

INTRODUCTION AU SYSTEME

Ces Règles Simples vous permettent de comprendre les principales propriétés de la SYWBS, en excluant le texte des Règles Standard couvrant l'activation des Leaders, la Charge de réaction et la Contre-charge de la cavalerie, ainsi que le système d'Ordres. Pour aider le joueur, des commentaires ci-dessous sont **en rouge** là où le texte des Règles Standard a été exclu. Dans certains cas, les commentaires sont **en vert** pour les informations qui s'appliquent uniquement aux Règles Simples.

Pour une meilleure simulation des batailles de la Guerre de Sept Ans, nous vous conseillons d'utiliser les Règles Standard, qui ajoutent les mécanismes importants suivants : 1 : Activation par Leader (ou par Grande Ligne ou par Aile) ; 2 : Charge de réaction et Contre-charge de cavalerie (H.2) ; et 3 : Système d'Ordres (C.12, C.13, D.12, D.13 et E.16).

Il est possible (et même souhaitable), pour un apprentissage progressif, d'ajouter à ces règles Simples d'abord le point 1 (c'est-à-dire de jouer aux Règles Standard sans les points 2 et 3 ci-dessus) ; puis ajouter le point 2 ; et enfin le point 3.

Une fois tout cela maîtrisé, les joueurs découvriront une magnifique simulation des batailles de la guerre de Sept Ans.

1.0 LES BASES DU "SYW BATTLES SYSTEM"

Le « SYW Battles System » est un système de règles permettant de simuler les batailles de la guerre de Sept Ans en Europe, entre 1756 et 1763.

L'intention du concepteur est que chaque joueur commande une armée composée de lignes d'infanterie, d'ailes de cavalerie, de détachements spéciaux, de brigades, de batteries de canons, de bataillons d'infanterie et de « divisions » de un, deux ou trois escadrons.

Le « SYW Battles System » peut être utilisé pour simuler des batailles allant de 20 000 à des centaines de milliers de combattants.

1.1 Echelle

Chaque hexagone (= « hex ») de la carte équivaut à entre 200 à 250 mètres de terrain, selon la bataille simulée.

Pour une lecture correcte de la carte, il n'y a qu'une seule élévation par hex.

L'échelle d'élévation peut être différente pour chaque jeu mais elle est généralement de 20 m par niveau.

Chaque tour représente une demi-heure et est composé de plusieurs phases successives étalées sur 30 minutes.

Les pions représentent une Brigade (ou une « ½ Brigade » pour les très grandes Brigades d'au moins sept bataillons), une batterie, un bataillon, ou un, deux ou trois escadrons.

Note de conception : Les fronts occupés par les pions Unités représentent non seulement le front réel des hommes mais également les intervalles maintenus sur les flancs de la formation.

1.2 Contenu du Jeu

- Carte de jeu au format A1 (et carte supplémentaire si nécessaire)

- Un livret de règles «SYW Battles System» faisant 40 pages.

- Un livret de règles simples «SYW Battles System» faisant 28 pages.

- Deux 'Livrets de Jeu' avec notes historiques, plusieurs scénarios, ordre de bataille : un par joueur

- Feuilles de pions imprimées en couleur, recto et verso

- Aides de jeu imprimées en couleur, recto et verso

- (1 dé à six faces est nécessaire mais non inclus)

[**Standard : Feuilles d'Ordres/Organisation (au format A3 et A4 si nécessaire.)**]

2.0 COMPOSANTS DU JEU & CONCEPTS

2.1 La Carte du Jeu

La carte représente la zone sur laquelle la bataille s'est déroulée.

Il n'y a pas de système de numérotation pour identifier chaque hex : les positions initiales des troupes sont indiquées dans les scénarii.

2.2 Les Livrets de Règles

Chaque jeu contient deux livrets de Règles «SYW Battles System » (un de règles Simples et un de règles Standard) et deux Livrets de jeu (différents pour chaque joueur).

Pour les références aux règles, celles qui contiennent uniquement des chiffres font référence à l'Introduction et celles qui contiennent des lettres et des chiffres font référence à la Séquence détaillée du jeu.

Chaque Livret de Jeu donne les détails nécessaires pour un jeu spécifique, y compris les règles spéciales, les scénarios historiques et hypothétiques, les informations de mise en place des unités, les notes historiques et l'Ordre de Bataille.

[**Standard : Feuilles d'Ordres/Organisation et chaîne de commandement.**]

2.3 Les Pions et Marqueurs

La principale unité de combat dans ce jeu est la Brigade d'infanterie ou de cavalerie, dont la force peut varier en fonction du nombre de bataillons ou d'escadrons.

Les unités d'artillerie représentent les batteries de chaque camp.

Il n'existe qu'un seul type de canon (de 3, 6, 9, 12 pdr, obusiers, etc...) par unité, une batterie est donc généralement composée de plusieurs unités d'artillerie.

Les Brigades ou batteries individuelles sont organisées en unités plus grandes appelées « Corps », Colonnes, Avant-garde, Réserve, etc...

Dans certaines armées, les « Corps » et les Colonnes sont organisés en Grandes Lignes ou en Ailes.

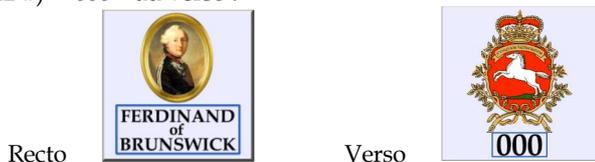
Important à noter : Le terme « chef de corps » désigne non seulement le chef d'un corps mais également le chef d'unités/formations de taille égale : Colonne, Avant-garde, Réserve, etc...

Il existe, de base, quatre types de pions d'unité utilisés sur la carte pendant le jeu :

- Pions carrés des Généraux en Chef, Généraux en Second, Leaders de Ligne/Aile et Leaders de « Corps »: les Généraux en Chef ou en Second, Leaders de Ligne/Aile et de « Corps »

sont représentés chacun par un pion, ils n'ont pas de face réduite et n'ont aucune formation particulière.

Les Généraux en Chef sont toujours représentés avec leur portrait au recto du pion et avec le numéro d'Identification (= ID#) « 000 » au verso :



Les Généraux en Second commandent généralement plusieurs « Corps » qui représentent une armée subordonnée au sein de l'armée principale.

Ces Leaders spéciaux sont également représentés avec leur portrait au recto du pion mais ils n'ont pas le ID# « 000 » au verso, qui est exclusivement réservé aux Généraux en Chef mais un ID# « x00 » à la place :



Les Leaders de Ligne/Aile et de « Corps » sont représentés avec un blason au recto du pion et ont un ID# « x00 » ou « x50 » au verso :

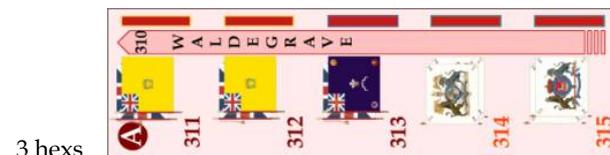
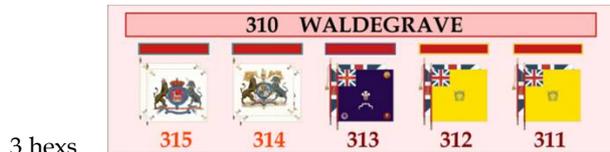
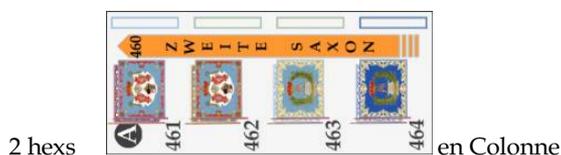
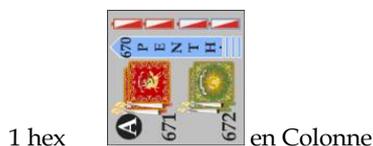


- Pions de Brigade d'infanterie et de cavalerie : les Brigades sont simulées à l'aide d'un pion de **1, 2 ou 3 hexs de long**, imprimé recto-verso, montrant une Brigade en Ligne ou en Colonne (formation mobile).

Ils ont un ID# « xx0 ».

Ces pions montrent les unités subordonnées, toutes à pleine puissance et avec la même formation.

De plus, sur ces pions, des rectangles indiquent la quantité de bataillons ou d'escadrons composant la Brigade.



- Les pions carrés d'unités d'infanterie et de cavalerie : les bataillons et escadrons, lorsqu'ils n'ont pas la même formation que leur Brigade, ou lorsqu'ils sont Désorganisés ou Indépendants (n'appartenant pas à une Brigade), sont simulés avec deux pions carrés différents : un pion pour les unités encore Bien Formées et l'autre pion pour les unités réduites : lorsque l'unité est Secouée ou Paniquée. Chacun de ces pions ont un ID# « xxx ».

Le pion Bien Formé est imprimé recto et verso, montrant l'unité en Ligne ou en formation Adaptée :



Lorsqu'elles ne sont pas réduites, les deux formations qui peuvent être prises à tout moment par l'infanterie et la cavalerie sont en Ligne ou Adaptée (= en Colonne de Marche, en Colonne de Masse ou en formation Lâche).

Sur la face représentant l'unité en Ligne, des rectangles indiquent la quantité de bataillons ou d'escadrons.

Le côté « Adapté » d'un pion comporte un « A » en haut au centre.

Note de conception: dans le jeu, une unité en Colonne (= côté « A » Adapté) présentera le même front qu'une unité en Ligne, en raison de l'espace normalement laissé pour permettre un changement rapide et aisé de formation.

Le pion d'unité réduite est aussi imprimé recto et verso, montrant l'unité en formations « Secouée » ou « Paniquée » :



Le côté « Secouée » d'un pion a un « S » en haut au centre et le côté « Paniquée » d'un pion a un « P » imprimé au centre, en haut à gauche.

Certains pions carrés d'unités d'infanterie et de cavalerie ont la même formation au recto et au verso.

Ces pions représentent des unités non réduites mais en formation « Dispersée », utilisée par des unités spéciales (Troupes Légères par exemple) pour harceler les unités ennemies :

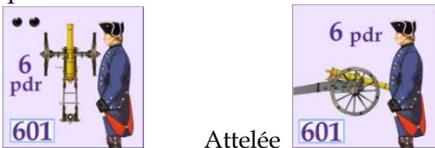


Ces unités ont également un pion de force réduite, imprimé recto et verso, montrant l'unité en formations « Secouée » ou

« Paniquée », exactement comme les autres unités d'infanterie et de cavalerie.

- Pions carrés d'artillerie : les batteries sont simulées avec un seul pion carré, imprimé recto et verso, montrant l'unité Non-attelée ou Attelée.

Chacun de ces pions a un ID# « xxx » :



Sur la face représentant l'unité Non-attelée, en haut à gauche, des boulets de canon indiquent le nombre de canons représentés par l'unité, selon la catégorie du canon : un boulet pour un canon ou mortier lourd, deux canons de 12 pdr, quatre canons de 6 à 8 pdr et huit canons de 3 à 6 pdr.

Pour les obusiers, les boulets sont remplacés par des obus.

Si une petite roue est présente en haut à gauche du côté « Attelé » du pion, cela signifie que l'unité est une artillerie lourde (comme les canons et obusiers lourds et les mortiers).

