11.8) ou parachutées (PB 17.5.5.12) durant la Phase Administrative du Tour de jeu actuel ne peuvent pas se déplacer durant les Phases de Mouvement Opérationnel ou d'Exploitation de ce Tour.

13.10 Limitation du mouvement des unités Nord-Républicaines

Pas plus de 4 Pas d'unités Asturiennes (case de type rouge) à la fois peuvent être dans les hexes d'Euskadi ou de Santander (voir la Carte)

Pas plus de 2 Pas d'unités Santandériennes (case de type bleu-moyen) à la fois peuvent être dans les hexes d'Euskadi ou d'Asturie (voir la Carte)

Pas plus de 2 pas d'unités Basques (case de type jaune) à la fois peuvent être dans les hexes d'Asturie ou de Santander.

Les unités Asturiennes, Basques et Santandériennes sont libérées de cette restriction quand tous les hexes de leur région respective sont sous contrôle Nationaliste.

Exemple : Si tous les hexes d'Euskadi ont été pris par le Nationaliste, il n'y a plus de limite au nombre d'unités Basques qui peuvent rester dans les hexes de Santander ou d'Asturies. La limitation, par contre, est toujours valable pour les unités Asturiennes ou Santandériennes.

Note Historique : Cette règle reflète le manque de communication qui a pénalisé la zone Nord-Républicaine durant le début de la guerre. Chacune de ces trois régions était contrôlée par différents groupes politiques (Nationalistes Basques, Anarchistes, Socialistes, Communistes et autres). Il n'y avait pas de commandement unifié en dépit des efforts de l'état-major Républicain.

13.11 Mouvement de Marche

13.11.1 Règle générale

Au début d'un Segment de Mouvement, les unités non motorisées d'un joueur peuvent se déplacer jusqu'à deux fois leur MF, à condition de commencer ce segment

ravitaillées et non adjacentes à des unités ennemies. Durant un Mouvement de Marche, les unités ne peuvent entrer que dans des hexes contrôlés par leur camp et ne peuvent entrer dans des hexes adjacents à des unités ennemies que si ces hexes sont à ce moment occupés par au moins une unité amie (elles peuvent finir leur mouvement dans cet hex - *et doivent le finir si l'hex est dans une EZOC selon 10.2*). L'unité permettant à des unités effectuant un Mouvement de Marche d'entrer dans un hex adjacent à une unité ennemie peut quitter ensuite l'hex durant le même Segment de Mouvement.

13.11.2 Rivières avec pont

Les unités qui effectuent un Mouvement de Marche paient +0 MF pour traverser un bord d'hex de Rivière en utilisant le pont d'une Voie Ferrée si les hexes de Voie Ferrée des deux côtés de la Rivière sont contrôlés par son camp et ne sont pas dans des EZOC. C'est à dire que si les hexes de Voie Ferrée des deux côtés d'une Rivière sont derrière les lignes de front, une unité utilisant le Mouvement de Marche et traversant ce bord d'hex paie +0 MF et non pas +1 ou +2 MF.

Note du designer : Toutes les Rivières traversées par une ligne de chemin de fer le sont également par un pont et une route principale. Les unités utilisant le Mouvement de Marche optimisent leurs déplacements par route pour atteindre leur destination.

13.11.3 Limites du Mouvement de Marche

Les unités utilisant le Mouvement de Marche ne peuvent pas utiliser le Mouvement Régulier durant le même segment. Les unités Républicaines utilisant le Mouvement de Marche durant la Phase d'Exploitation utilisent uniquement leur Potentiel de Mouvement (les MF sont divisés par deux puis multipliés par deux, soit l'équivalent de leur valeur d'origine). *NOTE : le Mouvement de Marche ne peut pas être utilisé durant le Tour de jeu de Juillet 1936 (Game Turn 1) (PB 17.1.5.3 et PB 17.4.5.2).*

13.12 Terrain naturel

13.12.1 Règle générale

Il y a huit types de terrain naturel (hex et bord d'hex) sur la carte : Clair (*Clear*), Difficile (*Rough*), Montagne (*Mountain*), Marécage (*Marsh*), Rivière Mineure (Minor River), Rivière Majeure (Major River), Pleine Mer (*All-Sea*), Côtier (*Coastal*). Se référer à la Table des Terrains (sur la carte) pour des exemples de ces types de terrain.

13.12.2 Terrain clair

Les hexes contenant uniquement du terrain clair représentent des zones vides de tout élément naturel pouvant améliorer la défense ou ralentir le mouvement à ce niveau d'opération. Chaque hex clair coûte 1 MF.

13.2.3 Difficile

Les hexes difficiles représentent des zones dominés par des collines ou un terrain accidenté. Les unités non motorisées paient 1 MF par hex de terrain difficile ; les unités motorisées 2 MF.

13.12.4 Montagne

Un hex de Montagne coûte 2 MF aux unités non-motorisées et 3 MF aux unités motorisées.

13.12.5 Marais

Un hex de Marais coûte 2 MF aux unités de Cavalerie, 3 MF aux unités non-motorisées et 4 MF aux unités motorisées.

13.12.6 Hexes Côtiers et de Pleine Mer.

Un hex Côtier est un hex où la mer (en bleue) rencontre une portion de terrain. Les unités peuvent se déplacer normalement le long de la partie terrestre d'un hex Côtier,

mais ne peuvent jamais traverser un bord d'hex de Pleine Mer. Un hex de Pleine Mer est un hex totalement bleu sans la présence d'aucun autre type de terrain.

13.12.7 Rivières Mineures

Les Rivières Mineures (et les Rivières Majeures ; 13.12.8) passent entre les hexes le long des bords d'hex, plutôt qu'à l'intérieur des hexes comme les terrains décrits ci-dessus. Toutes les unités non-motorisées peuvent traverser un bord d'hex de Rivière en payant un coût supplémentaire en MF (indiqué sur le tableau des Terrains par un « +1 to Cross » (+1 pour traverser) au coût normal du terrain. Les unités motorisées doivent payer +2 MF. Voir 13.11.2 pour les effets des Rivières sur le Mouvement de Marche.

13.12.8 Rivières Majeures

Toutes les unités non motorisées doivent payer +2 MF pour traverser un bord d'hex de Rivière Majeure ; Les unités motorisées paient +3 MF. Les unités non motorisées peuvent avancer après un combat à travers une Rivière Majeure. Les unités motorisées ne le peuvent pas. Voir 13.11.2 pour les effets des Rivières sur le Mouvement de Marche.

