

COMMANDS & COLORS
Napoleonics



Un Jeu réalisé par
Richard Borg

REGLES de JEU



Le champ de bataille est un chaos permanent. Le vainqueur sera celui qui maîtrisera ce chaos, celui de son propre camp, comme celui de son adversaire.

—Napoleon

1. INTRODUCTION

Commands & Colors: Napoleonic n'est pas très compliqué. Il est inspiré du système de jeu *Commands & Colors* qui a beaucoup de succès, où les cartes de commandement gèrent les actions tout en créant un "brouillard de guerre". Les combats sont résolus rapidement et avec efficacité à l'aide de dés. Cependant *Commands & Colors: Napoleonic* introduit de nouveaux nombreux concepts de jeu, donnant une profondeur historique et permettant aux joueurs, même vétérans, d'expérimenter de nouvelles tactiques.

L'échelle du jeu est variable, ce qui permet aux joueurs de simuler aussi bien de grandes batailles napoléoniennes que de petites escarmouches historiques. Dans certains scénarios, une unité d'infanterie peut représenter une division entière alors que dans d'autres scénarios, une unité correspond à un simple bataillon ou régiment. Les tactiques napoléoniennes que vous devrez mettre en oeuvre pour remporter la victoire sont tout à fait conformes aux avantages et aux limitations inhérentes des différentes de l'armée de l'époque ainsi qu'au terrain particulier sur lequel elles ont combattu.

Les batailles proposées dans le livret de scénario concernent les rencontres entre les armées britanniques et françaises. Les cartes stylisées du champ de bataille mettent en valeur les éléments importants du terrain ainsi que le déploiement historique des troupes selon l'échelle du système de jeu.

Les principales caractéristiques du jeu sont les suivantes :

- Les tirs à distance sont beaucoup plus puissants, à cause des armes utilisées.
- Le nombre de dés qu'une unité peut lancer diminue à mesure qu'elle subit des pertes. Une bonne gestion de vos troupes, ainsi que de vos réserves, sera primordiale.
- Les unités réduites à un seul bloc ne pourront parfois pas combattre à cause des réductions de dés dues au terrain.
- Les unités (sauf milice) retraitent d'un Hexagone par drapeau.
- Les unités d'artillerie activées peuvent ajouter leurs dés à une autre unité activée, d'infanterie ou de cavalerie, combattant au corps à corps : attaques combinées inter-armes.
- La cavalerie peut se replier et se reformer quand elle est attaquée au corps à corps par de l'infanterie uniquement.
- Seule une cavalerie victorieuse au corps à corps peu poursuivre et mener un combat supplémentaire.
- La cavalerie légère et l'infanterie (à l'exception des *rifles*), causent des pertes au corps à corps avec les sabres.
- L'infanterie peut se former en carré pour contrer une charge de cavalerie ennemie.
- Dans de nombreuses batailles, le terrain est essentiel.
- Chaque grande nation ayant combattu durant les guerres napoléoniennes possède sa propre carte de référence nationale. Celle-ci indique la force des unités ainsi que certains avantages caractéristiques à cette armée durant cette période.

Bienvenue et bon jeu! — Richard Borg

2. CONTENU du JEU

5 planches avec 56 tuiles de terrain recto-verso, et 2 fiches pour les carrés d'infanterie, des marqueurs numérotés d'infanterie en carré et de bannières victorieuses.

70 cartes de commandement

8 dés de combat

6 planches d'autocollants pour les Blocs et les dés

6 Aides de caractéristiques nationales

1 livret de règles

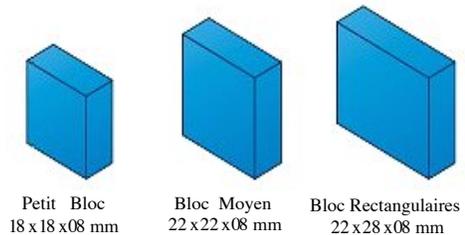
1 livret de scénarios contenant 15 batailles

340 Blocs : bleus pour les unités françaises, rouges pour les unités britanniques, et marrons pour les unités portugaises

193 petits : bleus, rouges et marrons pour les unités à pied (incluant 13 blocs de rechange)

87 moyens : bleus, rouges et marrons pour les unités de cavalerie (incluant 10 blocs de rechange)

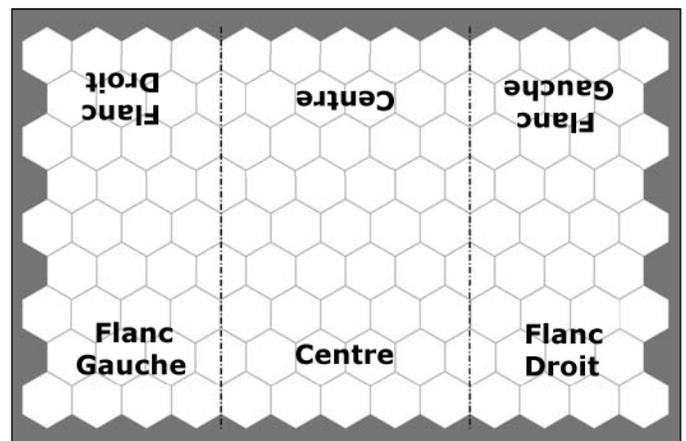
60 rectangulaires : bleus, rouges et marrons pour les unités d'artillerie (incluant 12 blocs de rechange)



- Tous les blocs d'infanterie font 18x18x08mm de côté.
- Tous les blocs de cavalerie font 22x22x08mm de côté.
- Tous les blocs d'artillerie font 22x28x08mm de côté et sont placés de façon à ce que le bord de 28 mm soit horizontal.
- Tous les blocs de généraux font 22x28x08 de côté et sont placés de façon à ce que le bord de 28 mm soit vertical.

Le plateau de jeu

Le plateau de jeu (ou champ de bataille) est une grille hexagonale de 13 Hexagones par 9. Le champ de bataille est divisé en trois sections délimitées par des lignes pointillées : gauche, centre et droite. Quand une ligne pointillée traverse une case, celle-ci est considérée comme faisant partie aussi bien de la section centrale que de la section adjacente.



Les tuiles de terrain

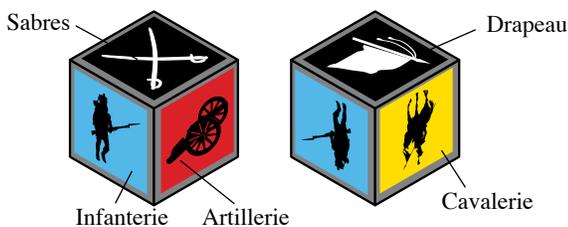
Les tuiles de terrain représentent différents éléments de terrain et sont placées sur le champ de bataille pour recréer le scénario historique. Les règles de terrain sont expliquées en détail dans la section correspondante.

Les cartes de commandement

Les unités peuvent uniquement se déplacer et combattre lorsqu'un ordre leur est donné. Les cartes de commandement sont utilisées pour activer vos troupes : qu'elle puissent se déplacer, combattre etc... Les cartes de commandement sont décrites dans la section correspondante.

Chaque dé comporte 6 faces sur lesquelles vous devrez placer les autocollants suivants : deux symboles d'infanterie, un de cavalerie, un d'artillerie, un de drapeau et un de sabres.

- Infanterie : symboles noirs sur fond bleu
- Cavalerie : symboles noirs sur fond jaune
- Artillerie : symboles noirs sur fond rouge
- Drapeau : symboles blancs sur fond noir
- Sabres : symboles blancs sur fond noir



Cartes des caractéristiques nationales

Chacune des grandes nations ayant combattu durant les guerres napoléoniennes possède sa propre carte de référence.

Chaque carte de référence nationale indique :

- Les différents types d'unités avec leur code.
- L'autocollant utilisé pour chaque type d'unité.
- Le nombre de blocs composant l'unité.

Note: toutes les nations n'ont pas la même organisation et donc, le nombre de blocs pour une unité donnée peut varier.

- La capacité de mouvement de l'unité en cases.
- Les modificateurs de combat spécifiques pour l'unité ainsi que pour les cartes de commandement.
- Les modificateurs de moral.
- Les particularités de cette nation.

Les Unités et les Généraux

Chaque unité est composée d'un certain nombre de blocs. Le nombre de blocs composant une unité peut varier selon son type et selon sa nation (cela est indiqué sur la carte de référence nationale).

Un Général ou un Officier (communément appelés *Leaders*), est représenté par un seul bloc rectangulaire. Un bloc de Général n'est pas considéré comme une unité.

Mise en place des autocollants : placez les autocollants correspondants de chaque côté des blocs pour chaque unité. Les Britanniques sur les blocs rouges, les Portugais sur les blocs marrons et les Français sur les blocs bleus. Nous vous suggérons de d'abord trier les blocs par couleur, puis par taille. Commencez avec les unités britanniques. Prenez 36 petits blocs rouges. Trouvez les autocollants de l'infanterie britannique de ligne. Placez un autocollant à l'avant et à l'arrière de chacun des 36 petits blocs rouges. Passez ensuite à l'infanterie légère britannique. Prenez 10 petits blocs rouges. Trouvez les autocollants de l'infanterie légère britannique. Placez un autocollant à l'avant et à l'arrière de chacun des 10 petits blocs rouges. Passez ensuite aux unités de rifles britanniques qui correspondent à 6 blocs. Continuez de cette façon jusqu'à ce que toutes les unités britanniques soient prêtes. Collez ensuite les unités portugaises avec les blocs marrons, puis les unités françaises avec les blocs bleus. Cela vous prendra un peu de temps mais votre effort sera récompensé ! Quelques blocs et autocollants supplémentaires sont fournis en rechange.

Fiches et marqueurs d'unité en carré

Les deux fiches d'infanterie en carré ainsi que les marqueurs numérotés sont utilisés pour indiquer quelles unités d'infanterie se sont formées en carré sur le champ de bataille.



Fiche d'infanterie en carré ci-dessus et Marqueurs ci-dessous



Français
en carré



Britannique
en carré

Marqueurs des bannières de victoire

Il y a 18 de ces marqueurs pour indiquer le nombre de bannières remportées par chaque joueur au long de la partie.



Bannière
française



Bannière
britannique

Français



Infanterie Ligne
10 unités
(40 blocs)



Infanterie Légère
5 unités
(20 blocs)



Grenadiers
1 unité
(4 blocs)



Jeune Garde
1 unité
(4 blocs)



Vieille Garde
1 unité
(4 blocs)



Milice
2 unités
(8 blocs)



Généraux
04
(4 blocs)



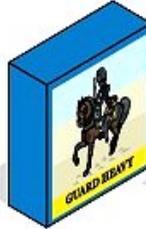
Cavalerie Légère
3 unités
(12 blocs)



Cuirassiers
2 unités
(8 blocs)



Cavalerie Lourde
2 unités
(8 blocs)



Cavalerie Lourde
Garde **1 unité**
(4 blocs)



Artillerie à Cheval
2 unités
(6 blocs)



Artillerie à Pied
3 unités
(9 blocs)



Artillerie à Pied
Garde **1 unité**
(3 blocs)

Britanniques et Portugais



Infanterie Ligne
9 unités
(36 blocs)



Infanterie Légère
2 unités
(10 blocs)



Rifle Men
2 unités
(6 blocs)



Grenadiers
1 unité
(4 blocs)



Grenadiers Garde
2 unités
(10 blocs)



Généraux
03
(3 blocs)



Cavalerie Légère
6 unités
(18 blocs)



Cavalerie Lourde
4 unités
(12 blocs)



Cavalerie Lourde Garde
1 unité
(3 blocs)



Artillerie à Cheval
2 unités (6 blocs)



Artillerie à Pied
3 unités (9 blocs)



Infanterie Ligne
6 unités
(24 blocs)



Infanterie Légère
2 unités
(6 blocs)



Milice
1 unité
(4 blocs)



Cavalerie Légère
2 unités
(6 blocs)



Cavalerie Lourde
2 unités
(6 blocs)



Artillerie à Pied
2 unités
(6 blocs)



Généraux
02
(2 blocs)

3. Commencer une partie

1. Choisissez une bataille dans le livret de scénarios. S'il s'agit de votre première partie de *Commands & Colors: Napoleonics*, nous vous conseillons de jouer la première bataille du livret **Rolica** (Première Position) 17 Aout 1808, qui a été étudiée pour vous familiariser avec les principes de base du combat napoléonien et vous permettre de maîtriser, avec votre adversaire, les éléments fondamentaux du système de jeu.

2. Placez le plateau de jeu au milieu de la table. Chaque scénario indique quelle armée se situe en haut ou en bas du champ de bataille, et les joueurs s'installent du côté de l'armée qu'ils vont commander. Chaque joueur prend la carte des caractéristiques nationales correspondante. Chaque joueur prend également une fiche de mise en carré d'infanterie et un jeu de marqueurs d'infanterie en carré numérotés de un à quatre. Placez la fiche et les marqueurs de votre côté du champ de bataille.

3. placez les éléments de terrain sur le champ de bataille comme indiqué dans le plan du scénario.

4. trie les blocs, français en bleu, britannique en rouge et portugais en marron. Nous vous conseillons de positionner d'abord un seul bloc par case sur le champ de bataille, correspondant au type de troupes ou de général, en commençant par les cases situées le long des bords de la carte ou des lignes pointillées, de façon à situer rapidement les bonnes cases. Complétez ensuite chaque unité d'infanterie, de cavalerie et d'artillerie avec le nombre de blocs indiqués sur la carte de référence nationale. *Note* : *chaque symbole d'unité sur le plan représente une unité entière.*

5. mélangez les cartes de commandement et distribuez à chaque camp le nombre indiqué dans les notes du scénario. Gardez vos cartes hors de la vue de votre adversaire. Placez le restant des cartes, faces cachées, à côté du plateau de jeu et à portée de main de chaque joueur.

6. placez de la même façon les huit dés de combat et les marqueurs de bannières de victoire.

