

Mode d'emploi

- Placez les cartes originales dans des protections de cartes plastiques.
- Imprimez les pages une à une le nombre de fois nécessaire indiqué au bas de chacune d'elle.
- Découpez les cartes traduites, puis insérez-les par dessus chacune des cartes originales en anglais.
- Le dos des cartes restera celui des cartes originales.

Mise en page O. Serre-combe

Traduction O.Serre-combe sur la base d'un travail initial de G.Gleize

Remerciement à G.Gleize pour son partage, F.Delaunoy et Viviane Le Mer pour leurs aides sur le groupe facebook Commands and Colors Napoleonic

Version 1 - Janvier 2016 - O.Serre-combe

Ne pas imprimer en recto/verso.

Imprimer en taille réelle.

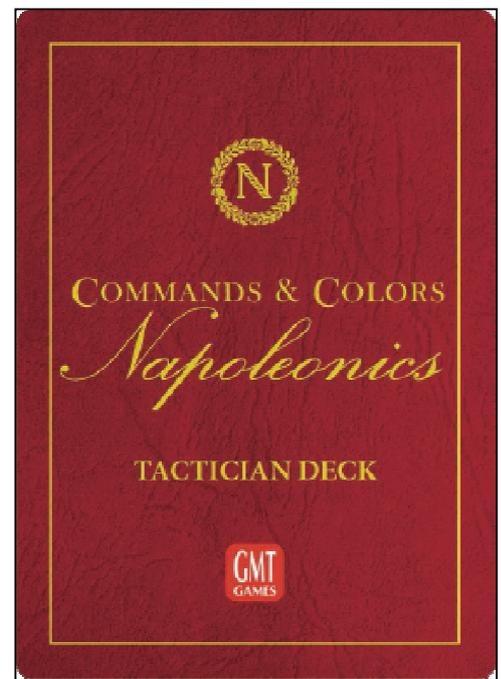
(Tester votre configuration d'impression à l'aide de la page 5)

Imprimer:

- une fois la page 1 et 2
- deux fois la page 3 et 4

Pour toutes remarques msg privé à

Combi sur www.bordgamegeek.com



Barricades

Une unité d'infanterie activée qui vient de rentrer dans un hexagone comprenant des bâtiments peut immédiatement combattre.



Sapeurs

Une unité d'infanterie activée peut attaquer en mêlée en ignorant toutes les pénalités, liées aux dés, résultant du terrain où se trouve l'unité* en défense.



* unité avec/sans leader ou leader isolé

Bonus d'ordre pour un leader

Activer un leader, seul ou attaché à une unité, en plus des activations de la carte de commandement jouée.

Le bonus éventuel de la carte de commandement n'est pas appliqué à cette unité supplémentaire.



Embuscade

Jouer cette carte avant le jet de votre adversaire s'il attaque une unité quelconque en mêlée.

Votre unité tire en premier.

Si l'attaquant n'est ni détruit, ni mis en retraite, il pourra attaquer à son tour.



Fumée des combats

Jouer cette carte après la déclaration d'un combat, mais avant le jet de dé. L'attaquant ne pourra pas lancer plus de 2 dés.



Rompre le combat

Jouez cette carte avant le jet de dés de votre adversaire lors d'une attaque en mêlée contre une unité attachée à un leader.

L'unité recule* de 2 hexagones.

L'attaquant jette ses dés. Seuls les symboles de votre unité sont pris en compte pour le résultat.

L'attaquant ne peut pas avancer.

* sans contrainte mais au travers d'hexagones illigibles



Tirailleurs

Une unité d'infanterie légère activée peut se déplacer de 3 hexagones, au travers de vos unités ou de terrains franchissables.

Elle peut effectuer une attaque à distance. Immédiatement après, elle peut rester sur place ou revenir à son point d'origine.



Garder la ligne !

Jouer cette carte après le jet de dés de l'adversaire pour résoudre un combat*.

Une unité adjacente ou attachée à un leader peut ignorer tous les drapeaux.



* en mêlée ou à distance.

Rompre le combat

Jouez cette carte avant le jet de dés de votre adversaire lors d'une attaque en mêlée contre une unité attachée à un leader.

L'unité recule* de 2 hexagones.

L'attaquant jette ses dés. Seuls les symboles de votre unité sont pris en compte pour le résultat.

L'attaquant ne peut pas avancer.

* sans contrainte mais au travers d'hexagones illigibles



Tirailleurs

Une unité d'infanterie légère activée peut se déplacer de 3 hexagones, au travers de vos unités ou de terrains franchissables.

Elle peut effectuer une attaque à distance. Immédiatement après, elle doit rester sur place ou revenir à son point d'origine.



Garder la ligne !

Jouer cette carte après le jet de dés de l'adversaire pour résoudre un combat*.

Une unité adjacente ou attachée à un leader peut ignorer tous les drapeaux.



* en mêlée ou à distance.

En carré !

Une unité d'infanterie peut se mettre en carré sans utiliser une carte de commandement.

Placer simplement un indicateur de carré*.

