

## Feuilles de référence rapide pour *SQUARE BASHING*

### Tour de jeu (19)

Les joueurs jouent à tour de rôle ; l'attaquant joue en premier.

1	Tests des nappes de gaz : 1, 2 dispersion, 3 vers l'avant, 4 vers l'arrière, 5,6 reste sur place.
2	Test pour un une ressource et une seule, au choix du joueur.
3	Ordres du Commandement (2, 3, ou 4 tentatives)
4	Tests de moral. Procéder secteur par secteur, de droite à gauche.
5	Mouvements de toutes les unités (de droite à gauche).
6	Résolution des assauts (de droite à gauche).
7	Tirs adverses, depuis les secteurs non-assaillis (de droite à gauche).
8	Retirer les marqueurs d'ordres du commandement.
9	Retirer les marqueurs de barrages infligés par l'adversaire.
10	Renforts. Tester pour toutes les unités et obtenir 6 pour chacune, <b>ou</b> choisir une seule unité sans test, <b>ou</b> une unité obligatoirement par la route + deux tentatives sur 6.
11	Le défenseur tire un dé pour le décompte de fin de partie (tour du défenseur uniquement).

### Barrages d'artillerie (22)

Les tirs dans ou au travers d'un barrage ne sont pas autorisés.

Les secteurs soumis à un barrage ne comptent pas comme soutiens.

Barrage d'interdiction	Alignement continu de 5 secteurs dans les rangées 2, 3, 4 ou 5. Aucune unité d'un camp comme de l'autre ne peut quitter ou entrer dans un secteur soumis à ce type de barrage. Un marqueur de barrage par secteur. Une touche d'artillerie par secteur.
Pilonnage	Le joueur choisit 3 secteurs formant un « L ». 3 marqueurs de barrage par secteur. 1d6 touches d'artillerie par secteur.
Barrage roulant	Autorisé seulement au joueur attaquant.
Gaz	Rangée de 5 secteurs. Deux touches par secteur (pas de bénéfice du couvert). Le mouvement des unités qui bougent vers ou hors de ces secteurs est limité à 1 secteur (bonus de mouvement inclus).

### Déviation des tirs de barrage (22), à prendre en compte pour chaque secteur concerné

Qualité :	Trop court	Sur cible	Trop long
Médiocre	1, 2	3, 4	5, 6
Standard	1	2, 3, 4	5, 6
Bon	1	2, 3, 4, 5	6

### Distances de mouvement basiques (24)

Chaque unité doit avoir complété son mouvement avant de passer à la suivante.

Type d'unité :	Mouvement standard :	D6 pour sortir du terrain difficile :
Infanterie	2	3, 4, 5, 6
Cavalerie	3	5, 6
Cavalerie démontée	1	Pas de pénalité
Mitrailleuses	1	3, 4, 5, 6
Artillerie/Commandement	1	5, 6
Tanks légers	2	3, 4, 5, 6
Tanks lourds	1	3, 4, 5, 6
Autos blindées	2	5, 6
Autos blindées (si tranchées)	1	5, 6

+ 1 au dé si professionnels ; - 1 au dé si réservistes

Pas de test requis pour sortir d'un secteur par la route, sauf vers un secteur adjacent à l'adversaire. Un mouvement bonus d'1 secteur est autorisé, sauf vers un secteur adjacent à l'adversaire.

## Assauts (26)

Secteur de l'assaillant, nombre de D6

Unités présentes dans le secteur	
3	Pour chaque unité assaillante (infanterie/cavalerie montée*) à plein effectif
3	Pour chaque tank lourd (2 dés seulement si endommagé)
2	Pour chaque tank léger ou auto-blindée (1 dé seulement si endommagé)
1	Pour chaque unité non comprise ci-dessus
2	Si attaquant de flanc ou à revers

Si soutien d'autres secteurs :

1	Pour chaque unité assaillante additionnelle (maximum 2 par face)
2	Pour chaque secteur en soutien (2 maximum)

Si le secteur est identifié par des marqueurs :

2	Si le secteur contient un marqueur « Winning the fight » (précédemment vainqueur, 1 max.)
2	Si le secteur contient un marqueur « Fighting Bonus » (bonus du commandement, 1 max.)
3	Si le joueur emploie une ressource « Shock Assault » (assaut à outrance)

Si le secteur assailli contient des éléments de défense :

-1	Le secteur attaqué comporte une hauteur, et le secteur assaillant n'en comporte pas
-2	Le secteur attaqué contient des retranchements improvisés (-1 seulement si assaut à revers)
-3	Le secteur attaqué est une tranchée ou un fortin (-2 si attaque de flanc ou à revers)

Tirer ensuite le total de D6 ; chaque 5, 6 est une « touche » (idem pour le défenseur)

Secteur du défenseur (minimum 2d6)

Unités présentes dans le secteur	
2	Pour chaque unité d'infanterie ou de cavalerie (montée* ou démontée) à plein effectif
1	Pour chaque unité d'infanterie ou de cavalerie à effectif réduit
5	Pour chaque mitrailleuse (3 dés seulement si endommagée)
2	Pour chaque pièce d'artillerie (1 dé seulement si endommagée)
1	Pour chaque tank
2	Pour chaque auto-blindée (1 dé seulement si endommagée)

Si soutien d'autres secteurs

1	Pour chaque secteur en soutien
---	--------------------------------

Si le secteur est identifié par des marqueurs

2	« Winning the fight » (précédemment vainqueur, au maximum 1)
-1	Par marqueur de barrage d'artillerie dans le secteur (au maximum 3)

En cas d'assaut ennemi supplémentaire

-1	Pour chaque unité assaillante supplémentaire (2 unités maximum par face)
----	--

\* Cavalerie montée : quand la cavalerie montée attaque ou est attaquée dans des bois, des collines rocaillées ou des retranchements, un seul d6 est autorisé.

