

Walter Schnaffs

Adaptation de la règle originale Square Bashing (1998) pour la Guerre de 70

Les mécanismes de « Square Bashing » s'appliquent dans leur entièreté à l'exception des spécificités détaillées dans cet additif ; il est donc nécessaire de posséder un exemplaire de la version 1998 de la règle, qu'on peut se procurer sur le site des RFCM (<http://www.peterpig.co.uk/rules.html>).

Note : le jeu est prévu pour un terrain carroyé en zones de 15cm de côté.

1 - Soclage

La taille approximative des socles pour du 10 ou du 15mm est d'environ 30mm par 30mm, sans toutefois qu'une possible variation n'affecte vraiment les fonctionnements du jeu.

2 – Composition des unités

Régiment d'infanterie : 3, 4 ou 5 bases d'infanterie (chaque base représente environ 600 hommes)

Régiment de cavalerie : 2 ou 3 bases de cavalerie (chaque base représente environ 300 troupiers)

Batterie d'artillerie : 1 base (chaque base représente une batterie)

3 – Détermination du scénario

Joueur Allemand :

« Nach Paris ! »

« Avance déterminée »

« Tourner l'ennemi »

« La solide défense »

-

Joueur Français :

-

« Avance déterminée »

« Tourner l'ennemi »

« La solide défense »

« Se battre jusqu'au dernier ! »

4 – Déploiement

Idem SB, sauf que le défenseur ne peut pas occuper les deux premières rangées du côté attaquant.

Aucune zone ne peut contenir plus de 5 unités.

5 – Mouvements

Infanterie : 1 zone par tour

Cavalerie (ne démonte pas) : 2 zones par tour

Artillerie/*mitrailleuses* : 1 zone par tour (sur **4, 5, 6** ou **3, 4, 5, 6** si artillerie légère ou mitrailleuses)

6 – Effets du terrain lourd

Infanterie : **4, 5, 6** pour quitter ce type de terrain

Cavalerie et artillerie légère/*mitrailleuses* : **5 ou 6**

Autre artillerie : **6**

7 – Bombardements

Les pièces à chargement par la culasse et les pièces d'artillerie lourde en bronze peuvent tirer jusqu'à deux zones ; les pièces de 4 en bronze et les mitrailleuses peuvent faire feu sur une zone adjacente par le côté seulement.

L'artillerie ne peut pas tirer par dessus une zone de bois ou de bâtiments ou par dessus une zone contenant des troupes, sauf si elle est en surplomb ; l'artillerie ne peut pas tirer si elle bouge ou si elle participe à une attaque durant le même tour.

Effets de l'artillerie :

Canons à chargement par la culasse (6 ou 7 livres), quelle que soit la portée : un score de **5 ou 6 = une possibilité de perte** dans la zone ciblée.

Artillerie légère à chargement par la culasse ou artillerie lourde à chargement par la bouche à longue portée (en diagonale ou à 2 zones) : **6 = une possibilité de perte**

Artillerie légère (tous types) à courte portée (zone adjacente) : **5 ou 6 = une possibilité de perte**
Artillerie lourde à chargement par la bouche ou mitrailleuses à courte portée : **4, 5 ou 6 = une possibilité de perte**

Chaque perte en zone de couvert peut être sauvegardée sur 5 ou 6 sur 1d6, ou sur 4/5/6 dans le cas d'obus à percussion (artillerie allemande ou canons de 7 français) employés à l'encontre d'une zone de terrain meuble ou boisé.

Il n'y a pas de « barrages d'artillerie » comme dans Square Bashing.

8 – Attaque et défense d'une zone

Attaquant :

- 4 pour chaque unité d'infanterie fraîche (comportant 3 bases ou plus)
- 2 pour chaque unité d'infanterie amoindrie (deux bases ou moins)
- 3 pour chaque unité de cavalerie fraîche (comportant 2 bases ou plus)
- 1 pour chaque unité de cavalerie amoindrie (1 base) ou toute autre unité non-attaquante
- + 3 s'il y a 2 unités d'infanterie amie ou plus dans la zone arrière dans la direction de l'attaque
- + 1 pour chaque zone de flanc contenant deux unités amies ou plus
- 2 si attaquant au travers d'un cours d'eau
- + 2 si la moitié des unités ou plus sont de qualité « professionnelle » (chasseurs/jägers, troupes coloniales, ou unités de la Garde)
- 1 pour chaque unité attaquante de « réservistes » (Garde Mobile, Landwehr), jusqu'à 3
- 3 si le terrain défendu est une zone de couvert

Défenseur :

- 1d3+2 pour chaque unité d'infanterie équipée de fusils Chassepot ou Werder
- 2 pour chaque unité d'infanterie équipée d'autres types de fusils
- 1 pour chaque unité de cavalerie
- 1d6 pour chaque base de mitrailleuses
- 3 pour chaque base d'artillerie à chargement par la culasse
- 2 pour chaque base d'artillerie à chargement par la bouche
- + 2 si la moitié ou plus des unités sont de qualité « professionnelle » (chasseurs/jägers, troupes coloniales ou unités de la Garde)
- + 2 pour chaque zone de flanc occupé par deux unités amies ou plus
- + 2 si défendant un cours d'eau ou un pont
- + 3 s'il y a deux unités d'infanterie amie ou plus dans la zone arrière dans l'axe de la défense
- 1 pour chaque unité de réservistes (Garde Mobile, Landwehr) dans la zone défendue, jusqu'à 2
- 2 pour chaque attaque déjà subie dans la zone défendue dans le même tour, jusqu'à 3

Tirer un d6 pour chaque multiple de 5, en arrondissant au multiple **supérieur**.

Tableau des pertes :

1/2 = pas de perte

3/4/5 = 1 base de cavalerie détruite (si présente) ou 1 base d'infanterie si pas de cavalerie présente

6 = 1 base d'artillerie ou 1 base de mitrailleuses ou deux bases d'infanterie ou de cavalerie détruites

Coûts budgétaires (+ 3 si professionnel ; - 3 si réserviste) :

Infanterie : 10 points par base, + 1 si équipée de fusils Chassepot ou Werder

Cavalerie : 12 points par base

Artillerie/mitrailleuses : 20 points par base, - 2 si chargement par la bouche

Les règles 20 (Gaz), 21 (Fortifications) et 22 (Haut Commandement) sont ignorées.