L'image ci-dessus d'une unité d'artillerie Attelée de 6 pdr montre une unité d'« Artillerie légère » (il n'y a pas de roue en haut à gauche) et l'image ci-dessous d'une unité d'artillerie Attelée de 12 pdr montre une unité d'artillerie lourde (une roue est présente en haut à gauche).

Si elle est Non-attelée, l'unité peut être déplacée comme de l'infanterie en Ligne, si elle est Attelée, l'unité a un Potentiel de Mouvement spécial (voir la colonne « Artillerie Lourde Attelée » sur le « Tableau des Effets du Terrain »).



S'il n'y a pas de petite roue en haut à gauche du côté « Attelé », cela signifie que l'unité est de l'artillerie légère (comme les canons et les obusiers légers).

Si elle est Non-attelée, l'unité peut être déplacée exactement comme une infanterie en Ligne, si elle est Attelée, l'unité peut être déplacée exactement comme une infanterie en formation « A ».

- Pions de Bagages : Les bagages de l'armée sont simulés avec un pion de 2 hexes, imprimé recto-verso et montrant l'unité. Ces pions n'ont pas de ID#.

Cette unité a un Potentiel de Mouvement spécial (voir la colonne « Bagages » sur le « Tableau des Effets du Terrain »).



Quatre types de marqueurs sont utilisés sur la carte :

[Standard : définition des quatre marqueurs d'Ordre.]

- Un marqueur Tour de Jeu « T.00 » et « T.30 » :



Heure

Demi-heure



- Un marqueur Défense "DEF":



- Un marqueur En Flammes "FLAM":



- Un marqueur Pont Détruit :

2.4 L'Ordre de Bataille dans le Livret de Jeu

Il montre l'armée organisée par « Corps » et, à l'intérieur de ces « Corps », brigade par brigade.

Notez que chaque « Corps » est codé par couleur et que tous les ID# se suivent à l'intérieur d'un même « Corps ».

Par exemple, à Minden, la 1ère colonne Alliée ID#100 est composée de trois brigades : ID#110, 120 et 130 et la brigade ID#110 comprend trois unités : ID#111, 112 et 113, la brigade ID#120 comporte quatre unités : ID #121, 122, 123 et 124 et la Brigade ID#130 a cinq unités : ID#131, 132, 133, 134 et 135.



Toutes les unités de l'Ordre de Bataille ont des valeurs importantes sous leur nom :

- Quatre valeurs différentes affichées dans sept cases carrées = Valeur d'Efficacité (Efficacité signifie ici qualité et cohésion pour les unités de « Combat » et capacité à commander pour les unités de « Commandement »).

Chaque valeur est pour chaque statut de l'unité : 'B' si l'unité est toujours au sein de sa 'B'rigade et dans la même formation (pion Brigade utilisé, pion carré de l'unité toujours pas utilisé), 'F' si l'unité est bien 'F'ormée au sein ou hors de sa Brigade (pion carré de l'unité utilisé), 'S' si l'unité est 'S'ecouée et enfin 'P' si l'unité est 'P'aniquee.



Par exemple : si l'unité ID# 111 « Royal Horse Guards » est toujours dans sa Brigade et a la même formation que la

Brigade (aucun pion carré utilisé), la valeur est 5 ; si le pion carré de l'unité, toujours Bien Formé, est sur la carte, la valeur est 4 ; si l'unité est Secouée, la valeur est 3 ; si l'unité est Paniquée, la valeur est 1.

Notez que toutes les unités Paniquées ont une valeur de 1.

- Une valeur à droite dans un cercle = Force de combat (en multiples d'environ 100 hommes).

Important : Pour chaque valeur, plus la valeur est élevée, mieux c'est.

Les Généraux en Chef, les Seconds Généraux, les chefs de Ligne/Aile et les chefs de « Corps » n'ont qu'une seule valeur, à droite de leur nom, dans un carré, et indiquant leur valeur d'Efficacité.

Comme ils ne peuvent pas participer aux actions de combat, leur Force de Combat est toujours de 0 et n'est pas affichée :



2.5 La Piste d'Enregistrement de Tour de Jeu

Cette piste d'enregistrement de tour est située sur la carte, généralement dans un coin.

Elle est composée de douze cercles entourant une boussole indiquant le Nord.

Chacun des douze cercles indique une heure différente de la journée, AM et PM :



Le marqueur « Tour de jeu » sera utilisé sur cette piste d'enregistrement des tours de jeu, le côté « T.00 » indiquant le tour de la 1ère demi-heure et le côté « T.30 » indiquant le tour de la 2ème demi-heure.

2.6 Le Tableau des Effets du Terrain

Le tableau des effets du terrain détaille les effets du terrain sur le mouvement (voir exemple ci-dessous).

Sur la ligne supérieure du Tableau sont indiqués les points de mouvement pour chaque type d'unité : ces points sont le nombre maximum de Points de Mouvement que l'unité peut dépenser au cours d'un tour.

Par exemple, une unité d'infanterie en Ligne est capable de se déplacer de 6 hexs sur terrain dégagé, une unité en formation « A » est capable de se déplacer de 12 hexs sur ce Terrain.

La carte montre différents types d'hexs caractérisés par différentes caractéristiques de terrain :

- Hexs clairs : un hex qui ne contient aucun symbole.

- Terrain difficile : une case qui contient n'importe quel symbole de bruyère, de buisson, de vigne ou de marécage.

- Hexs de protection Simple: un hex qui contient n'importe quel symbole de village ou ville (point blanc en leur centre).

- Hexs de protection Haute : un hex qui contient un symbole de fortification ou redoute (point rouge en leur centre).

- Hexs de bois : un hex qui contient n'importe quel symbole de bois ou forêt.

- Hexs infranchissables : un hex qui contient n'importe quel symbole de marais, étang, lac ou rivière.

- Routes Secondaires et routes Principales : les routes Principales ont des arbres de chaque côté, les routes Secondaires (ou chemins) n'ont pas d'arbres.

Il existe trois types distincts de côtés d'hex caractérisés par des symboles de terrain différents :

- Côtés d'hex de protection Légère représentant des clôtures, des haies ou une pente abrupte.

- Côté d'hex de ruisseau représentant des ruisseaux ou des fossés profonds.

- Côté d'hex d'élévation représentant une pente modérée.

Ces côtés d'hex n'ont aucun effet sur le mouvement, sauf à limiter la Ligne de Vue (voir G.2).

Type de terrain	Type d'unité	Points de Mouvement											
		4	12	8	9	12	14	18	24	6	12	18	24
Changement d'orientation (sans mouvement)		1	-	1	-	1	-	1	-	1	-	1	-
Clair		1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
Bois		1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
Marécage		P	+1 H.	+1 H.	+1 H.	P	+1 H.	P	+1 H.				
Forêt		P	2	3	1	P	3	P	1	2			
Formation "A" défensive		2	2	3	1	P	3	P	1	2			
Terrain difficile (buisson, vigne, etc.)		2	2	2	1	2	2	2	1	3			
Marécage		3	2	3	1	3	2	2	1	3			
Bois, Lac, Étang et Marais		P	P	P	P	P	P	P	P	P			
Côté d'hex d'élévation		-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Côté d'hex de ruisseau		+2	+1	+2	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1
Côté d'hex de pente		+2	+1	+2	+1	+2	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1
Côté d'hex de formation "A" défensive		P	-	-	-	P	-	P	-	P	-	P	-

2.7 Les Tables des Tirs au Combat

Il existe deux Tables des Tirs au Combat, une par adversaire et chacune avec des couleurs différentes à l'arrière-plan. Chaque table a deux côtés : le recto montre les deux Tables de Puissance de Feu et le verso montre la Table des Résultats de Tir.

Les **Tables de Puissance de Feu** sont utilisées pour déterminer la colonne (« A » à « F ») à utiliser dans la Table des Résultats de Tir, en fonction du type d'unité qui tire (artillerie ou infanterie) et des propriétés de l'unité qui tire.

Dans ces tables, pour le tir d'artillerie, chaque ligne a une couleur spécifique, en fonction de la portée de tir de l'unité d'artillerie (Bout Portant, Medium et Maximum).

Les obusiers (indiqués par un * rouge) ont une portée plus longue et sont les seuls canons capables de tirer sur des troupes en deuxième ligne, derrière d'autres troupes, et de mettre le feu à des bâtiments ou à des ponts en bois (voir détails en G. 3).

Les mortiers sont les seules canons capables de briser les bâtiments et les fortifications.

Pour le tir d'artillerie, le nombre de canons qui tirent a été divisé en 4 quarts, selon le type et le front des canons: lorsqu'il y a un boulet sur le pion de l'unité d'artillerie qui tire, regardez la colonne la plus à gauche, lorsqu'il y a deux boulets, regardez la deuxième colonne la plus à gauche... et, de la même manière, lorsqu'il y a quatre boulets sur le pion, regardez la colonne la plus à droite... ou, plus facilement, regardez la colonne avec le nombre de boulets correspondant au nombre de canons.

Concernant le tir de l'infanterie (voir détails en G.4), la force de Combat et l'Efficacité de chaque unité ont été additionnées

et tous les résultats ont ensuite été segmentés en 5 fractions (pour les colonnes « A » à « E »).

Certains ID# sont indiqués: ils correspondent aux ID# présents sur les pions et représentent des unités qui n'ont pas la même puissance de feu que les autres unités.

Note de conception : Durant la Guerre de Sept Ans, la puissance de feu d'un bataillon d'infanterie, même très efficace et nombreux, était toujours inférieure à celle d'un même front de canons tirant à bout portant. C'est pourquoi, pour le tir d'infanterie et dans le tableau des résultats du tir, la colonne « F » ne sera jamais utilisée.

La **Table des Résultats de Tir** est utilisée pour déterminer les résultats du tir, en fonction du type et de la situation de la cible :

A noter que le type de cibles en haut du tableau (cibles « C » comme Colonne) est le plus vulnérable au tir, et, à l'inverse, le type de cibles en bas du tableau (cibles « H » comme Protection Haute) est la cible la plus protégée et, à ce titre, la plus difficile à atteindre.

2.9 La Table des Charges (voir les détails en H.0)

Cette table a deux côtés : le recto montre la Table des Ratios des Adversaires et le verso montre la Table des Résultats.

La **Table des Ratios des Adversaires** permet de déterminer le ratio (5 ratios de 50% à 300%) à utiliser dans la Table des Résultats, en fonction de la force des deux protagonistes:

Pour déterminer le ratio, commencez par « A » pour terminer par « C », en gardant la même colonne de « A » à « B » et la même ligne de « B » à « C » (voir les flèches).

La **Table des Résultats** permet de déterminer le résultat de la charge, pour le défenseur mais aussi pour l'attaquant, en utilisant le ratio déterminé avec la table précédente :

TABLE DES RESULTATS DES CHARGES

The table is a grid with columns for different units and rows for various performance metrics. The units listed include: 1. Infanterie Prussienne, 2. Infanterie Autrichienne, 3. Infanterie Hanovrienne, 4. Cavalerie Prussienne, 5. Cavalerie Autrichienne, 6. Cavalerie Hanovrienne, 7. Artillerie Prussienne, 8. Artillerie Autrichienne, 9. Artillerie Hanovrienne, 10. Infanterie Russe, 11. Cavalerie Russe, 12. Artillerie Russe, 13. Infanterie Française, 14. Cavalerie Française, 15. Artillerie Française, 16. Infanterie Britannique, 17. Cavalerie Britannique, 18. Artillerie Britannique, 19. Infanterie Américaine, 20. Cavalerie Américaine, 21. Artillerie Américaine.