7. vérifiez les conditions de victoire et les règles spéciales éventuelles s'appliquant au scénario.

8. comme indiqué dans les notes du scénario, le premier joueur à jouer peut commencer.

4. Le but du jeu

Le but du jeu est d'être le premier à capturer un certain nombre de bannières de victoire (généralement entre 5 et 9), en fonction des conditions de victoire du scénario choisi.

Une bannière de victoire est obtenue pour chaque général ou unité ennemie entièrement éliminée. Lorsque le dernier bloc d'une unité, ou bien un général, est éliminé ajoutez une bannière de victoire. Dans quelques scénarios, le fait de capturer certaines cases de terrain, ou de réaliser certains objectifs spécifiques permet de gagner des bannières de victoire supplémentaires.

La victoire est assurée à l'instant précis où la dernière bannière de victoire requise est obtenue.

Concernant les parties multijoueurs : *Commands & Colors: Napoleonics* est prévu pour deux joueurs (ou deux équipes), chaque camp pouvant diriger une ou plusieurs nations. Certains composants sont prévus pour permettre de jouer des batailles à grande échelle mais cette possibilité n'est pas envisagée dans le jeu de base. Les scénarios la *Grande Battle* (utilisant deux plateaux de jeu et un paquet de cartes de commandement spécifique) feront l'objet d'une prochaine extension.

5. La séquence de jeu

Les notes du scénario indiquent quel joueur joue en premier. Le joueur actif (ou *attaquant*) active durant son tour les troupes dont il a le contrôle avec une carte de commandement pour leur permettre de se déplacer, combattre etc... Durant ce tour, son adversaire est considéré comme le joueur *défenseur*. Les joueurs alternent ainsi les tours de jeu jusqu'à ce que l'un des joueurs obtienne le nombre de bannières de victoire indiqué dans les conditions de victoire du scénario.

Pendant votre tour de jeu, suivez la séquence d'action indiquée ci-dessous :

1. **COMMANDEMENT** : jouez une carte de commandement
2. **ACTIVATION** : indiquez toutes les unités et les généraux que vous avez l'intention d'activer, en respectant les indications de la carte que vous venez de jouer.
3. **MOUVEMENT** : déplacez toutes les unités et généraux, une par une. Respectez les caractéristiques nationales et les restrictions éventuelles de mouvement liées au terrain.
4. **COMBAT** : tous les déplacements doivent être terminés avant les combats éventuels. Les unités combattent chacune leur tour et chaque combat doit être complètement résolu (y compris les actions supplémentaires éventuelles) avant de passer au combat suivant.
5. **PIOCHE** : piochez une nouvelle carte de commandement.

Phase 1. Jouer une carte de commandement

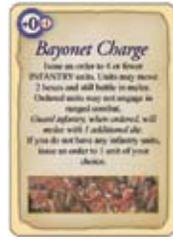
Au début de votre tour, choisissez une carte de commandement de votre main, pausez la face visible et lisez la à haute voix.

Généralement une carte de commandement indique le nombre d'unités ou de généraux activés pour ce tour, ainsi que dans quelle(s) section(s) du champ de bataille. Les cases traversées par une ligne pointillée sont toujours considérées comme appartenant simultanément à la section du centre où la section adjacente.

Il y a deux types de cartes de commandement : les cartes de section (gauche, centre et droite) représentent schématiquement le champ de bataille dans la partie inférieure de la carte. Elles sont utilisées pour activer un certain nombre d'unités dans la(les) section(s) correspondant aux flèches. Les cartes tactiques sont illustrées et indiquent le nombre et le type d'unités qui peuvent être activées en jouant cette carte. Si l'emplacement des unités n'est pas précisé, la carte tactique peut être utilisée pour activer des unités dans n'importe quelle section du champ de bataille.



Carte de Section



Carte Tactique

S'il arrive que la carte de commandement que vous venez de jouer ne vous permet pas d'activer l'une de vos unités, piochez une nouvelle carte de commandement et passez votre tour.

PHASE 2.

Activer vos Unités et Généraux

Après avoir joué une carte de commandement, indiquez les unités et les généraux que vous choisissez d'activer.

- Seules les unités et les généraux ayant reçu un ordre pourront bouger, combattre ou effectuer une action durant votre tour.
- Chaque unité ou général ne peut être activé qu'une seule fois pendant un tour de jeu. Un général situé sur la même case qu'une unité amie est considéré "attaché" à cette unité et doit se déplacer avec elle à moins que le général ne reçoive l'ordre de se détacher.

Note : cela ne coûte qu'un seul point d'activation pour activer une unité et son général attaché tant qu'ils restent ensemble.

- Quand une carte de section, de *leadership* ou de *grande manoeuvre* est jouée, ou pour tout drapeau obtenu en jouant la carte *Elan*, un général attaché à une unité peut être activé pour se détacher de l'unité et se déplacer tout seul. Il faudra dépenser un point d'activation pour faire cela. Voir les mouvements des généraux dans la section correspondante.

Les cartes de commandement ont un symbole de bicornes pour rappeler aux joueurs que les généraux peuvent recevoir l'ordre de se détacher d'une unité et de se déplacer seul en jouant ces cartes.

- Les cartes de section *Assaut* permettent d'activer un nombre d'unités correspondant au commandement de votre camp. Les cartes tactiques *Elan* et *Ralliement* vous permettent de jeter un nombre de dés égal à votre commandement. Le niveau de commandement d'un joueur est égal au nombre de cartes de commandement qu'il détient, y compris la carte qu'il vient de jouer. Notez que chaque unité en carré diminue ce niveau d'un point, du fait qu'une carte est retirée de la main du joueur et placée sur la fiche des unités en carré. Toute unité en carré sortant de carré ou éliminée, augmente ce niveau d'un point, du fait que le joueur récupère sa carte de commandement.
- Unités et généraux placés sur les cases se trouvant entre 2 sections peuvent être activés de l'une ou l'autre section.
- Si une carte de Section vous permet d'activer davantage d'unités dans une section donnée du champs de bataille que celles dont vous disposez, les points d'activation en trop sont perdus.
- Si une carte Tactique vous permet d'activer plus d'unités que celles dont vous disposez, les points d'activation en trop sont perdus également.

Composition des unités et généraux

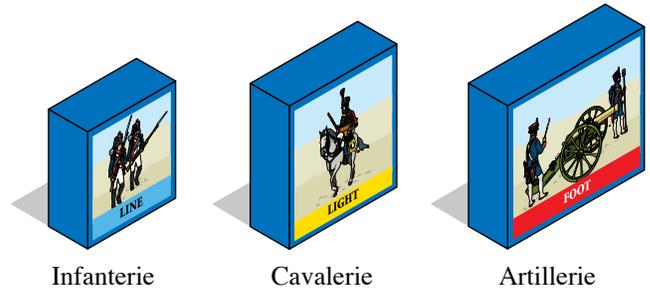
Les blocs regroupés ensemble sur une même case forment une unité. Les illustrations et le texte sur les blocs indiqueront de quel type de troupes il s'agit, permettant ainsi aux joueurs d'identifier rapidement les unités en jeu.

L'infanterie est représentée par deux fantassins et un bandeau bleu en bas.

La cavalerie est représentée par un cavalier et un bandeau jaune en bas.

L'artillerie est représentée par un canon et des servants, plus un bandeau rouge en bas.

Les généraux sont représentés à un général à cheval et pas de bandeau en bas.



Infanterie

Cavalerie

Artillerie

Dans *Commands & Colors: Napoleonics*, il y a quatre types d'unités, correspondant globalement à quatre niveaux d'entraînement militaire et d'expérience au combat.

- Les unités de Ligne (infanterie, artillerie ou cavalerie), forment l'épine dorsale de toute armée napoléonienne. Ces unités d'infanterie et de cavalerie sont entraînées à se déplacer et combattre en formation ordonnée.
- Les unités de Milice (infanterie, artillerie ou cavalerie) : recrues enrôlées en masse. Leur entraînement militaire et leur équipement sont obsolètes ou inexistantes.
- Les unités d'Elite (infanterie légère et grenadiers) : vétérans ayant déjà combattu, ce sont des professionnels capables de manoeuvrer efficacement face à l'ennemi. Ce sont des troupes bien équipées et bien entraînées.
- Les unités de la Garde (infanterie, artillerie ou cavalerie) : ce sont les troupes de choc de l'armée. Souvent gardées en réserve pour donner le coup de grâce décisif lors de la bataille, elles possèdent les meilleures armes et les meilleurs chevaux.
- Un général n'est pas une unité et est représenté par un seul bloc. Lorsqu'un général est attaché à une unité, celle-ci se montrera plus performante au combat.

PHASE 3. Déplacer vos Unités et vos Généraux

Les mouvements sont annoncés et effectués à un par un, une unité ou un général à la fois, dans l'ordre de votre choix.

- Une unité ou un général ne peut être activé qu'une seule fois par tour.
- Une unité ou un général activé n'est jamais obligé de se déplacer.

- Le déplacement d'une unité ou d'un général doit être terminé avant de commencer un autre mouvement.
- Deux Généraux ne peuvent pas se trouver sur la même case, bien qu'un général puisse traverser une case contenant un autre général ami.
- Deux unités ne peuvent jamais occuper la même case.
- Une unité ne peut pas se déplacer sur une case occupée par une unité ennemie, un général ennemi ou une unité amie.
- Une unité peut se déplacer sur une case occupée par un général ami si le général est seul (détaché). L'unité doit s'arrêter et ne peut plus se déplacer durant ce tour-ci. Le général est alors considéré attaché à cette unité.
- Les unités et les généraux activés peuvent se déplacer d'une section à l'autre du champ de bataille. Notez que pour simplifier ces règles, les sections du flanc gauche, du centre et du flanc droit seront souvent simplement nommées "sections".
- Une unité peut uniquement sortir du champ de bataille par les bords de la carte et si c'est précisé dans les notes du scénario.
- Vous ne pouvez pas séparer les blocs d'une unité : ils doivent rester ensemble et se déplacent toujours comme un groupe.
- Une unité réduite après avoir subi des pertes ne peut pas se mélanger avec une autre unité.
- Certains éléments de terrain ont un effet sur les déplacements et peuvent empêcher une unité ou un général de se déplacer d'un mouvement complet. Les règles de terrain sont détaillées dans la section correspondante.
- Une unité ou un général ne peut pas se déplacer au travers d'une case avec un terrain impassable.
Les mouvements de retraite peuvent différer un peu des mouvements réguliers. Les règles de retraite sont détaillées dans la section correspondante.

Les mouvements de l'infanterie

- Une unité activée de ligne, grenadiers, garde, vieille garde ou milice, peut se déplacer d'une case et combattre.
- Une unité activée d'infanterie légère, riflemen, légère garde ou jeune garde, peut se déplacer d'une case et combattre ou de deux cases sans combattre.

Les mouvements de la cavalerie

- Une unité activée de cavalerie légère ou légère garde, peut se déplacer d'une, de deux ou trois cases et combattre.
- Une unité activée de cavalerie lourde, cuirassiers ou lourde garde, peut se déplacer de une ou deux cases et combattre.

Les mouvements de l'artillerie

- Une unité activée d'artillerie à pied ou à pied de la garde, peut se déplacer d'une case sans combattre ou bien combattre sans se déplacer.
- Une unité activée d'artillerie à cheval ou à cheval de la garde, peut se déplacer d'une case et combattre ou de deux cases sans combattre.

Voir les cartes de référence des caractéristiques nationales.

Les mouvements des généraux

- Un général activé, détaché ou se détachant d'une unité, peut se déplacer jusqu'à trois cases.

- Un général peut seulement être activé une seule fois par tour pour se déplacer. Un général activé n'est pas obligé de se déplacer (sauf s'il est attaché à une unité qui bouge).
- Les généraux activés peuvent se déplacer d'une section à l'autre du champ de bataille. Un général ne peut jamais sortir par les petits côtés du plateau de jeu.
- Un général peut retraiter volontairement par le bord de carte de son camp pour éviter d'être éliminé. Quand il est attaché, la retraite hors de la carte peut être obligatoire.
- Un général peut traverser une case où se trouve une unité amie, une unité amie attachée à un général, ou un autre général ami détaché, mais ne peut pas finir son mouvement sur une case contenant un autre général ami.
- Un général qui se déplace sur une case où se trouve une unité amie peut s'arrêter tant que cette unité n'a pas déjà un général attaché avec elle. Le général est alors considéré attaché à l'unité.
- Un général ne peut pas se déplacer sur une case occupée par une unité ou un général ennemi, sauf s'il essaye de fuir à travers les cases occupées par l'ennemi.
- Un général détaché (seul) ne peut pas combattre.

Les généraux attachés:

Un général qui se trouve sur la même case qu'une unité amie est considérée "attaché" à l'unité et doit se déplacer avec l'unité à moins qu'il ne reçoive l'ordre de se détacher. Notez que cela ne coûte qu'un seul point de commandement pour activer une unité et son général attaché : ils se déplacent et combattent ensemble.

Quand une carte de section, tactique *Leadership* ou *Grande manoeuvre* est jouée, ou bien que l'on obtient un drapeau avec la carte de commandement tactique *Elan*, un général occupant la même case qu'une unité peut être activé pour se détacher de l'unité et se déplacer seul. Cela coûtera un point d'activation pour détacher un général de son unité et le déplacer séparément.

L'unité avec laquelle le général était attaché n'est pas activée par l'activation du général, mais doit être activée en dépensant un autre point de commandement. Une unité et son général attaché peuvent être activés simultanément en dépensant 2 points d'activation. Pendant les mouvements, le joueur peut choisir de déplacer le général détaché avant ou après le mouvement de l'unité.

Les points d'activation restant sur la carte de commandement peuvent être utilisés pour activer d'autres unités ou généraux.

Le fait d'attacher un général à une unité, n'active pas cette unité, ni l'unité dont il se détache.

