

# MARMITAGES



## Règle ultra rapide pour la Grande Guerre

### Présentation

« Marmitages » est la traduction/adaptation de la règle « Pz8-WW1 », dont la version originale en Anglais est téléchargeable librement sur <http://panzer8.weebly.com/>. Le système de jeu, original et ludique, permet la résolution de scénarios ravageurs en moins d'une heure, et qu'il est donc recommandé de jouer deux fois en inversant les rôles.

### 1 – Matériel requis

Chaque **unité** symbolise un bataillon d'infanterie, une compagnie de tanks ou un nid de mitrailleuses, et est représentée par un socle avec des miniatures dont le nombre et l'échelle, du 6mm au 28mm, sont laissés à discrétion des joueurs selon leurs préférences.

La table de jeu est carroyée en secteurs carrés (voir exemple en page 6), dont la longueur des côtés équivaut à trois fois la taille d'un socle. Par exemple, si les unités sont soclées sur des bases de 25x25mm, chaque secteur devra faire 75mm de côté. De préférence, la table de jeu doit faire 8 secteurs de profondeur sur au moins 6 secteurs de large.

**Note** : il n'est pas nécessaire d'employer un terrain spécifique, les secteurs pouvant être simplement délimités visuellement à l'aide de petits repères placés à chaque intersection (gravier, arbre, marqueur, etc..).

Il faut également des dés conventionnels (notés d6), et des marqueurs ou des éléments de décor pour représenter les **barbelés**, les **tranchées** et les **fortins**.

### 2 – Préparation du jeu

Un joueur est désigné comme attaquant, et l'autre comme défenseur.

En principe, le joueur attaquant est celui qui a le plus de Points d'Artillerie (voir 2.b), et le défenseur celui qui a le plus grand nombre d'éléments de défense (voir 2.a).

En cas d'équivalence ou d'ambiguïté, on tire au sort.

### a) Réseaux défensifs

L'attaquant puis le défenseur placent à tour de rôle un nombre de barbelés, tranchées et fortins déterminé par le scénario, dans les secteurs de leur choix de leur moitié de table. On peut placer **deux éléments de défense maximum** par secteur, dont un seul fortin ; **par exemple** :

- ✓ un élément de barbelés et une tranchée,
- ✓ deux éléments de barbelés,
- ✓ deux éléments de tranchées,
- ✓ un élément de barbelés et un fortin,
- ✓ une tranchée et un fortin.

Certains secteurs peuvent en outre être spécifiquement désignés comme terrain « difficile » (ruines, fondrières, etc.), en fonction du scénario.

### b) Préparations d'artillerie



Chaque joueur dispose d'un nombre de **Points d'Artillerie (PA)**, déterminé selon le scénario. Il est recommandé de rassembler pour chaque joueur un tas de pions dont le nombre correspond au nombre de PA dont il dispose pour la partie, et qui seront simplement défaussés au fur et à mesure des bombardements.

Le joueur attaquant peut dépenser 3 PA pour chaque **Point de Bombardement Préliminaire (PBP)**. Il désigne le(s) secteur(s) affecté(s), et tire **1d6** pour chaque PBP :

1/3 = nombre de points de dommages, 4/6 = sans effet.

Il faut un point de dommages pour éradiquer un élément de barbelés, deux pour éradiquer une tranchée, et trois pour un fortin.

Si le nombre de points de dommages obtenu excède le nombre requis pour éradiquer les éléments de défense, le secteur devient « difficile » et est identifié par un marqueur approprié (cratère, etc.).

**Exemple de Bombardement** : le joueur attaquant décide d'effectuer un «marmitage» sur trois secteurs ennemis sur lesquels il compte ensuite concentrer ses assauts...

- Le premier secteur contient un fortin ; il décide d'y consacrer **deux PBP**. Comme chaque PBP vaut trois Points d'Artillerie, cela lui coûte un total de 6 PA ; il défausse donc six jetons d'artillerie, et tire **2d6** sur lesquels il obtient **2** et **5**. Le 5 est un échec, car il faut tirer 1, 2 ou 3 pour occasionner des dégâts ; en revanche, le 2 indique que le tir est réussi, mais c'est toutefois insuffisant car il faut totaliser au moins trois points de dommages pour éradiquer un fortin.

- Le second secteur contient un réseau de barbelés et une tranchée. Le joueur décide d'y effectuer également deux Bombardements Préliminaires, soit 6 PA. Il défausse six jetons et tire **2d6**, sur lesquels il obtient un **4** et un **2**. Le 4 est un échec ; en revanche, le 2 lui permet de volatiliser la tranchée, mais il lui aurait fallu un point de dégâts supplémentaire pour supprimer également les barbelés...
- Le troisième secteur contient également un réseau de barbelés et une tranchée ; il décide cette fois d'y consacrer **trois PBP**, donc pour un coût de  $3 \times 3 = 9$  PA. Il défausse neuf jetons et tire **3d6** sur lesquels il obtient un **2**, un **1** et un **3**. C'est inespéré, car il totalise ainsi six points de dégâts, alors que trois seulement (2 pour la tranchée, + 1 pour le réseau de barbelés) auraient suffi pour éradiquer l'ensemble des défenses ennemies. Comme le total de points de dégâts infligés excède le score requis, le secteur est bouleversé et sera considéré comme «difficile» pour la suite du jeu.

