



JUAN A. NÁCHER



SCOPE PANZER



LIVRE DE RÈGLES



2



10-15'



12+



DRACO
IDEAS

SCOPE

PANZER



AUTEUR :

Juan A. Nácher



DESIGNER GRAPHIQUE :

Matías Cazorla



TRADUCTEUR :

Damien Constant



Plus d'information

REMERCIEMENTS :

À la maison d'édition Draco Ideas, pour sa gentillesse et sa confiance dans le développement de la série des jeux SCOPE.

À Matías Cazorla, pour son travail sans faille dans la conception graphique de l'ensemble de la série.

À tous les collaborateurs et amis qui ont donné de leur temps pour tester et réviser les règles de SCOPE, en particulier à mon cousin et copilote de test Juan Carlos.

Et à mon grand et courageux ami Ferran, toujours présent dans mon cœur.


DRACO
I D E A S

© Copyright 2023 - DRACO IDEAS Fabriqué en Chine par DRACO IDEAS

C/ Juan de la Cierva, 122 - Arroyomolinos (Madrid -Espagne) - www.dracoideas.com



SCOPE PANZER

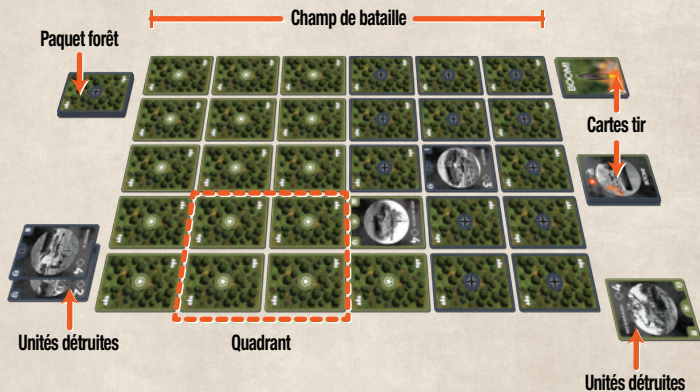


Seconde Guerre mondiale, 1944-45, après le débarquement en Normandie, les troupes américaines reconquièrent le territoire de l'Europe de l'Ouest. L'appui des véhicules blindés est fondamental dans ce conflit territorial. La géographie et la végétation de ce théâtre d'opérations permettent à la dissimulation et à la ruse des équipages de chars de jouer un rôle tactique décisif.

SCOPE Panzer est un jeu de cartes de combat de chars se déroulant sur le théâtre européen de la Seconde Guerre mondiale. Un joueur dirige une escouade de chars américains, qui affronte une escouade de chars allemands commandés par l'autre joueur, dans une bataille d'embuscades et d'affrontements à courte portée.

JOUEUR AMÉRICAIN

JOUEUR ALLEMAND



MATERIEL

Le jeu comprend 60 cartes :

● 9 cartes d'unités américaines :

- 1 M9 Bazooka
- 1 M1 AT Gun
- 1 M3 Stuart
- 1 M18 Hellcat
- 2 M4 Sherman
- 1 M36 Jackson
- 1 M4A3E2 Jumbo
- 1 M26 Pershing



● 9 cartes d'unités allemandes :

- 1 Panzerschreck
- 1 PaK 40
- 1 Panzer II
- 1 Panzer III
- 2 Panzer IV
- 1 Stug III
- 1 PzV Panther
- 1 PzVI Tiger



● 8 cartes tir :

- 3 Touché
- 2 Raté (*portée*)
- 3 Raté (*blindage*)



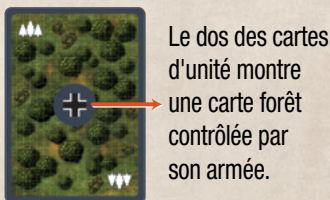
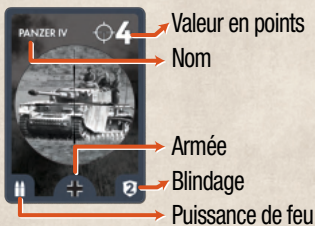
● 30 cartes forêt :