Un général peut se détacher d'une unité, se déplacer et s'attacher à une autre unité, mais il ne peut pas se déplacer à nouveau avec l'unité qu'il vient de rejoindre. Cette unité devra avoir été activée et bougée avant que le général ne la rejoigne.

Un général attaché à une unité en carré ne peut pas recevoir un ordre pour se détacher. Quand l'unité est activée pour sortir de carré, le général peut aussi être activé pour se détacher durant le même tour en dépensant un point d'activation supplémentaire.

Note de jeu : il faut bien planifier les mouvements en détachant ou attachant les généraux. Une fois qu'un général a bougé pour s'attacher à une unité, cette unité ne peut pas se déplacer en cas d'activation, mais elle peut combattre avec le général qui vient de la rejoindre.

Exemple: un joueur choisit une carte de commandement "attaque" (trois unités au centre) et pendant la phase d'activation, active : une unité de grenadiers, son général attaché et une unité de cavalerie lourde dans cette section.

Du fait que les grenadiers et leur général ont chacun reçu un ordre, un ordre peut servir à détacher le général des grenadiers et l'autre ordre permet aux grenadiers de se déplacer et de combattre. Il y a maintenant deux possibilités :

Premièrement : la cavalerie lourde activée se déplace d'abord en contact d'une unité ennemie. Le général se détache, rejoint alors l'unité de cavalerie et peut combattre avec elle. Les grenadiers, activés, peuvent également se déplacer et combattre.

Deuxièmement : le joueur choisit de déplacer les grenadiers activés en laissant seul le général détaché (il est également possible de détacher et déplacer le général avant l'unité). Si le joueur avait seulement activé l'unité de grenadiers, le général attaché aurait dû suivre le mouvement de celle-ci sans pouvoir se détacher. Ensuite, le général détaché se déplace pour rejoindre l'unité de cavalerie lourde. Le général ne pourra plus se déplacer une fois attaché, et donc malheureusement l'unité de cavalerie lourde activée ne pourra pas non plus bouger (bien qu'elle pourra combattre sur place).

Phase 4. COMBAT

Le mot combat est utilisé à la fois pour les combats à distance (tirs) et les combats en corps à corps (mêlées). Pour pouvoir tirer, l'unité doit être à portée de tir et avoir une ligne de vue libre jusqu'à la cible. En corps à corps, une unité doit être sur une case adjacente à la cible. Une unité activée peut seulement effectuer une sorte de combat, même si elle a la capacité de faire les deux.

Les combats sont résolus une unité activée à la fois, dans l'ordre de votre choix. Vous pouvez alterner tirs à distance et corps à corps, d'une unité à l'autre, cependant vous devez annoncer et résoudre entièrement le combat d'une unité (y compris les actions supplémentaires éventuelles à ce combat), avant de passer à la résolution du combat pour une autre unité.

- Une unité activée n'est jamais obligée de combattre, même si elle est adjacente à une unité ennemie.
- Une unité ne peut pas répartir ses dés de combat entre différentes cibles ennemies pendant un jet de dés.
- Une unité ne peut être activée que pour combattre une seule fois par tour. Dans certains cas, après un combat victorieux, une unité de cavalerie peut avoir l'opportunité de mener une poursuite avec un combat supplémentaire. Pour plus de détails, voir la section correspondante concernant ces actions.
- Normalement, le nombre de dés lancés dans un combat est égal au nombre de blocs composant l'unité activée. De fait, le nombre de pertes (blocs éliminés) qu'une unité a subies diminue le nombre de dés que l'unité lancera en combat.

Combats à distance (tirs)

Seules les unités d'infanterie et d'artillerie peuvent combattre à distance. Les unités de cavalerie et les généraux ne le peuvent pas.

Une unité équipée d'armes de tir et combattant une unité ennemie à plus d'une case de portée, combat par le feu cette unité ennemie (unité cible). Dans les tirs à distance, l'unité cible doit être à la fois à portée de tir et en vue de l'unité qui tire.

- Le tir à distance ne peut pas être utilisé contre une unité ennemie située dans une case adjacente.
- Une unité adjacente à une unité ennemie ne peut pas tirer sur une autre unité ennemie, plus éloignée. Si l'unité choisit de combattre elle doit le faire au corps à corps avec l'unité ennemie adjacente.
- Une unité cible d'un tir à distance ne peut pas riposter.
- Une unité de cavalerie cible d'un tir à distance ne peut pas se replier et se reformer avant.

Procédure des tirs à distance

1. Annoncer l'unité qui tire
2. Vérifier la portée de tir
3. Vérifier la ligne de vue
4. Calculer le facteur de tir (puissance de feu)
5. Appliquer les bonus éventuels de la carte de commandement
6. Appliquer les malus éventuels de terrain
7. Résoudre le combat (lancer le nombre de dés correspondant)
8. Enlever les pertes éventuelles
9. Appliquer les retraites éventuelles

1. Annoncer l'unité qui tire : Annoncer l'unité activée qui tire et l'unité ennemie qui est visée. Chaque tir à distance est annoncé et résolu pour une unité activée à la fois, dans l'ordre de votre choix. Vous devez annoncer et résoudre entièrement un seul tir à distance avant de passer au combat suivant. Peu importe le nombre d'unités ennemies à portée, chaque tir à distance est effectué par une seule unité activée contre une seule unité ennemie, à portée et en vue. Les tirs de plusieurs unités amies contre une seule unité ennemie doivent être résolus un par un.

2. Vérifier la portée de tir : que la cible soit bien à portée de tir. La portée de tir est la distance mesurée en cases entre l'unité qui tire et l'unité cible. Pour compter la distance en cases, inclure celle de l'unité cible mais pas celle de l'unité qui tire.

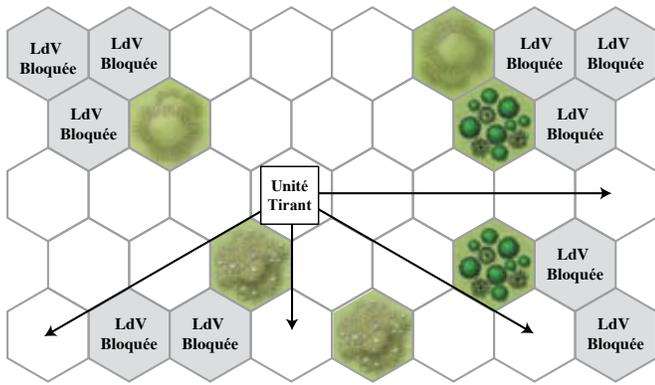
Portée des armes

Il y a que quatre principales sortes d'unité qui tirent à distance dans *C&C Napoleonic* :

- Les unités d'infanterie avec une portée de 2 cases, à l'exception des Riflemen
- Les unités de Riflemen avec une portée de 3 cases
- Les unités d'artillerie à pied avec une portée de 5 cases
- Les unités d'artillerie à cheval avec une portée de 4 cases.

3. Vérifier la ligne de vue : que la cible soit bien en vue. Une unité doit être capable de "voir" l'unité ennemie sur laquelle elle souhaite tirer. C'est ce qui s'appelle avoir une Ligne de Vue.

Imaginez une ligne tirée du centre de la case où se trouve l'unité qui tire jusqu'au centre de la case où se trouve l'unité cible. Cette ligne de vue est uniquement bloquée si une case située entre l'unité qui tire et la cible contient un obstacle.

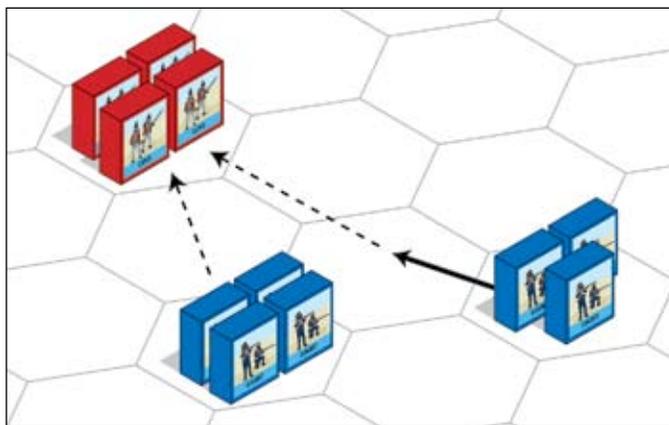


Exemple : cette illustration indique quatre des différentes cases possibles pouvant être visées par l'unité qui tire. Elle indique également les cases où la Ligne de Vue (LdV) est bloquée.

Les obstacles comprennent les unités et les généraux (amis ou ennemis), les éléments de terrain et les bords du plateau de jeu. Le terrain de la case où se trouve l'unité cible ne bloque pas la ligne de vue. Si la ligne imaginaire passe le long d'une ou de plusieurs cases contenant des obstacles, la ligne de vue n'est pas bloquée à moins que les obstacles se situent des deux côtés de la ligne.

4. Calculer la puissance du tir

Infanterie : une unité d'infanterie activée peut tirer sur une cible dans sa ligne de vue jusqu'à 2 cases (3 cases pour les riflemen), dans n'importe quelle direction. Le nombre de dés lancés pour un tir à distance si l'unité n'a pas bougé, est égal au nombre de blocs qui la composent. Si l'unité a bougé, ce nombre est divisé par 2, arrondi à l'entier supérieur pour les armées françaises et britanniques, et arrondi à l'entier inférieur pour l'armée portugaise.



Exemples : l'unité d'infanterie légère française à gauche (avec 4 blocs) n'a pas bougé et tire contre une unité de ligne d'infanterie britannique. L'unité française lance 5 dés (un pour chaque bloc plus un autre en tant qu'unité légère). L'unité française à droite (avec 3 blocs) se déplace d'une case et tire contre la même unité. Cette unité lance 3 dés (ayant bougé, le nombre de dés est réduit de moitié, arrondi à l'entier supérieur soit 2 + 1 en tant qu'unité légère).

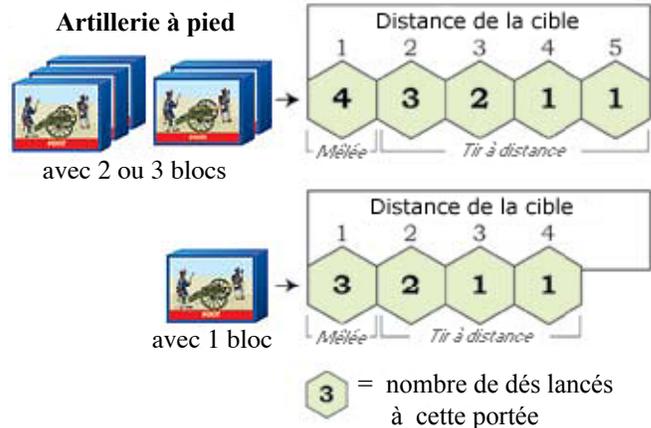
Pour les autres nations, consultez la carte de référence des caractéristiques nationales pour voir comment effectuer l'arrondi quand l'unité a bougé.

- Les unités d'infanterie légère, de jeune garde, de garde légère et de riflemen bougeant de 2 cases ne peuvent pas tirer.
- Les unités d'infanterie légère, de grenadiers, de garde et de riflemen tirent avec un dé supplémentaire.

Les modificateurs de tir pour l'infanterie sont détaillés sur les cartes de référence des caractéristiques nationales.

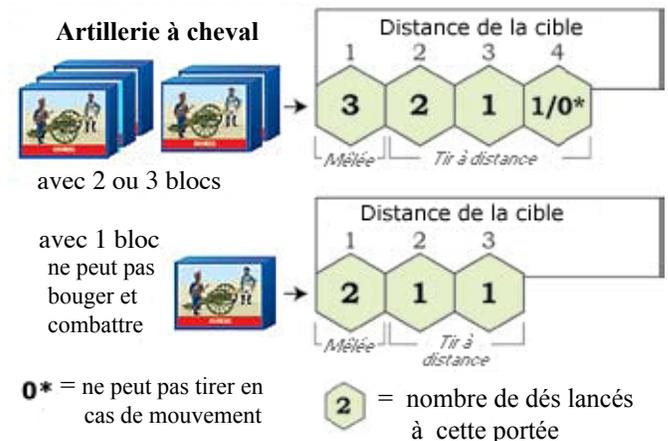
Artillerie à pied : une unité activée d'artillerie à pied, qui n'a pas bougé, peut tirer sur une cible dans sa ligne de vue jusqu'à 5 cases dans n'importe quelle direction. Le nombre de dés lancés sera fonction du nombre de blocs composant l'unité d'artillerie et de la distance de la cible (voir l'image ci dessous).

- Une unité d'artillerie à pied qui a bougé ne peut pas combattre.



Artillerie à cheval : une unité activée d'artillerie à cheval, qui n'a pas bougé, peut tirer sur une cible dans sa ligne de vue jusqu'à 4 cases, dans n'importe quelle direction. Le nombre de dés lancés sera fonction du nombre de blocs composant l'unité d'artillerie à cheval et de la distance de la cible.

- Une artillerie à cheval qui bouge de deux cases (ou plus), ne peut pas combattre.
- Une artillerie à cheval qui ne comporte plus qu'un seul bloc ne peut pas bouger et combattre (mais bouger ou combattre).



5. Appliquer le bonus éventuel de la carte de commandement : certaines cartes augmentent le nombre de dés qu'une unité va lancer pour un tir à distance.

6. Appliquer le malus éventuel de terrain : le terrain sur lequel se trouve l'unité cible, et parfois le terrain où se trouve l'unité qui tire, diminue le nombre de dés qu'une unité va lancer pour un tir à distance. Diminuer le nombre de dés de combat lancés en vous référant à la section correspondante du livret de règles.

7. Résoudre le combat: lancez le nombre de dés ainsi calculé, retirez d'abord les pertes, puis effectuez les retraites.

8. Pertes : dans un tir à distance, l'attaquant obtient une perte pour chaque symbole de troupes obtenu correspondant à l'unité cible. Les autres symboles sont sans effet.

