

MODE d'EMPLOI

- Placez les cartes originales de votre jeu dans des protections de cartes, en plastique transparent.
- Imprimez et découpez ces cartes traduites, puis insérez-les dedans, par dessus, de façon à recouvrir vos cartes originales en anglais.
- Le dos des cartes restera celui de vos cartes originales en anglais:
© 2010 GMT Games, LLC

Pascal Dumat pour la Traduction Française.

+1

LEADERSHIP

Activez tous vos Généraux : les unités attachées sont activées également tant que le Général reste avec et combattent avec un dé en plus. Un Général peut se détacher d'une unité, mais s'il s'attache à une autre unité, celle-ci n'est pas activée.

Si vous n'avez pas de Général, activez une unité de votre choix.



+1

LEADERSHIP

Activez tous vos Généraux : les unités attachées sont activées également tant que le Général reste avec et combattent avec un dé en plus. Un Général peut se détacher d'une unité, mais s'il s'attache à une autre unité, celle-ci n'est pas activée.

Si vous n'avez pas de Général, activez une unité de votre choix.



RALLIEMENT

Lancez 1 dé pour chaque carte de commandement en votre possession (y compris celle-ci). Pour chaque symbole obtenu (inf, cav, art), une unité du même type (n'importe où sur le champ de bataille) peut récupérer un bloc (sans dépasser le nombre original). De plus, les unités ayant récupéré au moins un bloc peuvent être activées.



GRANDE MANOEUVRE

Activer 4 Unités / Généraux (ou moins). Ces unités peuvent effectuer un mouvement stratégique jusqu'à 4 cases mais ne peuvent pas combattre. Une unité d'infanterie en carré ne peut pas être activée ainsi.

- ou -

Activez une unité de votre choix.



RAVITAILLEMENT

Une unité (amie ou ennemie) au choix du joueur, se trouve à court de munitions et est ramenée sur une case libre du bord de plateau (sinon au plus près, sur la rangée du dessus), dans la même section. (au choix du joueur qui contrôle cette unité). Tout Général attaché est obligé de suivre cette unité.

Note : cette carte ne permet pas d'activer les unités en carré.

S'il s'agit d'une de vos unités, elle ne peut pas combattre ce tour-ci.

+1

CORPS à CORPS

Activez toutes vos unités au contact avec l'ennemi. Ces unités peuvent combattre au corps à corps avec 1 dé en plus (pas de tir à distance autorisé). Ces unités ne peuvent pas bouger avant le combat, mais peuvent éventuellement effectuer une prise de terrain ou une poursuite (avec le nombre normal de dés).

+2³ **BOMBARDEMENT**

Activez 4 (ou moins) unités d'ARTILLERIE : une unité activée peut se déplacer de 3 cases sans combattre ou bien combattre avec 2 dés en plus. L'artillerie de la Garde peut avoir 3 dés supplémentaires.

Si vous n'avez pas d'artillerie, activez une unité de votre choix.



+2³ **BOMBARDEMENT**

Activez 4 (ou moins) unités d'ARTILLERIE : une unité activée peut se déplacer de 3 cases sans combattre ou bien combattre avec 2 dés en plus. L'artillerie de la Garde peut avoir 3 dés supplémentaires.

Si vous n'avez pas d'artillerie, activez une unité de votre choix.



+1² **CHARGE de CAVALERIE**

Activez 4 (ou moins) unités de CAVALERIE ou d'Artillerie à Cheval. Les unités de Cavalerie auront 1 dé en plus pour tout le tour. La Cavalerie lourde peut bouger de 3 cases et combattre. La Cavalerie de la Garde aura 2 dés en plus. L'artillerie à cheval combat sans dé supplémentaire. *Si vous n'avez pas de cavalerie, activez une unité de votre choix.*



+1² **CHARGE de CAVALERIE**

Activez 4 (ou moins) unités de CAVALERIE ou d'Artillerie à Cheval. Les unités de Cavalerie auront 1 dé en plus pour tout le tour. La Cavalerie lourde peut bouger de 3 cases et combattre. La Cavalerie de la Garde aura 2 dés en plus. L'artillerie à cheval combat sans dé supplémentaire. *Si vous n'avez pas de cavalerie, activez une unité de votre choix.*



CONTRE-ATTAQUE

Donnez le même ordre de commandement que celui joué précédemment par votre adversaire. Suivez les instructions de la carte comme si vous jouiez la même.

