

**“55 minutes à Pékin, 1900”**

Force Chinoise :

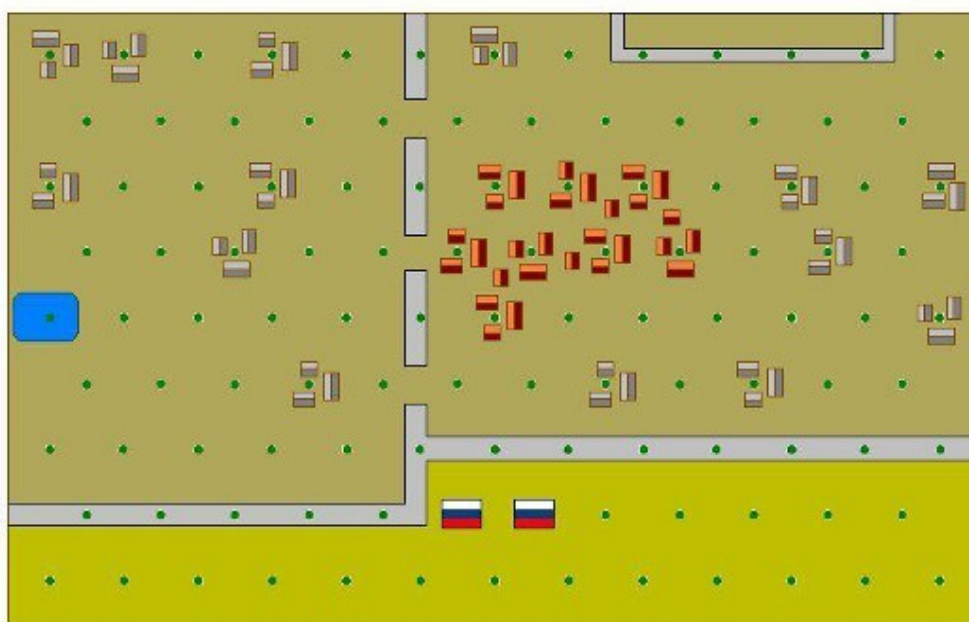
- 5 unités de Boxers (6 socles chacune)
- 3 unités d’infanterie Impériale (10 socles au total)

Forces Internationales :

Dans le quartier des Légations : 8 socles d’infanterie

Reste des forces : 40 socles d’infanterie, répartis comme suit :

- 2 unités Britanniques (Sikh)
- 2 unités Américaines
- 1 unité Française
- 2 unités Russes
- 3 unités Japonaises



## Déploiement

Le joueur Chinois déploie ses troupes en premier, dans n'importe quelle zone identifiée par les bâtiments **gris**.

Le joueur des Forces Internationales déploie ensuite ses troupes. Les éléments qui défendent le Quartier des Légations peuvent être déployés partout dans les zones de bâtiments **rouges**.

Il peut ensuite déployer le reste de ses troupes dans la première rangée de zones du bord Est de la table, dans l'ordre suivant : Britanniques, Américains, Français, Japonais, et les Russes dans les deux zones indiquées par des petits drapeaux sur la carte.

Toutes les zones de bâtiments sur la carte comptent comme du terrain *couvert*. Le lac compte comme du *terrain difficile*.

## Règle spéciale : murs

Les zones traversées par un mur sont considérées comme *difficiles* et comme du *couvert*, et bloquent les Lignes de Vue.

De ce fait, toute unité qui entre dans une zone de mur ne peut entamer un combat, et une unité qui quitte une telle zone ne peut effectuer de Mouvement de Marche.

De plus, une unité ne peut entrer dans une zone de mur que si elle y était adjacente au début du tour, et à la condition de réussir un test de Réactivité.

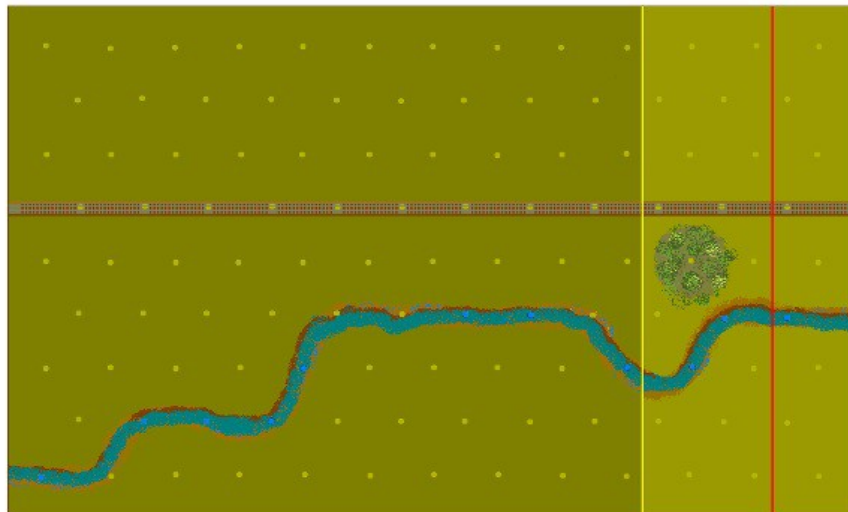
## Conditions de victoire

Le joueur Chinois gagne si il parvient à éliminer tous les défenseurs du Quartier des Légations avant leur sauvetage par les forces internationales.

