TRENCH CLUB

Règles solo et co-op

par Bill Koff

Traduction Française par Sam Th.



v01

Introduction

Les règles solo vous permettent de jouer à Trench Club en solitaire (votre adversaire étant géré par le jeu). Les règles solo utilisent le tableau d'actions ennemi et est inclus dans ce téléchargement (que vous pouvez imprimer sur un papier catonné). Il est également possible pour deux joueurs de jouer en coopération en tant qu'alliés contre un adversaire commun. Toutes les règles standard pour un jeu à deux joueurs s'appliquent, sauf si elles sont remplacées ici.

Préparation du jeu

Choisissez la nation que vous contrôlerez et celle qui sera votre adversaire (appelée "l'ennemi"). Distribuez les 3 jetons de position de départ comme dans le jeu standard à 2 joueurs (livre de règles p6), et alternez le placement des unités entre vous et l'ennemi.

Pour déterminer combien et quel type d'unités sont attribuées à chacun des 3 jetons de localisation de l'ennemi, placez d'abord tous les jetons d'unités militaires de cette nation et un de leurs jetons drapeau dans une tasse ou un sac opaque. Lancez 2 dés pour le premier emplacement. La différence entre les 2 dés est le nombre d'unités attribuée à cet emplacement (relancez les doubles). Piochez autant de jetons du gobelet et placez les unités correspondantes à cet endroit (notez que les jetons ont deux côtés différents ; utilisez toujours le côté avant avec les bords arrondis). Si le jeton drapeau est tiré, choisissez au hasard une des unités des forces spéciales à placer à cet endroit (si vous n'avez pas les figurines des forces spéciales, utilisez le jeton avec le drapeau à la place).

Lancez à nouveau les 2 dés et répétez les actions pour le deuxième jeton de localisation de l'ennemi. Pour la troisième position de l'ennemi, utilisez simplement tous les jetons restants dans le gobelet (si le gobelet est vide, il n'y aura pas d'unités à la troisième position).

Si l'ennemi est le premier joueur, il déplacera sa plus grande compagnie au premier tour. Si l'ennemi est le deuxième joueur, il déplacera ses deux plus grandes compagnies au premier tour.

Actions ennemies

Au début du tour de l'ennemi, si l'infanterie ennemies est adjacente à l'entrée d'un fort neutre ou en possession d'un joueur, faites-la entrer dans le fort pour le conquérir. Cette unité ne peut pas se déplacer plus loin pendant ce tour. *Exception* : si une de vos unités est également adjacente à une entrée de ce fort, l'unité ennemie n'entrera pas dans le fort.

Ensuite, si l'infanterie ennemie commence le tour à 2 hexagones de l'entrée d'un fort neutre ou entre votre possession, faites-la se déplacer à côté de l'entrée du fort. Elle ne se déplacera pas plus pendant ce tour.

Pour finir, lancez un dé et consultez la liste correspondant au résultat sur le tableau d'action ennemi pour voir ce que chaque type d'unité ennemie fera pendant ce tour. Commencez par faire l'action "Camion de transport de troupes", puis parcourez les types d'unités de haut en bas *(vous remarquerez que chaque colonne a un nom en italique, ce qui vous donne une idée de l'ensemble des ordres de l'unité de cette colonne, mais n'a pas d'incidence directe sur le jeu. En général, les actions sont d'autant plus agressives que le nombre est élevé).*

Si l'une des unités est incapable de mener à bien l'action indiquée, reportez-vous à l'action située dans la case à la gauche de l'action d'origine. Si celle-ci ne peut pas non plus être effectuée, vérifiez celle qui se trouve à sa gauche et ainsi de suite jusqu'à ce que vous en trouviez une qui puisse être exécutée (vous pouvez passer de la première colonne à la douzième). N'oubliez pas que l'action nouvellement trouvée ne s'applique qu'à l'unité ou aux unités de ce type qui ne peuvent pas exécuter l'action originale ; si d'autres unités de ce type peuvent exécuter l'action originale, alors elles le font (n'oubliez pas non plus de revenir à la colonne d'origine pour le type d'unité suivant).

Le déplacement d'une unité en raison d'un ordre antérieur annule un ordre futur. Par exemple, un fantassin qui a été déplacé en raison d'un ordre exécuté par un transport de troupes n'exécutera pas l'action renseignée.