13.13 Terrain construit

13.13.1 Règle générale

Il y a cinq types de terrain construit ; Villes (*Towns*), Cités (*Cities*), Frontières (*Borders*), Voies Ferrées (*Railroads*) et Fortifications (*Fortifications*).

13.13.2 Villes

Les Villes n'ont aucun effet sur le mouvement. Les unités paient le coût du type de terrain présent dans l'hex de Villes.

13.13.3 Cités

Le coût pour entrer dans une Cité est toujours de 1 MF, sans tenir compte des autres terrains de l'hex.

13.13.4 Frontières

Les Frontières sont internationales (en rouge) ou régionale (en noir). Les Frontières régionales affectent le mouvement de certaines unités Nord-Républicaines (13.10).

Une frontière internationale délimite un pays neutre, dans ce cas, aucune unité ne peut traverser cette limite (voir 13.8)

13.13.5 Voies Ferrées

Les Voies Ferrées n'ont aucun effet sur le mouvement (exception : la traversée des Rivières durant le Mouvement de Marche, 13.11.2)

13.13.6 Fortifications

Les unités Nationalistes entrant dans un hex de Fortification Républicaine intacte (15.14) paie un coût supplémentaire de 1 MF. Les unités Républicaines paient uniquement le coût normal du terrain.

13.14 Effets cumulés

Le coût total payé pour entrer dans un hex est la somme de tous les types de terrains impliqués. Par exemple, une unité d'infanterie qui traverse une Rivière Majeure pour entrer dans un hex de Montagne devra payer un total de 4 MF (2 MF pour entrer dans un hex de montagne +2 MF pour traverser une Rivière Majeure).

14.0 MOUVEMENT D'EXPLOITATION

14.1 Règle générale

Durant le Segment de Mouvement d'Exploitation, toute unité motorisée (2.8) qui *n'est pas adjacente* à une unité

ennemie au début de ce segment peut se déplacer une seconde fois, obéissant à toutes les règles associées au Mouvement Opérationnel (13.0). De plus, toutes les unités placées précédemment en Réserve par le joueur en Phase peuvent également se déplacer, même si elles commencent le Segment de Mouvement d'Exploitation adjacentes à une unité ennemie, si elles sont Libérées (12.1.4).

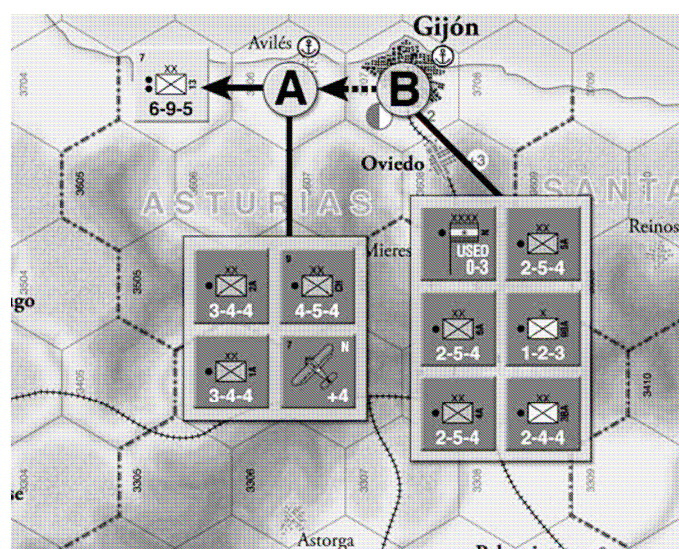
14.1.1 Limites Nationaliste/Républicain

Toutes les unités Nationalistes éligibles pour le Mouvement d'Exploitation (14.1) peuvent se déplacer de leur pleine Capacité de Mouvement.

Toutes les unités Républicaines éligibles pour le Mouvement d'Exploitation (14.1) peuvent se déplacer uniquement de la moitié de leur MF. Aussi, les unités Républicaines utilisant le Mouvement de Marche (13.11) peuvent utiliser leur MF durant le Segment de Mouvement d'Exploitation, sans pouvoir le doubler.

14.2 Combat d'Exploitation

Seules les unités qui étaient éligibles pour le mouvement par 14.1 peuvent participer au Segment de Combat d'Exploitation. Les Combats d'Exploitation utilisent les mêmes règles qu'en 15.0, ci-dessous.



Exemple d'activation de réserve : Les unités Républicaines en A (hex 3706) attaquent la 13ème Division Nationaliste en 3705. Durant le précédent Segment HQ et Réserve (12.1) le joueur Républicain a placé les divisions 4A, 5A et 6A ainsi que les brigades 3BA et 9BA en Réserve via le QG en B (hex 3707). Le QG N (armée du Nord) a été retournée sur sa face « Utilisé » pour montrer son statut « en Réserve » et un Marqueur « In Reserve » a été placé sur la pile.

Durant la Phase de Combat Opérationnel, les unités en A attaquent la 13ème Division. 14 Facteurs d'Attaque contre 9 Facteurs de Défense donne un Ratio final de 3:2, avec un -1 drm parce que les Républicains attaquent à travers une Rivière Mineure. Le joueur Républicain lance un 3 qui modifié donne un score final de 2, soit un résultat 2/1. Le joueur Nationaliste retourne la 13ème division sur sa face réduite (Facteurs de 5-7-5) tandis que le joueur Républicain élimine les division 1A et 2A et retourne l'unité aérienne « N » (Nord) sur sa face « utilisé ».

Au début des Segments de Mouvement et de Combat d'Exploitation, le joueur Républicain décide d'activer les unités « en Réserve » en B (hex 3707) en dépensant 1 RP à ce moment. Selon 14.1.1, les unités Républicaines ne

peuvent utiliser que la moitié de leur MF pour l'Exploitation. Les divisions 4A, 5A et 6A et les brigades 3BA et 9BA se déplacent dans l'hex 3706 ; le QG N pourrait se déplacer puisqu'il s'agit d'une unité motorisée, mais le joueur choisit de le laisser en B (3707). Durant le Segment de Combat d'Exploitation qui suit, les unités en Réserve lancent une attaque contre la 13ème Division (l'unique unité républicaine survivante se trouve également en 3706 mais elle ne peut pas attaquer durant cette Phase).

