



TANK ON TANK

Comment froisser du métal en toute simplicité

Variantes:

Comme tout jeu, lorsque vous l'avez acquis il est vous est loisible d'en modifier les règles si vous estimez accroître votre plaisir de jouer ou vous rapprocher de certaines réalités historiques. Voici quelques variantes afin d'apporter de nouveaux éléments de considération dans vos parties de ToT ou CcC (C3):

* Unités Cachées:

Vous aurez remarqué les signes "Croix Allemande" et "Etoile Américaine" au dos de chaque UC. Voici comment utiliser ce signe de reconnaissance pour apporter un peu de suspense durant vos parties, le fameux "brouillard de la guerre", à un niveau très tactique.

Les moyens de reconnaissance de l'époque sont soit l'aviation, inexistante dans ce module et ne pouvant être utilisée que les jours de conditions de vol acceptables, soit

l'observation directe, limitée par la puissance de vos optiques et la morphologie du terrain. A partir de ce postulat, voici deux options:

- Première option: toute unité ennemie se trouvant à une distance de 6 hex ou plus de votre UC la plus proche est dite "cachée". Cela implique que souvent vous ne connaîtrez pas la nature des UC vous faisant face en début de partie. Dès qu'une UC se trouve à 5 hex ou moins d'une UC ennemie et qu'elles possèdent toutes les deux un Champ de Vision, vous devez révéler la nature des deux UC. Cependant, toute UC située dans un village, dans un bois, derrière un village, un bois ou une colline est considérée "cachée" tant qu'elle n'a pas été découverte. Pour découvrir une UC il suffit soit d'acquérir un Champ de Vision (identique à celui nécessaire pour Ouvrir le Feu), pour les UC situées derrière des obstacles, soit d'être situé à 1 hex (adjacent) de l'UC pour les UC cachées dans un village ou dans un bois. Dans cette situation, votre adversaire devra révéler la nature de son UC. Cela signifie que vous pouvez être découvert à 5 hexagones ou moins face à une UC ennemie cachée dans un village ou dans un bois tandis qu'elle restera cachée. Une UC cachée dans un bois ou un village Ouvrant le Feu est immédiatement révélée. Une UC "cachée" dans un village ou un bois peut être prise pour cible pourvu qu'elle soit à distance de tir et qu'elle offre une ligne de tir. Ainsi, un char caché dans un village pourra être pris pour cible par votre adversaire qui ne découvrira la qualité de sa cible qu'au vu du résultat du tir. Vous saurez ainsi qu'un résultat de 11 qui ne détruit pas une UC cachée dans un village vous apprend qu'un Tigre ou une Infanterie vous fait face...Lors d'un résultat de 12, le succès est garanti quoi qu'il arrive!

Une UC révélée le reste jusqu'à la fin du scénario.

- Deuxième option: vous pouvez considérer qu'une UC "cachée" ne peut être prise pour cible afin de simuler la difficulté à la localiser précisément. Dans ce cas, seules les UC amies au contact, c'est à dire à 1 hex de l'UC ciblée, pourront Ouvrir le feu car elles auront automatiquement révélé cette UC. Elles ne pourront lors de ce premier tir demandé à d'autres UC amies de se joindre au tir. Cette phase de jeu sera rétablie au tour suivant, l'UC étant révélée. Les UC cachées ne peuvent Ouvrir le feu sous peine d'être révélées immédiatement. Il s'agit donc pour le joueur qui veut garder ses unités cachées d'un choix tactique défensif précis. Si une UC d'Infanterie est au contact d'une UC "cachée", celle-ci peut diriger dès la première Ouverture du Feu le tir d'autres UC amies sans qu'elles ne soient au contact. Cela représente la capacité de reconnaissance et d'infiltration de l'Infanterie (et permet d'apporter un avantage tactique à ces unités). Cette option est particulièrement contraignante au niveau

tactique mais permet de simuler des situations comme des blindés dans des champs, du brouillard au petit matin...Elle manque de réalisme dans des conditions météorologiques claires. Vous pourrez l'appliquer si vous désirez créer certains types de scénarii.

