

¿PASARAN?

La guerre civile espagnole
Règles version 1.0

Équipement du jeu

- 280 pions colorés
- 1 carte
- 1 livret de règles
- 1 livret d'apprentissage avec un appendice pour les cartes
- 2 cartes de scénario avec au dos une aide au démarrage rapide
- 2 dés à six faces
- 55 cartes
- 1 boîte

Introduction

Après avoir parcouru l'aide au démarrage rapide au dos des cartes de scénario, vous pouvez commencer à lire ces règles.

- ¿**PARASAN?** est conçu pour 1 ou 2 joueurs.
- Le terme « D6 » fait référence à un dé à six faces normal.
- Les deux camps opposés du jeu sont les **Républicains** et les **Nationalistes**.

Ce symbole indique une règle optionnelle. Les joueurs doivent se mettre d'accord avant le début de la partie sur les règles optionnelles qu'ils vont utiliser. Ne pas utiliser de telles règles (ou des règles spéciales) avant d'être familier avec les règles standards du jeu.

1.0 La carte

- La carte divise le pays en zones.
- La mer est divisée en zones maritimes.
- Certaines zones peuvent en outre être divisées en 2 parties distinctes : une zone proprement dite et une ville.
- Madrid est une zone de ville spéciale avec des effets de terrain spécifiques.

1.1 Terrain

Effets sur le mouvement

Les unités terrestres ne peuvent pénétrer ni traverser les zones de mer et de montagnes. Les avions peuvent le faire comme pour tout autre type de zone mais ne peuvent pas s'y poser.

Effets sur les combats

La table d'effets des terrains sur la carte indique comment chaque type de terrain affecte les combats dans la zone. Les avions y sont traités séparément des unités terrestres, les termes « attaquant » et « défenseur » n'incluant donc pas les avions. Tous les autres effets des terrains sont cumulatifs.

« **Attaquant -1** » diminue la force de toutes les unités terrestres attaquant de 1.

« **Défenseur +1** » augmente la force de toutes les unités terrestres défendant de 1.

« **-# Blindés** » diminue la force de toutes les unités blindées du nombre indiqué. Cela comprend aussi bien celles qui attaquent que celles qui défendent.

« **+# Défenseurs d'infanterie** » augmente la force des unités d'infanterie défendant du nombre indiqué.

« **Air -1** » diminue la force des avions de 1. A noter que les rivières n'affectent pas les avions.

1.2 Zones spéciales

Mallorca

Mallorca peut être utilisée comme une base aérienne Nationaliste. Pour les questions de mouvement, compter la zone maritime adjacente comme la première zone entrée.

Règles spéciales pour Madrid

- Les défenseurs de Madrid ont un avantage « **Défenseur +1** ».
- Il n'y a pas d'effets spéciaux pour toute attaque **hors de Madrid** contre des zones adjacentes.

- **TOUTES** les unités (y compris aériennes) attaquant Madrid ont leur force de combat réduite de 1 et les unités blindées ont un malus de 1 supplémentaire.

Zones neutres

Toutes les zones en France et au Portugal sont neutres. Une zone neutre ne peut jamais être pénétrée par des unités terrestres ni traversée par des unités aériennes.

1.3 Empilement

Il n'y pas de limite au nombre d'unités dans une zone. Toutes les villes (sauf Madrid) ont une limite d'empilement de 3. Les joueurs doivent indiquer clairement quelles unités dans une zone sont dans la ville ou pas.

2.0 Pions et cartes

2.1 Unités

Les Républicains

Couleur de fond : Rouge. Cela inclut à la fois les réguliers, la milice et la brigade internationale.

Les Nationalistes

Couleur de fond : Brune.

Contingent allemand « Légion Condor » : Grise

Contingent italien (à la fois Italiens et Nationalistes espagnols) : Brune/Verte

- Chaque unité a un **nombre** et un **symbole** imprimé dessus. Le nombre indique sa **force de combat** (boîte verte) et le symbole sa **classe**.
- Les quartiers généraux (HQ) n'ont pas de force de combat mais un niveau de commandement (boîte rouge). Un HQ ne peut **jamais** combattre (faire des jets de combat).
- La plupart des pions sont imprimés sur leurs deux faces (les versos sont plats, les rectos sont chanfreinés). Les forces de combat sur les versos sont toujours inférieures à celles sur les rectos. A noter que certaines unités ont un « 0 » sur leur verso, tandis que d'autres n'ont rien d'imprimé.
- Une étoile jaune indique des unités qui ne peuvent pas être construites au début du jeu.

Le joueur Républicain doit faire la distinction entre la Milice et les Réguliers. Le HQ « Durutti » et toutes les unités d'infanterie de milice constituent la Milice. Toutes les autres unités républicaines sont les Réguliers.

Important : Le HQ républicain Kleber ne peut commander que des Réguliers. Le HQ républicain Durutti ne peut commander que la Milice.

Abréviations :

LC Légion Condor
A Forces africaines des Nationalistes
VS *Volkssturm (Pour utiliser dans Blitzkrieg General)*

2.2 Autres pions

Drapeaux nationaux

Ils sont utilisés pour montrer quel camp contrôle une zone.

Pions blancs

Ils sont utilisés sur les différentes tables du jeu. Il s'agit de : l'initiative ; l'année ; les trimestres (ou tours) ; le temps ; les pertes.