Les cartes de section ou de Marche forcée sont jouées du même côté sur le plateau de jeu : le flanc droit devient le flanc gauche, et le flanc gauche devient le flanc droit...



CONTRE-ATTAQUE

Donnez le même ordre de commandement que celui joué précédemment par votre adversaire. Suivez les instructions de la carte comme si vous jouiez la même.

Les cartes de section ou de Marche forcée sont jouées du même côté sur le plateau de jeu : le flanc droit devient le flanc gauche, et le flanc gauche devient le flanc droit...



+1  **ELAN**

Lancez 1 dé pour chaque carte de commandement en votre possession (y compris celle-ci). Pour chaque symbole obtenu, une unité du même type peut être activée. Un Leader ou une Unité de votre choix peut être activé pour chaque Drapeau (les sabres sont sans effet). Les unités activées combattent avec 1 dé en plus pour tout le reste du tour. *Mélangez toutes les cartes.*



+1² **CHARGE de CAVALERIE**

Activez 4 (ou moins) unités de CAVALERIE ou d'Artillerie à Cheval. Les unités de Cavalerie auront 1 dé en plus pour tout le tour. La Cavalerie lourde peut bouger de 3 cases et combattre. La Cavalerie de la Garde aura 2 dés en plus. L'artillerie à cheval combat sans dé supplémentaire. *Si vous n'avez pas de cavalerie, activez une unité de votre choix.*



+1

FUSILLADE

Activez 4 unités (ou moins) d'INFANTERIE , ou bien d'ARTILLERIE : Elles pourront tirer à distance avec 1 dé en plus (elles ne doivent pas être en contact avec une unité ennemie) . Elles ne peuvent pas bouger (avant ou après le tir) mais peuvent sortir éventuellement de carré.

Sans infanterie ou artillerie , activez une unité de votre choix.



+1

FUSILLADE

Activez 4 unités (ou moins) d'INFANTERIE , ou bien d'ARTILLERIE : Elles pourront tirer à distance avec 1 dé en plus (elles ne doivent pas être en contact avec une unité ennemie) . Elles ne peuvent pas bouger (avant ou après le tir) mais peuvent sortir éventuellement de carré.

Sans infanterie ou artillerie , activez une unité de votre choix.



MARCHE FORCEE

Activez toutes les unités d'INFANTERIE d'une section. Les Légers, Rifles, Grenadiers, Garde et celles attachées avec un Général peuvent bouger de 2 cases et combattre. Les autres peuvent soit tenir, bouger d'une case et combattre, ou bien encore bouger de 2 cases, mais sans combattre. *Si vous n'avez pas d'infanterie, activez une unité de votre choix.*



MARCHE FORCEE

Activez toutes les unités d'INFANTERIE d'une section. Les Légers, Rifles, Grenadiers, Garde et celles attachées avec un Général peuvent bouger de 2 cases et combattre. Les autres peuvent soit tenir, bouger d'une case et combattre, ou bien encore bouger de 2 cases, mais sans combattre. *Si vous n'avez pas d'infanterie, activez une unité de votre choix.*



+0 **+1**

BAÏONNETTE au CANON

Activez 4 unités (ou moins) d'INFANTERIE : elles pourront bouger de 2 cases et combattre en mêlée (corps à corps). Aucun tir à distance n'est autorisé. Les unités d'infanterie de la Garde pourront combattre avec 1 dé en plus.

Sans unités d'infanterie, activez une unité de votre choix.



+0 **+1**

BAÏONNETTE au CANON

Activez 4 unités (ou moins) d'INFANTERIE : elles pourront bouger de 2 cases et combattre en mêlée (corps à corps). Aucun tir à distance n'est autorisé. Les unités d'infanterie de la Garde pourront combattre avec 1 dé en plus.