● 4 cartes terrain :

- 2 cartes Prairie/Colline
- 2 cartes Lac/Montagne



Cartes d'unité





JEU DE BASE - MISE EN PLACE



Le nombre de cartes et la taille du champ de bataille varient en fonction du scénario choisi :

SCÉNARIO	Taille*	Nombre maximum d'unité par Escouade	Points par Escouade
Escarmouche	6x4	4	12 ☉
Bataille	6x5	5	16 ☉
Grande Bataille	5x6	6	20 ☉

* Rangées x Colonnes

- 1 Mettez en place le champ de bataille :** placez les cartes forêt en formant une grille avec autant de rangées et de colonnes qu'indiqué par le scénario. Ensuite, orientez les cartes de la moitié des rangées du champ de bataille avec l'icône allemande face visible et l'autre moitié avec l'icône américaine face visible. Dans les Grandes Batailles, la rangée du milieu a 3 cartes de chaque armée.
- 2 Formez l'escouade :** prenez toutes les cartes d'unité de votre armée et choisissez secrètement les unités qui composent votre escouade. Vous ne pouvez pas choisir plus d'unités que ne le permet le scénario. Le total des points des unités choisies ne peut pas dépasser le nombre de points par escouade prévu par le scénario. Les unités restantes ne sont pas utilisées dans la partie.
- 3 Déployez les unités :** prenez toutes les cartes forêt de la première rangée de votre côté du terrain. Ensuite, remettez la rangée en place en remplaçant les cartes forêt par toutes les cartes de votre escouade, cachées (*côté forêt vers le haut*), et dans la position de votre choix. Les cartes forêt en trop sont remises dans le paquet de cartes forêt.
- 4 Préparez le paquet de tir :** placez les 8 cartes tir près du champ de bataille, à portée de main des deux joueurs.

Mise en place d'une Escarmouche (6x4)



Mise en place d'une Bataille (6x5)



Mise en place d'une Grande Bataille (5x6)





Au cours de la partie, les joueurs jouent à tour de rôle. Le joueur américain commence la partie, suivi par le joueur allemand, et ainsi de suite jusqu'à ce qu'un joueur réussisse à détruire toutes les unités ennemies ou à couper les lignes de ravitaillement de l'ennemi.

DISSIMULATION

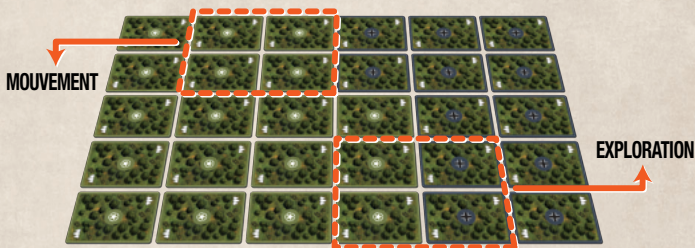
Les cartes d'unité restent cachées (côté forêt vers le haut) jusqu'à ce qu'elles tirent ou soient repérées par l'ennemi. Une fois révélées (côté unité vers le haut), elles restent dans cette position jusqu'à ce qu'elles se déplacent et se cachent à nouveau.

ACTIONS

Lors de votre tour, vous devez effectuer **1 seule action** au choix parmi les 3 suivantes :

1 **MOUVEMENT** (*quadrant entièrement contrôlé*) :

Choisissez un **quadrant** (*groupe de 2x2 cartes forêt ou unité*) entièrement contrôlé par votre armée, c'est-à-dire présentant l'icône de votre armée face visible sur les 4 cartes. Ensuite, prenez ces cartes en main, regardez-les et replacez-les dans le même quadrant, à l'endroit de votre choix et avec la face forêt montrant l'icône de votre armée face visible.