2.3 La réserve d'unités

La réserve de chaque camp est constituée de toutes les unités de ce camp qui ne sont pas disponibles au début du jeu ni en production. Ces unités peuvent être produites ultérieurement en utilisant des points de construction (BP) (voir 7.2).

Au début du jeu, certaines unités ne sont pas dans la réserve et ne peuvent donc pas être construites. Elles peuvent rejoindre la réserve plus tard une fois certaines cartes utilisées. De telles unités sont marquées d'une étoile jaune.

2.4 Pions non utilisés dans ¿PASARAN?

La photo à la fin de ce livret indique quels pions de la feuille sont pour les jeux **Blitzkrieg General** et **Empires of Apocalypse**. Les séparer du reste des pions paraît une bonne idée. [...]

2.5 Cartes

Toutes les cartes sont expliquées en détail dans un appendice de ce présent livret. Les cartes pour **¿PARASAN?** ont un dos avec ¿PARASAN? (21 cartes au total), tandis que celles pour **Blitzkrieg General** ont un dos avec Blitzkrieg General (34 cartes). Là encore, il convient de séparer ces cartes.

3.0 La durée du jeu

¿PARASAN? se joue en un certain nombre de tours aussi appelés trimestres. Chaque année est divisée en 4 trimestres. En d'autres termes, chaque tour de jeu équivaut à 3 mois.

Le jeu débute au 3^{ème} trimestre de 1936 et se termine au 2nd trimestre de 1939. Mais le jeu peut se terminer avant si l'un des camps est défait plus tôt (*voir 8.5*).

4.0 Débuter le jeu

Avant de commencer la partie, il est conseillé de mettre le jeu en place et de lire le tutorial (Un joueur expérimenté trouvera suffisamment dans le tutorial pour commencer sa première partie).

4.1 Mise en place

- Ouvrir le jeu et choisir son camp : Républicains ou Nationalistes.
- Les deux joueurs mettent en place simultanément leurs forces selon les informations des cartes de scénario.
- Placer les marqueurs de trimestre, météo et année à leur place.
- La production initiale de chaque camp est indiquée par des drapeaux nationaux.
- Le marqueur de pertes est placé sur la table de bataille.
- Les 21 cartes sont mélangées et placées sur la table en une pile avec la face ¿PARASAN? visible.

5.0 Séquence de jeu

Durant chaque tour, toutes les actions sont conduites dans l'ordre exact indiqué ci-dessous.

Début du tour de jeu (*les deux camps en même temps*)

- 5.1 Placer les renforts
- 5.2 Vérifier l'initiative
- 5.3 Vérifier la météo

Segment d'action (*le camp qui a remporté l'initiative agit en premier*)

- 6.1 Mouvement par rail
- 6.2 Changer la base un avion
- 6.3 Phase de mouvement
- 6.4 Phase de combat
- 6.5 Phase d'exploitation
- 6.6 Conquête et contrôle

Après que le joueur ayant remporté l'initiative a joué, le second joueur exécute à son tour le segment d'action.

Segment de fin de tour (*les deux camps en même temps*)

- 7.1 Conquête
- 7.2 Collecter les revenus
- 7.3 Cartes
- 7.4 Production

5.0 Début du tour de jeu

Les deux camps agissent en même temps pendant cette phase.

5.1 Placer les renforts

Les deux camps placent les renforts, c'est-à-dire les unités en production qui sont prêtes à ce tour ou indiquées comme arrivant en

jeu sur la carte de scénario. Placer ces unités dans des **zones amicales** qui contiennent une **ville amie**, que ce soit dans ou en dehors de la ville.

Un joueur **ne peut pas** placer de renforts dans des zones qui contiennent une ville ennemie, dans des zones qui ne contiennent pas de ville ou dans des villes qui sont dans des zones ennemies. Quelles que soient ces nouvelles unités, elles peuvent **toujours** être placées dans Madrid si elle est contrôlée par leur camp.

5.2 Initiative

Cette procédure est utilisée pour déterminer quel camp commencera le segment d'action à suivre. Les deux camps lancent 1 D6. Le joueur qui obtient le plus grand résultat prend l'initiative pour ce tour et place le marqueur d'initiative sur l'espace dans son camp sur la carte. Si les résultats sont identiques, le camp qui n'avait pas l'initiative au tour précédent l'obtient à ce tour.

Initiative au premier tour

Le joueur nationaliste a toujours l'initiative et commence au premier tour.

Tour double

Si un joueur n'avait pas l'initiative au dernier segment d'action, il a joué en second. S'il la prend au tour suivant, il commencera le segment d'action et donc pourra déplacer ses unités deux fois de suite sans que son adversaire n'ait pu bouger les siennes.

5.3 Météo

Il y a deux types de conditions météo, bonnes ou mauvaises. Pour déterminer la météo du tour en cours, le joueur républicain lance 1 D6. Se référer à la table de météo sur la carte et croiser le résultat du dé avec le trimestre correspondant au tour. Un nuage indique mauvais temps, un soleil beau temps.

Effets de la météo

- Le beau temps n'implique aucune modification.
- Le mauvais temps réduit la force de combat de toutes les unités terrestres attaquant de 1. De plus, la force de combat de tous les avions est réduite de 1. Le mauvais temps interdit aussi tout mouvement pendant la phase d'exploitation.