Les unités républicaines attaquent avec un Ratio final de 1:1 (8 contre 7) avec un -1 drm (attaque à travers une Rivière Mineure). Le Républicain obtient un « 6 » chanceux qui est modifié en « 5 » pour un score final de 2/1. Le joueur Républicain élimine les deux brigades tandis que le joueur Nationaliste élimine la 13ème division. Les unités de Réserve survivantes (4A, 5A, 6A) occupent l'hex laissé vacant (comme Avance après combat, 15.23).

15.0 COMBAT

15.1 Règle générale

Les combats ont lieu entre des unités ennemies durant les Segments de Combat de chaque Tour de jeu. L'attaque est toujours volontaire. Exception : Voir les Marqueurs Evénement, section 6.0

15.2 La défense et les défenseurs

Un ennemi qui occupe un hex peut être attaqué durant un Segment de Combat par autant d'unités que l'on peut engager dans les hexes entourant cet hex. Une attaque s'effectue contre toutes les unités d'un hex unique ; toutes les unités défendent ensemble. Un hex donné ne peut être attaqué qu'une seule fois par Segment de Combat.

15.3 L'attaque et les attaquants

Une unité ne peut participer qu'à une seule attaque durant un Segment de Combat. Les unités empilées ensemble n'ont pas l'obligation de participer à la même attaque. Certaines peuvent attaquer un hex tandis que d'autres peuvent attaquer d'autres hexes ou ne pas attaquer du tout.

15.4 Ordre des attaques

Il n'y a aucune limite au nombre d'attaques qu'un joueur peut effectuer durant ses Segments de Combat tant qu'aucune unité n'attaque plus d'une fois et qu'aucun hex n'est attaqué plus d'une fois. Un joueur n'a pas besoin de déclarer ses attaques à l'avance et peut les résoudre dans l'ordre qu'il veut, tant que la résolution d'une attaque est achevée avant d'en commencer une autre.

Note de jeu : Si les deux joueurs sont d'accords, toutes les attaques peuvent être déclarées, toutes les unités en support annoncées et tous les combats résolus dans l'ordre choisi par l'attaquant. Cela accélèrera les combats et est vivement conseillé dans les parties par correspondance.

15.5 Brouillard de guerre

Aucun joueur ne peut regarder en dessous d'une pile d'unités ennemies avant qu'une attaque n'ait été déclarée et que les unités attaquantes n'aient été désignées. Une fois que les unités de la pile du défenseur ont été révélées, l'attaquant ne peut pas rappeler d'unités et toutes celles qui ont été désignées pour l'attaque doivent y participer.

Note de jeu : Bien sûr, si aucun joueur ne désire jouer avec le Brouillard de guerre, cette règle peut-être considérée comme optionnelle.

15.6 Procédure de combat

Les joueurs doivent suivre les étapes de cette séquence pour chaque combat :

A) Premièrement, le Ratio initial du combat est déterminé comme suit :

A-1) Le joueur actif désigne un hex cible et toutes les unités attaquantes ;

A-2) Le joueur actif indique s'il utilise des HQ en Support (12.1.3) ;

A-3) Le Défenseur indique s'il utilise des HQ en Support ;

A-4) les deux joueurs indiquent simultanément s'ils utilisent des Supports Aériens (12.2.4) ; et

A-5) On calcule le Ratio initial du combat (15.7)

On calcule ce Ratio en additionnant d'une part, les Facteurs d'Attaque des unités de combat ou de support (12.2.4) engagées dans le combat par l'attaquant et d'autre part les Facteurs de Défense des unités de combat ou de support engagées dans le combat par le défenseur. On divise alors le total de l'attaquant par le total du défenseur, arrondi en faveur du défenseur (voir les exemples ci-dessous) pour obtenir ce Ratio initial. Au point A-1, l'attaquant doit avoir au moins un Ratio de 1:3 avant que les supports ne soient ajoutés, sinon l'attaque ne peut pas être déclarée.

B) Ensuite, appliquer tous les décalages de colonne dus au terrain et/ou aux unités de support (15.21) pour obtenir le Ratio final de l'attaque. Si ce ratio final est inférieur à 1:3 ou supérieur à 7:1, un drm supplémentaire s'applique (15.7) et l'attaque sera résolue sur la colonne 1:3 ou 7:1 de la CRT, suivant le cas.

C) Repérer tous les drm (modificateur au jet de dé) qui s'appliquent à l'attaque (15.10), comme cela est indiqué dans les règles, sur la table de combat (CRT) et sur la table de terrain (TEC). Les deux joueurs (l'attaquant en premier) peuvent maintenant utiliser des Marqueurs Evènement pour modifier le jet de dé. Lancer ensuite un dé (ou deux dés en cas de Grande Bataille ; 15.9) pour déterminer le résultat du combat (15.8)

D) les deux camps subissent les pertes (15.8) et peuvent avoir à retirer du jeu des unités éliminées (si certaines sont sujettes à un ordre de retrait précédent ; 7.4) ou à les placer dans la Case « *Eliminated Units* » sur la carte.

E) Les unités attaquantes qui restent peuvent à présent Avancer après le Combat ou effectuer une Rupture de Front (15.23) si l'hex attaqué est laissé vacant par le défenseur suite au résultat du combat. Après les Avance/Rupture effectuées (ce n'est pas obligatoire de le faire), le combat se termine pour cette attaque particulière.

15.7 Limites de colonne de Ratio

La colonne du Ratio initial peut être décalée à cause du terrain et/ou d'autres conditions qui affectent le combat. Voir la TEC et la CRT pour ces décalages de colonne. Tous les décalages se cumulent. En revanche, le ratio est limité par les colonnes de la CRT. Un ratio final (après avoir appliqué tous les décalages) inférieur à 1:3 est résolu sur la colonne 1:3 avec un -1 drm. Un ratio final supérieur à 7:1 est résolu sur la colonne 7:1 avec un +1 drm.

Note du designer : Des attaques de diversion (*Soak off attacks*) sur des hexes contenant des QG peuvent être effectuées à condition qu'au moins un ratio de 1:3 avec

uniquement les Facteurs de Combat des unités de combat engagées, avant tout autre ajustement, puisse être trouvé.

