

OFFENSIVE LE JEU

OFFENSIVE das Spiel / OFFENSIVA il gioco

Règles du jeu

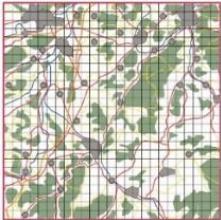
MAVERICK
Leadership

Mavrik Grangier

Um die Regeln auf Deutsch zu erhalten, senden Sie
eine E-Mail an offensivelejeu@outlook.com

Ottieni le regole in italiano inviando un'e-mail a
offensivelejeu@outlook.com

Offensive le jeu – Règles du jeu

Les éléments du jeu		
1x plateau de jeu	66x unités rouges et unités bleues	
		
2x dés	60x cartes « Offensives »	
		
Les types de terrain		
Terrain couvert	Terrain ouvert	Zone bâtie
		
Préparation de la partie		
<p>Définir qui est l'attaquant (ROUGE) et qui est le défenseur (BLEU)</p> <ol style="list-style-type: none"> Définir le but de la partie (conquête d'une ville ou de cases spécifiques). Sur le plateau, délimiter le front entre les deux adversaires. Chaque joueur prépare son armée en sélectionnant un nombre égal d'unité (20,30). Mettre en place les pions représentation cachées de l'adversaire. Distribuer 6 cartes « Offensive » par joueur. 		
Déroulement d'une partie		
<p>Offensive est un jeu tour par tour. Un tour est composé d'une manche ROUGE et d'une manche BLEUE. Chaque joueur joue l'un après l'autre (ROUGE commence).</p> <ol style="list-style-type: none"> Jouer une ou des cartes « Offensive » Se déplacer, combattre à distance ou au contact. <p>Il n'y a pas de déroulement obligatoire entre le combat et le déplacement. Exemple : Une unité peut combattre et se déplacer ou se déplacer et combattre.</p>		
Pour prendre le jeu en main		
<p>Il est conseillé, pour prendre le jeu en main, de jouer les premières parties sans jouer avec l'exploration (pt 3 du livret de règles). Cela facilitera la prise en main et vous permettra de vous accoutumés à Offensive le jeu.</p>		
Variante		
<ol style="list-style-type: none"> Jouer une partie libre sur une carte topographique à l'échelle 1 : 50'000. Combat symétrique est utilisant uniquement les unités lourdes, légères et à pied. Partie d'instruction en ne jouant pas avec les cartes « Offensives ». 		

Offensive le jeu – Règles du jeu

1. Jouer les cartes « Offensive »

Le joueur débute son tour en décidant s'il veut jouer une ou plusieurs cartes « Offensive », son adversaire peut jouer ses cartes pour contrer les actions.

- Les effets des cartes sont inscrits directement dessus.
- Lors d'un combat, les deux joueurs peuvent reprendre une carte « Offensive ».

2. Déplacer ses unités

Chaque unité se déplace selon le tableau disponible dans les pages 5 à 6

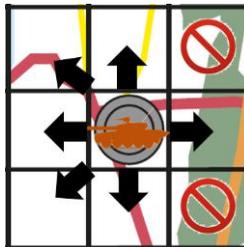
- Les unités peuvent passer par une case occupée mais elles ne peuvent pas s'y arrêter, sauf pour combattre.
- Les routes (en rouge et jaune) permettent aux unités lourdes de traverser les terrains couverts (mais pas les zones urbaines) à la même vitesse qu'un terrain ouvert.
- Les déplacements peuvent s'opérer dans tous les sens (horizontal/vertical/diagonal)
- *Dans l'exemple 1* : L'unité de char d'assaut ne peut pas se déplacer sur un terrain couvert sans route.

Franchissement des rivières

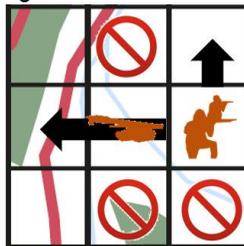
Une rivière ne peut être franchie que par une route ou si une unité de génie se trouve déjà dessus.

- La case où se trouve l'unité de génie n'est pas comptabilisée pour le déplacement des autres unités.

Déplacement d'unité de char :



Unité de génie qui permet le passage d'une rivière :

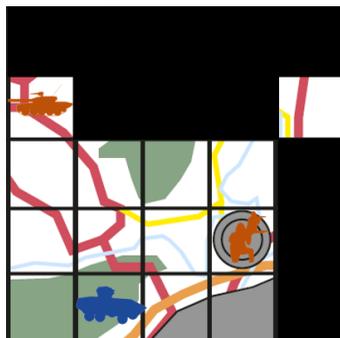


3. Exploration

Chaque unité dispose d'une zone d'exploration qui est indiquée dans le tableau p. 5-6.

- Lorsqu'une unité se trouve dans la zone d'exploration d'une unité adverse, elle est alors dévoilée et déposée face visible.
- Le terrain couvert et la zone urbaine empêche la zone d'exploration. (voir exemple →)
- Dès que l'unité ne se situe plus dans la zone d'exploration, elle est remise face cachée pour le joueur adverse.
- Les zones d'exploration se calculent dans le sens horizontal et vertical (pas en diagonal)

Zone d'exploration avec une unité chasseur de char



Offensive le jeu – Règles du jeu

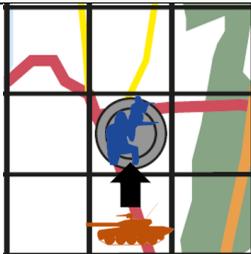
4. Effectuer les combats à distance et/ou au contact

Calcul du résultat du combat

- Le résultat se calcule à l'aide du tableau de bonus/malus, à la p.7, la valeur à prendre en compte dépend du type de terrain où se trouve l'unité qui défend.
- En cas de litige sur le type de terrain, c'est le terrain le plus avantageux pour le défenseur qui est valable.
- Ensuite, chaque joueur lance 2 dés et calcule le résultat des dés avec le bonus ou le malus.
- L'unité qui obtient le plus grand résultat remporte le combat et l'unité perdante est retirée du plateau. En cas d'égalité, les deux unités restent sur le plateau.
- Si l'unité qui défend est attaquée une deuxième fois durant le tour par une nouvelle unité, elle ne lance alors qu'un seul dé.

