

# Débuter à ASL 1 v2.0

Par Laurent FOREST

Article initialement paru dans la revue *Tactiques n°1* en décembre 1991



N'importe quel joueur le constate d'emblée : les règles ASL sont très volumineuses et les scénarios ne les introduisent pas petit à petit (loin s'en faut !). Il est donc difficile pour un débutant d'apprendre les règles s'il n'a pas joué auparavant à SL (Squad Leader), COI (Cross of Iron),... Pour tenter de remédier à cela, nous vous présentons ici un support de cours qui facilitera au tant la vie des débutants que celle des joueurs « enseignants ». Cette aide de jeu ne peut être utilisée sans le classeur des règles. De plus, pour jouer un scénario d'initiation, il est impératif de posséder *Beyond Valor* et la carte 1.

Le support de cours comprend une séquence de jeu, une liste d'abréviations et des tables simplifiées. Ce sont en fait des aides mémoires qui ne devraient servir que durant les premières parties du joueur novice.

Ce support de cours ne tient compte que d'un sous-ensemble des règles d'infanterie et de terrains, appelé ici : « Règles de base ».

## Ces règles de base sont constituées de:

### pour l'infanterie :

- ✓ paragraphes A.1 à A11.22
- ✓ les règles de Wounds (A17)
- ✓ Self-Rally (A18.11)

### pour les terrains :

- ✓ les règles de terrain découvert (B1)
- ✓ route (B3)
- ✓ bois (B13)
- ✓ bâtiments en bois et en pierres (B23).

## Elles ne tiennent pas compte de :

- Deployment (A1.31)
- Recombine (A1.32)
- Overlays (A2.7-.72)

### pour le mouvement

- Infantry OVR (A4.15)
- Bypass (A4.3),
- Double Time (A4.5)
- Hazardous Movement (A4.62)
- Dash (A4.63)

### pour la progression

- Advance vs Difficult Terrain (A4.72)
- Overstacking (A5.11-.6)

### pour les tirs

- LOS Hindrance (A6.7)
- Opportunity Fire (A7.25)
- Assault Fire (A7.36)
- Encirclement (A7.7)
- Covering (A7.9)
- Snap Shot (A8.15)
- Spraying Fire (A8.24, A9.5)
- Fire Lane (A9.22)
- Sustained Fire (A9.3)
- Dismantled SW (A9.8).

Les fanatiques clameront immédiatement qu'il ne reste plus rien et qu'à ce compte, il vaut mieux jouer aux petits chevaux. Les plus sages verront vite que cela prend au moins une heure à un joueur expérimenté pour expliquer ces règles de base à quelqu'un qui n'a jamais joué à SL. Ils verront encore plus vite que le malheureux débutant aura déjà un gros effort de mémoire à faire pour les assimiler et les appliquer.

Nous vous proposons le scénario **TAC2** *Entre le marteau et l'enclume* [téléchargeable sur le site Histofig [http://asl.histofig.com/fichiers/ASL\\_Tac02.gif](http://asl.histofig.com/fichiers/ASL_Tac02.gif) ] comme initiation, mais n'importe quel scénario allemands-russes n'utilisant que la carte 1, des pions d'infanterie non-héros et des pions MG fera tout aussi bien l'affaire (ex. : **ASL scénario A** *The guards counterattack* [téléchargeable sur le site de MMP <http://www.multimanpublishing.com/downloads/classic.zip>]).

**Laurent FOREST**