Les cartes forêt représentent les zones de terrain contrôlées par l'infanterie de chaque armée. L'icône de l'armée face visible indique quelle armée contrôle la zone. Vous pouvez toujours regarder si vous avez des unités au dos des cartes forêt sous votre contrôle.

2 EXPLORATION (*quadrant partiellement contrôlé*) :

Choisissez un quadrant avec des cartes forêt (*ou unité*) contrôlées par les deux joueurs, quel que soit le nombre de cartes de chaque armée. Ensuite, retournez uniquement les cartes forêt contrôlées par l'ennemi dans le quadrant :

- S'il n'y a pas d'unités ennemies dans le quadrant, vous contrôlez maintenant le quadrant et pouvez immédiatement effectuer une action de mouvement dans ce quadrant ce tour-ci.
- S'il y a des unités ennemies dans le quadrant, vous devez retourner les cartes forêt (*sans unité*) ennemies à leur position initiale avant l'exploration et votre action se termine sans mouvement.

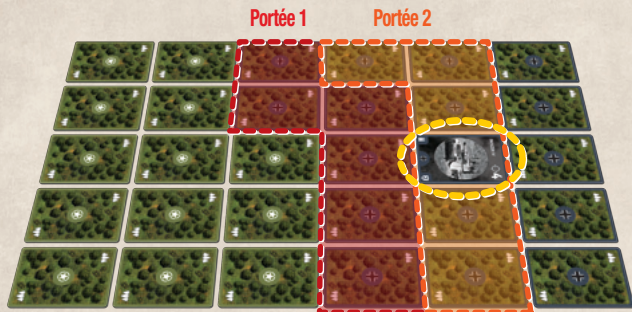
3 RECHERCHE D'UNE CIBLE (*et tir*) :

Retournez 1 carte forêt ennemie qui se trouve à une distance maximale de 2 cartes d'une carte forêt ou d'une unité que vous contrôlez. Cela signifie que la carte forêt ennemie doit être adjacente (*portée 1*), ou à côté d'une carte adjacente (*portée 2*), de la carte que vous contrôlez.

Ensuite :

- Si la carte retournée ne contient pas d'unité ennemie, retournez-la telle quelle, avec l'icône de l'ennemi face visible.
- Si la carte contient une unité ennemie, l'unité reste révélée et vous pouvez lui tirer dessus ce tour-ci. Il n'est pas obligatoire de tirer sur l'unité révélée.

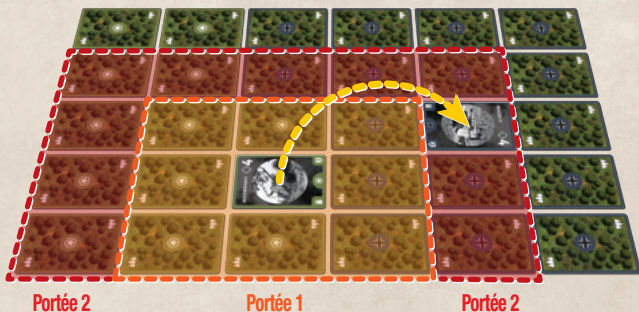
Exemple : Le joueur américain cherche une cible et trouve un Panzer IV.



Pour **tirer** sur une unité ennemie révélée, suivez les 3 étapes suivantes :

- **1) Révélez l'unité attaquante :** retourner la carte de l'unité attaquante. Cette unité doit être à portée 1 ou 2 de l'unité attaquée. L'unité attaquante reste révélée après avoir tiré. Les unités révélées de chaque joueur resteront dans cette position jusqu'à ce qu'elles se déplacent et se cachent à nouveau.

Exemple : Un Sherman M4 tire sur le Panzer IV (à portée 2 du Sherman).



Vous pouvez également effectuer une action de recherche de cible dans une zone où une unité ennemie est déjà révélée au début de votre tour. Dans ce cas, révélez l'unité attaquante et tirez normalement sur l'unité cible, en suivant les mêmes étapes.