Jets de dés pour les tirs à distance



Une perte sur une unité d'infanterie



Une perte sur une unité de cavalerie



Une perte sur une unité d'artillerie



Sans effet pour un tir à distance



Un drapeau n'implique pas de perte, mais peut obliger l'unité à retraiter

Pour chaque perte obtenue, un bloc est retiré de l'unité cible. Quand le dernier bloc d'une unité adverse est retiré, vous gagnez une bannière de victoire. Dans ce cas, les pertes supplémentaires éventuelles sont sans effet.

Élimination d'un général : quand une unité avec un général attaché subit au moins une perte lors d'un tir à distance, le général attaché doit effectuer un test d'élimination. Un général non attaché à une unité ne peut pas être pris pour cible car seuls les sabres peuvent toucher un général (sans effet pour les tirs à distance). Voir la section correspondant aux tests d'élimination des généraux.

Note: à cette époque, si les généraux tombaient à la tête de leurs troupes, il n'était pas chevaleresque de les prendre pour cible.

9. Appliquer les retraites : un drapeau ne cause pas de perte, mais peut obliger l'unité à retraiter. Voir règles sur la *Retraite*.

Combats au corps à corps (Mêlées)

Toutes les unités peuvent engager des combats au corps à corps. Un général isolé (non attaché), ne peut pas. Une unité qui attaque une unité ennemie adjacente est dite engager cette unité au corps à corps. Les unités attaquées en corps à corps sont toujours considérées dans la ligne de vue de leur attaquant.

Une unité adjacente à une unité ennemie ne peut pas tirer à distance contre cette unité, ou sur une autre unité ennemie à

portée de tir. Si elle choisit de combattre, elle doit engager en mêlée au corps à corps l'unité adjacente.

Procédure de combat pour les corps à corps

1. Annoncer le corps à corps
2. La cavalerie en défense peut se replier et se reformer
3. L'infanterie en défense peut se former en carré
4. Déterminer la puissance de l'attaque
5. Appliquer les modificateurs de la carte de commandement
6. Appliquer les modificateurs éventuels du terrain
7. Résoudre le combat
8. Retirer les pertes
9. Effectuer les retraites
10. Actions supplémentaires éventuelles (prise de terrain, poursuite, combat supplémentaire)
11. Riposte du défenseur (appliquer les pertes et les retraites éventuelles)

1. Annoncer le corps à corps : annoncez l'unité activée que vous engagez en corps à corps et avec quelle unité ennemie. L'unité doit être adjacente à l'unité ennemie pour engager un corps à corps. Chaque corps à corps est annoncé et résolu un par un, dans l'ordre de votre choix. Vous devez annoncer et résoudre complètement le combat de l'unité, y compris les actions supplémentaires éventuelles : prise de terrain, poursuite de la riposte du défenseur, avant de commencer un autre combat.

Si le défenseur joue une carte *embuscade*, il doit le faire au moment où le corps à corps est annoncé, avant que l'attaquant ne lance ses dés.

Les combats impliquant plusieurs unités amies contre une seule unité ennemie doivent être résolus un par un. *Exception : les attaques combinées inter-armes.*

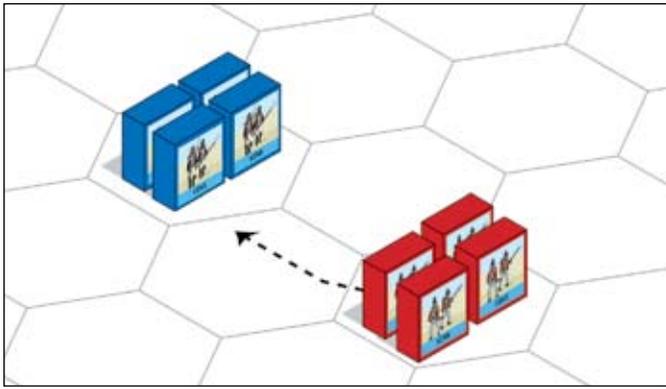
2. Repli de la cavalerie : une unité de cavalerie attaquée en corps à corps par une unité d'infanterie ennemie peut choisir de se replier et de se reformer, plutôt que de combattre sur place. Voir dans les règles, la section correspondante.

3. Mise en carré de l'infanterie : un carré d'infanterie est une formation défensive utilisée par l'infanterie face à une attaque de cavalerie ennemie. Une unité d'infanterie peut choisir de se former en carré pendant le tour de son adversaire lorsque une unité de cavalerie est sur le point d'engager cette unité en corps à corps. Voir dans les règles, la section correspondante.

Déterminer la puissance de l'attaque :

Infanterie : une unité d'infanterie activée peut combattre sur place ou avancer d'une case pour combattre une unité ennemie sur une case adjacente. En corps à corps, le nombre de dés lancés est égal au nombre de blocs de l'unité, même si l'unité a bougé avant le combat.

- Les unités d'infanterie légère, de riflemen, de légère ou jeune garde ayant bougé de deux cases ne peuvent pas effectuer de corps à corps.
- Les unités d'infanterie de grenadiers et la plupart des unités de la garde combattent avec un dé supplémentaire. La vieille garde française combat avec deux dés supplémentaires.



Exemple : l'unité d'infanterie de ligne britannique avec 4 blocs se déplace d'une case et attaque en corps à corps l'unité d'infanterie française de ligne. L'unité britannique lance quatre dés.

- Les unités de Riflemen et de Milice n'infligent Pas de perte en obtenant des sabres en corps à corps.

Voir en détail les modificateurs de corps à corps sur les cartes de référence des caractéristiques nationales.

Cavalerie : la cavalerie légère peut se déplacer jusqu'à 3 cases et combattre en corps à corps une unité ennemie adjacente. Une unité de cavalerie lourde peut se déplacer jusqu'à 2 cases et combattre en corps à corps une unité ennemie adjacente. Normalement, le nombre de dés de combat lancés par une unité de cavalerie en corps à corps est égal au nombre de blocs composant celle-ci.

- Les unités de cavalerie lourde, de cuirassiers ou de garde lourde combattent en corps à corps avec un dé en plus.
- Une unité de cavalerie irrégulière (milice) ne touche pas en obtenant des sabres dans un corps à corps.

Les modificateurs de combat en mêlée pour la cavalerie sont détaillés sur les cartes de références nationales.

Artillerie à pied : une unité d'artillerie à pied activée, qui n'a pas bougé, peut attaquer au corps à corps une unité ennemie dans une case adjacente. Elle lance alors 4 dés de combat.

- Une unité d'artillerie à pied qui s'est déplacée ne peut pas combattre durant le tour.
- Une unité d'artillerie à pied qui ne comprend plus qu'un seul bloc, combat avec trois dés en corps à corps.
- Une unité d'artillerie à pied de la garde combat en corps à corps avec un dé supplémentaire.
- Une unité d'artillerie de la milice ne touche pas avec des sabres en corps à corps.

Artillerie à cheval : une unité d'artillerie à cheval activée peut attaquer au corps à corps une unité ennemie dans une case adjacente. Elle lance alors normalement 3 dés de combat.

- Une unité d'artillerie à cheval qui ne comprend plus qu'un seul bloc combat avec deux dés seulement en corps à corps.
- Une unité d'artillerie à cheval de la garde combat en corps à corps avec un dé supplémentaire.
- Une artillerie à cheval bougeant de 2 cases ne combat pas .

- Une unité d'artillerie à cheval qui se déplace d'une case peut combattre. Exception : si l'unité ne comprend plus qu'un seul bloc, elle ne peut pas se déplacer *et* combattre.

Les modificateurs de combat pour l'artillerie à pied et à cheval sont détaillés sur les cartes de références nationales.

5. Appliquer le bonus de la carte de commandement : certaines cartes de commandement augmentent le nombre de dés qu'une unité lance en combat (voir les cartes de référence des unités).

6. Appliquer le malus éventuels dû au terrain : le terrain occupé par l'unité cible et parfois par celui de l'attaquant, peut diminuer le nombre de dés lancés en corps à corps. Réduire en conséquence le nombre de dés lancés. Se référer dans les règles à la section correspondant aux différents terrains.

7. Résoudre le combat : lancez le nombre de dés calculé, on retire d'abord les pertes puis on effectue les retraites.

8. Les pertes : en corps à corps, l'attaquant cause une perte pour chaque symbole obtenu correspondant à celui de la cible et une perte pour chaque symbole de sabres quel que soit le type de l'unité cible. Les autres résultats sont des coups manqués.

Résultats des corps à corps



Une perte sur une unité d'infanterie



Une perte sur une unité de cavalerie



Une perte sur une unité d'artillerie



Une perte sur n'importe quelle unité ou sur un général non attaché. Les unités de milice et de riflemen font exception. Un symbole de sabres obtenus en corps à corps par ces unités ne cause pas de perte sur une unité ennemie mais élimine un général non attaché.



Un drapeau ne cause pas de perte, mais peut obliger l'unité à retraiter.

Pour chaque perte, un bloc de l'unité cible est retiré. Quand le dernier bloc de l'unité ennemie est retiré, vous gagnez un marqueur de bannière de victoire. Quand un joueur obtient plus de pertes que l'unité ennemie ne comprend de blocs, les pertes supplémentaires sont sans effet.

Élimination d'un général : quand une unité ayant un général attaché subit au moins une perte, le général attaché doit effectuer un test d'élimination. Un général non attaché à une unité (seul sur une case), peut être attaqué normalement en corps à corps. Voir la section correspondante (test d'élimination).

9. Appliquer les retraites : Un drapeau ne cause pas de perte, mais peut obliger l'unité à retraiter. Voir la section correspondante (retraites). Une unité ne pouvant retraiter (quelle qu'en soit la raison) va perdre des blocs et effectuer autant de tests d'élimination éventuelle pour un Général attaché.

10. Actions de combat complémentaires : voir les règles concernant les prises de terrain, les poursuites de cavalerie et les combats bonus.

11. Riposte (Battle Back) : l'unité en défense peut riposter contre l'attaquant, s'il lui reste au moins un bloc après le combat et qu'elle n'a pas été obligée de reculer. L'unité attaquante ayant lancé la première attaque est maintenant considérée en position défensive.

Pendant la riposte, l'unité calcule la force de son attaque selon les effets du terrain et lance des dés pouvant causer de la même façon des pertes et des retraits à l'unité attaquante.

Après la riposte du défenseur, le combat s'arrête : il n'y a pas de riposte sur la riposte..

- Quand l'unité en défense est obligée de reculer en dehors de sa case originale, elle ne peut pas riposter, même si ce mouvement de retraite la laisse toujours adjacente à l'attaquant.
- Quand l'unité en défense ne peut pas reculer, elle peut riposter du moment qu'il lui reste au moins un bloc après avoir subi les pertes correspondant à la retraite non effectuée.
- Une unité en défense qui riposte ne peut pas effectuer de prise de terrain, de poursuite de cavalerie ou de combat supplémentaire.
- La carte de commandement " *Embuscade* " ne peut pas être jouée contre une unité qui riposte.

Tests d'élimination des généraux

Ils sont toujours effectués par l'adversaire. Quand un général est touché, son bloc est retiré du jeu et compte comme une bannière de victoire.



Général attaché : quand un général est attaché à une unité et que cette unité subit au moins une perte sans toutefois être éliminée, il est possible que le général soit

également touché. Un test de d'élimination est effectué en lançant deux dés de combat : un résultat de 2 sabres élimine le général.

Un test d'élimination doit être effectué lorsqu'une unité a subi au moins une perte suite à :

- Un tir à distance
- Un corps à corps
- Une retraite non effectuée

Au cours d'un seul combat, un seul test d'élimination peut être effectué. *Par exemple, lorsqu'une unité avec un général attaché est attaquée et subit au moins une perte : celle-ci est retirée et le général passe un test d'élimination.* Si l'unité est également obligée de reculer, mais qu'elle ne peut effectuer complètement ce mouvement de retraite, elle va prendre des pertes supplémentaires mais sans être obligée de passer un autre test d'élimination car il s'agit toujours du même combat.



Général attaché avec une unité éliminée : quand un général est attaché avec une unité et que celle-ci subit une ou plusieurs pertes entraînant son élimination, laissant le général seul dans la case ,

le test d'élimination est effectué avec un seul dé. Si un symbole de sabres est obtenu, le général est éliminé. Dans le cas contraire, il doit reculer de une, deux ou trois cases. Si le général est en bord de carte (de son camp), il doit sortir de la carte.

Quand un général est attaché avec une unité qui est obligée de reculer et que celle-ci perd tous ses blocs en ne pouvant effectuer ce mouvement, le général doit reculer à partir de la case où l'unité a perdu son dernier bloc.

Quand la retraite d'une unité perdant son dernier bloc est bloquée par des unités ennemies, le général doit fuir en passant au travers de l'une de ces unités, pour atteindre une case amie libre.

Quand une unité perd son dernier bloc en bord de carte, en ne pouvant pas reculer plus loin, le général doit sortir de la carte. Dans ce cas, il ne compte pas comme une bannière de victoire pour l'adversaire.

Quand une unité perd son dernier bloc à cause d'un terrain impassable pendant sa retraite, le général attaché est également éliminé s'il ne peut pas reculer dans cette case. Dans ce cas, cela compte comme une bannière de victoire pour l'adversaire.

Quand une unité est éliminée, tous les drapeaux obtenus sont sans effet sur le général, après un test d'élimination, il devra reculer de une, deux ou trois cases.

Quand l'unité d'un général est éliminée en corps à corps, l'attaquant peut effectuer une prise de terrain quand le général a fait son mouvement de retraite.

Général non attaché : un général isolé sur une case ne peut pas être visé par un tir à distance, mais peut être attaqué en corps à corps. Dans ce cas l'unité attaquante lance son nombre normal de dés. Un résultat d'au moins un symbole de sabres touche et élimine le général, même s'il s'agit d'une unité qui ne touche pas sur des sabres d'habitude en corps à corps. Si le général n'est pas touché, il doit reculer de une, deux ou trois cases. Des drapeaux obtenus n'ont donc aucun effet sur un général non attaché. L'unité attaquante peut éventuellement effectuer une prise de terrain.