### c) Déploiement initial

Le défenseur déploie ses unités dans sa moitié de table, puis l'attaquant fait de même, sauf dans sa 1<sup>ère</sup> rangée de secteurs, considérée en principe comme « no man's land ».

Un secteur peut contenir au maximum 4 unités d'un seul et même camp ou éléments de défense. Par exemple, un secteur avec un élément de barbelés et un élément de tranchée pourra contenir un maximum de deux unités.

### 3 – Tour de jeu

- a) L'attaquant déplace ses unités, puis il effectue ses assauts.
- b) Le défenseur déplace ses unités, puis il effectue ses assauts.

### 4 – Mouvements



- L'infanterie et les tanks peuvent bouger d'**un secteur**, vers l'avant, vers l'arrière ou sur le côté,
- Les troupes d'assaut peuvent bouger d'**un secteur dans toutes les directions**, même en diagonale,
- La cavalerie et les autos blindées peuvent bouger de deux secteurs même en diagonale, sauf en terrain « difficile » ou contenant des éléments de défense, auquel cas leur mouvement est limité à un seul secteur.
- Les nids de mitrailleuses sont statiques.

Quand une unité de blindés est déplacée, tirer 1d6 ; sur un **1** pour les tanks ou **1 ou 2** pour les autos blindées, l'unité est enlisée ou subit des avaries qui l'immobilisent pour le restant de la partie (mais elle peut encore combattre).

Les secteurs de terrain « difficile » sont en principe impraticables pour les véhicules, sauf exceptions définies au préalable par convention entre les joueurs.

## 5 – Assauts



a) Toutes les unités contenues dans un secteur peuvent attaquer les unités ennemies d'un secteur et d'un seul adjacent par le côté.

b) Les unités de deux secteurs ne peuvent pas attaquer conjointement un même secteur, on considère qu'il s'agit de combats distincts, résolus séparément.

c) Quand un joueur déclare un assaut, il additionne :

- 1 point par unité d'infanterie,
- 1 point supplémentaire si une des unités est une *troupe d'élite*,
- 2 points par unité de blindés,
- 1 à 3 points par PA en support dépensé avec succès\*.

Il retranche 1 point au total si une des unités est *inexpérimentée*.

Pour sa part, son adversaire additionne :

- 1 point par unité d'infanterie ou par nid de mitrailleuses,
- 1 point supplémentaire si une des unités est une *troupe d'élite*,
- 2 points par unité de blindés,
- 1 point par élément de barbelés,
- 2 points par élément de tranchée,
- 3 points pour un fortin,
- 1 point si le secteur attaqué est considéré comme terrain « difficile »,
- 1 à 3 points par PA en support dépensé avec succès\*.

Il retranche 1 point au total si une des unités est *inexpérimentée*.

Enfin, pour chaque **nid de mitrailleuses**, il tire **1d3\*\*** et ajoute au total le score obtenu.

\* : tirer 1d6 par PA, et ajouter le score obtenu sur un 1, un 2 ou un 3.

\*\* : tirer 1d6 : 1/2 = 1, 3/4 = 2, 5/6 = 3.

La différence entre les totaux correspond au nombre d'unités du perdant éliminées, dans l'ordre suivant : a) infanterie inexpérimentée b) infanterie standard c) infanterie d'élite d) nids de mitrailleuses e) blindés.

En cas d'ex-æquo, les deux camps perdent chacun une unité éliminée, dans le même ordre.

Si toutes les unités du secteur adverse sont éliminées, l'autre joueur peut y déplacer ses unités, dans la limite des règles d'empilement maximum. Si elles subissent à leur tour un assaut, ces unités bénéficient des éléments de défense du secteur conquis, exception faite des barbelés.

**Note** : il est conseillé aux joueurs de dissimuler au creux de la main leurs PA dépensés, puis de les dévoiler simultanément afin d'optimiser le suspense de la résolution des combats..

Le nombre de PA pouvant être dépensés en soutien lors de chaque combat n'est pas limité ; c'est aux joueurs de gérer leurs stocks respectifs selon leurs besoins au fil de la partie.

## 6 – Gaz

Les joueurs peuvent disposer d'un nombre de Points de Gaz (PG), défini par le scénario et pouvant être utilisés en support à la place des PA (et non conjointement).

Un seul PG au maximum peut être employé par assaut.

Tirer 1d6 pour chaque PG (- 1 si une des unités adverses est élite, + 1 si une des unités adverses est inexpérimentée), et ajouter le score obtenu au total.