Sans unités d'infanterie, activez une unité de votre choix.



EMBUSCADE

Jouez cette carte quand votre adversaire déclare un combat au corps à corps, juste avant qu'il ne lance les dés. Votre unité en défense va combattre en premier. Si l'attaquant n'a pas été éliminé ou n'a pas retraité, il pourra alors attaquer normalement à son tour.

Tirez une nouvelle carte de commandement.



EMBUSCADE

Jouez cette carte quand votre adversaire déclare un combat au corps à corps, juste avant qu'il ne lance les dés. Votre unité en défense va combattre en premier. Si l'attaquant n'a pas été éliminé ou n'a pas retraité, il pourra alors attaquer normalement à son tour.

Tirez une nouvelle carte de commandement.





Accrochage à Gauche

Activez 2 Unités ou Généraux
dans la section de Gauche.



Accrochage à Gauche

Activez 2 Unités ou Généraux
dans la section de Gauche.



Accrochage à Gauche

Activez 2 Unités ou Généraux
dans la section de Gauche.



Accrochage à Gauche

Activez 2 Unités ou Généraux
dans la section de Gauche.



Accrochage à Droite

Activez 2 Unités ou Généraux
dans la section de Droite.



Accrochage à Droite

Activez 2 Unités ou Généraux
dans la section de Droite.



Accrochage à Droite

Activez 2 Unités ou Généraux
dans la section de Droite.



Accrochage à Droite

Activez 2 Unités ou Généraux
dans la section de Droite.





Accrochage au Centre

Activez 2 Unités ou Généraux
dans la section du Centre.



Accrochage au Centre

Activez 2 Unités ou Généraux
dans la section du Centre.



Accrochage au Centre

Activez 2 Unités ou Généraux
dans la section du Centre.



Accrochage au Centre

Activez 2 Unités ou Généraux
dans la section du Centre.



Accrochage au Centre

Activez 2 Unités ou Généraux
dans la section du Centre.



Accrochage au Centre

Activez 2 Unités ou Généraux
dans la section du Centre.



Reconnaissance

Activez 1 Unité ou 1 Général dans
la section du Centre.

*A la fin du tour, piochez 2 cartes,
gardez en une, défaussez l'autre.*



Reconnaissance

Activez 1 Unité ou 1 Général dans
la section du Centre.

*A la fin du tour, piochez 2 cartes,
gardez en une, défaussez l'autre.*





Attaque à Gauche

Activez 3 Unités ou Généraux
dans la section de Gauche.



Attaque à Gauche

Activez 3 Unités ou Généraux
dans la section de Gauche.



Attaque à Gauche

Activez 3 Unités ou Généraux
dans la section de Gauche.



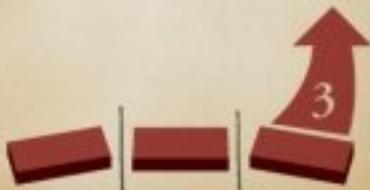
Attaque à Gauche

Activez 3 Unités ou Généraux
dans la section de Gauche.



Attaque à Droite

Activez 3 Unités ou Généraux
dans la section de Droite.



Attaque à Droite

Activez 3 Unités ou Généraux
dans la section de Droite.



Attaque à Droite

Activez 3 Unités ou Généraux
dans la section de Droite.



Attaque à Droite

Activez 3 Unités ou Généraux
dans la section de Droite.





Attaque au Centre

Activez 3 Unités ou Généraux
dans la section du Centre.



Attaque au Centre

Activez 3 Unités ou Généraux
dans la section du Centre.



Attaque au Centre

Activez 3 Unités ou Généraux
dans la section du Centre.



Attaque au Centre

Activez 3 Unités ou Généraux
dans la section du Centre.



Attaque au Centre

Activez 3 Unités ou Généraux
dans la section du Centre.



Attaque au Centre

Activez 3 Unités ou Généraux
dans la section du Centre.



Reconnaissance

Activez 1 Unité ou 1 Général dans
la section de Gauche.