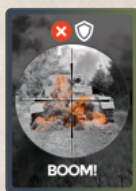
- **2) Préparez la main de tir :** prenez autant de cartes « raté (*portée*) » que la distance entre l'attaquant et la cible. C'est-à-dire 1 carte s'ils sont adjacents et 2 cartes s'ils sont à distance 2. De plus, ajoutez autant de cartes « raté (*blindage*) » que la valeur de blindage de l'unité cible et autant de cartes « touché » que la valeur de puissance de feu de l'unité en attaque.



Cartes tir



Raté
(Portée)



Raté
(Blindage)



Touché

- **3) Résolez l'attaque :** le joueur attaquant cache les cartes sélectionnées dans sa main et le joueur défenseur en prend une au hasard pour vérifier le résultat de l'attaque :

- Si c'est une carte « raté », le tir n'a pas réussi à détruire la cible.

- Si c'est une carte « touché », le tir a atteint la cible et l'a détruite.

Défaussez l'unité détruite dans la pile des cartes d'unité détruites par le joueur attaquant. Le joueur dont l'unité a été détruite comble le vide sur le champ de bataille avec une carte forêt représentant l'icône de son armée face visible. En d'autres termes, la destruction d'une unité la retire du champ de bataille, mais ne change pas le contrôle de la zone de forêt.

FIN DE LA PARTIE ET CONDITIONS DE VICTOIRE

La partie se termine lorsqu'un joueur remplit l'une des conditions de victoire suivantes :

- 1 **Détruire l'escouade ennemie** : le premier joueur à détruire toutes les unités de l'escouade ennemie gagne.
- 2 **Couper les lignes de ravitaillement ennemies** : si vous contrôlez toutes les cartes forêt de la rangée de déploiement du joueur adverse et qu'au moins une de vos unités se trouve sur cette rangée, vous gagnez automatiquement la partie.

RÈGLES AVANCÉES

Les sections suivantes décrivent les règles avancées qui ajoutent des nuances et des règles au jeu de base. Les joueurs expérimentés peuvent ajouter ces règles pour obtenir une expérience de jeu plus complète et plus intéressante.

Il est recommandé aux joueurs débutants de commencer par les règles de base du jeu. Une fois les règles de base maîtrisées, il est conseillé de ne pas inclure toutes les règles avancées en même temps, mais d'incorporer les différentes règles avancées progressivement, une par une, au fur et à mesure que vous les maîtrisez.





CORRECTION DE TIR

Lorsqu'une de vos unités tire sur une unité contre laquelle elle a déjà tiré lors de votre tour précédent, lorsque vous préparez la main de tir, retirez 1 carte « raté (*portée*) » (*pas blindage*) pour chaque tour consécutif où votre unité a déjà tiré sur cette unité. C'est-à-dire 1 carte en moins lors de la deuxième attaque consécutive et jusqu'à 2 cartes en moins lors de la troisième attaque consécutive. Si l'une des deux unités se déplace et change de position entre les attaques, la correction de tir est perdue.

ATTAQUE DE FLANC

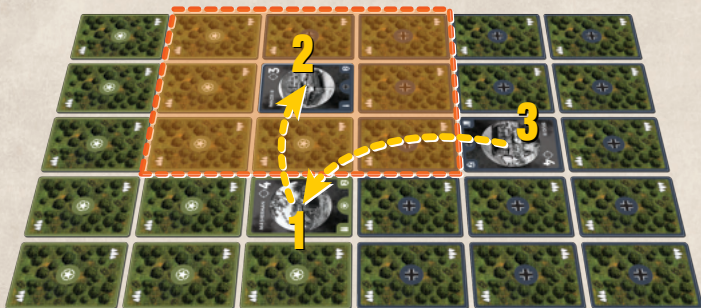
Une attaque de flanc se produit lorsqu'une de vos unités tire sur une unité ennemie qui a tiré sur une unité amie lors du dernier tour ennemi, si vos deux unités (*celle qui attaque ce tour-ci et celle qui a attaqué le tour précédent*) ne sont pas adjacentes l'une à l'autre. Dans ce cas, vous pouvez retirer une carte « raté (*blindage*) » (*pas portée*) de la main de tir avant de résoudre l'attaque.