* dans la limite de 4 carrés maximum.



A cours de ravitaillement

Jouer cette carte au début de votre tour.

Une unité amie ou ennemie se trouve à cours de ravitaillement.

Cette unité est ramenée par son propriétaire, dans la même section, vers son camp sur une case de son choix la plus proche possible du bord du plateau.



Ordre de ralliement

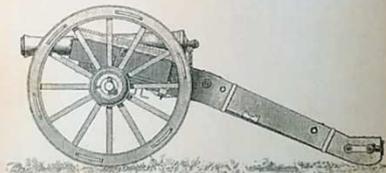
Au début de votre tour, une unité ayant subi des pertes, attachées ou adjacentes à un leader peut lancer deux dés. Chaque résultat égal à son symbole ou à un drapeau permet de récupérer un bloc, dans la limite du nombre d'origine.



+1

Bonus d'artillerie

Une unité d'artillerie activée combat avec 1 dé supplémentaire.



+1

Leader en tir d'infanterie

Une unité d'infanterie activée et attachée à un leader, combat à distance avec 1 dé supplémentaire.



+1

Leader de cavalerie

Une unité de cavalerie, attachée à un leader, combat avec 1 dé supplémentaire.
Jouer cette carte* lorsqu'un combat en mêlée est annoncé.



* en attaque ou en défense

+1

Leader en mêlée d'infanterie

Une unité d'infanterie activée et attachée à un leader, combat en mêlée avec 1 dé supplémentaire.



+1

Bonus de riposte

Une unité qui riposte lors d'un combat en mêlée, combat avec 1 dé supplémentaire



Bonus d'ordre pour un leader

Activer un leader, seul ou attaché à une unité, en plus des activations de la carte de commandement jouée.

Le bonus éventuel de la carte de commandement n'est pas appliqué à cette unité supplémentaire.



Manoeuvre d'artillerie

Une unité d'artillerie activée peut se déplacer de 3 hexagones sans combattre ou se déplacer de 2 hexagones après son combat.

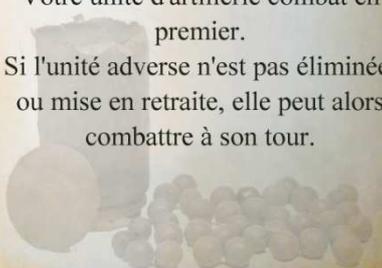


Boîte à mitraille

Jouer cette carte après la déclaration d'une attaque de mêlée contre une de vos unités d'artillerie et avant le jet de dés de l'adversaire.

Votre unité d'artillerie combat en premier.

Si l'unité adverse n'est pas éliminée ou mise en retraite, elle peut alors combattre à son tour.



Appeler les réserves

A la fin de votre tour et avant de piocher, vous pouvez déplacer une unité située sur le bord* de votre plateau sur un hexagone de la même section. Placez-la sur un hexagone sans terrain, adjacent à un Leader ou sur un hexagone d'un Leader isolé.

* sur la dernière ligne



Contre charge

Jouer cette carte avant le jet de votre adversaire s'il attaque une unité de cavalerie en mêlée avec une de ses unités de cavalerie.

Les deux joueurs lancent leurs dés et le résultat du combat est résolu simultanément.

Si l'attaquant n'est ni détruit, ni mis en retraite, il pourra exécuter ses attaques bonus éventuelles.



Grand tacticien

Jouer cette carte à la fin de votre tour.

Choisissez une carte tacticien dans la pile de défausse.

La carte choisie ne pourra être utilisée qu'à partir du prochain tour.



Infanterie d'élite

Une unité d'infanterie activée peut attaquer à distance après s'être déplacée sans pénalités aux dés liées au déplacement.



Enfoncer le carré

Les dés de combat, d'une unité de cavalerie activée, contre un carré ne sont pas réduit à 1.

La cavalerie combat normalement*.



* la cavalerie attaque en premier

Elan de la cavalerie

Une unité de cavalerie activée peut se déplacer de 1 hexagone supplémentaire lors de son mouvement initial ou pendant son mouvement de charge bonus.



Ordre de ralliement

Au début de votre tour, une unité ayant subi des pertes, attachées ou adjacentes à un leader peut lancer deux dés. Chaque résultat égal à son symbole ou à un drapeau permet de récupérer un bloc, dans la limite du nombre d'origine.



Salve d'infanterie

Jouer cette carte après la déclaration d'une attaque de mêlée contre une de vos unités d'infanterie et avant le jet de dés de l'adversaire.

Votre unité d'infanterie combat en premier.

Si l'unité adverse n'est pas éliminée ou mise en retraite, elle peut alors combattre à son tour.



En avant !

Une unité d'infanterie activée et attachée à un leader peut se déplacer de 1 hexagone supplémentaire.

Elle peut combattre selon les règles normales.



Infanterie inspirée

A la fin d'un combat en mêlée dans lequel l'ennemi a été éliminé ou mis en retraite, une unité d'infanterie activée et attachée à un leader peut prendre le terrain et effectuer un second combat en mêlée.