Notes sur les actions ennemies

- Si une action indique qu'une unité ennemie doit se diriger vers un point donné, il n'est pas nécessaire qu'elle aille jusqu'au bout de ce mouvement pour être considérée comme ayant terminé l'action. Si elle n'a pas atteint sa destination durant son tour, elle peut encore attaquer une de vos unités depuis l'hexagone qu'elle a atteint. Au tour suivant, elle ne continuera pas nécessairement à se déplacer vers cette destination : elle suivra le nouvel ordre qui lui sera donné à ce tour (exception : voir la note suivante).
- Quand une action comporte l'icône  et que l'unité souffre de 4 ou 5 dégâts, elle se déplace vers son fort et y rentre si possible. Si l'unité ne peut terminer son tour en pénétrant dans le fort, elle continuera son mouvement vers le fort pendant le prochain tour de jeu et si nécessaire les tours suivant (vous pouvez marquer l'unité avec un jeton pour vous en souvenir).
- Les priorités de mouvements/attaque renseigné dans le tableau d'actions ennemi doivent être suivis. S'il y a cependant un choix à faire entre un mouvement ou une attaque qui sont conformes aux ordres (et peuvent être tous deux exécutés), l'ennemi exécutera l'action la plus avantageuse pour lui, càd celle qui causera le plus de dégâts potentiels à vos unités, offrant le plus de protection pour ses unités, etc. (Par exemple, si l'ennemi a le choix d'attaquer deux unités adjacentes, l'une pouvant attaquer au corps à corps et l'autre ne pouvant riposter, il attaquera cette dernière). Si deux options semblent être aussi avantageuse l'une que l'autre, choisissez-en simplement une. Rappelez-vous bien que l'ennemi fera des déplacements optionnels : c'est pour cela qu'il commence avec une force spéciale mais pas vous : il est plus puissant mais vous êtes (heureusement) plus intelligent !
- Si une unité ennemie est incapable de compléter l'une des actions du tableau d'action ennemi, il exécutera au plus proche son ordre initial (et pourra toujours tirer sur une unité à partir de l'hexagone sur lequel il s'arrête).
- Si l'ordre donné à une unité est de « participer à une attaque de flanc ou d'encerclement » et est clairement exagéré (càd que l'attaque sur votre unité d'une autre unité ennemie la détruira sans aucun doute sans attaque de flanc ou encerclement), l'unité ennemie n'exécutera pas cette action. A la place, traitez l'action comme une action insolvable et tentez d'exécuter l'action dans la case de gauche.
- Si l'ordre donné à une unité ennemie n'a aucun sens pour la situation, traitez-la comme une action insolvable et tentez d'exécuter l'action dans la case de gauche.

Priorités d'attaque et de mouvement

- Quand une unité d'artillerie ennemie à le choix entre plusieurs cibles, elle suivra la hiérarchie suivante :
  La cible ayant 5 dégâts → la plus proche → celle ayant le plus haut nombre de touches (voir livre de règles pt 3.3) → la plus expérimentée → les autres.
- Quand une unité ennemie autre que l'artillerie à le choix entre plusieurs cibles, elle suivra la hiérarchie suivante :
  La cible ayant 5 dégâts → celle ayant le plus bas nombre de touches → la moins expérimentée → les autres.
- Si plusieurs unités ennemies attaquent une de vos unités, l'ennemi utilisera la séquence suivante :
  Une unité ne pouvant riposter attaquera en premier → l'unité avec le plus bas niveau de touche → celle ayant le moins d'expérience → les autres.
- Si la cible d'une unité ennemie est détruite par l'attaque d'une autre unité ennemie plus tôt dans le tour, l'unité peut changer de cible (contrairement aux règles de base).
- Si une unité ennemie à le choix de l'hexagone pour terminer son déplacement (parmi les options également avantageuses), la hiérarchie est la suivante : forêt (pour l'infanterie, les tanks et les blindés seulement) → ponts → carrefours → route → terrain dégagé.
- Pour les unités ennemies sans possibilité de combat rapproché, gardez-les aussi loin que possible de vos unités (tout en complétant leur action).

Forces Spéciales

- La canonnière, le canon sur rail et le lanceur de gaz de combat ennemi utilisent les actions d'artillerie. L'avion d'attaque au sol et le dirigeable ennemi usent les actions des avions de combat.
- Le médecin ennemi effectue son action avant le camion de transport de troupes. Déplacez-le ainsi que l'unité ennemie ayant le plus de dégâts (et au moins deux dégâts) et à portée du médecin afin que les deux soient adjacent. Si le médecin effectue une réparation pendant ce tour, l'ordre concernant l'unité réparée sera ignoré pour ce tout (càd que la réparation sera effectuée avant l'ordre de l'unité). Si les unités ennemies endommagées sont hors de la portée du médecin, déplacez le vers elles. Si le médecin ennemi est incapable de faire une réparation pendant ce tour, laissez-le hors de portée de vos unités autant que possible.
- Pour les tourelles ennemies, placez-les sur les 3 premiers forts que l'ennemi contrôle.
- Le poseur de mines ennemi dépose une mine sur son hexagone de départ pendant les 5 premiers tours de jeu (vous le retirerez ensuite de la partie). Pendant ces 5 tours, il se déplacera sur un hexagone à 5 hexagones de distance de vos unités si possible ; sinon au plus loin possible dans la limite de 5 hexagones. Lancez un dé chaque fois qu'une de vos unités se déplace sur un hexagone de mine ou un hexagone adjacent. Sur un résultat de 1 à 3, l'unité et la mine sont détruites.