6.0 Phase d'action

Tout au long de cette section, le camp qui se déplace ou combat est appelé « camp en phase » et l'autre camp « camp hors phase ».

6.1 – 6.3 Phase de mouvement

En général

En fonction de son type, une unité peut se déplacer d'un nombre de zones égal à sa portée. Tous les mouvements sont conduits entre zones adjacentes. « Sauter » vers des zones ou des zones maritimes non adjacentes n'est pas autorisé. De la même façon, un mouvement en diagonal au travers des coins des zones n'est pas permis.

6.1 Mouvement par rail et mer

A chaque tour, chaque joueur peut déplacer une unité terrestre ou aérienne par train. Le mouvement par rail est un mouvement supplémentaire gratuit qui est conduit avant le mouvement régulier du joueur. Une unité se déplaçant par rail peut le faire au travers d'un nombre illimité de zones amicales contiguës.

Utiliser le mouvement par rail pour pénétrer dans des zones ennemies n'est pas autorisé. Par contre, entrer dans une zone amie avec une ville ennemie l'est.

En plus du mouvement par rail, le joueur **républicain** peut déplacer une unité d'une zone ou d'une ville côtière amie vers une autre zone ou ville côtière amie pendant ce segment. Ce mouvement n'est pas limité en distance mais contrairement au mouvement par rail, cette unité ne peut pas se déplacer ultérieurement durant la phase de mouvement.

6.2 Changer un avion de base

Le changement de base est un mouvement supplémentaire gratuit pour les avions conduit avant la phase de mouvement régulière. Chaque avion peut seulement être changé de base une fois par tour. Un avion qui change de base peut se déplacer vers une zone amie à une distance double de la normale (soit 4 zones au plus).

6.3 Phase de mouvement

Le camp en phase peut maintenant déplacer un nombre quelconque de ses unités y compris celles déplacées par rail ou ayant changé de base. Chaque unité ne peut se déplacer **qu'une** fois durant cette phase.

Attaques

Le mouvement détermine quelles zones seront attaquées. En d'autres termes : **si vos unités pénètrent dans une zone contenant des unités ennemies, vous les attaquez.** Ceci est aussi vrai si des unités pénètrent dans une zone ennemie vide et que des unités ennemies localisées dans la ville de cette zone en sortent pour défendre la zone en réaction (voir 6.3.4). Tout mouvement ne contenant aucune unité ennemie, que ce soit dans la zone ou dans une ville, n'est à l'évidence pas une attaque. Tout comme si les forces amies entrent dans une zone vide et que les unités ennemies de la ville de cette zone ne décident pas de réagir. Dans ce cas, la force faisant mouvement peut annoncer une attaque de la ville, sans avoir à payer de coût de mouvement additionnel.

6.3.1 Portées

Les portées maximum indiquées ne peuvent être dépassées (*exception* : 6.3.2), mais les unités peuvent bien sûr se déplacer d'une distance inférieure à cette portée. La zone de laquelle part l'unité n'est jamais comptée dans la distance parcourue.

Les unités ont la portée maximale suivante (aussi appelée **Points de Mouvement**, MP) :

Unités terrestres :

Infanterie	1 Zone
Blindés	2 Zones
HQ	2 Zones
Avions	2 Zones

Règles spéciales applicables aux blindés et HQ

Ils peuvent entrer dans une zone **inoccupée** puis poursuivre leur mouvement. De cette façon, ils prennent le contrôle de la zone à moins qu'une ville n'y contienne des défenseurs.

Règles spéciales applicables aux avions

Les avions peuvent se déplacer **au travers** des zones maritimes et des zones ennemies, mais ne peuvent atterrir que dans des zones ou villes amies. Ils ne peuvent terminer leur mouvement dans une zone ennemie qu'en prenant part à une attaque pendant la phase 6.3 ou en réaction comme décrit en 6.3.4.

Après un combat, un avion peut retourner dans toute zone amie en utilisant sa capacité de déplacement totale.

6.3.2 Portée double

Une unité peut doubler sa portée si elle ne pénètre pas dans une zone ennemie durant son mouvement. Donc une unité avec une portée double ne peut pas attaquer.

6.3.3 Villes

Une unité dans une zone ou dans une ville de la zone est à la fois considérée comme étant dans la zone et dans la ville. Entrer dans une ville depuis la zone qui la contient ou en sortir vers cette même zone est un mouvement sans coût. Entrer dans une ville depuis une zone adjacente (ou vice-versa) coûte un point de mouvement.

Les villes qui sont dans une zone ne peuvent être atteintes que si cette zone est sous contrôle ami. En conséquence, des unités ennemies dans la zone d'une ville empêchent tout mouvement vers ou depuis cette ville (les unités aériennes peuvent elles bien sûr y entrer ou la quitter comme elles le souhaitent).

Les villes qui sont directement adjacentes à une zone voisine peuvent être atteintes depuis cette zone (et vice versa) si la zone est amie.

6.3.4 Réaction du camp hors phase

A ce moment, le joueur hors phase peut interférer de 3 façons.

Envoyer l'aviation

Il peut déplacer des **avions** dans toute zone qui est attaquée par le joueur en phase et qui est à portée des avions déplacés.