Mouvements de Retraite

Une fois que les pertes ont été appliquées en retirant des blocs, on effectue les mouvements de retraite. Pour chaque symbole de drapeaux obtenu, l'unité doit reculer d'une case vers son propre bord de carte. Deux drapeaux l'obligeront à reculer de deux cases etc... (*Exception : les unités de milice reculent de 3 cases par drapeau*). C'est le joueur à qui appartient l'unité qui effectue le mouvement de retraite en respectant les règles suivantes:

- Une unité doit toujours reculer vers le bord de carte de son camp, sans tenir compte de la direction d'où vient l'attaque. Les unités ne peuvent pas reculer vers le bord de carte opposée ou vers les petits côtés.
- Le terrain (sauf tout terrain impassable) n'a pas d'effet sur les mouvements de retraite, et une unité en retraite peut donc traverser une forêt, par exemple, sans s'arrêter. Un terrain impassable, par contre, empêche tout mouvement de retraite, causant des pertes et pouvant ainsi éliminer l'unité, voir même le général.

- Une unité ne peut pas retraiter à travers une case déjà occupée par une autre unité amie, ni occupée par une unité ennemie ou bien un général ennemi.
- Un général attaché doit suivre le mouvement de son unité quand elle est obligée de retraiter.
- **Ralliement des retraites par les généraux** : une unité sans général attaché peut retraiter dans une case contenant un général ami non attaché (seul dans la case). Le général s'attache immédiatement à cette unité et celle-ci peut arrêter son mouvement de retraite. Elle peut ignorer ainsi tout mouvement de retraite supplémentaire.
- Quand une unité ne peut pas retraiter, en bord de carte ou si son chemin de retraite est bloqué, un bloc de l'unité est éliminé pour chaque case de retraite non effectuée.
- Une unité de milice doit reculer de trois cases vers son bord de carte pour chaque drapeau obtenu contre elle.

Les modificateurs concernant les mouvements de retraite sont détaillés sur les cartes de référence nationale.

Moral renforcé

Certaines situations permettent à une unité d'ignorer un ou plusieurs drapeaux obtenus contre elle. Le fait d'ignorer un drapeau est facultatif et le joueur concerné peut choisir de prendre le drapeau. Quand plusieurs drapeaux peuvent être ignorés, le joueur concerné peut choisir d'en ignorer un (ou plus) et d'en prendre un (ou plus). Une unité peut choisir d'ignorer les drapeaux chaque fois qu'elle est attaquée. Si plusieurs des situations suivantes s'appliquent, les effets sont cumulatifs :

- Une unité peut ignorer un drapeau quand un général est attaché à celle-ci. Si l'unité subit une ou plusieurs pertes en combat, le général doit survivre au test d'élimination pour qu'elle puisse le faire.
- Une unité peut ignorer un drapeau quand elle est soutenue par au moins deux unités amies. Les unités en soutien peuvent être sur n'importe quelle case adjacente à l'unité.
- Une unité en carré peut constituer un soutien pour des unités non en carré, mais elle ne peut recevoir aucun soutien de la part d'unités ou généraux adjacents.
- Un général ami isolé peut être considéré comme un soutien au même titre qu'une unité amie.
- Certains terrains permettent à une unité en défense d'ignorer un drapeau (voir règles correspondantes).
- Une unité de grenadiers peut ignorer un drapeau.
- Une unité de cuirassiers (cavalerie) peut ignorer un drapeau.
- Une unité de la garde peut ignorer un ou deux drapeaux (voir les cartes de références nationales).
- Une unité de cavalerie attaquant un carré d'infanterie ne peut **jamais** ignorer de drapeau (même dans des conditions où elle pourrait normalement le faire).

Les modificateurs spécifiques au Moral sont détaillés sur les cartes de références nationales.

Mouvement de retraite des Généraux

ceux-ci ne sont pas effectués comme pour les autres unités. Un général retraite de 1, 2 ou 3 cases au choix du joueur, vers son propre bord de carte.

- Un général attaché à une unité obligée de retraiter, doit suivre le mouvement de celle-ci et s'arrêter dans la même case.
- Un général attaché à une unité qui est éliminée (tir, combat ou retraite bloquée) doit retraiter de 1, 2 ou 3 cases s'il n'a pas été éliminé lors du test d'élimination (*1 dé dans ce cas*).
- Quand un général non attaché est attaqué en corps à corps, il doit retraiter de 1, 2 ou 3 cases s'il n'a pas été éliminé.

La retraite des généraux doit suivre les règles suivantes :

- Un général retraite de 1, 2 ou 3 cases au choix du joueur, vers son propre bord de carte. Le joueur concerné détermine donc le nombre de cases et le trajet de ce mouvement de retraite.
- Tout terrain non impassable n'a aucun effet sur les mouvements de retraite : un général en retraite peut donc traverser une forêt (ou une rivière traversable) sans s'arrêter. Tout terrain impassable bloque un mouvement de retraite et donc élimine le général dans ce cas. L'adversaire obtient alors une bannière de victoire.
- Un général ne peut pas terminer son mouvement de retraite dans une case où se trouve déjà un autre général, une autre unité ennemie ou un général ennemi.
- Un général peut traverser une case où se trouve une unité amie, ou bien choisir de s'arrêter et s'attacher avec elle.
- Un général peut traverser une case où se trouve un autre général ou une unité amie attachée à un général.
- Un général traversant une case où se trouve une unité amie est sans effet sur celle-ci.
- Il est possible de faire retraiter un général en dehors du champ de bataille. Cela peut éviter de donner une bannière de victoire à l'adversaire, mais fait perdre un élément important dans la chaîne de commandement.
- Quand un général doit traverser une unité ennemie, il s'agit d'une fuite (voir règles suivantes).

Fuite des Généraux

Quand le chemin de retraite d'un général est bloqué par une unité ennemie, le général doit tenter de fuir en traversant la case occupée par celle-ci.

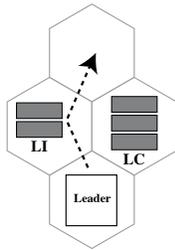
Procédure de fuite des généraux :

Le général est déplacé sur la case contenant l'unité ennemie et celle-ci peut combattre le général. Elle va lancer son nombre normal de dés en corps à corps. Aucun modificateur de terrain ne peut s'appliquer. Au moins un symbole de sabres élimine le général, même obtenu par une unité qui ne touche pas d'habitude sur les sabres en corps à corps. L'adversaire gagne alors une bannière de victoire.

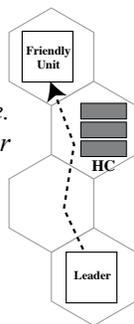
Si le général n'est pas éliminé, sa fuite a réussi et il peut continuer normalement son mouvement de retraite.

Cette procédure est appliquée pour chaque case contenant une unité ennemie, éventuellement jusqu'à la troisième. Toute élimination du général procure une bannière de victoire à l'adversaire.

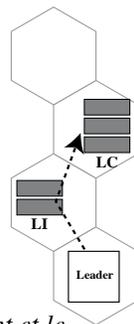
1) Soit une unité d'infanterie ennemie (avec deux blocs) et une unité de cavalerie légère (avec trois blocs) occupant les deux cases derrière un général isolé qui doit reculer. Les cases derrière ces deux unités ennemies sont libres. Le général choisit de fuir à travers l'infanterie car son adversaire ne lancera que deux dés au lieu des trois dés lancés par la cavalerie légère. Si le résultat du jet de dés est un symbole d'infanterie et un autre d'artillerie, le général pourra fuir avec succès puisqu'il n'y a pas de symbole de sabres. Il pourra finir son mouvement de retraite en se déplaçant encore d'une ou deux cases.



2) La case derrière un général isolé est libre. La case suivante est occupée par une unité de cavalerie lourde. Le général pourrait reculer d'une seule case mais choisit de faire une retraite de trois cases pour s'attacher avec l'unité amie. Quand il arrive sur la deuxième case, occupée par l'unité de cavalerie lourde, il doit s'arrêter pendant que le joueur adverse lance quatre dés (3 dés plus 1 dé supplémentaire pour la cavalerie lourde) et obtient deux drapeaux et deux symboles d'infanterie. Comme il n'y a aucun symbole de sabres, le général fuit avec succès et peut continuer son mouvement de retraite sur la troisième case et l'unité amie.



3) Le seul chemin de retraite possible passe par une unité d'infanterie ennemie sur la première case et par une unité de cavalerie légère sur la deuxième. Le général s'arrête donc sur la première case pendant que le joueur adverse lance deux dés (deux blocs seulement dans l'unité) et en obtenant un drapeau et un symbole de cavalerie. Le général continue son mouvement de fuite mais doit maintenant subir un autre test en arrivant sur la deuxième case. Sur les trois dés lancés par l'unité de cavalerie légère, deux sabres et un drapeau sont obtenus. Un seul sabre est suffisant et le général est donc éliminé, procurant ainsi une bannière de victoire au joueur adverse.



Actions de combat supplémentaires

Pendant la phase de combat, une unité attaquante peut bénéficier d'une ou de plusieurs actions supplémentaires décrites ci-dessous.

Prise de terrain par l'infanterie

Quand une unité d'infanterie activée, attaquant au corps à corps, élimine ou oblige l'unité où le général en défense à reculer de sa case, cette unité gagne le combat. L'unité d'infanterie attaquante victorieuse peut alors avancer sur la case libérée. C'est ce qui s'appelle une prise de terrain.

Points de règles importants concernant la prise de terrain :

- La prise de terrain n'est jamais obligatoire : cela reste le choix du joueur attaquant.
- La prise de terrain doit respecter les règles de restriction de mouvement en fonction du terrain.
- Une unité d'infanterie attaquant une unité de cavalerie peut prendre le terrain si la cavalerie choisit de se replier.
- Une unité d'infanterie attaquant un général isolé peut prendre le terrain si le général recule ou est éliminé.
- Une unité un carré ne peut pas prendre le terrain après un combat victorieux.

Une unité d'artillerie ne peut pas effectuer de prise de terrain.

Poursuite de la cavalerie

Quand une unité de cavalerie activée attaquant en corps à corps, élimine ou oblige l'unité ennemie en défense (ou le général) à reculer, l'unité de cavalerie gagne le combat. L'unité de cavalerie victorieuse peut avancer sur la case libérée, puis se déplacer éventuellement d'une case supplémentaire. Ces deux mouvements consécutifs constituent une poursuite de cavalerie.

- Une poursuite de cavalerie n'est jamais obligatoire : cela reste le choix du joueur attaquant.
- Après le mouvement sur la case venant d'être libérée, le mouvement supplémentaire d'une case n'est jamais obligatoire. Si l'unité s'arrête sur la case libérée, cela est toujours considéré comme une poursuite.
- Après le mouvement sur la case venant d'être libérée, si l'unité revient sur sa case de départ, cela est toujours considéré comme une poursuite.
- Une poursuite de cavalerie doit respecter les règles de restriction de mouvement en fonction du terrain.
- Une unité de cavalerie attaquant un général isolé peut effectuer une poursuite sur la case libérée après la retraite ou l'élimination du général.

Les situations suivantes ne permettent pas d'effectuer une prise de terrain ou une poursuite de cavalerie :

- Les tirs à distance ne permettent jamais à l'attaquant d'effectuer une prise de terrain.
- L'artillerie en corps à corps ne peut pas prendre le terrain.
- Une unité en défense qui riposte ne peut pas effectuer une prise de terrain ou une poursuite de cavalerie.
- Une unité en défense jouant la carte de commandement *Embuscade* contre l'attaquant ne peut pas effectuer une prise de terrain ou une poursuite de cavalerie.

Combat bonus supplémentaire de la cavalerie

Après un combat victorieux, une unité de cavalerie qui effectue une poursuite peut engager un deuxième corps à corps (ou combat bonus).

- Seules les unités de cavalerie peuvent effectuer une deuxième attaque après un premier combat victorieux. L'infanterie et l'artillerie ne peuvent pas effectuer de combat supplémentaire.

- Si l'unité de cavalerie ne se déplace pas sur la case libérée, elle perd la possibilité d'effectuer un combat supplémentaire, même si elle reste adjacente à d'autres unités ennemies.
- Un combat supplémentaire bonus est toujours facultatif. Après un combat victorieux, une unité de cavalerie n'est jamais obligée d'effectuer une poursuite et de combattre à nouveau.
- Il n'est pas obligé, dans un combat supplémentaire, de prendre pour cible l'unité attaquée précédemment, même si elle se trouve toujours adjacente.
- Les restrictions dues au terrain, concernant les déplacements et les combats s'appliquent normalement.
- Un seul combat bonus supplémentaire autorisé par tour.
- Une unité de cavalerie éliminant ou forçant l'unité ennemie à retraiter lors d'un combat bonus supplémentaire peut se déplacer sur la case ainsi libérée. Elle ne peut pas se déplacer d'une case supplémentaire ni combattre à nouveau.
- Toutes les actions complémentaires au combat initial d'une unité de cavalerie (poursuite, attaque bonus), doivent être terminées avant de passer au combat suivant.

Riposte de l'unité en défense (Battleback)

Durant un corps à corps, l'unité ennemie en défense peut riposter contre l'unité attaquante s'il lui reste au moins un bloc sur la carte et qu'elle n'a pas retraité suite à ce combat.

Pour riposter l'unité calcule sa force d'attaque, l'ajuste en fonction du terrain éventuellement, lance les dés et applique ensuite les pertes et retraites de la même façon que l'attaquant.

C'est maintenant l'unité attaquante initiale qui se retrouve en position défensive. Après la riposte du défenseur le combat s'arrête : il n'y a pas de riposte possible sur une riposte !