3.0 FORMATIONS & ORIENTATION

Toutes les unités de combat disposent de plusieurs formations.

L'orientation d'une unité dépend de sa formation.

3.1 Infanterie et Cavalerie

3.11 Unités en Formation en Ligne : Tout pion de Brigade d'infanterie ou de cavalerie, ou pion d'unité Bien Formée, faisant face à un sommet d'hex est considéré comme étant en Ligne : la face « Ligne » (avec un rectangle coloré en haut) du pion doit être montrée.

La Ligne simule une ligne généralement profonde de 3 rangs (4 rangs pour l'infanterie autrichienne ou hanovrienne au tout début de la guerre ou pour les Russes, 2 rangs parfois pour l'infanterie prussienne à la fin de la guerre ou pour la cavalerie) : c'est une formation difficile à déplacer, constituée pour obtenir une puissance de feu maximale.

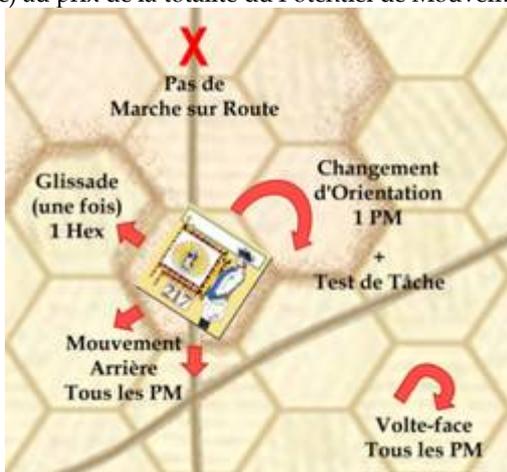
Une unité en Ligne :

- * Ne peut pas utiliser la Marche sur Route.
- * Peut changer d'orientation de n'importe quel nombre de sommets d'hex par activation, avec un coût d'un point de mouvement par sommet d'hex (mais deux points de mouvement pour un pion Brigade de 3 hexs, qui effectue en fait un pivot).

Les pions d'unités Bien Formées (pas les pions de Brigade) doivent effectuer un Test de Tâche s'ils changent d'orientation vers plus d'un sommet par activation, un test par sommet supplémentaire au-delà du premier.

Chaque Test de Tâche manqué coûte un point de mouvement.

- * Peut glisser une fois : peut se déplacer latéralement d'un seul hex et une seule fois par phase de mouvement.
- * Peut utiliser le Mouvement Arrière (se déplacer d'un hex en arrière) au prix de la totalité du Potentiel de Mouvement.
- * Peut faire volte-face (changer son côté d'hex avant vers l'arrière) au prix de la totalité du Potentiel de Mouvement.



3.12 Unités en Formation Adaptée : Tout pion de Brigade d'infanterie ou de cavalerie, ou pion d'unité Bien Formée, faisant face à un côté d'hex est considéré comme étant en Colonne (pour les pions de Brigade) ou en formation Adaptée (pour le pion d'unité Bien Formée). La face « Colonne » du pion Brigade et la face « Adaptée » du pion d'unité Bien Formée doivent être affichées.

La formation Adaptée simule :

- Une unité en Colonne de Marche si le pion suit une route ou un chemin (Marche sur Route).

Il s'agit d'une formation facile à déplacer sur route ou chemin mais qui ne dispose pas d'une bonne puissance de feu

Important : Lorsqu'elles sont dans un village ou un bois, les brigades sont automatiquement désorganisées et le pion Brigade doit alors être remplacé par les pions d'unités bien formées correspondants.

La formation Colonne étant disponible pour les pions multiples, le pion Brigade peut être utilisé dans un village ou dans un bois mais seulement si la Brigade suit une route.

- Une unité en Colonne de Masse si le pion est en terrain découvert.

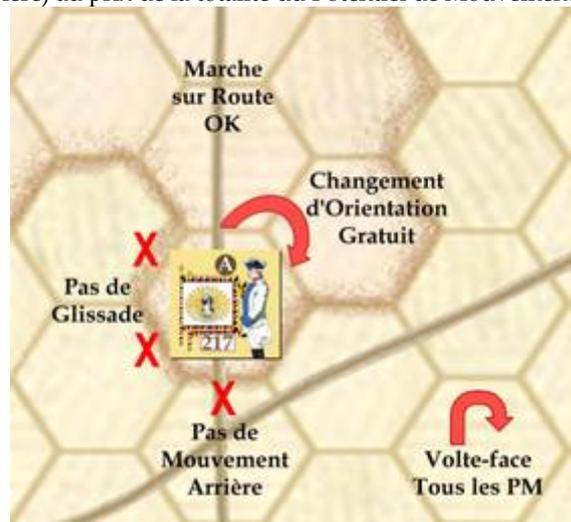
C'est une formation qui n'a pas une puissance de feu aussi bonne que la Ligne.

- Une unité en formation Lâche si l'unité est dans un village ou dans un bois (et ne suit pas de route ou de chemin).

Important : La formation Lâche n'est pas autorisée pour les pions Brigade d'infanterie ou de cavalerie.

Une unité en Formation Adaptée :

- * Peut utiliser la Marche sur Route.
- * Peut changer d'orientation de n'importe quel nombre de côtés d'hex par activation, sans pénalité.
- * Ne peut pas glisser : ne peut pas bouger latéralement.
- * Ne peut pas utiliser le mouvement Arrière (se déplacer dans son hex arrière).
- * Peut faire volte-face (changer son côté d'hex avant vers l'arrière) au prix de la totalité du Potentiel de Mouvement.



3.13 Unités en Formation Dispersée : Certaines unités d'infanterie ou de cavalerie Bien Formées sont toujours considérées comme étant en formation Dispersée.

Ces unités ont deux faces similaires.

Ces unités ne peuvent pas être en Ligne ou en formation Adaptée.

La formation Dispersée simule une unité d'infanterie ou de cavalerie couvrant autant de terrain que possible.

C'est une formation qui a une puissance de feu plus faible que les unités en Ligne mais elle est capable de tenir des villages, des forêts, des bois ou toute autre protection Simple sans être désorganisée.

En terrain découvert, ils sont en grande difficulté lorsqu'ils sont attaqués au corps à corps.

Une unité en formation Dispersée :

- * Peut utiliser la Marche sur Route.
- * A une orientation de tous côtés.

Changer d'orientation n'est pas un problème pour ces unités. Elles peuvent se déplacer, tirer ou combattre dans n'importe quelle direction, à tout moment et sans coût additionnel.



3.14 Formations Secouée ou Paniquée : Toutes les unités d'infanterie ou de cavalerie, lorsqu'elles sont Secouées ou Paniquées, ne sont plus Bien Formées.

Les unités Secouées sont en difficulté et sont désordonnées.

Les unités Paniquées veulent quitter au plus vite le champ de bataille.

Une unité dans l'une de ces formations :

- * Ne peut pas utiliser la Marche sur Route.
- * N'a plus d'orientation.
- * Peut être orientée vers un sommet ou un côté d'hex.



3.2 Artillerie

3.21 en Formation Non-attelée : Toute unité d'artillerie faisant face à un sommet d'hex est considérée comme étant en formation Non-attelée.

La face « Non-attelée » du pion doit être montrée.

La formation Non-attelée simule un groupe de plusieurs canons, prêts à tirer.

C'est une formation difficile à déplacer mais constituée afin d'obtenir une puissance de feu maximale.

Note historique : pendant la guerre de Sept Ans, les canons légers, même non-attelés, se déplaçaient assez facilement grâce à la « Bricole » (« AvancierRiemen » en allemand).

Avec ce procédé spécial, aucun problème pour l'artillerie légère pour suivre les fantassins en ligne ou sur la route.

Les canons légers (pions sans petite roue dans le coin supérieur gauche du côté attelé) en formation Non-attelée :

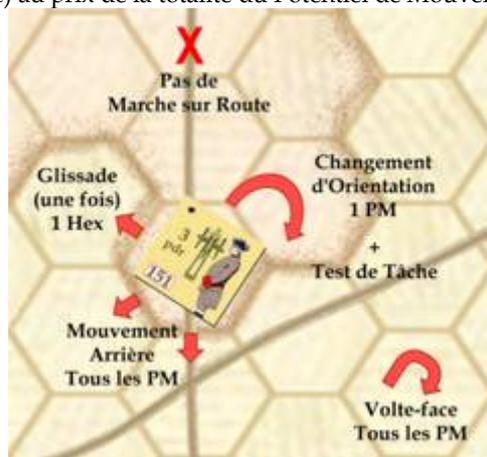
- * Ne peuvent pas utiliser la Marche sur Route.
- * Peuvent changer d'orientation de n'importe quel nombre de sommets d'hex par activation, avec un coût d'un point de mouvement par sommet d'hex.
- * Si ils changent d'orientation vers plus d'un sommet par activation, ils doivent effectuer un Test de Tâche, un test par sommet supplémentaire, au-delà du premier.

Chaque Test de Tâche manqué coûte un point de mouvement.

* Peuvent glisser une fois : peuvent se déplacer latéralement d'un seul hex et une seule fois par phase de mouvement.

* Peuvent utiliser le Mouvement Arrière (se déplacer d'un hex en arrière) au prix de la totalité du Potentiel de Mouvement.

* Peuvent faire volte-face (changer son côté d'hex avant vers l'arrière) au prix de la totalité du Potentiel de Mouvement.



Les canons lourds (pions avec une petite roue dans le coin supérieur gauche du côté attelé) en formation Non-attelée :

- * Ne peuvent pas utiliser la Marche sur Route.
- * S'ils ne bougent pas, ils ne peuvent changer d'orientation que vers un seul sommet par activation au prix de la totalité du Potentiel de Mouvement.

* S'ils bougent, ils peuvent changer d'orientation de n'importe quel nombre de sommets d'hex par activation, avec un coût d'un point de mouvement par sommet d'hex, mais doivent effectuer un Test de Tâche pour chaque changement.

Chaque Test de Tâche manqué coûte un point de mouvement.

* Peuvent glisser : peuvent se déplacer latéralement d'un seul hex, au prix de la totalité du Potentiel de Mouvement.

* Peuvent utiliser le mouvement Arrière (se déplacer d'un hex en arrière) au prix de la totalité du Potentiel de Mouvement.

* Peuvent faire volte-face (changer son côté d'hex avant vers l'arrière) au prix de la totalité du Potentiel de Mouvement.



3.22 en Formation Attelée : Toute unité de pion d'artillerie, faisant face à un côté d'hex, est considérée comme étant en Formation Attelée.

La face « Attelée » du pion doit être affichée.

La formation Attelée simule un groupe de plusieurs canons attelés à des chevaux.

C'est une formation facile à déplacer sur une route ou un chemin mais qui ne dispose d'aucune puissance de feu.

Note historique : pendant la guerre de Sept Ans, l'artillerie attelée était pilotée par des civils qui, en tant que tels, ne pouvaient pas se trouver dans le champ de tir ennemi.

L'artillerie était donc dételée à environ 1 200 à 1 500 mètres de l'ennemi.