Quitter les villes

Dans une zone attaquée, le camp hors phase peut déplacer des unités terrestres présentes dans une ville vers la zone pour prendre part aux combats. Si la ville est attaquée depuis une zone adjacente, le joueur hors phase peut ajouter aux combats des unités présentes dans la zone de la ville. Seule la limite d'empilement de 3 dans une ville ne peut pas être violée.

Mouvement de réserves

Le joueur hors phase peut déplacer des unités présentes dans la même zone qu'un HQ vers une zone attaquée. Le nombre indiqué sur chaque HQ indique combien d'unités terrestres peuvent être déplacées de cette façon. Les unités peuvent prendre part à tout combat qui se trouve à leur portée. Seules des zones amies peuvent être traversées pour atteindre la zone attaquée. Le HQ peut accompagner ses réserves au combat mais ce n'est pas obligatoire.

Les attaques menées uniquement par des avions ennemis ne peuvent être sujettes au mouvement de réserves.

Les unités dans une ville qui ont un HQ dans la zone de la ville se comportent comme des réserves.

6.4 Phase de combat

6.4.1 Séquence de combat

Le **camp en phase choisit l'ordre** dans lequel les combats sont résolus. La procédure de combat dans une zone est toujours menée à son terme avant que ne débute le combat suivant.

Chaque unité tire **une fois** par round de combat (le joueur ne lance qu'une fois le dé par unité et par round). Le joueur doit indiquer pour quelle unité il lance le dé avant de le faire. Si le résultat est **inférieur ou égal** au nombre indiqué sur l'unité qui tire, le tir est une **réussite**. S'il est **supérieur**, le tir est **raté**.

Tous les tirs sont résolus **simultanément**, mais pour des raisons de jouabilité, le joueur en phase tire toujours le premier avec toutes ses unités. Les pertes du joueur hors phase sont marquées avec le marquer de pertes sur la table de combat. Quand le joueur en phase a terminé ses tirs, le joueur hors phase exécute les siens avec la valeur de combat **du début du round** de ses unités.

Exceptions :

- Les **blindés** sont les seules unités à tirer **deux fois**. Dans les faits, 2 dés sont lancés pour ces unités.
- Les **HQ** et les unités d'une force effective de « 0 » ne peuvent pas tirer.

Après qu'un round de combat est effectué (chaque camp a effectué ses tirs), les pertes sont appliquées.

6.4.2 Modifier à « 0 » ou moins

Du fait de facteurs tels que le terrain ou la météo, la force de combat d'une unité peut être réduite à « 0 » ou moins. Ces unités **ne peuvent pas tirer** mais peuvent être utilisées pour absorber les pertes.

6.4.3 Utiliser la table de combat

Au début de chaque round de combat, chaque camp annonce quelles unités combattent dans quel segment de la table de combat. L'attaquant fait cette annonce en premier. Placer des unités dans un segment qui n'est pas « normal » (unités terrestres dans le segment aérien) n'est possible que si le camp qui le demande **a plus d'unités de ce type** dans le combat que son adversaire.

Les unités sont placées sur la table selon leur force de combat modifiée par le terrain et la météo. Ainsi la ligne sur la table indique la **valeur de combat effective**.

Dans le cas d'**effets cumulatifs**, compter en premier le terrain puis la météo. Si un modificateur n'affecte pas l'unité en question, simplement l'ignorer.

Avions et unités terrestres

Pour mener des combats aériens, placer les unités aériennes dans le segment aérien de la table de combat. Pour des combats air-sol, placer les unités aériennes dans le segment terrestre. De la même façon, des unités terrestres dans le segment aérien peuvent mener des attaques anti-aériennes (voir 6.4.5).

Déplacer des unités entre segments

Après chaque round de combat, le joueur numériquement supérieur en unités dans un segment peut déplacer des unités vers l'autre segment. Il doit cependant laisser au moins autant d'unités que son adversaire dans le segment de départ.

Aviation

Si les deux camps ont engagé des avions dans le combat, le camp le plus faible (déterminé en comptant le nombre d'avions) doit placer tous ses avions dans le segment aérien. Le camp le plus fort doit lui y placer au moins autant d'avions que son adversaire. Les autres peuvent être placés comme il le souhaite.

Dans le segment terrestre, les avions tirent en utilisant leur force indiquée et en lui appliquant les modificateurs de terrain et de météo. A noter que les avions ne sont jamais affectés par les rivières.

Dans le segment aérien, la force des avions n'est modifiée que par la météo.

6.4.5 Villes

Pas plus de 3 unités terrestres ne peuvent être utilisées pour attaquer une ville (Madrid n'est pas sujette à cette limite). Le nombre d'avions est illimité.

Siège

Au lieu d'attaquer une ville, un joueur peut choisir d'assurer le siège de la ville avec ses unités l'entourant. Seul un siège par tour de jeu peut être mené contre une ville (y compris Madrid). Madrid ne peut être assiégée que depuis une zone voisine.

Dans un siège, l'attaquant et le défenseur sélectionnent leur unité terrestre la plus forte. Chacun lance un dé **non modifié par le terrain ou la météo**. Ensuite le siège se termine pour le tour.

Si après un combat de siège, une zone ou une ville ne contient plus d'unités, le camp survivant contrôle à la fois la zone et la ville. Dans le cas où les deux camps sont éliminés, les contrôles restent inchangés.

Les tranchées n'ont pas d'effet sur les sièges.