ATTAQUE PAR L'ARRIÈRE

Une attaque par l'arrière se produit lorsqu'une de vos unités tire sur une unité ennemie qui a tiré sur une unité amie lors du dernier tour ennemi, que les 3 unités sont parfaitement alignées orthogonalement ou diagonalement et que l'unité ennemie se trouve entre les deux autres. Dans ce cas, vous pouvez retirer jusqu'à 2 cartes « raté (*blindage*) » (*pas portée*) de la main de tir avant de résoudre l'attaque.

Vous ne pouvez pas bénéficier du bonus d'attaque de flanc en plus du bonus d'attaque par l'arrière, ils sont mutuellement exclusifs.

Exemple : Un Sherman M4 (1) tire sur un Panzer III (2). Au tour suivant, un Stug III (3) tire sur le Sherman (1) depuis le flanc, puisque le Stug III (3) n'est pas adjacent (portée 1) au Panzer III (2).



Exemple : Un PzV Panther (1) tire sur un M1 AT Gun (2). Au tour suivant, un M18 Hellcat (3) tire sur le Panther (1) depuis l'arrière, puisque les trois unités sont sur la même diagonale, avec le Panther (1) au milieu.





CHARS LÉGERS

Les unités avec un blindage 1 sont considérées comme des chars légers. Les chars légers peuvent se déplacer et attaquer dans le même tour. Après avoir effectué une action de mouvement dans un quadrant, vous pouvez révéler une unité de chars légers dans ce quadrant pour chercher une cible et l'attaquer avec le char léger dans le même tour.

CHARS MOYENS

Les unités avec un blindage 2 sont considérées comme des chars moyens. Ces véhicules n'ont pas de règles spéciales.

CHARS LOURDS

Les unités avec un blindage 3 sont considérées comme des chars lourds. Ces unités ne peuvent pas se déplacer pendant le tour suivant leur tir. Lorsqu'un char lourd tire, faites pivoter sa carte de 90° afin qu'elle soit perpendiculaire au reste des cartes. Cela indique qu'elle ne pourra pas se déplacer lors de son prochain tour. Vous pouvez vous déplacer dans (*ou explorer*) un quadrant qui inclut cette unité, mais la carte reste sur la table sans pouvoir se déplacer. L'unité immobilisée peut tirer normalement. Au prochain tour où l'unité ne tire pas, tournez sa carte de 90° pour signifier qu'elle n'est plus immobilisée.

BLINDAGE SUPÉRIEUR

Une unité ne peut tirer sur une unité ayant un blindage supérieur à sa puissance de feu que si elle lui est adjacente. En d'autres termes, les unités ayant une valeur de blindage supérieure à la puissance de feu de l'attaquant ne peuvent pas être attaquées à portée 2. Considérez la valeur de blindage d'origine de l'unité, sans aucun bonus d'attaque de flanc ou par l'arrière.

✱ Certaines unités ont un **astérisque** dans la valeur de leur carte pour rappeler qu'elles ont les règles spéciales suivantes :

● **STUG III**

Le **Stug III** est un canon d'assaut sans tourelle rotative. Cela lui confère les règles spéciales suivantes :

- **Angle de tir réduit** : si un Stug III tire plusieurs tours consécutifs, le deuxième tour et les tours suivants, il ne peut tirer que sur la même carte ou sur toute carte adjacente à celle sur laquelle il a tiré au tour précédent. Il peut chercher d'autres cibles mais ne peut pas tirer dessus.
- **Profil bas** : si un Stug III est attaqué à distance 2, ajoutez une carte « raté (*blindage*) » supplémentaire à la main de tir. Pour les besoins du jeu, cette carte est considérée comme une troisième carte « ratée (*portée*) », c'est-à-dire qu'elle peut être éliminée par une correction de tir et n'est pas prise en compte pour la règle blindage supérieur.