Les unités (canons légers et lourds) en formation Attelée :

* Peuvent utiliser la Marche sur Route.

* Peuvent changer d'orientation de n'importe quel nombre de côtés d'hex par activation, sans pénalité.

* Ne peuvent pas glisser: ne peuvent pas bouger latéralement.

* Ne peuvent pas utiliser le mouvement Arrière (se déplacer dans son hex arrière).

* ne peuvent pas faire volte-face (changer son côté d'hex avant vers l'arrière).



Note: Pour les mouvements, les Bagages sont considérés comme étant en Formation Attelée.

3.3 Général en Chef, Général en Second, Leaders de Ligne/Aile et Leaders de « Corps »: Tout pion simple de General ou Leader simule non seulement les individus mais également tout le quartier général attaché.

Ces pions :

* Peuvent utiliser la Marche sur Route.

* Ont une orientation de tous côtés : changer d'orientation n'est pas un problème et elles peuvent se déplacer dans n'importe quelle direction, à tout moment et sans coût.

* Ne peuvent pas tirer ou combattre.



4.0 ZONE D'INFLUENCE (= "ZOI")

Une unité de combat peut ou non exercer une ZOI : cela dépend de sa formation

Les unités « Secouées » et « Paniquées » n'exercent aucune ZOI.

Une ZOI peut être restreinte par la Ligne de Vue (voir détails en G.2).

4.1 Pour une Unité d'Infanterie : Sa ZOI correspond à la zone dans laquelle il peut tirer, soit :

- les deux hexs devant l'hex qu'il occupe lorsqu'il est en Ligne.
- l'hex devant l'hex qu'il occupe lorsqu'il est en Colonne (Adaptée sur route ou en terrain découvert).
- les six hexs autour de l'hex qu'il occupe lorsqu'il est en Formation Lâche (Adaptée dans un village ou dans un bois) ou Dispersée.

4.2 Pour une Unité de Cavalerie : Sa ZOI correspond à la zone dans laquelle il peut se déplacer, soit :

- les deux hexs frontaux devant celui qu'elle occupe lorsqu'elle est en Ligne et tous les hexs que l'unité peut atteindre, sans dépasser son Potentiel de Mouvement, et si dans la Ligne de vue (voir détails en G.2)

Important : les unités de cavalerie en formations Adaptée (Colonne) ou Dispersée n'ont pas de ZOI.

Ces unités ne peuvent pas charger.

4.3 Pour une Unité d'Artillerie : Pour les unités d'artillerie Non-attelées, la ZOI est la Zone de Tir à Bout Portant qui est la zone allant des deux hexs frontaux devant l'hex qu'elle occupe jusqu'à tous les hexs à portée de tir à bout portant : 1 à 4 hexs, selon la catégorie du canon, et si la Ligne de Vue n'est pas bloquée (voir la procédure de Tir, règles G.2 et G.3).

Important : les unités d'artillerie Attelée n'ont pas de ZOI.

4.4 Effets:

Les unités qui ont une unité ennemie dans leur ZOI ne sont pas obligées de tirer ou de charger.

[Standard : explication de la possibilité pour la cavalerie de faire une Charge de Réaction dans une ZOI.]

Pendant un même mouvement, une unité entrant dans une ZOI ennemie n'est pas obligée de s'arrêter dès son entrée dans cette zone **MAIS** elle est obligée de s'arrêter lorsqu'elle entre dans un hexagone frontal d'une unité ennemie.

Pendant un même mouvement, une unité peut sortir d'une ZOI ennemie et entrer dans une autre ZOI ennemie.

Une ZOI ennemie n'est pas annulée par un hex contenant une unité amie.

Important : Les unités d'artillerie ne peuvent pas changer de formation lorsqu'elles sont dans une ZOI ennemie (voir D.4 : Transition d'une formation à une autre).

Note de conception : Comme les unités d'artillerie Attelées sont détruites dès qu'on leur tire dessus, il est important de ne pas les laisser entrer dans une ZOI ennemie.

5.0 EMPILEMENT (placement de plusieurs unités dans un même hex)

Les limites suivantes s'appliquent au placement (c'est-à-dire « l'empilement ») de plusieurs unités dans le même hex :

5.1 Pour l'Infanterie : La limite d'empilement est de **deux** bataillons maximum (**deux** pions carrés d'unité d'infanterie). Ces **deux** bataillons peuvent être sur un pion Brigade ou non. S'ils sont sur un pion Brigade, ils doivent être issus de cette brigade et ils doivent être strictement empilés sur la partie du pion Brigade les concernant. Un bataillon ne peut pas être empilé sur un pion Brigade s'il ne provient pas de ce pion Brigade.

Si **deux** bataillons sont empilés mais ne sont pas sur un pion Brigade, ils peuvent provenir de brigades différentes.

5.2 Pour la Cavalerie : La limite d'empilement est de **cinq** escadrons maximum (rectangles indiqués en haut des pions carrés des unités de cavalerie). Ces **cinq** escadrons peuvent être sur un pion Brigade ou non.

S'ils sont sur un pion Brigade, ils doivent provenir de cette brigade et ils doivent être strictement empilés sur la partie du pion Brigade les concernant. Aucun escadron ne peut être empilé sur un pion Brigade s'il ne provient pas de ce pion Brigade.

Si jusqu'à **cinq** escadrons sont empilés mais ne sont pas sur un pion Brigade, ils peuvent provenir de brigades différentes.

5.3 Pour l'Artillerie : Un hex peut contenir plusieurs pions carrés d'artillerie mais la quantité totale de boulets de canon situés en haut à gauche des pions ne peut pas dépasser **huit**. ou un hex peut contenir un pion carré d'unité d'infanterie (un bataillon) + un ou plusieurs pions carrés d'unité d'artillerie mais la quantité totale de boulets de canon indiquée en haut à gauche des pions ne peut pas dépasser **quatre**.

5.4 Limites: les limites d'empilement s'appliquent à tout moment, même durant les mouvements.

À tout moment, des unités d'infanterie et de cavalerie ne peuvent pas s'empiler ensemble, pas plus que des unités d'artillerie et de cavalerie.

Des unités d'artillerie ne peuvent pas s'empiler avec un pion Brigade d'infanterie.

Les Généraux en chef et en second, les Leaders de Ligne/Aile, de « Corps » ne comptent pas dans les limites d'empilement. Des unités ne peuvent jamais se « sur-empiler ».

Des unités de camps opposés ne peuvent jamais être empilées dans le même hex.

Les unités qui ne respectent pas les exigences d'empilement doivent être déplacées vers l'hex libre le plus proche et ce par le joueur adverse (c'est-à-dire non propriétaire).

5.5 Orientation : Des unités empilées ensemble peuvent être orientées dans des directions différentes.

Note de conception : Lorsque plusieurs pions carrés sont empilés, l'unité au-dessus est toujours considérée comme étant du côté droit de l'hex (si les unités sont en formation en Ligne ou Non-attelé) ou devant (si les unités sont en formation Colonne, Adapté ou Attelé); l'unité du dessous est donc considérée comme étant sur le côté gauche de l'hex (si en formation en Ligne ou Non-attelé) ou à l'arrière (si en formation Colonne, Adapté ou Attelé).

Si un pion d'unité en Colonne, Adapté ou Attelé est empilé avec un pion d'unité en Ligne ou Non-attelé, le propriétaire des pions a le choix : si le pion en Colonne, Adapté ou Attelé est au-dessus, l'unité peut être considérée soit devant, soit à droite de l'autre unité, si le pion est au-dessous, l'unité peut être considérée soit à l'arrière, soit à gauche de l'autre unité.

6.0 TEST D'EFFICACITE (=“TE”) & TEST DE TÂCHE

Les TE et Test de Tâche sont des outils génériques mais très importants utilisés dans ce jeu à diverses fins.

Le TE conduit à la désorganisation, au recul ou à la panique en cas d'échec.

Le Test de Tâche, en cas d'échec, conduit à l'impossibilité d'effectuer une tâche mais n'entraîne pas de désorganisation.

Ces tests sont toujours effectués par unité, jamais par brigade.

Pour aider les deux joueurs, toutes les valeurs de force de Combat et d'Efficacité de toutes leurs unités sont compilées dans l'aide de jeu « Données des Unités », une pour chaque joueur.

« Données des Unités » pour les Français à Minden :

Et pour les Alliés à Minden :

Pour effectuer un TE ou un Test de Tâche, le joueur Ennemi lance le dé et le joueur propriétaire de l'unité vérifie le résultat du jet de dé par rapport à la valeur d'Efficacité actuelle de l'unité (disponible sur l'Ordre de bataille mais également sur la « Fiche de Données des Unités ») : si le résultat du jet de dé est inférieur à la valeur d'Efficacité actuelle de l'unité, l'unité réussit le test et n'est pas affectée.

Une unité avec une valeur d'Efficacité de 7 réussira toujours le test : la seule façon de la désorganiser est de charger ou de tirer dessus et d'essayer d'obtenir un résultat D ou P.

Si le résultat du jet de dé est supérieur ou égal à la valeur d'efficacité actuelle de l'unité, l'unité échoue et :

- subit une Désorganisation pour un TE
- ne peut pas effectuer la tâche pour un Test de Tâche.

Effets d'une Désorganisation :

- Une unité d'une Brigade (le pion carré de l'unité n'est toujours pas utilisé), qui échoue à un Test d'Efficacité est Désorganisée : le pion carré de l'unité doit être posé sur le pion Brigade, soit sur sa face Ligne, soit sur sa face Adaptée.

Très important à noter : lorsque plus de la moitié des unités composant une Brigade est Désorganisée, le pion multi-hexs doit être retiré de la carte et échangé par les pions carrés des unités concernées.

- Une unité Bien Formée (pion carré de l'unité utilisé) qui échoue à un TE devient Secouée : le pion Secouée/Panique doit remplacer le pion unité Bien Formée et être affiché sur sa face Secouée.

- Une unité Secouée qui échoue à un TE devient Paniquée : le pion Secouée/Panique doit être retourné sur sa face Paniquée et l'unité doit retraiter de **3 hexs** dans la direction opposée à l'unité ennemie le plus proche.

- Une unité avec une valeur d'Efficacité de **1** (: toutes les unités Paniquées) échouera toujours à un TE : lorsqu'une unité Paniquée doit faire un TE, aucun Test n'est effectué et, à la place, l'unité échoue automatiquement et recule de **3 hexs** dans la direction opposée à l'unité ennemie le plus proche.

Important à noter : si un Général, un Leader de Ligne/Aile ou un Leader de « Corps » se trouve dans le même hex (c'est-à-dire empilé) que l'unité effectuant le TE, la valeur d'Efficacité du Général, Leader de Ligne/Aile ou Leader de « Corps » peut être utilisée à la place de celle de l'unité.

7.0 MAUVAIS TEMPS & NUIT

Si des conditions météorologiques et nocturnes se combinent, les effets les plus défavorables sont pris en considération.

7.1 Brouillard

S'il y a du brouillard lors d'une bataille, les tours et hexs concernés seront indiqués dans le scénario.

Le brouillard limite la visibilité et les mouvements : aucune unité ne peut voir ou tirer au-delà d'une certaine distance.

Il existe deux types de brouillard : Léger et Epais.

Effets du Brouillard Léger :

- La portée maximale de tir pour l'artillerie est de **3 hexs**.