Remarque générale: Ces options reflète tout début d'engagement tactique lorsque vos informations sont partielles. "Lieutenant, il paraît qu'un Tigre rode face à nous!". "Bigre, mais où est-il planqué..?". Cette règle propose plus de planification de la part de l'attaquant et plus de surprise de manière générale.

* Tour de jeu alterné:

Vous pouvez tester le Tour de Jeu sur le modèle du "Tac au Tac". Cette règle propose de réagir immédiatement ou non à ce qu'entreprend votre adversaire. La partie n'en sera que plus palpitante. Cette variante est totalement compatible avec "Unités Cachées".

- Lorsque les pions d'Activation ont été piochés, en débutant par le premier joueur (tel qu'indiqué dans le scénario), celui-ci à le choix entre Dépenser UN PA ou Passer!

- S'il Dépense UN PA (Déplacement, Ouverture du Feu, Remplacement), il doit ensuite laisser l'opportunité à son adversaire de répliquer immédiatement par la Dépense ou non d'UN PA et ainsi de suite. Votre limite sera toujours le nombre de PA disponibles. Un joueur peut ainsi intervenir quand bon lui semble durant la phase de jeu de l'adversaire mais de manière limitée. Il est également tout à fait possible de laisser le joueur adverse achever son tour afin de garder tous ses PA pour rendre sa propre phase plus riche.
- S'il Passe, il donne l'initiative à son adversaire qui ne peut la refuser et qui endosse le rôle de premier joueur pour CE tour. Les joueurs procèdent alors au déroulement du Tour de jeu en inversant les rôles. Au début du tour suivant le premier joueur désigné par le scénario doit à nouveau choisir après avoir consulté le pion PA de son adversaire s'il entame le tour ou cède l'initiative à son adversaire. Dans ce cas, un joueur peut se retrouver en position d'entamer deux tours consécutifs, mais laisser l'initiative peut coûter cher...

Remarque: Prêtez attention au suivi du nombre de PA dépensés par chaque joueur.

* Tour de jeu programmé:

Afin de limiter les effets du hasard lors du tirage des PA (lorsque votre adversaire aura tiré six fois de suite un pion PA de "2", vous comprendrez de quoi je parle...) vous pouvez convenir de jouer avec un nombre de PA défini en début de partie à répartir à votre gré au fil des tours. Cela à le mérite de mieux planifier vos actions et d'équilibrer les parties. Evidemment, vous pouvez appliquer cette variante avec "Tour de jeu Alterné" et "Unités Cachées".

- En début de partie, comptez le nombre de tours d'un scénario et multipliez-le par "3", le chiffre moyen de PA par tour. Vous disposez de ce nombre de PA pour la durée du scénario. Vous choisirez ensuite secrètement au début de chaque Phase de jeu l'un de vos pions PA: 2-3-4 (chaque joueur se partage les pions PA) que vous placerez face cachée devant vous. Votre adversaire fera de même. Ce chiffre est déduit de votre capital PA de début de partie indiqué sur une feuille de papier.

Vous ne pouvez jamais Dépenser moins de 2 PA ni plus de 4 PA par Phase de Jeu.

Lors des scénarii à rallonge, ceux qui stipulent des tours supplémentaires si les conditions de victoire ne sont pas remplies, reprenez le système de jeu classique de tirage aléatoire des PA adverses. Cela n'en rendra vos fins de parties que plus palpitantes...

A vous de maîtriser vos temps forts et d'encaisser au mieux ceux de votre adversaire. Gardez toujours un oeil sur le nombre de PA disponibles pour ne pas finir une partie avec 2 PA par tour de jeu pour cause de mauvaise gestion du gazole ou des munitions...

Evidemment cette règle oblitère l'aspect surprise du jeu basé sur le tirage aléatoire des pions PA en début de partie.

Exemple: Scénario 10.3 "Baroud d'honneur"

8 tours = 24 PA disponibles par joueur.

A vous de répartir ces PA entre des tours forts à 4 PA suivis à un moment ou un autre par des pauses à 2 PA ou des tours moyens mais solides à 3 PA en fonction de vos choix tactiques.