6.4.6 Tir anti-aérien

Les unités terrestres dans le segment aérien ne peuvent mener que des tirs anti-aériens.

Toutes les unités terrestres ont une **force anti-aérienne de 1** au maximum. Si des unités se défendent contre une attaque aérienne, elles doivent utiliser cette force anti-aérienne au lieu de leur force de combat normale.

Les unités blindées ont aussi une force anti-aérienne de 1 mais tirent **2 fois**.

6.4.7 Pertes

Après chaque round de combat, chaque camp doit absorber les tirs reçus de l'ennemi en retournant ou en éliminant autant d'unités que de tirs réussis. **Le camp des unités touchées** décide quelles unités subissent les pertes.

La plupart des unités peuvent subir 2 pertes. La première affaiblit l'unité et réduit sa force de combat. Retourner son pion sur son verso pour montrer sa face réduite. La seconde perte élimine l'unité et la retire du jeu. Les unités sans inscription sur leur verso sont éliminées dès la première perte.

Si plus de pertes sont subies que les unités peuvent en absorber, les pertes en excès n'ont pas d'effet. Les unités terrestres menant un tir anti-aérien dans le segment aérien **ne peuvent pas** absorber les pertes de ce segment à moins que tous les avions amis aient été éliminés.

Si tous les avions d'un camp ont été éliminés, les avions du camp adverse doivent passer dans le segment terrestre au tour suivant.

6.4.8 Retraite après combat

Si aucun des camps n'est éliminé à la fin d'un round de combat, le camp en phase puis le camp hors phase décident s'ils souhaitent faire retraite. Si aucun camp ne fait retraite, un nouveau round de combat commence et le combat se poursuit jusqu'à ce qu'un camp décide de faire retraite ou soit éliminé. Toutes les forces en jeu doivent faire retraite (**Exception** : les avions peuvent faire retraite alors que les unités terrestres poursuivent le combat). Toutes les unités ne sont pas obligées de faire retraite dans la même zone.

Les unités terrestres peuvent faire retraite dans une zone amie adjacente ou dans une ville amie dans la zone de combat (en respectant la limite d'empilement pour les villes).

Si aucune zone ou ville amie n'est disponible pour la retraite, elle peut être conduite dans une zone ou une ville adjacente contenant des unités des deux camps. Quand le combat dans cette zone doit être résolu, les unités qui sont arrivées ainsi prennent aussi part au combat.

Les avions peuvent faire retraite de 2 zones en utilisant leur mouvement aérien normal et peuvent atterrir dans des zones qui viennent d'être conquises.

Si il n'y a pas d'autres zones dans lesquelles l'unité peut faire retraite, aucune retraite n'est permise et l'unité doit continuer à combattre.

6.4.9 Retraites forcées

Si un camp n'a que des avions dans une zone à la fin d'un round de combat, ils doivent immédiatement faire retraite. Si les deux camps n'ont plus que des avions, le camp en phase doit faire retraite.

6.4.10 Fin du combat

Un combat se termine quand il ne reste plus que des unités d'un seul camp dans une zone ou une ville. Ce camp a remporté le combat et contrôle maintenant la zone ou la ville où le combat a eu lieu.

6.5 Phase d'exploitation

La phase d'exploitation se déroule de la même façon que la phase de mouvement. Cependant, mouvement et combat ne sont possibles que **pour un certain type d'unités** :

- 1) Tous les blindés et HQ
- 2) **Unités d'infanterie dans la même zone qu'un HQ.** Le nombre indiqué sur le HQ donne le nombre maximum d'unités d'infanterie qui peuvent exploiter à ce tour (Les HQ peuvent accompagner ces unités mais ce n'est pas obligatoire).

Pendant la phase d'exploitation, il est possible d'entrer dans les zones ennemies. De cette façon de nouveaux combats sont initiés.

Les deux camps peuvent utiliser des avions pour supporter les combats au sol et le camp hors phase peut réagir de nouveau avec des réserves (voir 6.4.5).

Le mauvais temps empêche à la fois le mouvement et les sièges durant la phase d'exploitation.

6.6 Contrôle

Au début du jeu, chaque camp contrôle toutes les zones de son territoire. Ensuite, le contrôle change si une zone est occupée par une unité ennemie ou **conquise** lors d'une bataille. A noter qu'après chacune des phases d'action, une zone ne peut être occupée que par des unités d'un même camp.

Le contrôle d'une zone change après un combat si toutes les unités terrestres du camp contrôlant initialement la zone sont éliminées ou on fait retraite et que l'attaquant dispose encore d'unités dans cette zone. La production de cette zone nouvellement conquise est donnée à son nouveau propriétaire et soustraite de la production de l'ancien propriétaire. Cette variation de la production (dans les deux sens) doit être tracée sur la table du potentiel de production (*voir 7.2.1*). Ces changements sont exécutés immédiatement à la fin du combat.

Si le contrôle d'une zone change, les villes inoccupées de cette zone tombent aussi aux mains de l'ennemi.

Les blindés et les HQ peuvent se déplacer à travers des zones ennemies **inoccupées**. De cette façon, elles **prennent le contrôle** de la zone traversée à moins qu'une ville dans cette zone ne contienne des unités ennemies.

Des avions seuls ne peuvent **jamais** prendre le contrôle d'une zone.

Les zones conquises qui ne contiennent pas d'unités de leur nouveau propriétaire sont marquées avec son drapeau.

