

MARMITAGES « Grand Tactique »

Ce module est destiné à jouer des scénarios à grande échelle, pour lesquels une « unité » équivaut en termes de jeu à une brigade ou à une division, et où le diamètre d'un secteur correspond à une cinquantaine de Kms.

Le terrain peut être carroyé en secteurs carrés, comme préconisé normalement, mais aussi bien en hexagones, pour une adaptation plus flexible aux topographies réelles dans le cadre de scénarios « historiques ».

Règles de base

Les règles de bases s'appliquent dans leur intégralité, à l'exception des points suivants, qui ne sont tout simplement pas pris en compte du fait de l'échelle de jeu traitée :

- ✓ la notion de « troupes d'assaut » ; seule la désignation *élite* est prise en compte,
- ✓ les « nids de mitrailleuses » ; remplacés en termes de jeu par les *points d'appui immédiat* (voir ci-dessous paragraphe correspondant).

Règles optionnelles additives

Toutes les règles optionnelles additives peuvent être employées, à l'exception des règles suivantes, inadaptées à l'échelle de jeu traitée :

- ✓ Infiltration (19),
- ✓ unités cyclistes (24),
- ✓ armes lourdes mobiles (25).

Règle spécifique supplémentaire : appui immédiat

Les joueurs peuvent opter pour des **Points d'Appui Immédiat** (PAI), à la place d'une partie - voire même de la totalité - de leurs Points d'Artillerie.

Un PAI équivaut à un demi PA en termes de jeu, et donc deux PAI coûtent un seul point de budget.

Les PAI peuvent être employés conjointement aux PA, aux PG ou aux Points d'Aviation, en attaque comme en défense. Tirer **1d6 par PAI** :

- En défense, le joueur ajoute **un point** à son total par PAI dépensé pour lequel il obtient un score de 3 ou plus, ou **deux points** pour un score de **1 ou 2** ;
- En attaque, le joueur ajoute à son total les scores obtenus sur **1** ou sur **2** uniquement.

Les PAI ne peuvent pas être employés pour les bombardements préliminaires.

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