[Standard : effets pour les Charges de Réaction.]

- Toute unité qui dépense plus de la moitié de ses points de mouvement doit effectuer un TE à la fin de son mouvement.

- Les unités effectuant une Marche sur Route n'ont un bonus que d'**1** hex et uniquement sur les routes Principales.

Effets du Brouillard Epais :

- La portée maximale de tir pour toute unité est de **1** hex.

[Standard : effets pour les Charges de Réaction.]

- Aucune unité ne peut dépenser plus de la moitié de ses points de mouvement.

- Toute unité qui se déplace hors d'une route (Principale ou Mineure) doit faire un TE à la fin de son mouvement.

- Les unités effectuant une Marche sur Route n'ont aucun bonus de points de mouvement.

- Les unités se déplaçant dans des tours de brouillard épais peuvent prendre une mauvaise direction : à l'approche d'une intersection de route, répartissez les options de manière égale, lancez un dé et déplacez les unités de tout leur mouvement dans la direction spécifiée.

Une unité prenant une mauvaise direction doit arrêter son mouvement lorsqu'elle atteint une ZOI ennemie ou une unité amie.

Les renforts ne sont pas soumis à une mauvaise direction lors de leur activation initiale en entrant sur la carte.

Les leaders empilés avec des unités prenant une mauvaise direction doivent rester avec ses unités pendant toute la durée du mouvement.

7.2 Fortes Pluies

Si de fortes pluies sont survenues lors d'une bataille, les tours concernés seront indiqués dans le scénario.

Les fortes pluies limitent la visibilité, les mouvements et les tirs : aucune unité ne peut voir ou tirer à plus de **3 hexs**.

Effets des Fortes Pluies :

- Tout tir est impossible.

[Standard : effets pour les Charges de Réaction.]

- Toute unité qui dépense plus de la moitié de ses points de mouvement doit effectuer un TE à la fin de son mouvement.

- Les unités effectuant une Marche sur Route n'ont aucun bonus de points de mouvement.

- Les unités se déplaçant lors de tours de forte pluie peuvent prendre une mauvaise direction : à l'approche d'une intersection de route, répartissez les options de manière égale, lancez un dé et déplacez les unités de tout leur mouvement dans la direction spécifiée.

Une unité prenant une mauvaise direction doit arrêter son mouvement lorsqu'elle atteint une ZOI ennemie ou une unité amie.

Les renforts ne sont pas soumis à une mauvaise direction lors de leur activation initiale en entrant sur la carte.

Les leaders empilés avec des unités prenant une mauvaise direction doivent rester avec ses unités pendant toute la durée du mouvement.

7.3 Neige

Si une chute de neige abondante est survenue lors d'une bataille, les tours concernés seront indiqués dans le scénario.

La chute de neige abondante limite la visibilité et les mouvements : aucune unité ne peut voir ou tirer à plus de **3 hexs**.

Effets de chute de Neige Abondante :

- La portée maximale de tir pour toutes les unités est de **3 hexs**.

[Standard : effets pour les Charges de Réaction.]

- Toute unité qui dépense plus de la moitié de ses points de mouvement doit faire un TE à la fin de son mouvement.

- Les unités effectuant une Marche sur Route n'ont aucun bonus de points de mouvement.

- Les unités se déplaçant lors de tours de neige abondante peuvent prendre une mauvaise direction : à l'approche d'une intersection de route, répartissez les options de manière égale, lancez un dé et déplacez les unités de tout leur mouvement dans la direction spécifiée.

Une unité prenant une mauvaise direction doit arrêter son mouvement lorsqu'elle atteint une ZOI ennemie ou une unité amie.

Les renforts ne sont pas soumis à une mauvaise direction lors de leur activation initiale en entrant sur la carte.

Les leaders empilés avec des unités prenant une mauvaise direction doivent rester avec ses unités pendant toute la durée du mouvement.

7.4 Nuit

Si la nuit est survenue lors d'une bataille, les tours concernés seront indiqués dans le scénario.

La nuit limite la visibilité et les mouvements des unités.

Aucune unité ne peut voir ou tirer au-delà d'une certaine distance, selon le type de nuit.

Il existe deux types de tours nocturnes : la **nuit légère** (au crépuscule ou à l'aube) et la **nuit noire**.

Effets de la Nuit Légère :

- La portée maximale de tir pour les unités d'artillerie est de 3 hexs.

[*Standard : effets pour les Charges de Réaction.]*

Effets de la Nuit Noire :

- La portée maximale de tir pour toute unité est de 1 hex.

- Toute unité qui dépense plus de la moitié de ses points de mouvement doit effectuer un TE à la fin de son mouvement.

- Les unités effectuant une Marche sur Route n'ont qu'un bonus d'1 hex et uniquement sur les routes Principales.

- Les unités se déplaçant lors de tours de nuit noire peuvent prendre une mauvaise direction : à l'approche d'une intersection de route, répartissez les options de manière égale, lancez un dé et déplacez les unités de tout leur mouvement dans la direction spécifiée.

Une unité prenant une mauvaise direction doit arrêter son mouvement lorsqu'elle atteint une ZOI ennemie ou une unité amie.

Les renforts ne sont pas soumis à une mauvaise direction lors de leur activation initiale en entrant sur la carte.

Les leaders empilés avec des unités prenant une mauvaise direction doivent rester avec ses unités pendant toute la durée du mouvement.

SEQUENCE DE JEU DETAILLEE

Prologue : cette Séquence de Jeu Détaillée est conçue afin de permettre aux deux joueurs de commencer à jouer en suivant simplement le déroulement des phases de jeu, avec un maximum de détails et d'explications pour chaque phase.

A cause de cela, des règles similaires peuvent être répétées dans plusieurs phases de jeu.

A.0 MISE EN PLACE ET ARRIVÉE DES TROUPES

A.1 Mise en Place

Avant que le jeu puisse commencer, la carte doit être disposée sur la table.

[*Standard : explication de l'utilisation des Feuilles d'Ordres / Organisation.]*

Les pions doivent être disposés sur la carte selon les instructions du scénario choisi.

Pour chaque scénario, une image montre les positions de départ des troupes.

Chaque joueur doit déployer ses forces en suivant cette image.

N'oubliez pas de placer le marqueur « Tour de jeu » (voir 2.3) sur la Piste d'Enregistrement du Tour de Jeu (voir 2.5) à l'heure indiquée sur les instructions du scénario.

A.2 Arrivée des Unités (tours de 1ère demi-heure uniquement)

Dans certains scénarios, l'arrivée des unités est entièrement définie : la table de marche d'approche n'est pas renseignée

(c'est-à-dire « aucune » n'est écrit) et le joueur doit suivre strictement le scénario.

Mais, parfois, la Table de Marche d'Approche est renseignée, indiquant l'heure la plus précoce possible à laquelle les Ligne/Aile ou « Corps » peuvent être programmés pour arriver à des **points d'entrée** donnés.

Et, d'autres fois, aucune Table de Marche d'Approche n'est fournie : l'un des joueurs (ou les deux) doit décider de sa stratégie et doit créer sa propre Table de Marche d'Approche pour les arrivées de tout ou partie de ses unités aux **points d'entrée** sur la carte.

Le joueur doit indiquer quelle Ligne/Aile ou « Colonne » entrera où et quand en écrivant sa stratégie sur une feuille de papier.

Sur chaque carte, il y a des points d'entrée sur les côtés du plateau (toujours indiqués par un rectangle avec un nom de direction).

Par exemple, dans cet extrait de la carte de la bataille de Minden, *Porta Westfalica* est un point d'entrée possible et le premier mouvement des unités entrantes pourrait se faire vers l'un des 3 hexs touchant le rectangle :



Lorsque l'arrivée des unités n'est pas entièrement définie (c'est-à-dire lorsqu'il y a des points d'entrée), les joueurs doivent lancer un jet pour voir par quels points d'entrée et à quelle heure exacte leurs unités arriveront :

Une heure avant l'heure d'arrivée prévue de chaque ligne/aile ou « corps », le joueur lance le dé pour déterminer l'heure d'arrivée réelle des unités :

Sur un jet de 6, elles arrivent une heure avant la date prévue

Sur un résultat de 5, 4 ou 3, elles arrivent à l'heure

Sur un jet de 2, elles arrivent avec une heure de retard

Sur un jet de 1, elles arrivent avec deux heures de retard.

A noter que lors du premier tour, sur un résultat de 6, les unités pourront effectuer deux mouvements à leur arrivée (elles arrivent une heure plus tôt).

Ensuite, lorsqu'une Ligne/Aile ou un « Corps » arrive, un dé est lancé pour déterminer où il arrive :

Sur un jet de 6, 5, 4 ou 3, il arrive au point d'entrée projeté

Sur un résultat de 2, il arrive un point d'entrée à droite de son point d'entrée projeté, dans le sens de la marche.

Sur un résultat de 1, il arrive un point d'entrée à gauche de son point d'entrée projeté, dans le sens de la marche.

S'il n'y a pas de points d'entrée possibles à gauche ou à droite du point d'entrée projeté, la Ligne/Aile ou « Corps » arrive au point d'entrée projeté, dans le sens de la marche.

B.0 INITIATIVE

B.1 Regarder qui est le Premier Joueur

Il est annoncé dans les instructions du scénario choisi.

Généralement, l'attaquant historique est le premier joueur.

B.2 Au Début de Chaque Tour, le Premier Joueur Décide s'il Garde ou non l'Initiative

S'il garde l'initiative, il débutera toutes les phases de ce tour.

B.3 Si le Premier Joueur Laisse l'Initiative, le Deuxième Joueur Sera Celui qui Débutera

Ce sera lui qui débutera toutes les phases de ce tour.

[Standard: l'activation des Leaders et des unités est complètement différente de celle étant dans les Règles Simples : les joueurs alternent leurs activations de "Corps", de Grandes ou Petites Lignes, ou d'Ailes, en commençant par le premier joueur, et en continuant "alternativement" (aller et retour). Alors que, dans les Règles Simples, le premier joueur déplacera toutes, certaines ou aucune de ses unités, suivi du deuxième joueur qui fera de même. Notez que les procédures de mouvement restent les mêmes entre les Règles Simples et Standard. De plus, les procédures de Tir, de Charge, de Ralliement, de Déroute et de Réorganisation (qui se font « réciproquement », c'est-à-dire une unité à la fois) restent les mêmes entre les Règles Simples et Standard.]

C.0 VERIFICATION DE COMMANDEMENT

Le joueur doit vérifier si ses Leaders de Ligne/Aile ou de « Corps » sont Hors Commandement et, ensuite, il doit également vérifier si les Brigades et unités de ce Leader sont Hors Commandement.

Important : le statut de Commandement reste inchangé (avec tous les effets) jusqu'au prochain tour.

C.1 Portées de Commandement

Tous les Généraux en Chef ont une portée de commandement de **dix** hexs, à vol d'oiseau (le chemin doit être libre d'unités ennemies).

Tous les Leaders de Ligne/Aile et les Leaders de « Corps » à l'intérieur de cette portée de **dix** hexs sont commandés.

Même si un Leader de Ligne/Aile est Hors Commandement, chaque « Corps » composant cette Ligne/Aile est commandé si son Leader de « Corps » est bien à l'intérieur de la portée de **dix** hexs du Général en Chef.