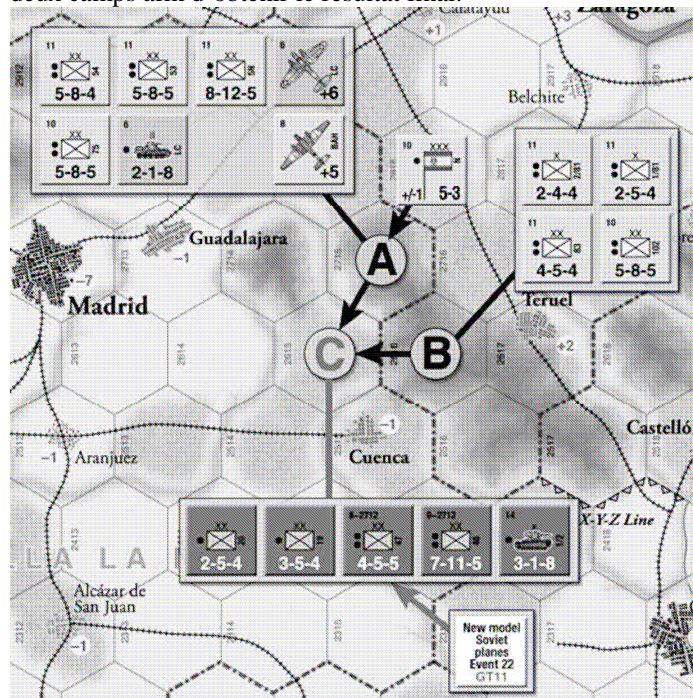
15.8 Résultats du Combat

Le nombre à gauche représente le résultat de l'attaquant ; le nombre à droite celui du défenseur. Par exemple, avec un Ratio de 2:1, sur un jet de dé de « 1 », le résultat du combat est 2/1, soit 2 pour l'attaquant et 1 pour le défenseur. Ces nombres correspondent au nombre de Pas de Pertes que chaque camp doit faire subir à ses unités impliquées dans le combat. L'attaquant subit ses pertes avant le défenseur. Les pertes peuvent être réparties entre tous les types d'unités terrestres, y compris les QG (12.1) au choix du joueur, mais aucune unité avec 1 Pas ne peut être éliminée avant que toutes les unités avec 2 Pas engagées dans le combat (même si elles attaquent à partir d'hexes différents) ne soient réduites à 1 Pas.

Un « E » signifie que toutes les unités de ce camp engagées dans le combat sont éliminées. Si tous les défenseurs sont éliminés par un résultat « E », chaque unité attaquante qui a survécu obtient 4 MF pour effectuer immédiatement un mouvement de Rupture de Front (15.23)

15.9 Grandes Batailles

Si l'hex du défenseur contient au moins 4 unités et qu'il est attaqué par au moins autant d'unités (sans compter les QG des deux camps), deux dés sont lancés sur la même colonne (les mêmes drm s'appliquent aux deux dés). Les résultats des deux dés sont additionnés pour chacun des deux camps afin d'obtenir le résultat final.



Exemple de Grande Bataille : Les unités Nationalistes en A (2715) et en B (2616) attaquent la pile Républicaine en C (2615). Le Nationaliste reçoit le support de deux unités aériennes : La Légion Condor et la Brigada Aérea Hispana (BAH). Elles reçoivent également le support de QG Navarra (N) situé en 2816. Le joueur Nationaliste décide d'utiliser son support d'artillerie (+ 1 colonne) en dépensant 1 RP pour l'activer (12.14). Après avoir été engagée, le QG doit être retourné sur sa face « Utilisé ». De plus, l'unité aérienne de la Légion Condor donne +1 colonne en attaque (12.2.5). Le joueur Républicain décide

d'utiliser l'un de ses marqueurs « Evènement » qu'il a récupéré précédemment durant une Phase d'Evènement pour modifier le jet de dé du combat. Il utilise l'Evènement 22 « New Soviet Aircraft » qui donne un -1 drm. Le Républicain défend son hex avec plus de quatre unités aussi ce combat est considéré comme une « Grande Bataille ». Selon 15.9, si un défenseur a au moins 4 unités dans un hex et qu'il est attaqué par au moins autant d'unités (non compris les QG des deux camps), deux dés sont lancés sur la colonne finale (avec les mêmes drm appliqués aux deux dés).

Le joueur Nationaliste attaque avec 54 Facteurs d'Attaque contre 27 Facteurs de Défense soit un Ratio initial de 2 :1 modifié en 4 :1 (Légion Condor et Support d'artillerie) avec un -2 drm (-1 pour le terrain Difficile, -1 pour l'Evènement 22). Le joueur nationaliste lance deux fois le dé et obtient respectivement 3 et 5 qui sont modifiés en 1 et 3 qui, sur la CRT, donnent les résultats de 2/2 et 0/2. Le joueur Nationaliste doit perdre 2 Pas (2+0) et le Joueur Nationaliste 4 Pas (2+2). Le joueur Républicain conserve l'hex. Il réduit la 46^e et la 27^e division et élimine la 1/2 Tank Brigade. Le Nationaliste réduit la 63^e Division et la 1/81^e Brigade. (Théoriquement l'attaquant en premier) Toutes les unités aériennes sont retournées sur leur face « Utilisé », tandis que le marqueur « Evènement » est retiré définitivement du jeu.

15.10 Modificateurs de combat

Le jet de dé de l'attaquant peut être modifié par la somme de tous les drm comme le type de terrain, le ravitaillement, les attaques concentriques, le bombardement naval, les Evènements... (d'autres effets comme certains types de terrain, le support de QG... provoquent des décalages de colonne ; 15.7). Tous les drm de combat se cumulent et sont calculés avant le lancer le dé (voir les drm de la TEC et de la CRT).

Exemple : une attaque avec un drm cumulé de +3 ajoutera 3 au résultat du jet de dé obtenu en 15.6C.

15.11 Facteur de combat minimum

Les unités avec un Facteur de combat de « 1 » ou plus, ne peuvent jamais avoir leur Facteur réduit à moins de « 1 » pour aucune raison. En revanche, quand elles sont empilées ou forment des groupes multi-hexes et qu'une réduction de Facteur de combat doit être faite, additionner les Facteurs de combat des unités impliquées par la même réduction et faire une réduction globale. Par exemple trois unités avec un Facteur de « 1 » attaquant ensemble alors qu'elles sont OOS auront une force de 3/2 soit 2 (1,5 arrondi à l'entier supérieur) et non pas 1+1+1 soit 3 (trois fois 0,5 arrondi à l'entier supérieur).