● **M26 PERSHING**

La doctrine blindée américaine n'a pas inclus le **M26 Pershing** avant la fin de la guerre, en février 1945. Dans les parties prenant place lors de périodes antérieures de la guerre, le joueur américain ne peut pas inclure cette unité dans son escouade.

● **TOURELLE OUVERTE**

Le **M18 Hellcat** et le **M36 Jackson** sont des chasseurs de chars à tourelle ouverte. Leurs équipages sont très exposés aux attaques depuis les hauteurs. Si vous jouez avec les règles de terrain avancées, les unités M18 et M36 perdent 1 point de blindage lorsqu'elles sont attaquées à portée 1 depuis une colline, si elles ne sont pas elles-mêmes sur une autre colline.



CARTES TERRAIN

Ce mode de jeu ajoute des cartes terrain qui représentent les caractéristiques géographiques du champ de bataille.



Prairie



Colline



Lac



Montagne



- **Prairie** : terrain plat, praticable.
- **Colline** : terrain surélevé, praticable.
- **Lac** : terrain plat, infranchissable.
- **Montagne** : terrain surélevé, infranchissable.

● **Terrain praticable** : les cartes terrain praticable peuvent être occupées par des unités. Voir les règles de mouvement des cartes terrain. Les cartes terrain infranchissable ne peuvent pas être occupées ou traversées par des unités.

● **Terrain surélevé** : les cartes terrain plat ne bloquent pas la ligne de vue. Les cartes terrain surélevé bloquent la ligne de vue des unités. Voir les règles de ligne de vue.

Les cartes forêt et les cartes forêt occupées par des unités sont considérées comme du terrain plat et ne bloquent pas la ligne de vue.

MOUVEMENT AVEC DES CARTES TERRAIN

Pour déplacer un quadrant qui possède une carte terrain, prenez uniquement les cartes forêt ou unité du quadrant, et repositionnez-les dans le même quadrant. Les cartes terrain ne sont jamais déplacées, elles restent sur la table pendant le mouvement.

- **Entrer dans une carte terrain** : une unité peut entrer sur une carte terrain praticable avec une action de mouvement effectuée sur un quadrant qui inclut les deux cartes. Tout d'abord, prenez en main toutes les cartes forêt ou unité du quadrant.

Ensuite, placez la carte d'unité sur la carte terrain, en la faisant se chevaucher de manière à ce que l'icône de la carte terrain située en dessous reste visible. L'unité sera révélée et le restera si elle se trouve sur la carte terrain, c'est-à-dire qu'elle ne peut pas se cacher dans cette position. Prenez ensuite une carte du paquet forêt pour remplacer l'unité déplacée.

Enfin, repositionnez les cartes de votre main dans les cases restantes du quadrant, comme d'habitude.



Exemple : seules les 3 cartes forêt/unité sont déplacées dans le quadrant droit, la carte terrain (Montagne) reste sur la table. Il en va de même dans le quadrant de gauche, où une unité avance également sur la colline.

Les cartes terrain sont considérées comme neutres et ne sont contrôlées par aucune armée. Cependant, lorsqu'une unité entre sur une carte terrain praticable, elle prend le contrôle de la zone.

- **Sortir d'une carte terrain** : une unité sur une carte terrain praticable peut en sortir par une action de mouvement effectuée dans un quadrant qui l'inclut. Prenez d'abord toutes les cartes forêt ou d'unité dans le quadrant, y compris l'unité sur la carte terrain.

Ensuite, défaussez une des cartes forêt de votre main dans le paquet forêt et enfin repositionnez les autres cartes normalement dans les espaces du quadrant.