- Quand l'unité en défense est obligée de retraiter, elle ne peut pas riposter, même si son mouvement de retraite l'amène sur une case toujours adjacente à l'unité attaquante.
- Quand l'unité en défense ne peut pas effectuer son mouvement de retraite, elle peut riposter du moment qu'il lui reste au moins un bloc sur le champ de bataille, après avoir subi les pertes correspondant à la retraite non effectuée.
- Une unité en défense qui riposte ne peut pas effectuer de prise de terrain, de poursuite ou de combat supplémentaire.
- La carte de commandement *Embuscade* ne peut pas être jouée contre une unité qui riposte.

Phase 5. FIN : TOUR & JEU

Quand tous les mouvements, combats, pertes, retraites et actions complémentaires ont été effectués pour toutes les unités activées, défaussez la carte de commandement jouée et piochez en une autre. Votre tour est fini.

Si un joueur a joué la carte de commandement *Embuscade* pendant le tour, c'est lui qui pioche en premier une nouvelle

carte de commandement à la fin du tour.

S'il n'y a plus de cartes, mélanger les cartes défaussées pour faire une nouvelle pioche. Quand la carte de commandement *Elan* est jouée, on mélange toutes les cartes, pioche et défausse, pour refaire un nouveau paquet de pioche.

Fin du jeu et Conditions de Victoire

Les joueurs alternent ainsi leur tour de jeu jusqu'à ce que l'un des joueurs atteigne le nombre de bannières de victoire requis par les conditions de victoire du scénario.

En plus de gagner des bannières de victoire en éliminant des unités ennemies, le fait de capturer certains objectifs de terrain, ou d'accomplir certaines actions spécifiques durant la bataille, permet de gagner des bannières de victoire supplémentaires. Lire les notes et règles spéciales du scénario joué, à ce sujet.

Le jeu se termine au moment précis où un joueur obtient le nombre de bannières de victoire requis, quel que soit le moment ou cela arrive durant le tour de jeu. Cela peut arriver, par exemple, lors d'une riposte réussie par l'adversaire du joueur actif.

6. TACTIQUES NAPOLEONIENNES

Repli et Ralliement de la cavalerie

Quand elle est attaquée en corps à corps par une unité d'infanterie ennemie (attaque combinée inter-armes également), une unité de cavalerie peut choisir de se replier et de se reformer, plutôt que de rester sur place et combattre.

Avant de faire combattre en mêlée une unité d'infanterie contre une unité de cavalerie ennemie, le joueur attaquant doit demander si la cavalerie souhaite se replier et se reformer. Le joueur en défense doit alors déclarer si oui ou non la cavalerie se replie et se reforme, avant que les dés ne soient lancés.

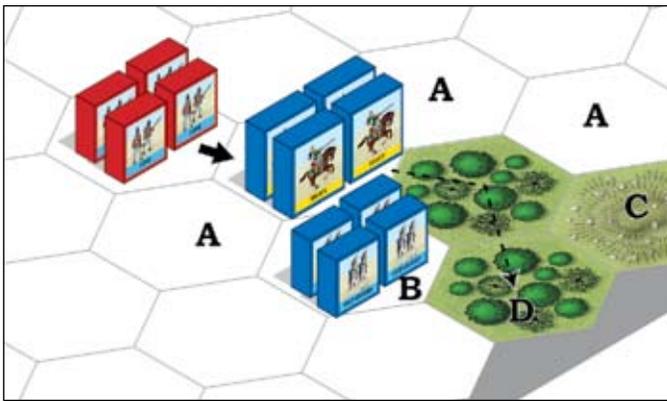
Une unité de cavalerie ne peut pas se replier si elle ne peut effectuer un retrait de deux cases vers son bord de carte. Cases occupées, terrain impassable et bords de carte peuvent ainsi empêcher une unité de cavalerie de se replier de 2 cases. Les autres terrains, arrêtant normalement les mouvements, n'empêchent pas un repli.

Si l'unité de cavalerie choisit de ne pas se replier ou qu'elle ne peut pas le faire, le combat est résolu normalement.



Avant que l'unité de cavalerie n'effectue son repli, l'infanterie en attaque lance ses dés de combat normalement. Dans une attaque inter-armes, les dés de combat de l'artillerie sont également pris en compte en cas de repli. Par contre, seuls les symboles de cavalerie causent une perte quand une unité de cavalerie a choisi de se replier et de se reformer. Tous les autres symboles obtenus, y compris sabres et drapeaux, sont ignorés. Si l'unité de cavalerie a un général attaché et prend au moins une perte, un test d'élimination pour le général est effectué normalement. Après le jet de dés de l'unité d'infanterie attaquante, le repli de deux cases vers son camp de l'unité de cavalerie est effectué.

- L'unité d'infanterie attaquante peut éventuellement effectuer une prise de terrain lorsque la case est libérée.



Exemple : l'unité de cavalerie est attaquée et le joueur français annonce qu'il souhaite se replier et se reformer. Le joueur anglais a d'abord le droit de lancer quatre dés (pour quatre blocs) en ne touchant que sur les symboles de cavalerie. Si l'unité de cavalerie française survit à l'attaque, elle doit se replier de deux cases vers son bord de carte ami. Les cases avec un A ne sont pas autorisées du fait que le mouvement doit se faire vers le bord de carte. Les cases B et C ne sont pas autorisées puisque B est occupé et C est un terrain impassable. La seule case autorisée est D.



Exemple : le joueur retire au hasard une carte de la main de son adversaire et la place sur la fiche des carrés d'infanterie de celui-ci. Le marqueur numéroté correspondant est placé sur le plateau de jeu à côté de l'unité.

- Une unité de cavalerie ne peut pas riposter quand elle choisit de se replier, même si elle termine son repli dans une case adjacente à l'unité d'infanterie qui l'a attaquée en corps à corps.
- Une unité de cavalerie ne peut pas se replier et se reformer en cas de riposte d'une unité d'infanterie.

Le carré d'infanterie



Un carré d'infanterie est une formation défensive utilisée par les unités d'infanterie contre une charge de cavalerie. Pendant qu'une unité d'infanterie est en carré, elle ne peut pas se déplacer mais peut être activée pour combattre. Une unité d'infanterie en carré ne peut jamais lancer plus d'un dé, que ce soit pour un tir à distance ou une mêlée. Rien ne peut augmenter ce nombre tant que l'unité est en carré. Ce nombre peut cependant être éventuellement réduit par les modificateurs de terrain : dans ce cas, l'unité d'infanterie en carré ne peut plus lancer de dé...

Formation en carré et combat

Quel que soit son nombre de blocs, une unité d'infanterie peut choisir de se former en carré durant le tour de son adversaire, avant qu'une unité de cavalerie ne l'attaque au corps à corps. Le joueur attaquant avec la cavalerie doit demander si l'infanterie se forme en carré. Le joueur contrôlant l'unité d'infanterie doit donc choisir s'il se forme en carré ou s'il attend la charge de cavalerie.

Une unité d'infanterie ne peut pas se former en carré dans les situations suivantes :

- Quand vous n'avez pas plus de deux cartes en main .
- Quand l'unité d'infanterie se trouve sur certaines cases de terrain (voir section correspondante).
- Quand l'unité de cavalerie riposte.
- Quand l'unité d'infanterie attaque une unité de cavalerie au corps à corps et que celle-ci joue la carte *Embuscade*.

Si l'unité d'infanterie choisit de ne pas se former en carré, le combat est résolu normalement.

Si l'infanterie choisit de se former en carré, le joueur attaquant avec sa cavalerie choisit au hasard une carte de commandement dans la main de son adversaire. L'attaquant ne peut pas regarder la carte sélectionnée. Celle-ci est placée face cachée sur la fiche des infanteries en carré du défenseur et le marqueur numéroté correspondant est placé sur le plateau de jeu, à côté de l'unité pour indiquer qu'elle est en carré. Un joueur peut à tout moment, regarder les cartes placées sur sa fiche des infanteries en carré, mais il ne peut pas les changer de place dessus.

NOTE: Un marqueur d'infanterie en carré ne peut pas être utilisé comme un bloc quand l'on retire des pertes à l'unité !

Quand une unité de cavalerie a obligé une unité d'infanterie à se former en carré, cette dernière va combattre en premier en lançant **un** dé, cela même si c'est son adversaire qui est le joueur actif (*exception à la séquence normale des combats*).

Dans ce cas, le nombre de dés que l'unité d'infanterie peut lancer est limité à **un**. Rien ne peut augmenter ce nombre (carte de commandement ou type de troupe). Le terrain peut cependant diminuer ce nombre. Dans ce cas, l'unité d'infanterie ne peut plus lancer de dé.



Drapeaux : quand l'unité d'infanterie en carré obtient au dé un drapeau contre la cavalerie, cela oblige la cavalerie à retraiter loin du carré. Un tel drapeau, obtenu par une unité d'infanterie en carré contre de la cavalerie, **ne peut pas** être ignoré, pour aucune raison. Que ce soit un général attaché, une cavalerie d'élite ou des troupes en soutien, rien ne permet à l'unité de cavalerie d'ignorer un tel drapeau. Si l'unité de cavalerie ne peut pas retraiter, un bloc est retiré pour chaque case de retraite non effectuée.

Si l'unité de cavalerie n'est pas éliminée ou obligée de retraiter, elle peut à son tour combattre l'infanterie en carré avec **un** seul dé au maximum également. Rien ne peut augmenter ce nombre (carte de commandement ou type de troupes) contre un carré. Le terrain peut cependant diminuer ce

nombre. Dans ce cas, l'unité de cavalerie ne peut plus lancer de dé. Cependant, une attaque combinée permet de rajouter les dés des unités d'artillerie activées (voir règles correspondantes).

La carte de commandement *Embuscade* peut-être jouée par une unité de cavalerie attaquée en corps à corps par une unité d'infanterie en carré. La cavalerie lance alors un dé contre le carré d'infanterie.

Carrés d'infanterie contre unités d'infanterie ou d'artillerie : une unité d'infanterie ou d'artillerie peut effectuer normalement un tir à distance sur une unité d'infanterie en carré. Une unité d'infanterie, ou d'artillerie, peut également engager normalement en corps à corps une unité d'infanterie ennemie en carré (elle lancera les dés en premier). Si le carré n'est pas éliminé durant le combat, il peut riposter avec un dé.

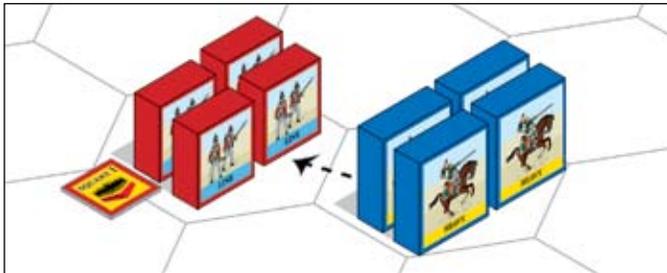
Carrés d'infanterie et retraites : une unité d'infanterie en carré ne peut pas se déplacer et perdra donc un bloc pour chaque case de retraite non effectuée. Si le mouvement de retraite de l'unité d'infanterie est de plus d'une case par drapeau, l'unité prendra plusieurs pertes pour chaque drapeau. Une unité

d'infanterie en carré peut ignorer un ou plusieurs drapeaux, quand un général est attaché ou que son type de troupe lui permet d'ignorer un drapeau.

Soutien : un carré adjacent à des unités non en carré peut compter comme soutien, mais une unité en carré ne peut pas recevoir de soutien de la part d'unités ou de généraux situés dans des cases adjacentes.

Carrés d'infanterie et Généraux attachés : un général attaché à une unité d'infanterie en carré ne peut pas recevoir d'ordre pour se détacher. Quand l'unité est activée pour sortir de carré, le général peut également être activé pour se détacher durant le même tour, en dépensant un point de commandement supplémentaire.

Carrés d'infanterie et combat : une unité d'infanterie en carré peut être activée pour combattre. Elle peut effectuer un tir à distance, quand il n'y a pas d'unité ennemie adjacente, en lançant un dé au maximum. Une unité d'infanterie en carré peut également être activée pour combattre en corps à corps, en lançant toujours un dé au maximum.



EXEMPLE D'ATTAQUE SUR UN CARRE D'INFANTERIE :

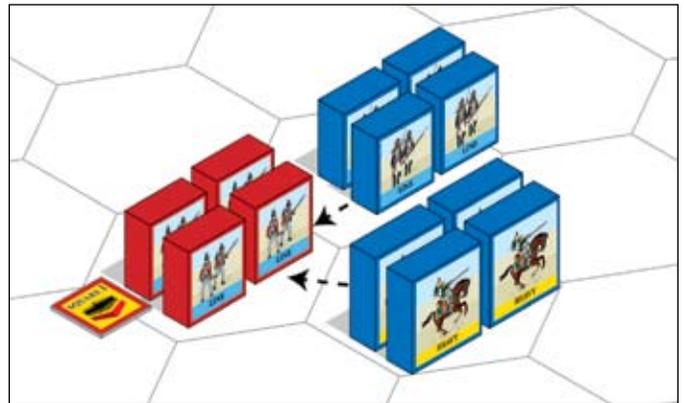
Tour du joueur français

1. Une unité de cavalerie française est activée pour attaquer une unité d'infanterie qui choisit de se former en carré.
2. Une carte de commandement est choisie au hasard dans la main du joueur britannique. Cette carte est posée sur la Fiche de ses Unités en Carré et le marqueur numéroté correspondant est placé à côté de l'infanterie britannique.
3. Le carré britannique combat en premier, avec un dé, contre la cavalerie française. Si l'infanterie britannique obtient un drapeau, la cavalerie française est repoussée et doit retraiter.
4. Si l'unité de cavalerie française n'est pas éliminée, ni obligée de retraiter, elle attaque à son tour, avec un dé également, l'unité d'infanterie britannique en carré.