**Exemple d'assaut** : le joueur Allemand déclenche un assaut sur un secteur Français, défendu par une unité de Poilus soutenus par un nid de mitrailleuses et occupant une tranchée. Il regroupe pour cette attaque une unité de Stosstruppen, une unité d'infanterie, ainsi qu'un redoutable tank A7V... Compte tenu de la menace, le joueur Français décide de sacrifier quatre points d'artillerie pour sa défense, tandis que le joueur Allemand pense « mettre le paquet » en ajoutant pour sa part un point de gaz...

Le joueur Français tire **4d6** pour son soutien d'artillerie, il obtient **6, 1, 4 et 3** ; le 6 et le 4 sont des échecs, mais c'est malgré tout un excellent jet, car il totalise ainsi 4 points avec les autres dés (1 + 3), auxquels il ajoute :

- ✓ 1 point pour l'unité de Poilus,
- ✓ 1 point pour le nid de mitrailleuses,
- ✓ 2 points pour la tranchée.

Il tire ensuite **1d3** pour le tir du nid de mitrailleuses et obtient un **4**, ce qui équivaut à rajouter deux points à son total qui se monte désormais à **10 points** (4 + 1 + 1 + 2 + 2).

Le joueur allemand tire quant à lui **1d6** pour son attaque au gaz, mais n'obtient qu'un **3** auquel il ajoute :

- ✓ 1 point pour les Stosstruppen,
- ✓ 1 point pour l'infanterie,
- ✓ 2 points pour le tank.

Enfin, il rajoute **1 point** car une de ses unités (les *Stosstruppen*) est une troupe d'élite.

Au total, le score final du joueur Allemand se monte donc à **8 points** ; il perd le combat avec un différentiel de 2 points par rapport au score de son adversaire, et subit donc 2 pertes.

Ces pertes s'appliquent obligatoirement dans l'ordre prioritaire suivant :

- 1) l'unité d'infanterie, éliminée,
- 2) l'unité de Stosstruppen, éliminée.

Le tank est quant à lui indemne.

## 7 - Cavalerie

Suite à un combat défavorable, les unités de cavalerie sont éliminées prioritairement à tout autre type de troupe. Leur valeur de combat est de 1, comme l'infanterie, ou réduite à zéro si elles sont impliquées dans un assaut à l'encontre d'un secteur de terrain difficile ou contenant des éléments de défense.

## 8 - Points d'Aviation

Contrairement aux points de gaz, ils peuvent être utilisés conjointement aux PA.

Pour chaque Point d'Aviation dépensé (maximum 1 par combat), ajouter 1d3 au total.

**Note** : pour mémoire, il est conseillé de différencier les Points de Gaz et les Points d'Aviation par des jetons de couleurs spécifiques

## 9 – Barbelés

A la fin de chaque tour, les unités qui n'ont ni bougé ni combattu peuvent tenter d'éliminer les barbelés contenus dans leur secteur. Chaque unité d'infanterie détruit un élément de barbelés sur 5/6 avec 1d6, - 1 si inexpérimentée ou + 1 si élite.

Chaque unité de tanks détruit automatiquement un élément de barbelés.

## 10 – Derniers obus

Quand un joueur a dépensé tous ses PA, il tire 1d6 ; le score obtenu correspond aux derniers PA additionnels disponibles pour le restant de la partie.

## 11 – Conditions de victoire

Une partie dure au maximum 9 tours. Après le 6<sup>ème</sup> tour, tirer 1d6 ; le jeu prend fin sur 5/6.

Si l'attaquant occupe, avec au moins une de ses unités, tous les secteurs de la première rangée au-delà de sa moitié de table, et si aucune unité ennemie n'est située dans sa propre moitié, c'est une victoire de justesse. S'il occupe de surcroît la seconde rangée, c'est une victoire marginale ; s'il occupe la troisième ou plus, c'est une victoire décisive.

Dans tous les autres cas, c'est le défenseur qui remporte la partie.



## 12 - Exemple de scénario, « Bois de Belleau 1918 »

Joueur Américain (attaquant) : 18 unités d'infanterie, 2 nids de mitrailleuses, 36 PA, 6 tranchées, 6 barbelés, 1 fortin.

L'infanterie est considérée comme *inexpérimentée* quand elle initie un assaut, mais comme *élite* lorsque elle-même est assaillie. Renforts : 1d6 unités d'infanterie.

Joueur Allemand (défenseur) : 12 unités d'infanterie (dont 3 troupes d'assaut, considérées comme *élite*), 3 nids de mitrailleuses, 12 PA (dont 1d6 PG), 9 tranchées, 6 barbelés, 2 fortins. Renforts : 1d3 unités d'infanterie standard.

Les renforts des deux camps sont déployés dans leurs secteurs en bord de table au début du deuxième tour.