Un contrôle mixte est possible quand la ville et la zone alentour ont des propriétaires différents. Dans ce cas, personne ne contrôle la production de la zone.

7.0 Phase de fin de tour

A moins que ce ne soit explicitement précisé, les deux camps agissent simultanément durant cette phase.

7.1 Collecter les revenus

La plupart des zones contiennent un rectangle avec un nombre. Ce nombre indique le nombre de points de production (BP) disponibles pour le propriétaire de cette zone. A noter que certaines zones ne produisent rien.

Chaque camp collecte maintenant ses BP pour le trimestre. Ils pourront être utilisés durant les phases 7.2 et 7.3.

Le potentiel de production de chaque camp est représenté par la position de leur drapeau sur la **table** idoine. Le nombre de BP de chaque camp est égal à **la somme des valeurs de production de toutes les zones contrôlées** par ce camp.

7.2 Phase de carte

Pendant cette phase, la procédure suivante doit être conduite :

En commençant par le camp qui a l'initiative, chaque joueur pioche **2 cartes** sur le dessus de la pile. Chacun décide alors s'il veut conserver **une** des cartes piochées et l'achète immédiatement (en utilisant des BP). Le joueur replace ensuite la carte non choisie sous la pile.

Les BP nécessaires doivent être immédiatement dépensés. Si le joueur ne peut payer d'un coup le montant total, il ne peut pas prendre la carte.

Certaines cartes sont indiquées comme ne convenant qu'à **un seul camp**. L'autre camp ne peut pas acheter une telle carte et s'il devait en piocher une, il doit la remettre sous la pile sans pouvoir en piocher une autre en remplacement.

Des cartes peuvent au fur et à mesure du jeu devenir **obsolètes**. Cela arrive quand l'action décrite sur la carte n'est plus possible ou a déjà été exécutée d'une autre façon. Si un camp pioche une **carte obsolète**, elle est retirée et une **nouvelle carte** est piochée à la place.

Chaque joueur peut disposer dans sa main **du nombre de cartes qu'il souhaite** et doit toujours garder sa main secrète.

Une carte peut être jouée à tout moment selon le désir de son propriétaire, mais au plus tôt **durant le tour après son achat**. Toutes les cartes prennent effet juste après avoir été jouées. Le nombre de cartes jouées dans un tour n'est pas limité.

Au dessous de chaque carte, il y a un texte décrivant que faire après que cette carte a été jouée.

Retirer après utilisation

Ces cartes ne peuvent être utilisées qu'une seule fois et sont retirées du jeu après utilisation.

Remettre dans la pile après utilisation

Ces cartes sont remises sous la pile après avoir été utilisées et peuvent de nouveau être jouées.

Effet permanent après utilisation

Ces cartes doivent être placées face visible sur la table de façon à ce que chacun sache que la carte a un effet permanent. Si une telle carte est annulée par une carte « Annulation », elle est retirée du jeu.

La pile ne doit **jamais** être mélangée durant la partie.

7.3 Production

Les deux camps peuvent maintenant construire des unités en dépensant des BP.

Le coût de fabrication d'une unité dépend de sa force de combat (*voir 2.1*) :

- Une unité **d'infanterie** a un coût de fabrication **égal au** nombre indiqué sur sa face recto.
- Une unité **blindée** ou **aérienne** coûte le **double** du nombre indiqué sur sa face recto.

Un joueur peut conserver des **BP en excès**. Ils sont marqués par un drapeau sur la « table des productions conservées ».

Alors que des unités « retournées » peuvent arriver en jeu comme renforts, de nouvelles unités ne peuvent être construites qu'à force complète (valeur du côté recto).

7.3.1 Temps de production

La table ci-dessous indique combien de trimestres sont nécessaires pour qu'une unité construite soit placée sur la carte. En d'autres termes : le temps de construction.

Unité	Trimestre
Infanterie	1
Blindés	3
Avions	2
HQ	4

A noter qu'un **nouveau** HQ ne peut pas être construit car tous les nouveaux HQ apparaissent soit à une certaine date du jeu, soit en jouant une carte. Mais un HQ éliminé peut être reconstruit pour 1 BP. Cela prend 4 tours.

7.3.2 Réparation

Des unités peuvent être réparées en payant autant de BP que **la différence** de force de combat entre les deux faces de l'unité. Elle est retournée sur sa face recto et fonctionne de nouveau comme une unité à pleine force.

Pour réparer des avions ou des unités blindées, le **double** de la différence doit être payée.

8.0 Victoire

Il y a plusieurs façons de gagner à **¿PARASAN?**. Vérifier à la fin de chaque phase si l'une des conditions suivantes n'est pas atteinte.

Victoire nationaliste automatique :

Si le joueur nationaliste contrôle des zones pour un total d'au moins 20 BP, il gagne automatiquement la partie.

Victoire républicaine automatique :

Si le joueur républicain contrôle des zones pour un total d'au moins 20 BP, il gagne automatiquement la partie.

Table de victoire :

A la fin de 1936, le joueur nationaliste gagne s'il contrôle Madrid.

A la fin de 1937, le joueur nationaliste gagne s'il contrôle Madrid ou à la fois Barcelone et Valence.

A la fin du second trimestre 1939, le joueur républicain gagne (à moins que le joueur nationaliste n'ait gagné avant cette date).