15.12 Modificateurs des Marqueurs d'Evènement

Republican
tactical
surprise
Event 24
GT11

Plusieurs Marqueurs d'Evènement (« Republican determination », « Tactical surprise »...) peuvent être joués (l'attaquant en premier) pour modifier le jet de dé. Tous les Marqueurs d'Evènements doivent être

joués avant que le dé ne soit lancé (15.6).

15.13 Limites des drm

Tous les drm se cumulent. Cependant, tout résultat modifié d'un jet de dé supérieur ou égal à « 8 » est considéré comme un « 8 » et tout résultat modifié inférieur ou égal à « 0 » est considéré comme « 0 ».

15.14 Lignes Fortifiées et Pions

15.14.1 Types et statuts.

Les Lignes Fortifiées Républicaines imprimées sur la carte sont soit « actives » soit « inactives ». Au début de la partie, toutes les Lignes Fortifiées sont inactives. Chaque Ligne Fortifiée comprend une série d'hexes contigus identifiés sur la Table des Lignes Fortifiées Républicaines (Republican Fortified Lines Table). Celles-ci couvrent uniquement les bords d'hex spécifiés.



Les Marqueurs « Fortified » (Fortifié) (BP 17.5.5.7) fonctionnent exactement comme les Lignes Fortifiées « actives » mais les six bords d'hex entourant le Marqueur sont considérés comme Fortifiés.

Les Marqueurs « Fortified » et les Lignes Fortifiées seront appelés « Forts » et/ou « Fortifications ».

Note : La PAC liste des hexes incorrects pour la ligne L-3. Elle s'étend des hexes 3023 à 3322.

15.14.2 Neutralisation des fortifications inactives

Une Ligne Fortifiée inactive est neutralisée (rendue définitivement inactive) si une unité terrestre Nationaliste entre dans l'un de ses hexes avant le tour de jeu où son activation commence (voir la Table d'activation des Lignes Fortifiées Républicaines). Ceci arrive au moment où une unité Nationaliste entre dans n'importe quel hex associé à cette ligne. Cela peut arriver durant le mouvement, l'Avance après combat et la Rupture de Front (15.23).

15.14.3 Destruction des Fortifications actives

Les hexes de Lignes Fortifiées Républicaines sont détruites (rendues définitivement inactives) au moment où une unité nationaliste entre dans l'hex. Cela peut arriver durant le mouvement, l'Avance après combat et la Rupture de Front (15.23). Les Lignes Fortifiées actives sont détruites hex par hex, tandis que les Lignes Fortifiées inactives sont détruites d'un seul coup avant leur tour d'activation.

De même, un hex Fortifié (WW2 scenario) est détruit au moment où une unité ennemie entre dans cet hex.

15.14.4 Les lignes fortifiées durant les combats

Les Fortifications inactives n'ont aucun effet sur les combats avant leur activation. Autrement, si une unité Nationaliste attaque à travers un bord d'hex de Fortification elle reçoit un -1 drm (en plus des autres drm).

15.14.5 Lignes fortifiées et ravitaillement Nationaliste

Les lignes de Ravitaillement Nationalistes ne peuvent jamais être tracées dans ou à travers le bord d'hex d'une Ligne Fortifiée. Les Lignes de Ravitaillement Nationalistes peuvent être tracées dans ou à travers les Lignes Fortifiées inactives ou détruites.

15.15 ¡No Pasarán! (Ils ne passeront pas!)

Les unités Républicaines qui défendent Madrid (2712) donnent -2 colonnes aux unités attaquantes. **Note :** Les unités Nationalistes et toutes les unités du scénario hypothétique 1941 (PB 17.5) défendant Madrid ont seulement le décalage normal des Cités, soit - 1 colonne.

15.16 Munitions réduites des Nationalistes

A partir du Tour 1 (juillet 1936), les troupes Nationalistes au Nord de la rangée 24xx souffrent d'un -1 drm en attaque (elles défendent normalement). Cette restriction disparaît définitivement la première fois qu'une Source de Ravitaillement Secondaire au Nord de l'hex 24xx peut tracer une Ligne de Ravitaillement jusqu'à l'USS de la

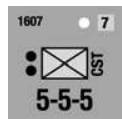
zone Sud (Cádiz, 1305) durant une Phase de Fin de Tour. Après le Tour 6, cette restriction disparaît sans tenir compte de quelle USS les troupes nationalistes utilisent.

Note historique : *Durant les premières semaines critiques de la Guerre d'Espagne; les seules troupes qui avaient en main assez de ravitaillement étaient les Troupes Nationalistes du Sud, surtout parce que l'aide Allemande et Italienne arrivait par les ports de Cádiz et Sevilla, au Sud.*

15.17 Effets du Hors-Ravitaillement

Les attaques contre un hex dont au moins l'une des unités en défense est hors-ravitaillement obtiennent un +1 drm, même si le défenseur est dans une Cité ou une Ville (9.3 et 9.6). Les défenseurs hors-Ravitaillement qui ne sont pas dans une Cité ou une Ville défendent également à demi-puissance (9.3)

15.18 Unités Coloniales au combat

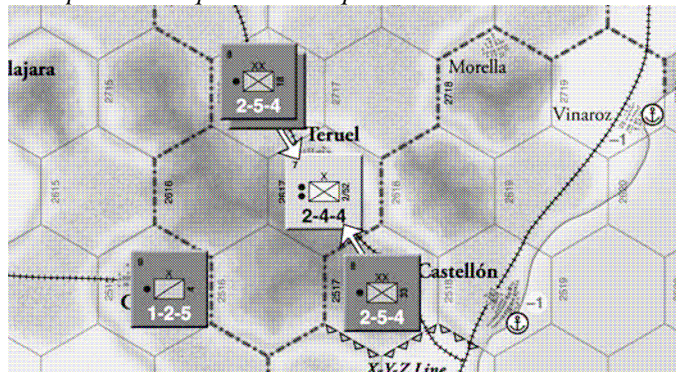


Quand au moins une unité Coloniale participe à une attaque contre une Colonne Républicaine ou une pile mixte ERP/Colonne, le joueur Nationaliste applique un +1 drm. Inversement, quand une Colonne Républicaine ou une pile mixte ERP/Colonne participe à une attaque contre au moins une unité Coloniale, le joueur Républicain applique un -1 drm.

