

Meeting Engagement

Mission pour Flame of War

La mission *Meeting Engagement* utilise la règle spéciale de *Reinforcements*.

La règle spéciale *Ambush* n'est pas utilisée dans cette mission.

Meeting Engagement recrée le flux désordonné de troupes lors des batailles se déroulant suite à une percée.

La Situation

Les ordres de l'attaquant :

On vous ordonne de reconnaître du secteur, puis de prendre et de tenir un objectif.

Nous sommes certain que l'ennemi opère dans le secteur, mais la division n'a pas pu déterminer son identité, sa taille et sa composition. Toutes les troupes que vous rencontrerez devront être engagées sans délai et détruites.

Les ordres du défenseur :

L'ennemi intensifie ses opérations dans votre secteur. Le haut commandement vous a ordonné de réaliser une reconnaissance de la zone. Vous devrez prendre et tenir un objectif. Toutes les troupes ennemies devront être engagées et détruites.

Préparatif de la bataille :

1. Les deux joueurs jettent un dé. Le joueur ayant le plus haut score choisit l'un des longs côtés de la table afin de s'y déployer. L'autre joueur se déploie à partir du bord opposé.
2. Chaque joueur doit laisser au moins la moitié de ses pelotons en dehors de la table en tant que renforts.
3. Les deux joueurs jettent un dé. En commençant par le joueur ayant le plus petit score, les joueurs placent alternativement deux objectifs sur le bord de table adverse. Les objectifs doivent être à au moins 30 cm de la ligne centrale, et à plus de 20 cm du bord de table. Les deux objectifs d'un joueur doivent être placés à moins de 120 cm de l'un l'autre.
4. Les deux joueurs lancent à nouveau un dé. En commençant par le joueur ayant le plus petit

score, les joueurs placent alternativement leurs pelotons restants sur leur propre moitié de table et à moins 45 cm de la ligne centrale.

5. Les deux joueurs placent leur *Company Command* dans leur secteur de déploiement, en commençant par le joueur ayant le plus petit score.

Début de la bataille

1. Les deux joueurs lancent un dé. Le joueur qui a placé le dernier peloton ajoute un à son score. Le joueur ayant le plus haut score a l'initiative et se déplace en premier.
2. Toutes les unités se déplacent au début de la bataille, toute infanterie en terrain découvert n'est pas *concealed* et aucune d'elle ne peut être en *gone to ground*.

Fin de la bataille

La partie se termine quand l'un des joueurs débute son tour en possession de l'un des objectifs qu'il a placé dans la demi-table adverse.

Qui gagne ?

Le joueur qui a pris l'un de ces objectifs gagne la partie. Utilisez le tableau de point de victoire pour déterminer les points de chacun

Points de victoire

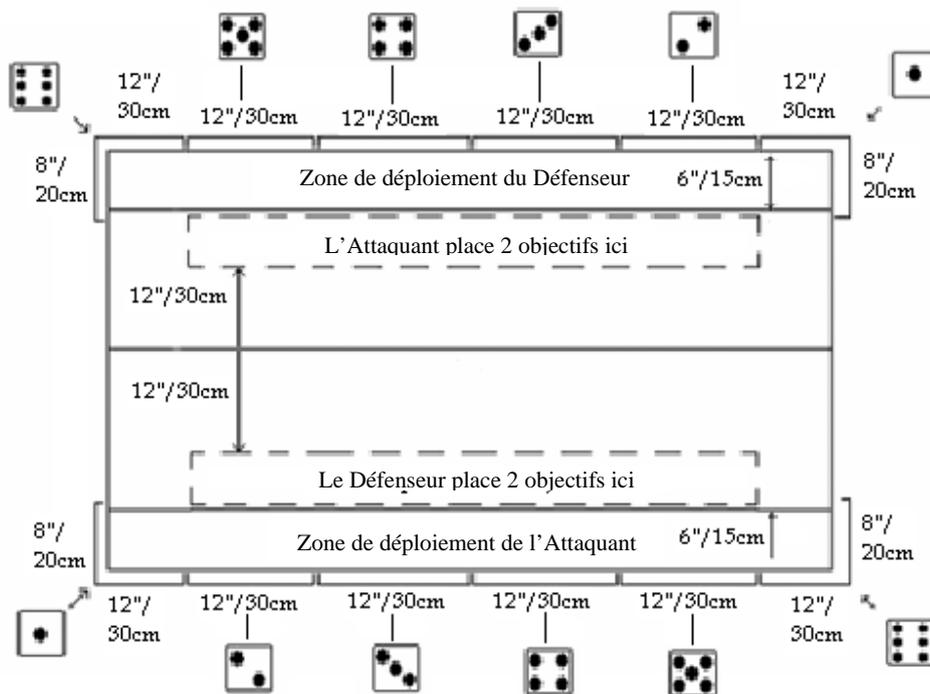
Pertes du gagnant	Résultat	Points du gagnant	Points du perdant
0 Platoon	Victoire écrasante	6	1
1 Platoon	Victoire majeure	5	2
2 et + Platoon	Victoire mineure	4	3

Règle spéciale : Reinforcements

Dans le cas d'un engagement de rencontre, une compagnie peut être dispersée sur une distance considérable lorsque la bataille se produit. Alertés par le son du canon, les troupes dispersées se précipitent de tous les points vers le centre de l'action.

La règle spéciale *Reinforcements* fonctionne tout comme la règle spéciale de *Reserves* avec les différences suivantes. Le joueur ne lance pas de dé pour ses renforts lors du premier tour. A partir du deuxième tour, le joueur lance deux dés. Sur chaque

score de 5+, un peloton en renfort arrive. Le joueur lance alors un autre dé pour déterminer où chacun d'eux arrive. Les renforts arrivent toujours sur du côté de table du joueur et dans le secteur déterminé par le dé comme l'indique le diagramme ci-dessus. Pour chacun des tours suivants les joueurs lancent un dé supplémentaire, ainsi au tour trois, le joueur lance trois dés, au tour quatre ils lancent quatre dés, et ainsi de suite. Chaque jet de 5+ apporte un nouveau peloton en renfort.



Traduction : Jean-Marc Aubert - 2005