Transactions monétaires

Dans une partie solo – contrairement à une partie normale – l'ennemi peut réparer une unité pendant le tour ou il a pénétré dans un fort (vos propres unités doivent dépenser un tour entier dans un fort avant d'être réparés). Si il a les ressources nécessaires, l'ennemi peut réparer une unité avec 3 à 5 dégâts dès sa rentrée dans le fort.

Après avoir effectué des réparations, lancez un dé pour voir si l'ennemi achète de nouvelles unités. Si le résultat est plus grand que le nombre de bons de guerre que possède l'ennemi, il n'achètera pas d'unité ce tour. Dans le cas inverse, il achètera automatiquement l'unité la plus chère dans ses moyens. L'unité fraichement acquise est placée sur le fort ennemi le plus proche de vos unité (tant qu'aucune de vos unités d'infanterie n'est adjacent à l'entrée du fort).

L'ennemi ne peut posséder plus de 2 unités de chaque type (pour la seconde unité du type, vous pouvez utiliser la miniature de la nation alliée càd France pour la Grande Bretagne, l'Allemagne pour l'Autriche-Hongrie et vice-versa).

Si l'ennemi a deux unités éligibles pour la réparation mais n'a pas les moyens de les réparer toutes les deux, il réparera celle qui a le plus grand nombre de touches. Si l'ennemi n'a pas les moyens de payer les réparations, l'unité ennemie endommagée quittera le fort au tour suivant si le résultat sur la Table d'Action Ennemie du tour suivant lui en donne l'ordre.

Jouer en coopératif

Si deux joueurs veulent jouer le jeu en tant qu'alliés plutôt qu'adversaires, ils peuvent démarrer une partie coopérative contre "l'ennemi" en tant qu'adversaire. Toutes les règles ci-dessus pour le jeu en solo s'appliquent, avec les exceptions suivantes :

Pendant la préparation du jeu, un joueur utilisera des unités/miniatures d'une nation alliée et l'autre joueur utilisera des unités/miniatures de l'autre nation alliée :

- Un joueur contrôlera le **camion de transport de troupes, l'infanterie lourde, le mortier lourd, le blindé, l'avion de combat et les unités spécifique au pays du joueur**.
- L'autre joueur contrôlera **l'artillerie anti-aérienne, l'infanterie, l'infanterie montée, l'obusier/le canon, le tank et les unités spécifique au pays du joueur**.

Les joueurs partageront leurs 3 jetons de localisation face cachée comme suit : chaque joueur en recevra un sur lequel seul ce joueur pourra placer tout ou partie de ses unités. Le troisième jeton de position de départ est un jeton commun, sur lequel les deux joueurs peuvent placer des unités. Comme dans le jeu normal, les joueurs peuvent choisir de laisser les emplacements de départ vides s'ils le souhaitent.

Pour la mise en place de l'ennemi, ajoutez le jeton de l'allié historique de la nation choisie avec les autre jetons, l'ennemi commencera donc avec deux jetons spécifiques.

Les joueurs effectuent tous leurs mouvements et combattent ensemble pendant un tour (c'est-à-dire comme s'ils étaient tous les deux un seul et unique joueur solo). Ainsi, par exemple, les unités alliées d'une nationalité peuvent fournir des unités de flanc ou d'encerclement pour les attaques de l'autre nationalité, les transports de troupes d'une nationalité peuvent transporter des unités alliées de l'autre nationalité, etc.

Les bons de guerre gagnés par les joueurs sont regroupés dans un fonds commun allié, ils doivent donc décider ensemble comment les dépenser.

Les forts capturés par chaque joueur sont comptés ensemble pour déterminer si les alliés ont été victorieux (c'est-à-dire s'ils ont capturé un total de 5 forts). Les alliés gagnent également s'ils ont détruit toutes les unités ennemies. Les alliés perdent tous les deux si l'ennemi capture 5 forts, si toutes les unités alliées sont détruites, ou s'ils abandonnent.