Aucun camp ne peut se rendre.

Il n'y a pas de match nul.

Note de conception :

Ce jeu n'utilise pas les règles de ravitaillement de Blitzkrieg General car, dans le cas d'une guerre civile, les deux camps peuvent se ravitailler localement.

9.0 Règles optionnelles

Ces règles ne sont utilisées en totalité ou partiellement que si les deux joueurs en sont d'accord, avant que le jeu ne commence.

9.1 Regroupement d'unités

Pendant la phase de renforts, un joueur peut regrouper deux unités réduites en une seule non réduite si elles sont **exactement du même type** et dans la même zone. Retourner simplement une des 2 unités sur son recto et retirer l'autre du jeu.

Une unité à pleine force ne peut **jamais** être divisée en deux unités réduites.

9.2 Brouillard de guerre

Les joueurs peuvent ne pas inspecter les emplacements ennemis (ils ne regardent que l'unité du dessus). Une zone peut toujours contenir un nombre illimité d'unités mais aucun empilement ne doit dépasser 10 unités. S'il y a plus de 10 unités dans une zone, un second empilement doit être créé.

9.3 Initiative alternative

Le camp qui gagne l'initiative en 5.3 peut décider qui des deux camps réalise en premier sa phase d'action.

9.4 Tranchées

Une tranchée peut être utilisée pendant le combat pour absorber une perte subie par vos unités. Après avoir absorbé cette perte, la tranchée est détruite (au lieu d'éliminer la tranchée, le joueur peut choisir de faire subir la perte à une unité terrestre).

Pour construire une tranchée, la placer avec sa face construction visible sur une unité d'infanterie au début de la phase de mouvement. L'unité construisant la tranchée **ne peut pas bouger pour la totalité** du tour. Au début de la prochaine phase amicale de mouvement, la tranchée est terminée et le marqueur retourné sur son recto.

Les tranchées en construction n'ont pas d'effet sur le combat et toutes les tranchées (construites ou non) sont éliminées si la zone ou la ville change de camp.

Une seule tranchée peut être construite en même temps dans une zone. Aucune zone ne peut contenir plus de 2 tranchées, aucune ville ne peut en contenir plus d'une.

Chaque camp peut construire autant de tranchées que le nombre de marqueurs le permet. Un joueur peut aussi retirer une de ses tranchées pendant sa phase de mouvement (pour la construire ailleurs).

9.5 Marqueurs de combat

Note de conception :

Les marqueurs de combat peuvent avoir des effets importants sur l'issue d'un combat. Ils apportent plus de plaisir de jeu mais en même temps augmentent le « facteur chance ».

Chaque camp place ses marqueurs dans un récipient. Avant chaque combat (sauf un siège), chaque camp pioche au hasard un marqueur.

La décision de jouer ces marqueurs est prise par les joueurs. Utiliser un marqueur peut être contreproductif ou alors ne pas avoir d'effet dans la situation de jeu (Exemple : Le marqueur « Ignorer la météo » n'a pas d'effet si les conditions météo sont bonnes). En cas de doute sur le sens d'un marqueur, consulter le dos de feuille de mise en place pour plus de précisions.

Les joueurs révèlent simultanément leur marqueur. Tous les marqueurs révélés prennent effet immédiatement **avant** l'exécution du combat. Ils affectent **le premier round de combat seulement** et sont retirés si le combat se poursuit au-delà.

Le marqueur républicain « **Shore Bombardment** » est la seule exception à la règle ci-dessus, permettant un jet de dé gratuit à force 2 à chaque round.

Important : *L'espace sur les marqueurs est limité. Il est donc essentiel d'en contrôler les effets en lisant la notice détaillée de chaque marqueur au dos des feuilles de mise en place.*

Les marqueurs ne s'annulent pas mutuellement (sauf le marqueur « Cancel »). Par contre, les marqueurs permettant de réduire les pertes sont annulés par ceux en occasionnant plus. Si un marqueur affecte des unités, c'est toujours le propriétaire des unités qui détermine lesquelles sont affectées.

9.6 Bonus de marqueurs

Certaines unités ou situations donnent des bonus. Un joueur peut piocher un marqueur supplémentaire par bonus. Si les deux camps ont des bonus, ils ne s'annulent pas, les deux camps piochant plus de marqueurs.

Un marqueur supplémentaire est donné dans les cas suivants :

- Commandement : Chaque HQ ami dans la zone de combat.
- Support aérien : Votre camp dispose au moins d'un avion participant au combat.
- Mobilité : Votre camp a au moins une unité blindée participant au combat.
- Légion Condor : Les Nationalistes gagnent un marqueur bonus si la Légion Condor participe au combat. Ce bonus s'ajoute à celui du support aérien.
- Les Républicains ont un bonus si la Brigade Internationale participe au combat.
- Avantage du défenseur : Votre camp a une tranchée ou plus dans la zone attaquée par l'ennemi. Cela ne s'applique que si vous jouez avec la règle optionnelle 9.4.
- Désordre républicain : Les Nationalistes gagnent un bonus si les Républicains font participer au combat à la fois des Réguliers et la Milice (voir 2.1).

10.0 Règles spéciales

Ces règles ne sont pas obligatoires mais sont nécessaires une fois que les mécanismes de jeu vous sont familiers.