S'il n'y a pas de carte forêt à défausser, l'unité ne peut pas quitter la carte terrain, car elle n'a nulle part où aller. En revanche, l'unité qui quitte une carte terrain peut être échangée contre une autre unité présente dans le quadrant, qui entrerait sur la carte terrain lors de la même action de mouvement. Dans ce cas, il n'est pas nécessaire de remplacer ou de défausser la carte forêt.

EXPLORATION AVEC DES CARTES TERRAIN

Pour explorer un quadrant avec une carte terrain, on ne prend en compte que les cartes forêt ou unité présentes dans le quadrant. Pendant l'exploration, les cartes terrain sont considérées comme neutres à moins qu'une unité ennemie ne les contrôle.

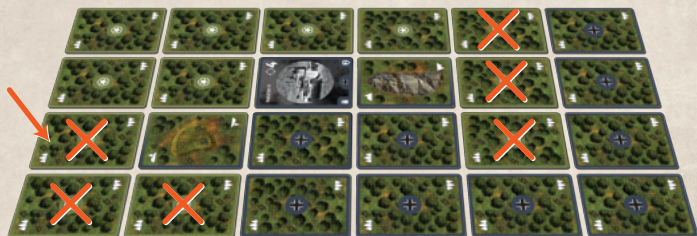
Vous pouvez explorer un quadrant avec une carte terrain occupée par une unité ennemie. Dans ce cas, les autres cartes forêt ennemies du quadrant peuvent être révélées, mais ne peuvent pas être retournées, puisque des unités ennemies sont présentes dans le quadrant.

LIGNE DE VUE

Les cartes terrain surélevé (*collines et montagnes*) bloquent la ligne de vue et empêchent les unités de tirer à travers elles. Ainsi, une unité adjacente à une carte terrain surélevé ne peut tirer sur aucune des 3 cartes situées immédiatement derrière cette carte terrain surélevé.

Comme le montre l'exemple suivant :

Exemple : La colline en diagonale à gauche empêche le Panzer IV d'attaquer les 3 cartes.



De même, vous ne pouvez pas rechercher des cibles et révéler des cartes forêt ennemie qui ne sont pas dans la ligne de vue d'au moins une carte contrôlée par le joueur effectuant l'action.

Dans l'exemple ci-dessus, si les cartes marquées d'un X sont sous contrôle américain, le joueur allemand ne peut pas rechercher et révéler la carte marquée par la flèche, car la colline bloque la ligne de vue de toutes les cartes forêt et unité qui sont à portée 2, et il ne peut donc pas rechercher de cible à cet endroit.

BONUS DE SURÉLÉVATION

Une unité sur une colline (*terrain surélevé*) reçoit les modificateurs d'attaque suivants :

- Les unités qui tirent depuis une colline sur une autre unité qui n'est pas sur une colline prennent une seule carte « raté (*portée*) » dans leur main de tir, qu'elles tirent à portée 1 ou 2. Cette carte peut être retirée avec les règles de correction de tir, comme d'habitude.
- Lorsqu'une unité sur une colline est attaquée (*par une autre unité qui n'est pas sur une colline*), l'unité attaquante reçoit 2 cartes « raté (*portée*) », qu'elle tire à portée 1 ou 2. Ces cartes peuvent être retirées avec les règles de correction de tir, comme d'habitude.



EMBUSCADES (variante de jeu)



Cette variante mineure du jeu rend plus difficile la progression des unités en terrain ennemi, car elles courent le risque d'être prises dans une embuscade. Cela augmente la tension et le réalisme du jeu.

Ce mode de jeu modifie légèrement l'action **EXPLORATION**. Si vous trouvez une unité ennemie en explorant et en retournant les cartes sous contrôle ennemi, vous devez également retourner toutes vos cartes dans le quadrant, révélant ainsi toutes les unités actuellement dans le quadrant. Ensuite, ne retournez que les cartes forêt dans le quadrant (*pas les cartes d'unité*), pour les remettre dans leur position initiale avant l'exploration. Ainsi, toutes les unités (*des deux armées*) dans le quadrant sont révélées et l'action se termine sans mouvement.