Toutes les Brigades et unités situées à l'intérieur de cette portée de **dix** hexs sont également commandées.

Le Général en Second est un commandant indépendant qui n'a pas à tracer de ligne de commandement jusqu'au Général en Chef : il n'est jamais Hors Commandement puisqu'il est lui-même source de commandement.

Mais le joueur doit vérifier si les chefs de Ligne/Aile et de « Corps », mais aussi les Brigades et Unités de ce chef sont Hors Commandement.

Tous les Généraux en Second ont une portée de commandement de **huit** hexs, à vol d'oiseau (le chemin doit être libre d'unités ennemies).

Tous les chefs de ligne/d'aile et de « corps », toutes les brigades et unités à l'intérieur de cette portée de **huit** hexs ne sont pas Hors Commandement.

Si un Général en Second est capturé ou tué (Voir I.0), toutes les Brigades et unités lui appartenant sont Hors Commandement si elles ne sont pas à portée de **dix** hexs du Général en Chef.

Les Leaders de Ligne/Aile et les Leaders de « Corps » ont une portée de commandement de **six** hexs, à vol d'oiseau (le chemin doit être libre d'unités ennemies).

Toutes les brigades et unités appartenant à la Ligne/Aile ou « Corps » concerné et qui se trouvent à l'intérieur de cette portée de six hexs ne sont pas Hors Commandement.

Si un Leader de Ligne/Aile ou un Leader de « Corps » est capturé ou tué (Voir I.0), toutes les Brigades et unités lui appartenant sont Hors Commandement si elles ne sont pas à portée de **dix** hexs du Général en Chef (ou à portée de **huit** hexs du Général en Second).

Important:

- Lorsqu'une partie seulement du pion d'une brigade est à portée de Commandement d'un Général, le reste du pion de la brigade n'est pas Hors Commandement, de même que toutes les unités appartenant à cette brigade et se trouvant sur le pion de la brigade (qu'elles soient désorganisées ou non).

- Les unités indépendantes et d'artillerie ne peuvent pas devenir Hors Commandement.

- Les unités Paniquées sont toujours Hors Commandement.

C.2 Effets du Hors Commandement

Lorsqu'elles ne sont pas commandées (et même si leur Leader de « Corps » est commandé), les Brigades et les unités prennent des positions défensives.

Le joueur doit placer un marqueur Défendre sur le pion des unités concernées.

Ces unités ne peuvent pas se déplacer de plus d'un hex, dans n'importe quelle direction et ne peuvent pas entrer dans une ZOI ennemie.

Pendant, une Unité déjà dans une ZOI ennemie au début de son tour peut rester dans l'hex ou reculer d'un hex.

Les Unités Hors Commandement sont déplacées après les unités commandées.

Les unités paniquées étant toutes Hors Commandement, elles ne peuvent se déplacer que d'un seul hex.

Puis, lors de la phase de Déroute (Voir K.0), et si ces unités sont toujours Paniquées après la phase de Ralliement (Voir J.0), elles doivent dépenser tous les Points de Mouvement dont elles disposent en formation "A" (voir la Table des Effets du Terrain).

D.0 MOUVEMENT DE TOUTES LES UNITES COMMANDEES

Toutes les unités qui ne sont pas Hors Commandement peuvent être déplacées.

Le joueur qui a l'Initiative pour ce tour peut déplacer toutes, certaines ou aucune de ses unités, et une fois qu'il a terminé tous ses mouvements, le deuxième joueur fait de même.

Une unité peut être déplacée hors de son pion Brigade et y revenir plus tard, mais rappelez-vous :

- le pion Brigade sera retiré si plus de la moitié des unités qui le composent sont désorganisées

- l'unité déplacée pourrait être hors de commandement au tour suivant.

- l'unité qui revient sur son pion Brigade reste désorganisée tant que l'unité n'a pas été ralliée (voir J.0).

Une fois qu'un pion carré d'une unité est placé sur la carte, la partie correspondante de son pion Brigade n'est plus prise en compte pour le Mouvement : seul le pion carré l'est.

A noter que, si deux pions carrés, issus de la même Brigade et du même hex, sortent du pion Brigade, l'hex d'où ils proviennent n'est pas considéré comme vide si le pion Brigade est toujours présent : l'ennemi ne peut pas occuper cet hex (mais l'ennemi ne peut ni tirer ni charger sur cet hex).

D.1 Procédure pour le mouvement d'une unité

Toute unité dépense individuellement des Points de Mouvement pour se déplacer d'un hex à un hex adjacent : le nombre de Points de Mouvement dépensés pour entrer dans un hex dépend du type de terrain dans l'hex ou le long de ses côtés (voir la colonne du type d'unités sélectionné dans la liste). « Tableau des effets du terrain », selon le type de terrain).

Le coût pour traverser les côtés d'hex est ajouté au coût pour entrer dans un hex.

L'unité sélectionnée ne peut pas entrer dans un hex si elle n'a pas suffisamment de Points de Mouvement pour entrer ou traverser ce type de terrain.

L'unité sélectionnée peut continuer à se déplacer jusqu'à ce que son Potentiel de Mouvement soit épuisé ou jusqu'à ce que le joueur décide d'arrêter de la déplacer.

L'unité sélectionnée ne peut plus être déplacée au cours de cette phase.

Les Points de Mouvement inutilisés ne peuvent pas être accumulés d'un tour à l'autre ni transférés à une autre unité.

Le Potentiel de Mouvement pour chaque type d'unités est indiqué en haut du « Tableau des Effets du Terrain » (voir 2.7) dans la colonne où est listé le type d'unité et en fonction de l'armée.

Terrain Type	Unit Type	Movement Points									
		6	12	9	3	12	18	18	24	6	6
Change Facing	Walking Movement	1	1	1	-	1	1	1	-	1	1
Clear	Infantry	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2
	Cavalry	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
Road	Infantry	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
	Cavalry	+1 H.	+1 H.	+1 H.	+1 H.	+1 H.	+1 H.	+1 H.	+1 H.	+1 H.	+1 H.
Road March	Infantry	+1 H.	+1 H.	+1 H.	+1 H.	+1 H.	+1 H.	+1 H.	+1 H.	+1 H.	+1 H.
	Cavalry	+1 H.	+1 H.	+1 H.	+1 H.	+1 H.	+1 H.	+1 H.	+1 H.	+1 H.	+1 H.

Le Potentiel de Mouvement d'une unité peut varier en fonction de sa formation.

Le nombre affiché représente le nombre maximum de Points de Mouvement que l'unité sélectionnée peut dépenser en une seule phase (les mouvements de Marche sur Route peuvent ajouter un ou trois hexs à ce nombre maximum).

Les routes passant par des ponts ou des villages (et villes) ne sont pas interrompues et donc les hexs de pont et de village (ou ville) comptent dans le calcul de la dépense de Points de Mouvement pour la Marche sur Route.

Chaque hex de village (ou de ville) est considéré comme étant connecté aux hexs de village (ou de ville) adjacents, même si aucune route n'est tracée.

Les ponts détruits et les gués interrompent les routes.

Le changement d'orientation pendant le mouvement coûte un Point de Mouvement à toutes les unités à l'exception de l'infanterie en formation « A », de l'artillerie légère Attelée, de l'infanterie légère, de la cavalerie en formation « A », de la cavalerie légère en formation « A » et des Leaders (voir la deuxième ligne de la « Table des Effets du Terrain »).

Les unités qui sont des unités de cavalerie légère ou des unités d'infanterie légère sont indiquées dans les colonnes « Type d'Unité » sur l'aide de jeu « Données des Unités ».

Important : Pour le mouvement, les unités en formation Dispersée sont toujours considérées comme des unités d'infanterie légère ou de cavalerie légère en formation « A » et les unités Secouées sont toujours considérées comme des unités en formation « A ».

D.2 Marche sur Route

Toutes les unités qui ne sont pas en formation en Ligne ou Non-attelée peuvent ajouter à leur Potentiel de Mouvement un nombre d'hexs sur des routes Secondaires et Principales.

Les unités utilisant la Marche par Route, pour entrer dans un hex, paient le coût de la route (1 Point de Mouvement), pas le coût de l'autre terrain dans l'hex.

Pour utiliser la Marche sur Route, une unité ne peut pas être en Ligne ou Non-attelée et doit se déplacer directement d'un hex de route à un autre : cette unité doit se déplacer le long d'une route tout au long de son mouvement.

Si c'est le cas, l'unité bénéficie d'un bonus de Points de Mouvement, comme indiqué sur la « Table des Effets du Terrain » dans la colonne où est listé le type d'unité et en fonction de l'armée.

La valeur de ce bonus dépend du type de route et peut changer en fonction de la bataille (pour Minden, le bonus est de : 1 hex de plus sur une route Secondaire ou 3 hexs de plus sur une route Principale).

Une unité peut obtenir le bonus de routes Secondaires si elle effectue TOUS ses déplacements sur des routes Secondaires.

Si une unité effectue TOUS ses mouvements sur un mélange de route Secondaire et Principale, alors elle ne bénéficie que du bonus de route Secondaire.

Pour obtenir le bonus des routes Principales, une unité doit effectuer TOUS ses mouvements sur les routes Principales.

Rappel : sur les cartes, les routes Principales sont celles avec des arbres de part et d'autre.

Les routes passant par des ponts ou des villages (et villes) ne sont pas interrompues et donc les hexs de pont et de village (ou ville) comptent dans le calcul de la dépense de Points de Mouvement pour la Marche sur Route.

Chaque hex de village (ou ville) est considéré comme ayant des routes de liaison, même si aucune route n'est tracée.

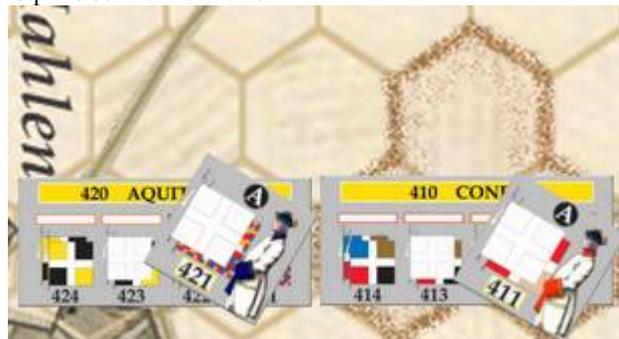
Les gués et les ponts détruits interrompent les routes.

D.3 Mouvement d'une Brigade avec un Pion Multi-hexs

Le Potentiel de Mouvement d'une Brigade est toujours celui de l'unité la moins rapide composant la Brigade.

Mouvement d'une Brigade en Ligne :

Rappelez-vous que les pions font face à des sommets d'hex lorsqu'ils sont en Ligne et qu'ils font face à un côté d'hex lorsqu'ils sont en formation « A » :



Chaque fois qu'un pion multi-hexs entre simultanément dans plus d'un type de terrain, il dépense des Points de Mouvement égaux au coût de terrain le plus élevé (voir la « Table des Effets du Terrain »).

Si un pion multi-hexs entre sur un terrain nécessitant qu'une unité soit Désorganisée, seules les unités affectées par ce terrain deviennent Désorganisées.

Même si une unité en Ligne n'est pas autorisée à se déplacer dans des hexs de Bois, de Forêts ou de protection Simple (c'est-à-dire avec un point blanc), une Brigade multi-hexs en Ligne peut se déplacer dans un tel hex, mais les pions carrés des unités affectées par le terrain considéré doivent être placés (c'est-à-dire empilés) sur la Brigade, du côté « A » et face à un côté d'hex.

