

AT-44 COMMENT JOUER

Alors vous voulez jouer à AT-44 ?

Vous avez parcouru le livre de règles et avez une vague idée de comment ça marche.

Mais comment ça se passe en vrai ? Par où commencer ? Il y a tellement de choses à se rappeler.

Les conseils suivants pourront vous aider.

Étape I : Accessoires de jeu

Ce jeu nécessite un bon nombre d'accessoires:

1. Un ruban mètre en centimètres. Les anciens rubans mètres Rackham sont les mieux adaptés, comme ils ont les portées inscrites au dos.
2. Un bon nombre de D6. Comme tous les tests à AT-44 sont faits par salve, ceci implique que tous les dés lancés ensemble auront besoin du même résultat. Il n'y a pas besoin de dés de couleurs différents. Ce n'est pas une bonne idée d'utiliser des dés comme marqueurs ou pions.
3. Marqueurs et pions pour :
 - Points de Commandement (en bon nombre)
 - Tests de Morale
 - Attitude combat : Etat d'alerte
 - Attitude combat : Genou à terre
 - Attitude combat : à couvert
 - Etoiles (en bon nombre)
 - Dégâts sur blindé : Châssis
 - Dégâts sur blindé : Arme
 - Dégâts sur blindé : Propulsion
 - Equipement: Balise de marquage
 - Karman : « guerrier karmique utilisé » (Karma dépensé?)
 - Virus Therian
 - UNA: Désignateurs de cible

Étape 2 : Compositions de compagnie

Chaque joueur doit créer une compagnie en utilisant le livre d'armée correspondant.

Les deux joueurs doivent s'être mis d'accord sur un plafond d'étoiles à ne pas dépasser, ne serait-ce que d'une seule étoile.

Chaque joueur doit avoir une carte d'unité par unité dans sa composition, et de préférence une feuille de compagnie qui résume le tout.

Une bataille standard se fait entre deux joueurs avec 40 étoiles chacun.

Étape 3 : La table de jeu

Un champ de bataille standard à AT-44 devrait être de 90cm entre les joueurs et au moins 120cm de large.

Le champ de bataille ne doit pas comporter trop d'obstacles de terrain, quelques grands décors pour bloquer quelques lignes de vue sont utiles, mais trop de décors ralentira le jeu. Il faut aussi que des véhicules puissent circuler sans gêne à peu près partout sur la table.

Les objectifs doivent être placés de façon à être accessible à toute unité.

La plupart des objectifs devraient être équidistants entre les joueurs, mais quelques uns plus proche de chaque joueur. Une bonne solution consiste à tracer une ligne entre un coin de table jusqu'au coin opposé, et répartir les objectifs sur cette ligne.

Les objectifs qui seront des zones de largage doivent être clairement reconnaissables et délimités.

Placer les étoiles correspondantes à côté de chaque objectif.

Déterminer les autres objectifs (tels détruire des unités, officiers ou blindés adverses etc.) et combien d'étoiles sont obtenues dans chaque cas.

Maintenant est le bon moment pour les derniers préparatifs avant de jouer, c'est-à-dire à manger et à boire !

Étape 4 : Séquence d'activation

Chaque joueur prend leurs cartes d'unité, met de côté celles qui seront en renforts, et fait sa séquence d'activation.

Il n'y a pas besoin de cacher les troupes qui seront en renfort, il est même conseillé de les mettre bien visible à l'adversaire.

Étape 5 : Commandant & Points de commandement

Chaque joueur obtient un nombre de points de commandement égal à celles obtenu par l'officier le plus gradé dans la séquence d'activation (ce sera le commandant de la compagnie pour le tour, le stat PC est sur sa carte) en plus de 1 PC supplémentaire par carte d'unité dans la séquence d'activation.

Étape 6 : Autorité

Les deux joueurs font un jet d'autorité. En utilisant le stat AUT de leur commandant pour ce tour.

Les deux joueurs peuvent miser jusqu'à 6 points de commandement pour améliorer leur résultat.

Pour ce faire les joueurs placent le nombre de points misés dans le creux de leur main, et lancent le dé.

Une fois le dé est lancé les joueurs ouvrent la main et comptent le nombre de PC misés.

AUT + D6 + PC misés. Le joueur avec le total le plus élevé décide qui jouera en premier.

Étape 7 : Jouer

Le joueur dont c'est le tour peut :

- Retourner la première carte de sa séquence d'activation et activer l'unité correspondante.

Rappel : Activer une unité sans officier coûte 1 PC. Le joueur a la possibilité de ne pas s'acquitter de cette dépense, soit parce qu'il n'a plus de PC, soit parce qu'il ne souhaite pas le faire. Dans ce cas, l'unité est activée mais n'effectue aucune action.

Les possibilités suivantes nécessitent la dépense de points de commandement :

- **Replacer la première carte** (1 PC) : Le joueur replace sa première carte où il le souhaite dans sa séquence d'activation. La carte suivante est retournée et jouée immédiatement.
- **Sursis d'activation** (1 PC) : Le joueur passe son tour. Aucune unité n'est activée (ne peut pas être utilisé tour deux fois de suite).
- **Activation supplémentaire** (4 PC) : Le joueur retourne les deux premières cartes de sa séquence d'activation et active les unités correspondantes, dans l'ordre de son choix (ne peut pas être utilisé tour deux fois de suite).

Une unité activée qui n'est pas encore sur la table peut rentrer par le bord de table du joueur.

AT44-Comment jouer

Une unité qui n'est pas activée ne pourra pas entrer sur la table, ceci peut être utile pour des unités avec la compétence *drop troops* qui pourront attendre que le joueur ait capturé un point de largage pour entrer par là.

Ne pas activer une unité pour ne pas devoir la faire rentrer sur la table *pourrait s'appeler* mettre en réserve.

Étape 8 : Phase d'entretien

Lorsque les deux joueurs ont joué toutes les cartes de leurs séquences d'activation, alors il y a la phase d'entretien. C'est une partie très important du jeu qui ne doit pas être bâclée.

Chaque joueur ramasse les étoiles obtenues pour la capture des objectifs (les éventuels étoiles liées à la destruction d'ennemis sont pris dès le fait accompli)

Maintenant les joueurs déterminent si l'un d'eux a gagné. (Les parties sont jouées jusqu'à mort subite ; le joueur qui atteint le total d'étoiles prédéfini en premier gagne)

Si un joueur n'a plus d'unités du tout, alors la partie s'arrête immédiatement et le joueur ayant le plus grand nombre d'étoiles gagne alors.

Si personne n'a encore gagné, les joueurs peuvent dépenser leurs étoiles pour faire arriver des renforts. Une fois les renforts payés, il faut recommencer à l'étape 4.

En résumé

1. Mètre ruban, dés, marqueurs et pions ;
2. Compositions d'armée ;
3. Champ de bataille, objectifs, zones de largage ;
4. Faire la séquence d'activation, en mettant les renforts de coté ;
5. Calculer nombre de points de commandement ;
6. Jet d'autorité avec mise de points de commandement ;
7. Joueur 1 joue une carte(s) et active l'unité ;
8. Joueur 2 joue une carte(s) et active l'unité ;
9. Répéter les points 7. & 8. jusqu'à ce que toutes les cartes aient été activées ;
10. Phase d'entretien
11. Reprendre à partir du point 4.