10.1 Blocage

Le blocage est une attaque d'unités ennemies qui permet d'éviter qu'elles interfèrent dans un autre combat comme réserves.

Les unités suivantes peuvent être bloquées :

Des unités terrestres dans une même zone qu'un **HQ**. Les bloquer évite qu'elles n'interviennent comme réserves dans un autre combat terrestre (voir 6.3.4).

Avions peuvent être empêchés de réagir à des attaques ennemies (voir 6.3.4).

Le nombre d'unités qui peuvent être bloquées est limité par celui des unités qui bloquent. Si le camp bloqué a plus d'unités que celui qui bloque, les unités en **surplus** au choix de leur propriétaire peuvent être utilisées ailleurs.

10.2 Qui peut bloquer qui ?

Les unités terrestres peuvent bloquer d'autres unités terrestres.

Les avions peuvent bloquer toutes les unités.

Les HQ peuvent être bloqués mais ne peuvent pas bloquer.



Cette traduction a été réalisée par M. Madelaine.

Elle se veut la plus fidèle possible à l'original. Si malgré tous nos efforts, vous trouviez des erreurs ou imprécisions, merci de nous le signaler à

JOCADÉ

59, rue berbisey

21000 Dijon

jocade@jocade.com

03.80.49.93.36

afin que nous corrigions le cas échéant cette règle. De nombreux autres joueurs vous en seront reconnaissants.

Si vous voulez vous tenir au courant de nos traductions, de leur disponibilité ou de leur état d'avancement, merci de consulter notre site partenaire:

www.ludistrategie.net

Jocade est spécialisé dans la vente par correspondance de jeux de stratégie historique, n'hésitez pas à consulter notre catalogue en ligne à cette adresse :

www.jocade.net

Appendice avec l'explication de chaque carte

5th Column (5^{ème} colonne)

L'infanterie attaquante reçoit un bonus de +1 à sa force de combat durant l'attaque de Madrid ou d'une ville pendant ce tour.

Barcelona Revolt (Révolte de Barcelone)

Déplacer les 2 unités de milice républicaine les plus proches dans Barcelone. Le joueur républicain ne peut déplacer la milice de Barcelone ni obtenir les BP de Barcelone jusqu'à la fin du tour où 3 unités régulières sont dans la zone de Barcelone.

Cancel Enemy Combat Chits (Annuler les marqueurs de combat ennemis)

Les marqueurs de combat ennemis pour un combat sont annulés. Cela peut être exécuté même après la révélation des marqueurs. Les marqueurs du joueur de la carte ne sont pas concernés.

French Border Closed (Frontière française fermée)

Annuler 2 BP que les Républicains ont reçu avec la carte SUPPLY OF ARMS.

Conditions : Ne peut pas être jouée avant 1937. Les Républicains doivent avoir joué la carte SUPPLY OF ARMS.

French Border Opened (Frontière française ouverte)

Annule la carte FRENCH BORDER CLOSED.

Conditions : Ne peut pas être jouée avant 3/38. FRENCH BORDER CLOSED doit avoir été jouée. Les Républicains doivent contrôler une zone adjacente à la frontière française.

GET HQ (Obtenir un HQ)

Les Républicains choisissent soit « Kleber », soit « Durruti » comme HQ de renfort au prochain tour.

Condition : Ne peut être jouée après 1937.

HQ

Les Nationalistes ajoutent le HQ « Moscardo » à leurs renforts pour le prochain tour. De façon alternative, cette carte peut être utilisée pour retirer définitivement du jeu le HQ « Kleber » ou « Durruti » (s'ils sont en jeu).

International Brigade (Brigade Internationale)

Ajouter l'Infanterie 3 (INT) à la réserve des Républicains et augmenter leur production de 1.

Invasion

Jusqu'à 3 unités d'infanterie peuvent attaquer par la mer. Leurs forces d'attaque sont divisées par 2 (arrondies à l'entier inférieur).

Conditions : Les envahisseurs doit commencer au tour de l'invasion dans une zone qui n'est pas à plus de 2 zones côtières de la zone envahie. Marruecos Espanol ne peut pas être envahi.

Italian Corps (Corps Italien)

Ajouter 2 Infanterie 3 et 1 Air 2 (italiens mélangés) dans la réserve des Nationalistes. La production nationaliste est augmentée de 2.

JU 52 Airbridge (Pont aérien JU52)

Pendant la phase de mouvement par rail, 3 unités terrestres peuvent être transportée de Marruecos Espanol vers Andalusia. Jouer cette carte pendant la phase de mouvement par rail (Le joueur Nationaliste peut choisir d'avoir cette carte en main au début de la partie).

Legion CONDOR (Légion CONDOR)

Ajouter 1 Air 2 (LC) à la réserve des Nationalistes. La production nationaliste est augmentée de 1.

Offensive

Piocher 3 marqueurs supplémentaires pour une de vos attaques à utiliser avec le nombre régulier de marqueurs.

Conditions : Applicable seulement si vous attaquez.

Recruits (Recrues)

Ajouter les 6 unités d'infanterie de force 2 avec une étoile à la réserve des Nationalistes.

REP Disorder (Désordre républicain)

Le joueur nationaliste peut annuler une attaque républicaine de son choix.

Conditions : Ne peut être jouée qu'en 1936 et 1937 et seulement avant l'exécution de l'attaque.