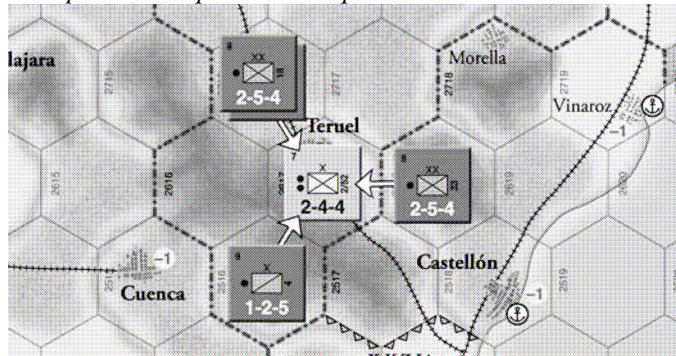
15.19 Attaque Concentrique

L'Attaquant applique un +1 drm quand il effectue une Attaque Concentrique. Une Attaque Concentrique est une attaque effectuée par des unités de combat terrestre depuis deux hexes opposés l'un à l'autre ou depuis trois hexes séparés chacun par un hex, ou depuis plus de trois hexes (voir les exemples ci-dessous).

Exemple 1 d'attaque concentrique



Exemple 2 d'attaque concentrique



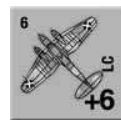
15.20 Attaque avec un Facteur d'Attaque de « 0 »



Certaines unités ont un Facteur d'Attaque de « 0 » (zéro). Ces unités peuvent agir avec

d'autres unités attaquantes qui ont un Facteur d'Attaque supérieur à « 0 » afin d'absorber des Pertes (mais voir 15.8)

15.21 Aviation



Si une ou plusieurs unités aériennes de la Légion Condor sont utilisées en attaque, elles fournissent +1 colonne au Nationaliste (12.2.5).

15.22 Effets du terrain sur le combat

Le terrain naturel ou construit a des effets sur le combat, comme indiqué sur la TEC, en fournissant soit des décalages de colonne, soit des drm, favorables au défenseur. C'est toujours le terrain dans l'hex du défenseur ou le long de son bord d'hex qui en détermine les effets ; le terrain de l'attaquant ne compte pas. Pour chaque attaque, on utilise le terrain le plus favorable de l'hex du défenseur (au choix du défenseur), en y cumulant les effets du bord d'hex.

Exemple : *Des unités Nationalistes attaquent Barcelone (3023) depuis 3022 après que la ligne L-3 a été activée. Ceci donne -1 colonne pour la Cité-, mais on ignore le -1 drm pour le terrain Difficile présent dans l'hex. Cependant, on compte le -1 drm pour une attaque à travers une Rivière Mineure et le -1 drm pour une attaque à travers la ligne fortifiée activée, aussi, le total des effets du terrain sera de -1 colonne et de -2 drm.*

Quand on prend en compte le terrain pour les Rivières, pour toute unité (y compris une unité de force « 0 ») qui attaque à travers un bord d'hex de Rivière Majeure, on applique un -2 drm. Pour toute unité (y compris une unité de force « 0 ») qui attaque à travers un bord d'hex de Rivière Mineure, on applique un -1 drm. (exception : ceci n'est pas cumulatif avec le -2 drm de Rivière Majeure) ; c'est à dire que si des unités attaquent à partir de plusieurs hexes, une à travers une Rivière Majeure, une autre à travers une Rivière Mineure, on applique le plus mauvais modificateur, à savoir le -2 drm de la Rivière Majeure.

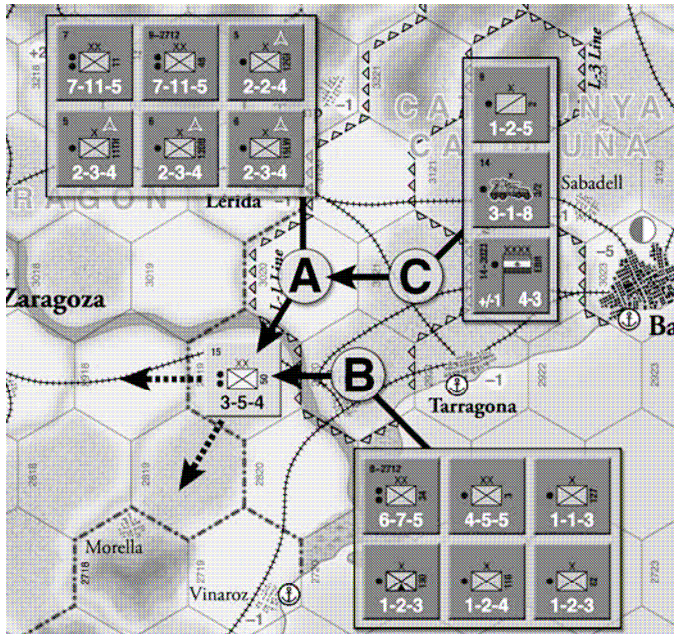
15.23 Avance après combat et Rupture de Front

Si un hex qui vient d'être attaqué est rendu vide d'unités ennemies, les unités attaquantes (sauf les QG) peuvent occuper l'hex vacant. C'est-à-dire que s'il y a 2 Pas d'unités en défense et qu'elles subissent 2 Pas de pertes, ces unités sont éliminées et l'attaquant peut faire avancer aussitôt des unités qui ont participé à l'attaque dans l'hex devenu vacant. Ce mouvement ne coûte aucun MF. Si le résultat du combat provoque plus de Pas de Pertes qu'il n'y a de Pas disponibles en défense (dans l'hex), les Pertes supplémentaires deviennent des « MF » pour un mouvement après combat appelé « Rupture de Front ». Toute unité qui a participé à l'attaque (sauf les QG) peut dépenser autant de MF qu'il y a de Pas de Pertes supplémentaires subies par le défenseur tant qu'on ne dépasse pas la moitié de son Potentiel de Mouvement ; ainsi, une unité qui a un Potentiel de Mouvement de 3 ne peut dépenser plus de 2 MF durant une Rupture de Front ou une Poursuite (15.24), même si elle en a gagné davantage après le combat. Le premier hex doit être celui qui vient d'être attaqué et laissé vacant et dans lequel on entre gratuitement comme Avance après Combat (on n'utilise pas les MF gagnés pour la Rupture de Front). L'Avance après Combat et la Rupture de Front ne sont jamais obligatoire, ni la dépense de tous les MF gagnés pour la Rupture de Front. Contrairement au mouvement régulier, il n'y a pas de Mouvement Minimal (13.3) autorisé, ainsi, si une unité n'a pas assez de MF pour entrer dans un hex via une Rupture de Front, elle ne peut pas

aller plus loin que l'hex laissé vacant (qui est toujours gratuit).