Exemple de calcul :

- L'unité de char d'assaut a un malus de -4 car elle attaque en zone urbaine.
- L'unité d'infanterie a un bonus de +3, car elle défend en zone urbaine.
- Après le lancer des dés, le joueur ROUGE a 7 et le joueur BLEU a 5.
- Le joueur BLEU gagne le combat car : $5+3 = 8$, alors que ROUGE $7-4 = 3$.



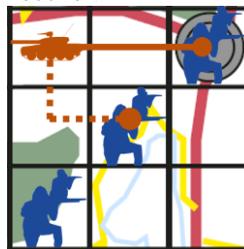
Combat à distance et au contact

Si deux unités adverses se retrouvent sur la même case, il y a un combat de contact.

Si une unité en combat une autre depuis une autre case, il y a un combat à distance.

- Les distances d'engagement sont décrites dans le tableau en page 6 à 7.
- Les distances de combat se calculent dans le sens horizontal et vertical (pas en diagonal)
- L'unité qui effectue le combat à distance est dévoilée durant la manche.
- L'unité qui initie un combat à distance n'est pas détruite en cas d'échec.
- Les unités de chasseur de chars, de char d'assaut et d'infanterie mécanisée ne peuvent pas tirer au travers des zones bâties et des terrains couverts.

L'unité de char d'assaut peut combattre l'unité d'infanterie dans la zone bâtie ou celle en terrain ouvert. La troisième unité d'infanterie est protégée par le terrain couvert.



Fin de la partie

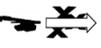
La fin de la partie est gagnée lorsque :

1. Un des joueurs a rempli sa mission.
2. Un des joueurs a anéanti son adversaire qui ne dispose plus d'unité de char d'assaut, d'infanterie mécanisée ou d'infanterie.

Offensive le jeu – Règles du jeu

Légendes pour le tableau des unités					
	L'unité est placée dans le secteur du joueur		Terrain ouvert		Combat de contact
	L'unité est placée librement sur le plateau		Zone bâtie		Combat à distance
	Déplacement pour l'unité selon le terrain		Terrain couvert		Zone d'exploration
Véhicules lourds					
Icône	Mise en jeu	Déplacement		Engagement	
 Char d'assaut		2			
		1			2 cases
		0			3 cases
 Infanterie Mécanisée		2			
		1			2 cases
		0			3 cases
 Artillerie lourde		2			
		1			20 cases
		0			3 cases
 Mortier de char		2			
		1			8 cases
		0			3 cases
 Troupe de génie		2			
		1			
		0			3 cases
Véhicules légers					
 Explorateur		2			
		2			
		2			4 cases
		2			
		2			3 cases
		2			4 cases

Offensive le jeu – Règles du jeu

Unités à pied			
Icône	Mise en jeu	Déplacement	Engagement
 Infanterie		1   1   1  	     2 cases
 Groupe armé		1   1   1  	     2 cases
 Police militaire		1   1   1  	     2 cases
Objets, événements			
Légendes pour le tableau des objets, événements			
	Mise en jeu par le type d'unité représenté		L'objets ou l'événements est retiré du plateau et ne produit plus d'effet
	Mise en jeu par carte offensive		Empêche le passage  Détruit l'unité
Icône	Mise en jeu	Résolution	Effet
 Barrage			
 Explosif			
 sabotage			
 Manifestation			
 Mines			

Offensive le jeu – Règles du jeu

Tableau des bonus/malus par unités											
Unité en attaque – combat à distance											
											
		+4	+3	+6	+5	+2					
		-4	-2	-2	-3	+4					
		+2	+1	-2	+1	+2					
Unité en défense – combat à distance											
											
	-4	+3	-2	0	+1	+1	-5	-5	0	0	
	+4	+4	+4	+4	+4	+4	+4	+4	+4	+4	
	+1	+4	+1	+2	+3	+3	-2	-2	+2	+1	
Unité en attaque – combat au contact											
											
	-2	+3	+2	-2	-2	-1	-4	-4	0	0	
	+3	-4	+5	-2	-3	-1	+1	+1	+1	-3	
	+3	-2	+3	+1	0	0	0	+2	0	0	
Unité en défense – combat de contact											
											
	-4	+2	+2	-2	0	0	-5	-5	-2	-2	
	+3	-3	+4	-2	+2	+2	0	0	+1	+1	
	+2	-2	+2	+1	+1	+1	-2	-2	+1	+1	

Offensive le jeu – Règles du jeu

Avertissement



Attention :

Ne convient pas aux enfants de moins de 36 mois. Petits éléments.

Crédits

Auteur, illustrateur et développeur : Mavrik Grangier

Relecture et correction orthographique : Lise Grangier

Produit en Pologne, par Granna Sp. z o.o.

Remerciements :

L'auteur tient à remercier tous les testeurs de « Offensive le jeu » qui ont permis au jeu d'avancer et d'évoluer. Un merci plus particulier à Matthieu Karrer pour ses nombreux conseils en wargaming et Soriyath Straessle pour son soutien indéfectible.

« Offensive le jeu » est un jeu de Mavrik Grangier.

Avenue de Fully 13

1920 Martigny – Suisse

Sur internet : Offensive le jeu / Offensive das Spiel / Offensiva il gioco

Email : offensivelejeu@outlook.com