Niveaux de difficulté

- ***Ne me brusquez pas !*** (le plus simple) : n'incluez pas le jeton du drapeau ennemi et l'unité des forces spéciales pendant la préparation du jeu.
- ***Poilu*** (difficulté normale) : suivez les règles normales de solo ou de coopérative.
- ***Chef oui Chef !*** (difficile) : pour chaque fort occupé par l'ennemi, celui-ci reçoit 5 bons de guerre (au lieu de 3).
- ***Pour survivre à la guerre…*** (difficulté accrue) : incluez 2 jetons drapeau ennemi et les unités des forces spéciales pendant la préparation du jeu (3 bons de guerre par fort).
- ***… Il faut être la guerre*** (difficulté maximale) : incluez 2 jetons drapeau ennemi et les unités des forces spéciales. L'ennemi reçoit 5 bons de guerre par fort.

De plus, si vous souhaitez jouer à un niveau de difficulté normal mais que vous ne voulez pas que l'ennemi utilise des unités des forces spéciales, utilisez la règle selon laquelle l'ennemi obtient 5 bons de guerre par fort occupé au lieu de commencer le jeu avec une unité des forces spéciales.

Séquence d'action ennemie :

1. L'infanterie adjacente à l'entrée d'un fort neutre/du joueur le conquiert – ou reste en place si une de vos unités d'infanterie est adjacente à une entrée.
2. L'infanterie se trouvant à maximum deux hexagones d'un fort neutre/à vous se déplace sur un hexagone adjacent à l'entrée du fort.
3. Les unités ayant reçu un ordre de réparation précédemment continuent leur route vers/à l'intérieur du fort.
4. Action Chart:

	1 Regroupement	2 Retrait stratégique	3 Diversion	4 Reconnaissance	5 Interdiction aérienne	6 Countre-attaque	7 Cordon	8 Barrage rampant	9 Raid de tranchée	10 Attaque surprise	11 Assaut coordonné	12 Tactiques d'infiltrations
Camion de transport de troupes	Occupation des carrefours	ou se déplace en retrait de vos unités	Se déplace vers le 2ème groupe d'unités transportable le plus proche	ou transporte toute l'infanterie éligible ou l'artillerie vers le fort neutre/du joueur le plus proche		transporte toute l'infanterie éligible vers le fort neutre/du joueur le plus proche	ou transporte toute l'infanterie éligible vers le fort neutre/du joueur le plus proche	transporte toute l'infanterie éligible ou l'artillerie vers le 2eme fort neutre/du joueur le plus proche	transporte toute l'infanterie éligible ou l'artillerie vers le fort neutre/du joueur le plus proche	transporte toute l'infanterie éligible ou l'artillerie vers le second fort neutre/du joueur le plus proche		
Infanterie	Se déplace en forêt		Attaque votre artillerie (unité antitank : se déplace à portée de votre tank)		ou attaque votre camion		Se déplace vers l'entrée d'un fort neutre/du joueur.				Attaque votre unité autre que l'artillerie (untié antitank: se déplace à portée de votre tank)	
Artillerie	Se déplace à portée et attaque l'infanterie qui se trouve à moins de 2 hexagones de l'entrée d'un fort.		Se déplace à portée et attaque l'unité avec le second plus grand nombre de touches	Se déplace à portée et attaque votre camion		Se déplace à portée et attaque l'unité avec le plus grand nombre de touches		Se déplace à portée et attaque votre infanterie	(canonnière: Se déplace à portée et attaque votre unité aérienne)		Se déplace à portée et attaque votre unité la plus endommagée	Se déplace à portée et attaque votre unité anti-aérienne
Tank/ Blindé	ou attaque votre camion		Attaque votre tank ou votre blindé		Attaque votre artillerie		Attaque votre unité anti-aérienne	Attaque l'infanterie se trouvant à plus ou moins deux cases de l'entrée d'un forrt		Participe à une attaque de flanc ou un encerclement	Attaque l'infanterie se trouvant à plus de deux cases de l'entrée d'un forrt	
Avion de combat	Attaque votre tank ou votre blindé	Attaque l'unité à portée avec le plus grand nombre de touches	ou attaque votre camion		Attaque vos avions	Attaque votre infanterie	Attaque votre artillerie	Participe à une attaque de flanc ou un encerclement				Attaque l'unité la plus endommagée à portée.
Unité anti-aérienne	Se déplace pour se placer à moins de 3 cases de votre unité aérienne.											

: Se déplace vers et dans son propre fort s'il a 4 ou 5 dégâts (et si nécessaire continue de le faire au (x) tour (s) suivant (s))

Priorité d'attaque de l'ennemi (parmi les cibles éligibles):

- **Artillerie :** la cible ayant 5 dégâts → la plus proche → celle ayant le plus haut nombre de touches → la plus expérimentée → les autres.
- **Autres unités :** la cible ayant 5 dégâts → celle ayant le plus bas nombre de touches → la moins expérimentée → les autres.

Priorité pour les attaques partagées : l'unité ne pouvant riposter→ l'unité ayant le moins d'expérience → l'ennemi ayant le moins de puissance de feu → les autres.