### “Peï-Tsang, 1900” (Jeu en solitaire)

Le joueur dispose d'une force de secours composée de 48 socles d'infanterie organisés en 8 unités. Exemple : 2 unités japonaises, 2 russes, 2 américaines, 1 française et 1 britannique.

Les unités de la force de secours sont déployées dans la première rangée de zones du bord Est de la table.



## Terrain :

Une rivière et une ligne de chemin de fer traversent la table de jeu comme indiqué sur la carte. Les zones traversées par la rivière sont du *terrain difficile*, les zones traversées par la ligne de chemin de fer sont du *terrain ouvert*. Seules les zones des 3 premières rangées Est et celles de rivière et de chemin de fer sont considérées comme du terrain connu. Les autres zones doivent être découvertes petit à petit.

Chaque fois qu'une unité est déplacée, lancez 1D6 pour chaque zone à 2UD ou moins.

1. Terrain *découvert*, aucune unité ennemie.
2. Terrain *découvert*, présence d'unité ennemie possible.
3. Si la zone est située au Sud de la ligne de chemin de fer : Terrain *découvert*, présence d'unité ennemie possible.  
Si la zone est située au Nord de la ligne de chemin de fer : Marais (Terrain *difficile*), aucune unité ennemie.
4. Végétation dense (Terrain *difficile* et *couvert*, bloque les Lignes de Vue), aucune unité ennemie.
5. Marais, aucune unité ennemie.
6. Village (Terrain *couvert*), présence d'unité ennemie possible.

Il est conseillé de marquer les zones révélées à l'aide de marqueurs verts, et les zones cachées à l'aide de marqueurs rouges.

Si une zone révélée est susceptible de contenir des unités ennemies, lancez un dé pour déterminer le nombre de socle de l'unité :

- 1D6 -3 socles de troupes régulières impériales dans une zone de terrain *découvert*.
- 1D8 -2 socles de Boxers dans un village.

Chaque fois qu'une nouvelle unité ennemie est révélée, le marqueur approprié est placé dans le bol d'activation des unités.

Les unités régulières impériales bénéficient de retranchements comptant comme *couvert*.

Note : les LDV sont bloquées par les zones non révélées, et une unité ne peut reculer ou effectuer une retraite dans une zone non révélée.

### **Activation des unités Chinoises :**

Lorsqu'un pion d'activation chinois est retiré du bol d'activation, l'unité correspondante sur la table de jeu est activée (déterminez quelle unité aléatoirement, si il y a plusieurs unités du même type, en commençant par les unités qui ont une LDV sur une unité ennemie à 3 UD ou moins). Ensuite, lancez 1D6 ; sur 1, 2, 3 ou 4, l'activation est réussie. Si la force chinoise a déjà subi 8 socles de pertes ou plus, la valeur de NR chute à 1-2-3, et si elle a subi 16 pertes ou plus, la NR chute à 1-2.

- Une unité boxer activée avec succès doit assaillir l'unité ennemie la plus proche. Si aucun assaut n'est possible, l'unité peut tirer à distance. Si plusieurs cibles sont éligibles, déterminez aléatoirement laquelle est choisie.
- Une unité impériale activée avec succès doit assaillir l'unité ennemie la plus proche. Si aucun assaut n'est possible, l'unité peut tirer à distance. Si plusieurs cibles sont possibles, déterminez aléatoirement laquelle est choisie.

Une unité chinoise qui rate son test d'activation, ou qui le réussit, mais qui n'a aucune unité ennemie à 3UD ou moins ne fait rien du tout.

### **Visibilité :**

Les règles normales s'appliquent, mais les unités boxers ne bénéficient pas de la règle *poudre sans fumée*.

### **Conditions de victoire**

Le joueur doit faire sortir l'entièreté de ses forces par le bord Ouest de la table, sans avoir subi plus de 8 socles de pertes. Si il reconnaît l'entièreté des zones de la table, il remporte alors une victoire éclatante !

*Les cartes d'unités correspondantes sont disponibles dans la version Anglaise*

<http://regles.wargames.monsite-orange.fr>