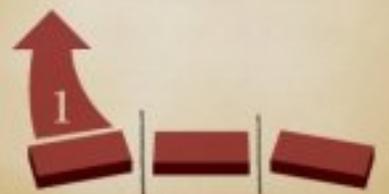
*A la fin du tour, piochez 2 cartes,
gardez en une, défaissez l'autre.*



Reconnaissance

Activez 1 Unité ou 1 Général dans
la section de Gauche.

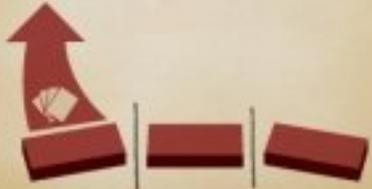
*A la fin du tour, piochez 2 cartes,
gardez en une, défaissez l'autre.*





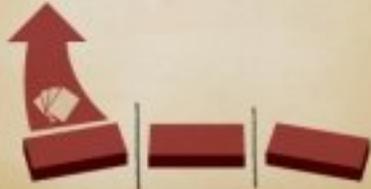
Assaut à Gauche

Activez dans la section de Gauche un nombre d'Unités ou de Généraux égal à votre nombre de cartes de commandement en main y compris celle-ci.



Assaut à Gauche

Activez dans la section de Gauche un nombre d'Unités ou de Généraux égal à votre nombre de cartes de commandement en main y compris celle-ci.



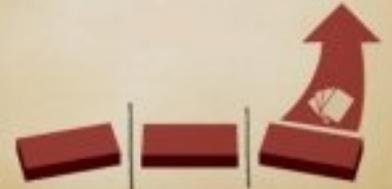
Assaut à Droite

Activez dans la section de Droite un nombre d'Unités ou de Généraux égal à votre nombre de cartes de commandement en main y compris celle-ci.



Assaut à Droite

Activez dans la section de Droite un nombre d'Unités ou de Généraux égal à votre nombre de cartes de commandement en main y compris celle-ci.



Assaut au Centre

Activez dans la section du Centre un nombre d'Unités ou de Généraux égal à votre nombre de cartes de commandement en main y compris celle-ci.



Assaut au Centre

Activez dans la section du Centre un nombre d'Unités ou de Généraux égal à votre nombre de cartes de commandement en main y compris celle-ci.



Reconnaissance

Activez 1 Unité ou 1 Général dans la section de Droite.

A la fin du tour, piochez 2 cartes, gardez en une, défaussez l'autre.



Reconnaissance

Activez 1 Unité ou 1 Général dans la section de Droite.

A la fin du tour, piochez 2 cartes, gardez en une, défaussez l'autre.





Avance Coordonnée

Activez 4 Unités ou Généraux :

- 1 dans la section de Gauche
- 2 dans la section du Centre
- 1 dans la section de Droite



Avance Coordonnée

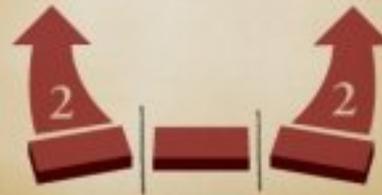
Activez 4 Unités ou Généraux :

- 1 dans la section de Gauche
- 2 dans la section du Centre
- 1 dans la section de Droite



Encerclement (Attaque de flanc)

Activez 2 Unités ou Généraux
dans chacune des sections de
flanc : Droite et Gauche.



Encerclement (Attaque de flanc)

Activez 2 Unités ou Généraux
dans chacune des sections de
flanc : Droite et Gauche.



Attaque Frontale

Activez 2 Unités ou Généraux
dans chacune de vos sections :
Gauche , Centre et Droite.



Attaque Frontale

Activez 2 Unités ou Généraux
dans chacune de vos sections :
Gauche , Centre et Droite.



Reconnaissance en force

Activez 1 Unité ou 1 Général
dans chacune de vos sections :
Gauche , Centre et Droite.



Reconnaissance en force

Activez 1 Unité ou 1 Général
dans chacune de vos sections :
Gauche , Centre et Droite.