Exception : Si le résultat du combat donne « 0/E », les unités qui utilisent la Rupture de Front peuvent utiliser leur pleine capacité de mouvement (leur MF) jusqu'à un maximum de 4 MF (15.8).

NOTE : Les EZOC sont ignorées durant l'Avance après Combat et la Rupture de Front.



Exemple de Rupture de Front : Les forces Républicaines déployées dans les hexes 2920 et 3020, supportées par un QG 4-3 et totalisant 40 Facteurs d'Attaque, attaquent la 50^e Division Nationaliste qui a un Facteur de Défense de 5 dans l'hex 2919. Le Ratio est de 40/5 soit 8 :1. Le combat est résolu sur la colonne 7 :1 ; le jet de dé républicain obtenu est un « 4 » qui est modifié en « 2 » par la Colline (-1 drm) (Terrain Difficile ?), la Rivière Majeure (-2 drm) et le Ratio supérieur à 7 :1 (+1 drm), ce qui donne un résultat de 1/4 L'unité à 2 Pas du défenseur est éliminée et comme il y a des Pertes supplémentaires, le joueur Républicain peut effectuer une Rupture de Front. Des unités attaquantes peuvent Avancer après le combat et ensuite dépenser jusqu'à 2 MF. Comme la 50^e Division nationaliste se défendait dans l'hex 2919, le premier hex dans lequel entrer doit être l'hex 2919. Les unités Républicaines peuvent entrer dans un deuxième hex (s'il coûte 1 ou 2 MF) comme par exemple les hexes 2918 ou 2919. Les unités Républicaines ne peuvent entrer dans l'hex 3019 car traverser la Rivière Majeure pour y entrer coûte un total de 3 MF. Durant leur Avance après combat, les unités Républicaines ignorent les EZOC.

Autre exemple de Rupture de Front : Durant le Tour 3, le joueur Nationaliste attaque une Colonne Républicaine seule dans l'hex 2207 depuis Merida avec trois Colonnes Coloniales et trois Colonnes Nationalistes. Après avoir engagé des Supports aériens, le Ratio final est supérieur à 7 :1. Le résultat du combat donne 0/6, laissant 5 Pertes Républicaines non satisfaites. Sachant que la source de ravitaillement Nationaliste utilisable la plus proche est Merida, les unités Nationalistes peuvent avancer au plus loin dans l'hex 2308 en dépensant seulement 2 MF sur le maximum de 3 MF autorisés (les unités Coloniales ont 5 MF divisé par 2 soit 3MF maximum pour la Rupture de Front). Ceci parce qu'une unité peut uniquement finir son

mouvement dans un hex où elle serait Ravitaillée à ce moment (9.2). Si Montachez ou Puertollano tombe dans le camp Nationaliste – même ce tour – alors les unités Coloniales pourront avancer jusqu'en 2309 ou 2409.

15.24 Poursuite

Les unités motorisées ou de Cavalerie qui n'ont pas attaqué ce tour et qui ne sont pas adjacentes à des unités ennemies peuvent participer à la Rupture de Front s'il y en a une, mais uniquement si elles sont à un hex ou moins d'une des unités qui a participé à l'attaque provoquant la Rupture de Front. Les unités effectuant cette Poursuite doivent entrer durant leur mouvement dans l'hex rendu vacant par le combat qui a provoqué la Rupture de Front ou terminer leur Poursuite dans un hex d'où a été attaqué l'hex rendu vacant. Les unités peuvent utiliser la totalité de leur MF, jusqu'au maximum de MF générés par le résultat du combat.

Exemple de Poursuite : A la suite de l'exemple précédent, la 2^e Brigade de cavalerie et la 3^eme Brigade/2^eme Division blindée sont dans l'hex 3021 (adjacentes aux unités Républicaines qui attaquent) et non adjacentes à des unités ennemies, et n'ont pas attaqué durant ce même tour. Elles peuvent effectuer la rupture de Front et se déplacer jusqu'à 2 MF. Les unités effectuant une Poursuite doivent entrer durant leur mouvement dans l'hex laissé vacant par les unités ennemies permettant la Rupture de Front (2919), ou finir leur Poursuite dans les hexes 2920 ou 3020. Dans ce cas, les deux unités doivent finir dans les hexes 2920 ou 3020 puisqu'il coûterait plus de 2 MF aux unités motorisées pour traverser la rivière et entrer en 2919. Ces unités seront toujours éligibles pour le mouvement et le combat d'Exploitation si elles ne sont pas adjacentes à des unités ennemies en 2920 ou 3020. (La Cavalerie n'est pas considérée comme une unité motorisée).

Note du designer : Ceci donne aux unités de Cavalerie une petite capacité au mouvement d'Exploitation, sans avoir à se placer en mode Réserve. Ceci donne également aux unités Blindés une option – être utilisées durant une Rupture de Front où elles ignoreront les EZOC (mais avec sans doute moins de MF) ou attendre la Phase d'Exploitation et utiliser tous leurs MF (la moitié pour le Républicain) mais seront stoppées en entrant dans une EZOC.

15.25 Colonnes Républicaines

15.25.1 Colonnes Républicaines en attaque.

Quand le joueur Républicain initie une attaque impliquant uniquement des Colonnes ou des Colonnes/EPR, il lance un dé (même si plusieurs Colonnes sont impliquées) après l'engagement des unités aériennes et immédiatement avant de lancer le dé sur la CRT et applique les effets suivants :

- sur un score de 1, il y a insubordination et l'attaque échoue (pas de combat)
- sur un score de 2-3, l'attaque a lieu avec -1 drm
- sur un score de 4-5, Pas d'effet, l'attaque a lieu normalement.
- sur un score de 6, L'attaque a lieu avec enthousiasme, +1 drm.

Comme d'habitude, en cas de drm, celui-ci s'ajoute aux autres drm du combat.

IMPORTANT : Durant les Tours de jeu 1 et 2, le jet de dé d'attaque des Colonnes est modifié par un -2 drm.

Note du Designer : Le Camp républicain a été lent à s'organiser et à s'armer, ceci est montré par la difficulté à monter des attaques performantes au début du jeu.

15.25.2 Allégeance Politique

Certaines Colonnes Républicaines ont été levées par des syndicats et des partis politiques. L'appartenance politique est indiquée par un symbole situé dans le coin supérieur droit du pion.