Tour du joueur britannique

1. Le joueur britannique active son unité d'infanterie en carré pour attaquer l'unité de cavalerie française.
2. L'unité de cavalerie française pourrait choisir de se replier et de se reformer, mais le carré ne lançant qu'un seul dé, elle choisit de rester sur place et de combattre.
3. L'unité d'infanterie britannique en carré lance donc un dé contre l'unité de cavalerie française. Si elle obtient un drapeau, l'unité de cavalerie française doit retraiter.

4. Si l'unité de cavalerie française n'est pas éliminée, ni obligée de retraiter, elle peut riposter avec un dé contre l'unité d'infanterie britannique en carré.



Tour du joueur français

1. Une unité d'infanterie française est activée pour se déplacer et attaquer l'unité d'infanterie britannique en carré. L'unité de cavalerie est activée également pour attaquer le carré.
2. L'infanterie française combat au corps à corps contre l'unité britannique en carré avec un nombre normal de dés.
3. Si l'unité britannique en carré n'est pas éliminée, elle peut riposter contre l'unité d'infanterie française avec un dé.
4. L'unité de cavalerie française annonce alors qu'elle va combattre l'unité d'infanterie britannique en carré.
5. Dans ce cas, l'unité d'infanterie britannique en carré combat en premier en lançant un dé contre la cavalerie. Si elle obtient un drapeau, la cavalerie française doit retraiter.
6. Si l'unité de cavalerie française n'est pas éliminée, ni obligée de retraiter, elle peut alors combattre l'unité d'infanterie britannique en carré avec un dé.

Une unité un carré ne peut pas effectuer de prise de terrain après un combat victorieux en corps à corps.

Sortir de carré

Une unité d'infanterie en carré ne peut pas être activée pour sortir de carré quand une unité de cavalerie ennemie est adjacente. L'unité de cavalerie l'empêche de sortir de carré.

S'il n'y a pas d'unité de cavalerie ennemie adjacente, une unité d'infanterie en carré peut être activée pour sortir de carré. Le marqueur numéroté d'infanterie en carré est remis sur la fiche des infanteries en carré et le joueur peut récupérer dans sa main la carte de commandement correspondante.

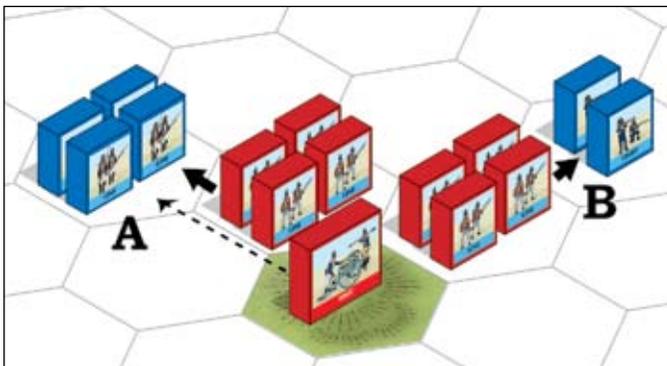
L'unité d'infanterie peut se déplacer et/ou combattre normalement. Une unité d'infanterie sortant de carré qui ne se déplace pas peut effectuer un tir à distance sans réduction du nombre de dés. Le fait de sortir de carré est considéré comme un changement de formation et non comme un mouvement.

Quand le dernier bloc d'une unité en carré est éliminé, le marqueur numéroté d'infanterie en carré est remis sur la fiche des infanteries en carré et le joueur peut récupérer dans sa main la carte de commandement correspondante.

Attaques Combinées (inter-armes)

Quand une unité d'infanterie ou de cavalerie est activée pour attaquer en corps à corps une unité ennemie, une ou plusieurs unités d'artillerie activées peuvent ajouter leurs dés de combat à l'unité attaquante. Une attaque combinée interarmes doit être annoncée avant de lancer les dés.

Toutes les unités d'artillerie activées et impliquées dans l'attaque combinée doivent être à portée de tir et avoir une ligne de vue dégagée jusqu'à l'unité cible. Une artillerie sur une colline ne peut pas effectuer d'attaque combinée si elle doit tirer par-dessus des unités amies situées plus bas. L'artillerie doit toujours avoir une ligne de vue dégagée jusqu'à la cible. Aucun terrain, ni unité, ne peuvent bloquer la ligne de vue dans une attaque combinée.



EXEMPLE : l'unité d'artillerie située sur la colline peut participer à une attaque combinée sur A puisque sa ligne de vue n'est pas bloquée par une unité ou par le Terrain. Elle ne peut pas le faire en B, car elle ne peut pas tirer par-dessus l'unité amie attaquant B en corps à corps.

Procédure des attaques combinées (inter-armes)

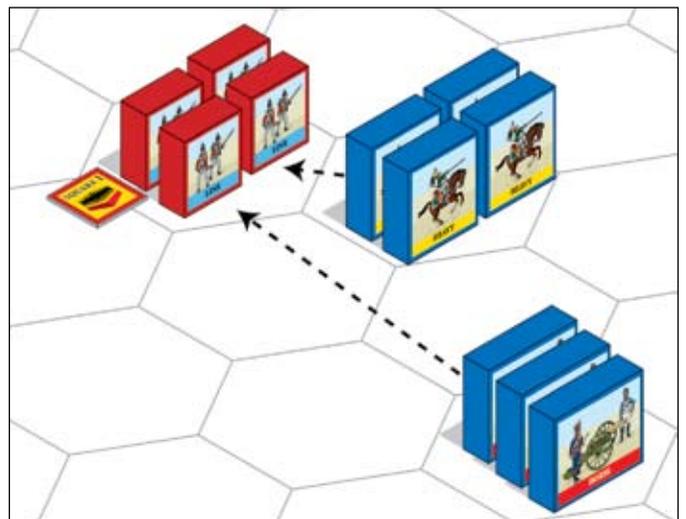
L'unité d'infanterie ou de cavalerie calcule le nombre de dés à lancer dans le combat en tenant compte des réductions éventuelles liées au terrain. L'unité d'artillerie fait de même. Les dés de combat de l'artillerie sont ajoutés à ceux de l'unité amie attaquant en corps à corps. Tous les dés sont lancés ensemble, simultanément. Il peut arriver que l'infanterie ou la cavalerie n'aient pas de dés à lancer. L'artillerie en attaque combinée peut toujours lancer ses dés.

Quand une unité d'artillerie participe à une attaque combinée avec une unité qui ne touche pas d'habitude sur les sabres en corps à corps, les dés rajoutés de l'artillerie ne touchent pas non plus sur les sabres.

Quand une unité d'artillerie et une autre unité amie sont toutes les deux adjacentes à l'unité ennemie qu'elles combattent ensemble en attaque combinée, l'unité ennemie riposte toujours contre l'infanterie ou la cavalerie mais jamais contre l'artillerie.

Une unité d'artillerie effectuant une attaque combinée avec une unité de cavalerie combattant une unité d'infanterie ennemie en carré peut perdre son attaque. Cela pourra arriver quand l'unité d'infanterie ennemie en carré, puisqu'elle combat en premier, élimine ou oblige l'unité de cavalerie à retraiter. Les dés de combat de l'unité d'artillerie en attaque combinée sont donc perdus, puisque l'attaque de l'unité de cavalerie a été repoussée avant qu'elle ne puisse combattre.

Quand une unité en défense joue la carte *Embuscade* contre une attaque combinée et élimine ou oblige à retraiter l'unité d'infanterie ou de cavalerie attaquante, les dés de combat de l'unité d'artillerie sont également perdus puisqu'il n'y a plus de combat.

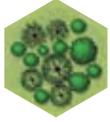


EXEMPLE: une unité de cavalerie française attaque une unité d'infanterie britannique en carré, en combinant son attaque avec une unité d'artillerie. L'unité d'infanterie britannique en carré lance un dé et obtient un drapeau. L'unité de cavalerie est alors obligée de retraiter et l'attaque combinée est perdue. Dans le cas contraire, le joueur français pourra lancer 2 dés un dé pour son unité de cavalerie plus un autre dé pour son unité d'artillerie à cheval (trois blocs tirant à trois cases).

7. TERRAIN

Les tuiles de terrain sont placées sur le plateau de jeu lors de la mise en place du scénario, cela pour toute la durée de la partie sauf en cas de règles spéciales du scénario pour les retirer.

Forêt



Mouvement : une unité ou un général doit s'arrêter et ne peut plus se déplacer durant ce tour. Une unité d'infanterie peut se former un carré dans une forêt.

Combat : une unité ne peut pas combattre durant le tour où elle a pénétré dans une forêt. L'infanterie légère, les riflemen et tous les autres types d'unités d'infanterie légère peuvent pénétrer dans une case de forêt et combattre si elles le peuvent.

Attaque d'une unité ou d'un général situé en forêt :

- L'infanterie réduit le nombre de ses dés de combat par 1.
- La Cavalerie réduit le nombre de ses dés de combat par 2.
- L'Artillerie réduit le nombre de ses dés de combat par 1.

Combat à partir d'une case de forêt :

- Une unité d'infanterie combattant à partir d'une case de forêt ne réduit pas le nombre de ses dés de combat.
- Une unité de cavalerie combattant à partir d'une case de forêt réduit le nombre de ses dés de combat par 2.
- Une unité d'artillerie combattant à partir d'une case de forêt réduit le nombre de ses dés de combat par 1.

Ligne de vue : une case de forêt bloque la ligne de vue.

Colline



Mouvement : aucune restriction de mouvement. Une unité d'infanterie peut se former un carré.

Combat : *Attaque d'une unité ou d'un général situé sur une case de colline :*

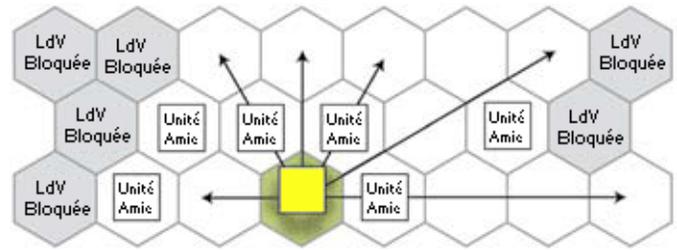
- L'infanterie réduit le nombre de ses dés de combat par 1.
- La Cavalerie réduit le nombre de ses dés de combat par 1.
- L'artillerie ne réduit pas le nombre de ses dés de combat.

Combat contre une unité ou un général à partir d'une case de colline :

- L'infanterie ne réduit pas le nombre de ses dés de combat.
- La Cavalerie réduit le nombre de ses dés de combat par 1.
- L'artillerie ne réduit pas le nombre de ses dés de combat.

Une unité d'artillerie située sur une case de colline peut tirer par-dessus une unité amie, ou un général, située plus bas sur une case adjacente du moment qu'il n'y a pas sur cette case un autre élément de terrain pouvant bloquer la ligne de vue de l'artillerie. Cependant, une unité d'artillerie sur une colline ne peut pas participer à une attaque combinée si elle doit tirer par-dessus une unité amie se trouvant plus bas sur une case adjacente.

Note : voir la section des règles correspondant aux Attaques Combinées.



EXEMPLE: une unité d'artillerie sur une colline peut tirer par-dessus des unités amies adjacentes situées plus bas. Exception : attaque combinée interdite.

Combat à partir d'une colline contre une unité ou un général ennemi également situé sur une colline :

- Une unité d'infanterie réduit le nombre de ses dés de combat par 1 pour les tirs, mais pas pour les corps à corps.
- Une unité de cavalerie ne réduit pas le nombre de ses dés de combat.
- Une unité d'artillerie ne réduit pas le nombre de ses dés de combat.

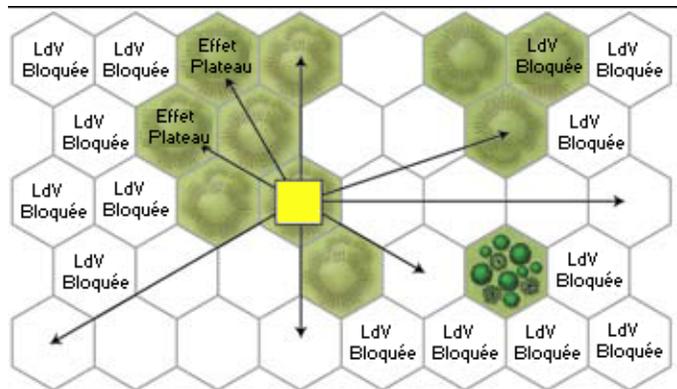
Ligne de vue : une colline bloque la ligne de vue pour les unités situées derrière la colline.

Une unité située plus bas a une ligne de vue sur la première case de colline et vice versa.

Une unité située plus bas n'a pas de ligne de vue à travers une case de colline, vers une seconde case de colline contenant une unité et vice versa : une unité située plus bas ne peut voir, ni être vue, s'il y a au moins une case de colline entre les deux unités.

La ligne de vue n'est pas bloquée entre des unités situées sur des cases de colline connectées entre elles. Elles sont considérées comme étant sur un plateau, à la même hauteur.

La ligne de vue n'est pas bloquée entre des unités situées sur des cases de colline séparées par une ou plusieurs cases de moindre élévation, à moins que ces cases ne contiennent une unité ou du terrain bloquant la ligne de vue.



EXEMPLE: l'unité sur la colline possède une ligne de vue sur toutes les cases qui ne sont pas marquées "LdV bloquée".

Colline abrupte



Mouvement : terrain impassable pour toutes les unités.

Combat : interdit.

Ligne de vue : une case de Colline abrupte bloque la ligne de vue.

Ville ou Moulin (bâtiments)



Mouvement : une unité ou un général entrant dans une case de ville ou de moulin doit s'arrêter et ne peut plus se déplacer durant ce tour. L'infanterie ne peut pas se former en carré.



Combat : une unité entrant dans une case de ville ou de moulin ne peut pas combattre ce tour.

Attaque d'une unité ou d'un général situé sur une case de ville ou de moulin :

- L'Infanterie réduit le nombre de ses dés de combat par 2.
- La Cavalerie réduit le nombre de ses dés de combat par 3. De plus, même si elle est activée par une carte "Charge de Cavalerie", la cavalerie ne peut pas bénéficier du dé de combat supplémentaire, comme indiqué sur la carte.
- L'Artillerie réduit le nombre de ses dés de combat par 1.