Important : Pour les Brigades composées de 3 unités, l'unité centrale peut être considérée comme étant à gauche ou à droite, au choix du joueur.

Pour les Brigades composées de 5 unités, les 2ème et 4ème unités peuvent être considérées comme étant au centre (tout en respectant les limites d'empilement), au choix du joueur.

Rappel : lorsque plus de la moitié des unités composant une Brigade sont Désorganisées, le pion multi-hexs doit être retiré de la carte et échangé par les pions carrés des unités concernées.

Mouvement d'une Brigade en Colonne :

N'oubliez pas que les pions Brigade (et unités) font face à un côté d'hex lorsqu'une Brigade est en Colonne.



Uniquement la face avant (c'est à dire la première partie du pion Brigade qui est représentée par la tête de la flèche dessinée sur le pion multi-hexs : ici, pour les 3 Brigades représentées, les unités numérotées « 611 », « 621 » et « 631 ») du pion multi-hexs doit être prise en considération.

Les parties du pion se trouvant dans les hexs arrières n'ont pas à être prises en compte et, lorsqu'une Brigade en Colonne suit une route, il faut considérer que toutes les unités de la Brigade suivent les méandres de la route, sans avoir à occuper leur espace physique exact.

Par exemple, si l'on reprend la situation présentée juste ci-dessus, la Brigade « 620 » suit en fait la route et, comme la route tourne, la deuxième partie de la Brigade (unités « 623 » et « 624 ») doit être considérée non pas derrière la première partie mais situées dans le coude de la route situé à gauche, avec leurs faces vers le haut de l'hex, là où la route sort de l'hex.

Ignorez la partie hors route du pion : elle ne compte pas pour les unités amies et ne bloque pas les mouvements ennemis.

Rappelez-vous que les unités qui forment la deuxième ou la troisième partie de la Brigade doivent être considérées comme

étant sur la route, et non sur l'hex où se trouve le pion : ainsi, si une Brigade suivant une route ou un chemin se fait tirer dessus, l'hex cible est l'hex de la route, pas l'hex où se trouve visuellement la deuxième ou la troisième partie du pion.

Important : Le mouvement Arrière n'est autorisé pour aucune brigade en colonne.

Pour une Brigade en Colonne qui n'est pas sur une route : Même s'il est indiqué sur la « Table des Effets du Terrain » que le changement d'orientation lors du mouvement ne coûte aucun Point de Mouvement aux unités en Colonne (en formation « A »), une Brigade en Colonne qui ne se déplace pas sur une route, pour bénéficier du changement d'orientation gratuit, doit se déplacer après le changement d'orientation d'au moins un hex (pour une Brigade de 2 hexs) ou deux hexs (pour une Brigade de 3 hexs).

Si ces mouvements supplémentaires ne sont pas possibles et que la Brigade souhaite changer d'orientation, et ainsi rester sur place, elle doit faire un pivot.

Un pivot ne peut être effectuée que dans des hexs de terrain Clair ou Difficile, de marécage et à travers des côtés d'hex d'Élévation, mais il n'est pas possible dans ou à travers tous les autres hexs ou côtés d'hex de terrain.

Lorsqu'il est effectué dans des hexs Clairs, un pivot coûte **un** Point de Mouvement par degré de rotation (**il y a six degrés de rotation**) pour une brigade de 2 hexs et **deux** Points de Mouvement par degré de rotation pour une brigade de 3 hexs. Lorsqu'il est effectué dans des hexs de terrain Difficile ou de marécage, un pivot coûte trois points de mouvement par degré de rotation pour les brigades de 2 et 3 hexs.

Traverser les côtés d'hex d'Élévation ne coûte aucun point de mouvement.

Lors d'un changement d'orientation, les pions multi-hexs en ligne doivent pivoter à travers des hexs qui doivent être dégagés de toute unité ou de tout terrain interdit.

Pour exécuter correctement le pivot, une extrémité des pions multi-hexs doit rester en place et l'autre extrémité doit être déplacée pour former une nouvelle ligne qui fait toujours face aux sommets.

Le pivot peut être réalisé vers la gauche ou la droite.

Chaque unité d'une Brigade, même les unités restées sur place, est considérée comme ayant utilisé les mêmes Points de Mouvement que les unités qui se trouvent dans l'extrémité mobile du pion multi-hexs.

Un pivot vers l'arrière (de 1 degré à gauche ou à droite) est autorisée mais au prix de la totalité du Potentiel de Mouvement et pour une Brigade de 2 hexs uniquement.

Pour une Brigade de 3 hexs, un pivot vers l'arrière n'est pas autorisé.



Ci-dessus est un exemple de pivot vers l'avant, avec trois Brigades Alliées à Minden : on suppose que le joueur veut faire un pivot à gauche avec les trois Brigades (les chiffres dans le cercle indiquent les Points de Mouvement dépensés).

La Brigade « 820 Urff » ne dépensera qu'un Point de Mouvement pour faire le pivot d'un degré vers la gauche (Terrain clair).

La Brigade « 710 Einsiedel » dépensera trois Points de Mouvement pour le faire (Terrain difficile).

La Brigade « 810 Holstein » dépensera six Points de Mouvement (tous ses Points de Mouvement disponibles) pour le faire : deux degrés de pivot en Terrain difficile.

Important : lorsqu'une Brigade en Colonne est ciblée ou chargée, le pion multi-hexs de cette Brigade est automatiquement remplacé par tous les pions carrés des unités qui la composent, en formation « A ».

Il est donc nettement plus sûr pour une Brigade en Colonne de ne pas être à portée de l'ennemi !

Pour un exemple de remplacement d'un pion multi-hex par les pions carrés correspondants, voici la situation si l'on reprend la Brigade « 620 » suivant la route et ciblée par l'artillerie ennemie :



D.4 Transition d'une Formation à une Autre

Note historique : pendant la guerre de Sept Ans, les unités prenaient la formation en Ligne avant d'être en ligne de mire ennemie, afin de minimiser les effets de l'artillerie et de la cavalerie.

Rappel : les unités d'artillerie ne peuvent pas changer de formation lorsqu'elles se trouvent dans une ZOI ennemie (voir règle 4.4).

Passer de la formation en Ligne à la formation « A » (colonne) ET de la formation « A » à la formation en Ligne coûte :

- **Zéro** Point de Mouvement pour les unités d'infanterie et de cavalerie.
- **Un** Point de Mouvement pour les unités d'artillerie et les Brigades de 1, 2 ou 3 hex.

Les pions carrés d'unités qui changent de formation doivent garder la même orientation : si avant la transition, l'unité faisait face à un côté d'hex, elle doit, après la transition, faire face à l'un des deux sommets qui se trouvent de chaque côté de ce côté d'hex.

Si l'unité fait face à un sommet, elle doit faire face après la transition à l'un des deux côtés d'hex qui se trouvent de chaque côté de ce sommet.

Le joueur n'a qu'à retourner le pion lorsqu'il souhaite que la transition se produise : cela coûte **zéro** Point de Mouvement pour les unités d'infanterie et de cavalerie, et **un** Point de Mouvement pour les unités d'artillerie.

Pour les Brigades (pions de 1, 2 ou 3 hexs), le joueur doit retourner le pion lorsqu'il souhaite faire la transition.

Mais, comme historiquement, pour faire passer une Brigade de Colonne en Ligne, le mieux est, avant le changement de formation, de tourner à gauche ou à droite et de se déplacer parallèlement à la ligne ennemie.

Ensuite, lorsque le joueur souhaite que la transition se produise, il devra s'arrêter, et, si la brigade se déplace vers la gauche, faire volte-face puis retourner le pion ou, si la brigade se déplace vers la droite, juste retourner le pion.

Pour faire passer une Brigade de Ligne en Colonne, le joueur doit retourner le pion lorsqu'il souhaite que la transition se produise et il a le choix de placer la tête de colonne face à droite ou face à gauche.

Ces transitions pour les Brigades coûtent **un** Point de Mouvement.

Note historique: lors de la Guerre de Sept Ans, l'unité « senior » (l'unité #1 d'une brigade) était généralement placée à droite de la brigade lorsqu'elle était en Ligne et en tête lorsqu'elle était en Colonne.

Seulement pour les Brigades de 3 hexs en Colonne et seulement lorsqu'elles veulent faire un passage de Colonne à Ligne, elles peuvent faire un pivot et avancer seulement d'un hex à gauche ou à droite puis faire le passage de Colonne à Ligne.

Ce déploiement spécial coûte **trois** points de mouvement s'il est effectué dans des hexs clairs et **six** points de mouvement s'il y a un hex de Terrain difficile ou de marécage traversé pendant le déploiement.

Par exemple (image ci-dessous) : 3 Brigades françaises sous De Muy, les Brigades « 620 Royal Baviere » et « 630 Waldner ont déjà effectué leur passage de Colonne à Ligne.

La Brigade de 3 hexs « 610 Piémont » est située en Colonne juste entre les deux autres Brigades françaises.

Le joueur français souhaite déployer la Brigade « 610 Piémont » en Ligne entre les deux autres Brigades françaises (au prix de **trois** Points de Mouvement).



Le mouvement inverse n'est pas possible : pour changer de formation de Ligne à Colonne, un pion Brigade de 3 hexs doit être retourné, pour un coût de **un** Point de Mouvement.

Important : lorsqu'une unité change de formation (de Ligne à Colonne, de Colonne à Ligne, de Ligne à Adaptée, d'Adaptée à Ligne, d'Attelée à Non-attelée, de Non-attelée à Attelée) au cours d'un même mouvement, le Potentiel de Mouvement de l'unité en Ligne ou Non-attelée doit être seul pris en compte

Si une unité change sa formation de « A » ou Attelée à Ligne ou Non-attelée, elle doit terminer son mouvement avec le Potentiel de Mouvement en Ligne ou Non-Attelée.

Par exemple : une unité d'artillerie Attelée (Points de Mouvement = 9) dépense 7 ou 8 PM et change en Non-attelée (PM = 6), il lui reste 0 PM.

Si elle dépense 4 PM et change en Non-attelée, il en reste 2.

Si une unité change sa formation de Ligne ou Non-Attelée à « A » (Colonne) ou Attelé, elle doit conserver le Potentiel de Mouvement Non-Attelé (jusqu'à la fin de ce tour). Au prochain tour seulement, l'unité pourra utiliser le Potentiel de Mouvement « A » (colonne) ou Attelé.

Par exemple : une artillerie Non-attelée (PM = 6) dépense 4 et change Attelée (PM = 9), il n'en reste plus que 2.

Au prochain tour, cette unité pourra dépenser 9 PM si elle reste Attelée tout au long du tour.

Ce principe s'applique à tous les changements de formation pour tous les types d'unités.

E.0 PHASE DES BRIGADES OU UNITÉS NON DEPLACÉES AUPARAVANT (alternativement)

E.1 Mouvement des Brigades ou Unités Hors Commandement

Toutes les unités Hors Commandement (avec un marqueur de Défense comme indiqué en C.2), peuvent être déplacées.

Ces unités ne peuvent pas se déplacer de plus d'un hex, dans n'importe quelle direction et ne peuvent pas se déplacer dans la ZOI ennemie.

