

Bien débiter à Landships !

Quelques conseils rapides pour ceux qui vont se lancer dans leur première partie de Landships ! J'espère pouvoir développer cette page, afin d'en faire un véritable guide dédié à ce jeu et qui serait enrichi au fur et à mesure de vos (de nos) parties. N'hésitez pas à me faire part de vos avis/suggestions/critiques...

Avant de commencer, vous devrez avoir lu les règles d'initiation, avoir **obligatoirement** découpé les pions de Reanonyme, si possible téléchargé le « pack Grognard » pour avoir le document comprenant la piste des tours et surtout la séquence de jeu (malheureusement non encore traduit) (pistes.pdf). N'hésitez pas non plus à relire la section Question/Réponses du site (<http://naviresterrestres.free.fr/terre/landships/landshipsfaq.html>) pour repérer les points qui nous avaient semblé litigieux.

Quelques points importants :

Repérage : lisez attentivement les règles de repérage (8.22 et 8.24 plus particulièrement, si vous êtes amené à compulsurer les règles complètes pour trancher). Il faut savoir qu'il existe une grosse zone d'ombre quant à cette règle. Il faudra, avant de débiter, opter soit pour le « principe d'incertitude tactique » ou pour la « conception meurtrière de la guerre de position ». La deuxième solution nous semblait être la bonne : une unité qui a tiré restera repérée jusqu'à ce que la règle 8.24 s'applique.

Souvenez-vous qu'une unité ne peut tirer que sur une unité qu'elle a **elle-même** repérée (automatiquement ou non, cf. syndrome du talkie-walkie dans la section Questions/Réponses).

La distance de repérage varie selon le type de terrain (normalement : 8 hexagones pour de l'infanterie en terrain découvert – en automatique : 10 hexagones pour une unité qui fait feu, quelle que soit la nature du terrain dans lequel elle se trouve).

La fumée empêche le repérage, que cela soit pour les tirs d'armes légères ou les tirs de barrage. Cela vaut pour l'attaquant et le défenseur.

Combat rapproché : comme il n'y a pas de colonnes négatives, si l'assaillant se trouve en infériorité c'est au défenseur de lancer les dés.

Le mouvement bonus, qui permet de pénétrer dans un hexagone adjacent afin de participer à un combat rapproché, empêche tout autre mouvement ultérieur de l'unité lors de ce tour. De même, toute unité ayant participé à un combat rapproché (que celui-ci ait permis ou non de vider l'hexagone) ne peut plus effectuer de tir offensif ni se déplacer.

« **Resisted x turns** » : les marqueurs *resisted* sont en nombre extrêmement restreint. Ils sont utilisés à chaque fois qu'un tir ne donne aucun résultat (recul ou élimination) et donneront des bonus sur la table d'autorisation de tir de barrage. Le joueur devra se fabriquer de tels marqueurs. Notons qu'ils indiquent le nombre de **tour** durant lequel une unité a résisté et non le nombre de **fois**. S'y retrouver peut devenir rapidement problématique. Voici comment je procède : lorsqu'une unité subit un tir, je place le marqueur *resisted* approprié, mais à l'envers pour indiquer qu'elle ne peut pas en recevoir un autre durant ce tour. Ce marqueur sera remis à l'endroit lorsque le joueur auquel appartient l'unité commencera un nouveau tour (tir de barrage).

Etendu

Tirs de barrage :

Si vous jouez avec l'observateur avancé, ne confondez pas les termes « observer » (un hexagone, en vue d'un tir de barrage) et « repérer » (une unité ou un groupe d'unités, en vue d'un tir d'armes légères).

N'oubliez pas qu'il existe plusieurs types de barrage (Hurricane et Drumfire), ainsi que plusieurs types de munitions (même si vous n'utiliserez que les obus hautement explosifs et les écrans de fumée). Dans un barrage Hurricane, vous utiliserez **tous** vos modules d'artillerie contre un seul hexagone. Dans un barrage Drumfire, vous aurez le choix de répartir vos modules en plusieurs endroits du champ de bataille (mais vous ne pourrez utiliser que des obus hautement explosifs et du shrapnel).

Arnauld