Combat à partir d'une case de ville ou de moulin :

- Une unité d'infanterie ne réduit pas le nombre de ses dés de combat.
- Une unité de cavalerie réduit le nombre de ses dés de combat par 3. De plus, même si elle est activée par une carte "Charge de Cavalerie", la cavalerie ne peut pas bénéficier du dé de combat supplémentaire, comme indiqué sur la carte.
- Une unité d'artillerie réduit le nombre de ses dés de combat par 1 en combattant à partir d'une case de ville / moulin.

Ligne de vue : une case de ville/moulin bloque la ligne de vue.

Fortifications



Mouvement : une unité ou un général entrant dans une case de fortifications doit s'arrêter et ne peut plus se déplacer durant ce tour. L'infanterie ne peut pas se former en carré.

Combat : les fortifications procurent une protection derrière celles-ci (le long des côtés avant de la case).

Attaque d'une unité ou d'un général derrière des fortifications:

- L'infanterie réduit le nombre de ses dés de combat par 1. De plus, une unité d'infanterie peut ignorer un drapeau.
- Une unité de Cavalerie réduit le nombre de ses dés de combat par 2. Une unité de cavalerie ne peut pas ignorer de drapeau.
- Une unité d'artillerie ne réduit pas le nombre de ses dés de combat. Une unité d'artillerie peut ignorer un drapeau.
- **Fortifications sur colline :** en attaque, on ignore les réductions dues à la colline, pour ne prendre en compte que

celles de la fortification comme détaillées juste avant.

- Une unité en défense ne peut pas bénéficier de la protection d'une fortification, ni ignorer un drapeau, quand l'unité ennemie n'attaque pas à travers celle-ci (par exemple par l'arrière et les côtés de la case quand la fortification se trouve vers l'avant).

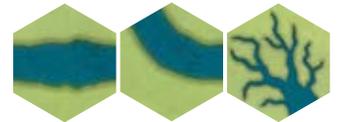
Combat à partir d'une case de fortifications :

- Infanterie et Artillerie ne réduisent pas leur dés de combat.
- Une unité de cavalerie réduit le nombre de ses dés de combat par 2, en combattant à partir d'un bord de case contenant une fortification.

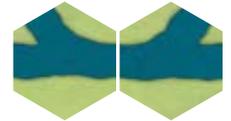
Ligne de vue : une fortification ne bloque pas la ligne de vue.

Rivière

Mouvement : normalement, les rivières sont impassables et ne peuvent être traversées que sur un pont ou sur un gué.

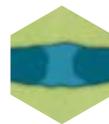


Combat : corps à corps interdits.



Ligne de vue : une rivière ne bloque pas la ligne de vue.

Rivière traversable (Gué)



Mouvement : une unité ou un général entrant dans une case de gué doit s'arrêter et ne peut plus se déplacer durant ce tour. (L'unité est sensée se reformer après avoir traversé la rivière). L'infanterie peut se former en carré.

Combat : une unité entrant dans une case de gué peut combattre ce tour.

Attaque d'une unité ou d'un général situé sur une case de gué : l'unité attaquante lancera 1 dé de moins en corps à corps, mais pourra tirer à distance normalement sur une case de gué.

Combat à partir d'une case de gué : une unité réduit ses dés de combat par 1, que ce soit pour attaquer en corps à corps ou pour tirer à distance, quand elle est située sur une case de gué.

Ligne de vue : un gué ne bloque pas la ligne de vue.

Pont



Mouvement : un pont annule toutes les restrictions de mouvement concernant les rivières. L'infanterie peut se former en carré sur un pont.

Combat : un pont annule toutes les restrictions de combat concernant les rivières.

Ligne de vue : un pont ne bloque pas la ligne de vue.

Carrière de sable



Mouvement : une unité ou un général entrant dans une Carrière de sable doit s'arrêter et ne peut plus se déplacer durant ce tour. Une Carrière de sable est considérée comme du terrain impassable pour l'artillerie. L'infanterie peut se former en carré.

Combat : Attaque d'une unité ou d'un général situé sur une Carrière de sable :

- Une unité d'infanterie lancera 1 dé de moins en corps à corps, mais pourra tirer normalement à distance.
- La Cavalerie réduit le nombre de ses dés de combat par 2.
- L'Artillerie réduit le nombre de ses dés de combat par 1.

Combat à partir d'une Carrière de sable :

- Une unité d'infanterie située sur une Carrière de sable réduit ses dés de combat par 1, en corps à corps ou tir à distance.
- Une unité de cavalerie située sur une Carrière de sable réduit ses dés de combat par 2.
- Une carrière de sable est "impassable" pour l'artillerie.

Ligne de vue : une Carrière de sable ne bloque pas la ligne de vue.



PROBE LEFT FLANK - Activez 2 Unités ou Généraux dans la section de Gauche. (4 cartes)

PROBE CENTER - Activez 2 Unités ou Généraux dans la section du Centre. (6 cartes)

PROBE RIGHT FLANK - Activez 2 Unités ou Généraux dans la section de Droite. (4 cartes)

8. Cartes de Commandement

Cartes de Section (48 cartes)

Les cartes de section sont utilisées pour activer des unités dans une partie précise du champ de bataille pour qu'elles puissent se déplacer et/ou combattre. Ces cartes indiquent dans quelle section et combien d'unités ou de généraux peuvent être activés. Un général attaché activé par une carte de commandement de section peut recevoir un ordre pour se détacher et se déplacer séparément. Certaines cartes de commandement précisent que le nombre d'unités pouvant être activées est égal au nombre de cartes de commandement dans votre main, y compris celle-ci. Les cartes de commandement placées sur les fiches infanterie en carré ne comptent pas dans ce cas-là.



ATTACK LEFT FLANK - Activez 3 Unités ou Généraux dans la section de Gauche. (4 cartes)

ATTACK CENTER - Activez 3 Unités ou Généraux dans la section du Centre. (6 cartes)

ATTACK RIGHT FLANK - Activez 3 Unités ou Généraux dans la section de Droite. (4 cartes)



SCOUT LEFT FLANK - Activez 1 Unité ou 1 Général dans la section de Gauche. A la fin du tour, piochez 2 cartes gardez en une, défaussez l'autre. (2 cartes)

SCOUT CENTER - 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. (2 cartes)

SCOUT RIGHT FLANK - 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. (2 cartes)



ASSAULT LEFT FLANK - 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. (2 cartes)

ASSAULT CENTER - 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. (2 cartes)

ASSAULT RIGHT FLANK - 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. (2 cartes)



COORDINATED ADVANCE - Activez 4 Unités ou Généraux : 1 dans la section de Gauche, 2 dans la section du Centre et 1 dans la section de Droite (2 cartes)

FLANK ATTACK - Activez 2 Unités ou Généraux dans chacune des sections de flanc : Droite et Gauche. (2 cartes)

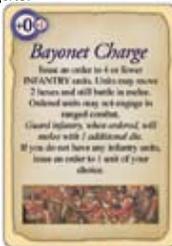
FORWARD - Activez 2 Unités ou Généraux dans chacune de vos sections : Gauche, Centre et Droite. (2 cartes)

RECON IN FORCE - Activez 1 Unité ou 1 Général dans chacune de vos sections : Gauche, Centre et Droite. (2 cartes)

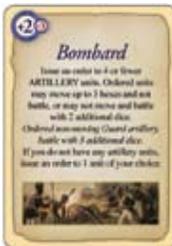
Cartes Tactiques (22 cartes)

Les cartes tactiques permettent d'activer des unités pour se déplacer et/ou combattre d'une façon différente par rapport aux règles de base. Les restrictions de combat ou de mouvement s'appliquent normalement, même si une carte tactique est prioritaire sur les règles de base.

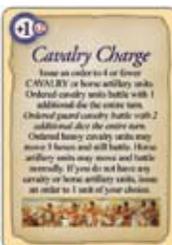
BAYONET CHARGE—Activez 4 unités (ou moins) d'INFANTERIE : elles pourront bouger de 2 cases et combattre en mêlée (corps à corps). Aucun tir à distance n'est autorisé. Les unités d'infanterie de la Garde pourront combattre avec 1 dé en plus. Sans unités d'infanterie, activez une unité de votre choix. (2 cartes)



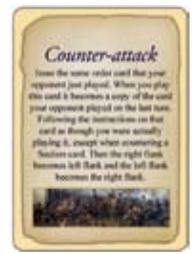
BOMBARD—Activez 4 (ou moins) unités d'ARTILLERIE : une unité activée peut se déplacer de 3 cases sans combattre ou bien combattre avec 2 dés en plus. L'artillerie de la Garde peut avoir 3 dés en plus. Si vous n'avez pas d'artillerie, activez une unité de votre choix. (2 cartes)



CAVALRY CHARGE—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. Les unités d'artillerie à cheval peuvent se déplacer et combattre normalement (c'est à dire avec leur nombre normal de dés, sans bénéficier du dé supplémentaire). Si vous n'avez pas de cavalerie ou d'Artillerie à Cheval, activez une unité de votre choix. (3 cartes)



COUNTER-ATTACK—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...(2 cartes)



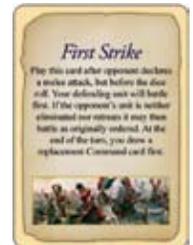
ELAN—Lancez 1 dé pour chaque carte de commandement en votre possession (y compris celle-ci). Pour chaque symbole obtenu, une unité du même type peut être activée. Un Général ou une Unité de votre choix peut être activé pour chaque Drapeau (sabres sans effet). Les unités activées combattent avec 1 dé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



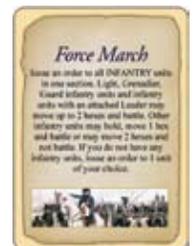
FIRE AND HOLD—Activez 4 unités (ou moins) d'INFANTERIE ou d'ARTILLERIE elles pourront tirer à distance avec 1 dé en plus (elles ne doivent pas être en contact avec une unité ennemie). Elles ne peuvent pas bouger (avant ou après le tir) mais peuvent sortir éventuellement de carré. Sans infanterie ou artillerie, activez une unité de votre choix. (2 cartes)



FIRST STRIKE—Jouez cette carte quand votre adversaire déclare un combat au corps à corps, avant qu'il ne lance ses dés. Votre unité va combattre en premier. Si l'attaquant n'a pas été éliminé ou n'a pas retiré, il pourra alors attaquer normalement à son tour. Tirez une nouvelle carte de commandement. (2 cartes)



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



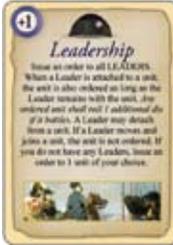
GIVE THEM THE COLD STEEL—Activez toutes vos unités au contact avec l'ennemi. Ces unités peuvent combattre au corps à corps avec 1 dé en plus (pas de tir à distance autorisé). Ces unités ne peuvent pas bouger avant le combat, mais peuvent éventuellement effectuer une prise de terrain ou une poursuite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



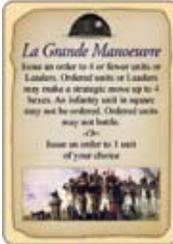
Note: toutes les unités en contact avec l'ennemi sont activées en jouant cette carte. Pour éviter toute confusion au cours du

déroulement des combats et pendant les mouvements de retraites, nous vous conseillons de placer, avant tout combat, des marqueurs sur toutes les unités activées.

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 unité, celle-ci n'est pas activée. Si vous n'avez pas de Général, activez une unité de votre choix. (2 cartes)



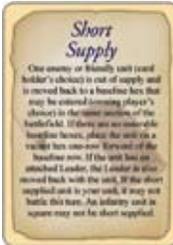
LA GRANDE MANOEUVRE—Activez 4 Unités et/ou Généraux (ou moins). Ces unités peuvent effectuer un mouvement stratégique jusqu'à 4 cases mais ne peuvent pas combattre. Une unité d'infanterie en carré ne peut pas être activée ainsi. - ou bien - Activez une unité de votre choix. (1 carte)



RALLY—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. (1 carte)



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



Cette carte ne concerne pas les unités en carré. S'il s'agit d'une de vos unités, elle ne peut pas combattre ce tour-ci.

CREDITS

Création et développement: Richard Borg

Directeur artistique et conception de la boîte: Rodger B. MacGowan

Graphisme des autocollants: Pascal Da Silva

Conception et réalisation des cartes: Donal Hegarty

Plateau de jeu et tuiles de terrain: Mark Simonitch

Tests du jeu: Joe Abrisz, Dave Arneson, Brad Bell, Jeff Borg, George Carson, Kevin Frankfother, Rik Fontana, Robert Granger, Roy Grider, Brett Helgeson, Pat Kurivial, Ted Kurivial, Steve Malecek, Grant Malecek, Bill Massey, Steve May, Terry Mikrut, Paul Miller, Wayne Minton, John Nichols, Steve Niedergeses, Doug O'Connell, Stan Oien, Mike Panko, Jeff Paszkiwicz, John Pritchard, Anthony Ricardi, Louis Rotundo, Bob Santiago, Ken Sommerfield, Rick Thomas, Dan Van Horn, and the GMT Command Staff.

Mise en page des règles: Kevin Duke and Tony Curtis

Coordination de la Production : Tony Curtis

Producteurs: Tony Curtis, Rodger MacGowan, Andy Lewis, Gene Billingsley and Mark Simonitch

Traduction française: Pascal Dumat

Remerciements du traducteur à:

Richard Borg et l'équipe GMT pour ce jeu Napoléonien.

François Goncalves, Jean-Michel Leliège, Bernard Soccol

Membres du *Club des Prétoriens* au Mans, (France)

pour la relecture et la correction de la traduction française.



GMT Games, LLC
P.O. Box 1308, Hanford, CA 93232-1308
www.GMTGames.com