## Effets des tirs (27)

Portées : Infanterie/mitrailleuses/auto-blindées/cavalerie démontée = 1 secteur, Artillerie = 4 secteurs, Mortiers/artillerie de montagne = 2 secteurs.
<b>1d6</b> Infanterie/auto-blindées/cavalerie démontée ou canon/mortier/mitrailleuse endommagées, <b>2d6</b> par Mitrailleuse intacte, <b>3d6</b> par canon/mortier intacts
+1d6 Pour l'ensemble du secteur si au moins une unité professionnelle est présente
-1d6 Pour l'ensemble du secteur si une unité de réservistes ou de cavalerie démontée présente

Pour chaque 6 = 1 touche, se référer ensuite au tableau des sauvegardes

Si une unité choisit de se retirer avant un assaut, 3 touches s'appliquent :

+1 touche si réservistes présents	-1 touche si professionnels ou cavaliers présents
+1 touche si artillerie présente	-1 touche si dans bois/bâtiments, Mitrailleuse, auto-blindée

**Jets de sauvegardes** (l'assaillant n'est jamais compté à couvert ; chaque échec = perte d'1/2 base)

Infanterie	4, 5, 6, +1 si professionnels ou à couvert, -1 si réservistes
Cavalerie	4, 5, 6, +1 si professionnels, -1 si réservistes
Mitrailleuses	3, 4, 5, 6, +1 dans une tranchée
Tanks/auto-blindées	3, 4, 5, 6, -1 si auto-blindée légère, -1 si assailli dans des bois/bâtiments
Artillerie	5, 6, +1 si à couvert (bois/bâtiments/retranchement)

**Résultats des combats**

L'assaillant occasionne plus de pertes	<ul style="list-style-type: none"> <li>Les pièces d'artillerie sont éliminées (pas de perte additive)</li> <li>3 touches s'appliquent au défenseur (6 si repli impossible)</li> <li>Le défenseur se replie d'un secteur (avec ses pertes)</li> <li>L'assaillant doit investir le secteur pris avec au moins une unité</li> <li>L'assaillant reçoit un marqueur « Winning the fight »</li> </ul>
Le défenseur occasionne plus ou autant de pertes	<ul style="list-style-type: none"> <li>3 touches s'appliquent à l'assaillant</li> <li>Pas de mouvement occasionné</li> <li>Le défenseur reçoit un marqueur « Winning the fight »</li> </ul>
Le défenseur choisit de se replier avant l'assaut	<ul style="list-style-type: none"> <li>3 touches s'appliquent au défenseur (modificateurs éventuels)</li> <li>L'assaillant reçoit un marqueur « Winning the fight »</li> </ul>

**Moral (28)**

Dé	Raison
1	Par marqueur de perte (maximum 4)
1	Unité de réservistes dans le secteur (1 maximum)
1	Par marqueur de barrage d'artillerie (maximum 3), y-compris les gaz
1	Par secteur contigu par le côté occupé par l'ennemi, au-delà du premier (maximum 3)
-1	Professionnels dans le secteur (1 maximum)
-1	Mitrailleuse, tank ou auto-blindée dans le secteur (1 maximum)
-1	Retranchements improvisés
-1	Le secteur contient des bois ou des bâtiments
-2	Si un marqueur « Bonus moral » est présent (1 maximum)
-2	Tranchées
-3	Si un marqueur « Hold the line » (tenir à tout prix) est présent (1 maximum)

**Conséquences du moral (28)**

1 échec	« Tenir »	Aucune unité ne peut quitter le secteur durant ce tour. Aucun assaut ne peut être initié depuis ce secteur.
2 échecs	« Repli »	PRIMO, le joueur teste pour 1 touche et applique une perte supplémentaire en cas d'insuccès. SECUNDO, toutes les unités du secteur se replient d'1 secteur vers leur bord de table, sans tenir compte du terrain difficile éventuel. Si le repli est impossible du fait de présence ennemie, appliquer 6 touches supplémentaires. Les éventuelles unités amies qui gênent le repli son « enjambées », et une unité qui sort de table est placée en renfort et perd une base. L'action de repli accapare l'entièreté du tour de jeu. Les unités peuvent être retournées pour mémoire et effet visuel.
3 échecs ou +	« Déroute »	PRIMO, tirer 1d6 pour chaque unité ; sur 5/6 (+1 si professionnels, -1 si réservistes) l'unité entière déroute et est éliminée. SECUNDO, idem 2 échecs comme ci-dessus.