Se référer à l'Aide de jeu pour des exemples et les explications de chaque symbole politique.

15.25.3 Effets de l'allégeance Politique

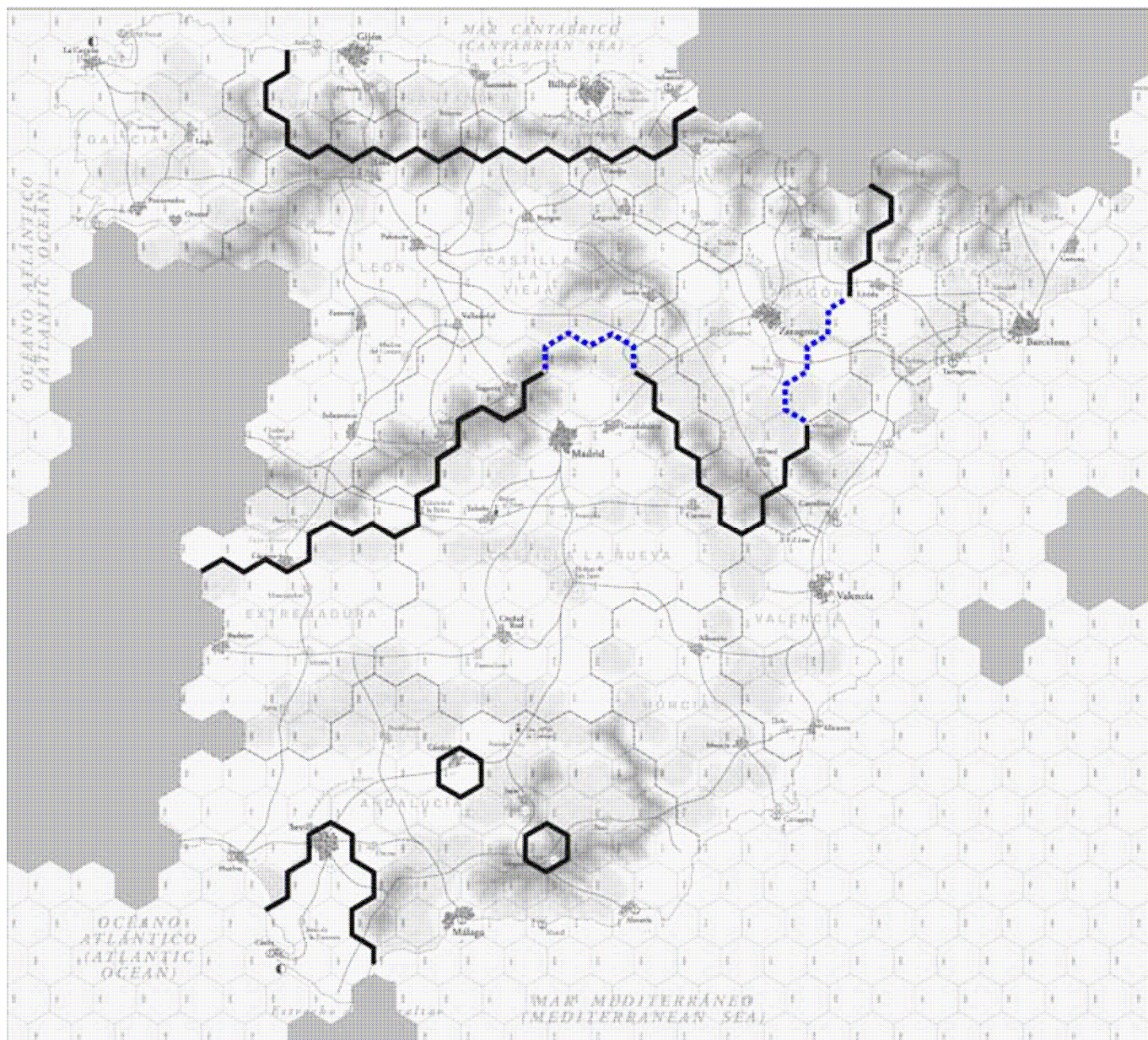
- Les Colonnes anarchistes ne peuvent ni s'empiler ni attaquer avec des Colonnes d'autres partis politiques proche du POUM. Elles peuvent s'empiler et attaquer avec des Colonnes Mixtes.

- Les Colonnes Communistes ne peuvent pas s'empiler ni attaquer avec les Colonnes des Anarchistes, du POUM, des Nationalistes Catalan ou Basques. Elles peuvent s'empiler et attaquer avec des Colonnes Mixtes.

Les restrictions sur les attaques s'appliquent même sur les attaques multi-hexes (une Colonne Anarchiste ne peut participer à une attaque avec une Colonne Communiste même si elles sont dans des hexes différents).

Ces restrictions disparaissent une fois que les Colonnes sont converties ou remplacées par des unités de l'EPR.

Note du Designer : Ces règles s'appliquent uniquement aux Colonnes Républicaines. Les colonnes Nationalistes comprenaient également des milices de partis politiques et des volontaires mais elles étaient placées sous commandement militaire et étaient organisées autour d'une unité régulière ; ainsi ces Colonnes avaient un degré de cohésion et de discipline que n'avaient pas leurs ennemis. Cette règle affecte également les piles mixtes d'EPR et de milices Républicaines parce que le processus de militarisation fut lent, et que les unités de la nouvelle EPR, en dépit de la présence de nombreux vétérans, manquaient d'entraînement, d'officiers professionnel et de NCO.



1936 scénarios « La guerre des Colonnes » et « Campagne »

Mise en place et contrôle d'Hex.

Les hexes contrôlés par les deux camps au début des scénarios « La guerre des Colonnes » et « Campagne » sont indiqués ci-dessus.

Tous les hexes du côté Nationaliste ou Républicain de la frontière sont contrôlés respectivement par le camp Nationaliste ou Républicain.

Les unités Républicaines qui commencent en Asturies à Santander ou en Euskadi forment les unités Nord-Républicaines. Les unités nationalistes qui commencent dans une zone englobant Lugo (3503), Soria (3114) et Zaragoza (3017) débutent la partie en étant en Munitions Réduites (voir 15.16)

Notes : les hexes grisés (France, Portugal...) ne sont pas en jeu dans ces scénarios.

Note 2 : Les bord d'hexes de Frontière hachurés en bleu ont été corrigés depuis l'édition original (les bords noirs ne changent pas).