Cependant, une unité déjà dans une ZOI ennemie au début de son tour peut rester dans l'hex ou reculer d'un hex.

Comme toutes les unités Paniquées sont Hors Commandement, les unités Paniquées ne peuvent se déplacer que d'un seul hex.

E.2 Mouvement des Brigades ou Unités Indépendantes

Chaque joueur peut disposer de Brigades, ou plutôt d'Unités, indépendantes : il s'agit souvent de détachements d'infanterie ou de cavalerie légère et sont généralement identifiables par leur cadre vert foncé sur « l'Ordre de Bataille » (à la fin du Livret de Jeu).

Pour aider les joueurs, toutes les unités indépendantes sont listées au début de chaque scénario.

Ces unités n'ont pas de Leader de « Corps », elles ne reçoivent aucun ordre et ne sont jamais Hors Commandement.

Le joueur peut déplacer successivement toutes ces Unités, une à une.

La procédure de déplacement de chaque unité est la même que celle décrite en D.0.

F.0 MOUVEMENT DES UNITÉS DEPUIS LES POINTS D'ENTRÉE ET DES RENFORTS

Une fois que le joueur a décidé quelle Ligne/Aile ou « Colonne » entrera où et quand (voir la phase A.2), les unités doivent arriver aux points d'entrée sur les bords de la carte.

Ces unités qui arrivent entreront sur la carte en suivant l'organisation indiquée sur les « Feuilles d'Ordres/Organisation » (de haut en bas) et toujours par ordre numérique (du plus petit au plus élevé).

Parfois, des renforts peuvent entrer dans le jeu à l'heure et au lieu spécifiés dans un scénario : ils sont considérés comme des unités arrivant aux points d'entrée et le joueur doit suivre la même procédure que celle décrite en A.2.

Il faut considérer que, pour un point d'entrée, les unités (ou piles de pions) qui arrivent se suivent les unes derrière les autres : elles n'arrivent pas en même temps mais les unes après les autres.

Ainsi, si la première unité (ou pile de pions) paie un Point de Mouvement pour entrer, alors la seconde paiera deux Points de Mouvement, et ainsi de suite.

Si un point d'entrée d'un côté de la carte est bloqué par une unité ennemie ou une ZOI ennemie, le joueur a la possibilité de retarder l'arrivée de ses unités ou de les déplacer vers l'hex disponible le plus proche et libre d'unité ou de ZOI ennemie. S'il y a deux hexs équidistants, le joueur peut en sélectionner un des deux.

Les unités et renforts qui arrivent sont toujours commandés et sont activés à la fin du tour dans lequel ils entrent.

G.0 PROCÉDURE DE TIR (réciproquement)

Notes Historiques: Durant la guerre de Sept Ans, toutes les armées étaient équipées de mousquets à canon lisse. Ces armes produisaient beaucoup de fumée et de bruit et étaient très imprécises.

La portée maximale du mousquet était de près de 300 mètres et la portée effective était comprise entre 180 et 225 mètres.

Pour augmenter la puissance de feu, des volées massives, avec l'infanterie en ligne, ont été utilisées, mais elles touchaient plus le moral que le physique.

L'artillerie était bien plus efficace, sanglante et meurtrière mais elle était utilisée sans effet de masse et avec parcimonie.

G.1 Arc de Tir

Une unité d'infanterie en Colonne peut tirer sur une unité depuis son seul hex frontal.

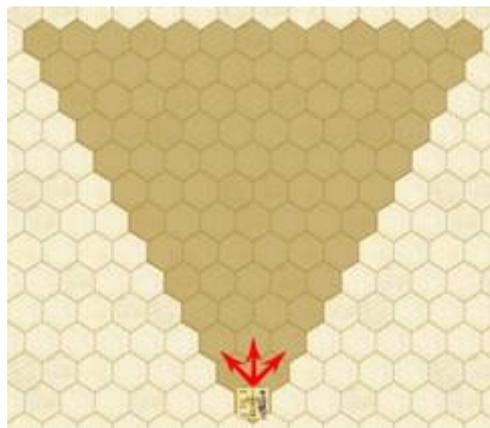
L'artillerie Non-attelée, l'infanterie en Ligne, Secouée ou Paniquée peuvent tirer vers leurs deux hexs frontaux.

Une unité Dispersée peut tirer sur une unité de tous les côtés.

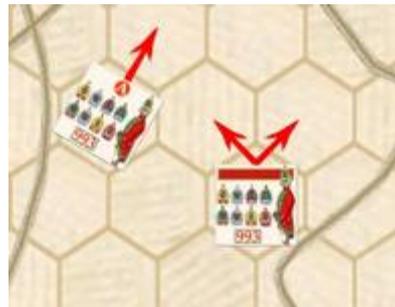
La distance de ce tir dépend de la portée de l'arme qui tire : 1 hex pour une unité d'infanterie et jusqu'à 12 hex pour une unité d'artillerie, selon le canon qui tire.

Voici plusieurs exemples :

- Pour un 24pdr Autrichien ayant une portée maximale de 12 hexs :



- Pour une seule unité d'infanterie en Colonne ou en Ligne :



Lorsqu'elle est en Colonne, l'unité peut tirer sur l'hex frontal, lorsqu'elle est en Ligne, elle peut tirer sur les deux hexs devant elle.

- Pour une Brigade d'infanterie de 1 hex en Colonne ou en Ligne, composée de deux unités :



Lorsque la Brigade est en Colonne, l'unité de tête peut tirer sur l'hex frontal, lorsqu'elle est en Ligne, les deux unités peuvent tirer sur l'un des deux hexs devant elles.

- Pour une Brigade d'infanterie de 2 hexs en Colonne ou en Ligne, composée de trois unités :



Lorsque la Brigade est en Colonne, l'unité de tête peut tirer sur l'hex frontal, lorsqu'elle est en Ligne, l'unité de droite peut

tirer sur les deux hexs de droite, l'unité du centre peut tirer sur l'hex du centre et l'unité de gauche peut tirer sur les deux hexs de gauche.

- Pour une Brigade d'infanterie de 2 hexs en Colonne et en Ligne, composée de quatre unités :



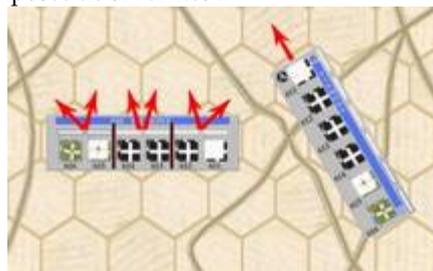
Lorsque la Brigade est en Colonne, l'unité de tête peut tirer sur l'hex frontal, lorsqu'elle est en Ligne, les 2 Unités de droite peuvent tirer sur l'hex de droite et l'hex du centre, les 2 unités de gauche peuvent tirer sur l'hex de gauche et l'hex du centre.

- Pour une Brigade d'infanterie de 3 hexs en Colonne et en Ligne, composée de cinq unités :



Lorsque la Brigade est en Colonne, l'unité de tête peut tirer sur l'hex frontal, lorsqu'elle est en Ligne, les 2 unités de droite peuvent tirer sur les deux hexs de droite, l'unité du centre peut tirer sur les deux hexs au centre, les deux unités de gauche peuvent tirer sur les deux hexs de gauche.

- Pour une Brigade d'infanterie de 3 hexs en Colonne et en Ligne, composée de six unités :



Lorsque la Brigade est en Colonne, l'unité de tête peut tirer sur l'hex frontal, lorsqu'elle est en Ligne, les deux unités de droite peuvent tirer sur les deux hexs de droite, les deux unités du centre peuvent tirer sur les deux hexs du centre, les deux unités de gauche peuvent tirer sur les deux hexs de gauche.

G.2 Ligne de Vue (= « LDV »)

Une unité ne peut tirer que sur une unité qu'elle peut voir et une unité ne voit que depuis ses côtés d'hex frontaux, constituant sa ZOI (voir 4.0) : elle ne peut jamais voir depuis ses flancs ou ses côtés d'hex arrière.

Ainsi, une unité ne peut tirer que dans ou à travers ses hexs de front.

Une LDV s'exerce uniquement à travers le front d'une unité = le ou les hexs touchant le front du pion, et non à travers les flancs d'une unité = le ou les hexs sur les côtés gauche et droit du pion, ou l'arrière d'une unité = le ou les hexs touchant l'arrière du pion.

Une unité en Colonne n'a toujours qu'un seul hex avant et un hex arrière tandis qu'une unité en Ligne n'a toujours qu'un seul hex de flanc sur les côtés gauche et droit.

Une LDV est déterminée en traçant une ligne droite depuis le centre de l'hex de l'unité qui tire jusqu'au centre de l'hex de l'unité ciblée.

La LDV est bloquée si des hexs le long de la LDV contiennent **des unités**, des protections Simples (bois, village, etc...) ou des niveaux d'élévation supérieurs à ceux occupés par l'unité qui tire et par l'unité ciblée.

La LDV n'est pas bloquée si **des unités**, des protections Simples (bois, village, etc...) se trouvent à des niveaux d'élévation inférieurs à ceux occupés par l'unité qui tire et l'unité ciblée.

S'il y a une élévation où se trouve l'unité qui tire, puis un niveau d'élévation inférieur puis une deuxième élévation au même niveau que l'unité qui tire, la LDV est bloquée à la fin de la deuxième élévation ou par d'éventuelles **unités** ou protections Simples sur cette élévation.

Lorsqu'une LDV est bloquée par **des unités** ou des protections Simples, elle l'est à la fin du premier hex et lorsque la LOS est bloquée par des élévations, elle l'est à la fin des hexs d'élévation.

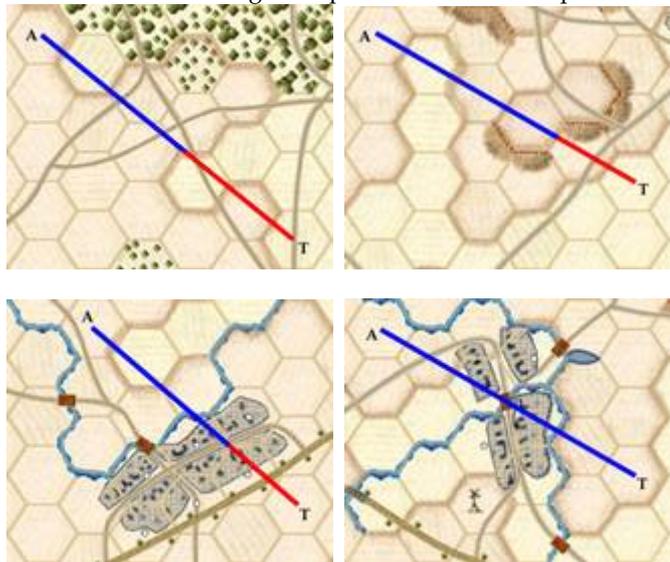
Note de conception : les dénivelés simulent des pentes très douces : terrain plat descendant ou montant (il n'y a pas «d'effet plateau»).

Il faut noter que s'il y a un côté d'hex en pente abrupte (et non une élévation) entre l'unité d'artillerie qui tire et une unité ciblée qui se trouve sur un terrain plus élevé que l'unité d'artillerie qui tire, le côté d'hex en pente abrupte arrête le tir (l'unité ciblée est sauve).

Les batteries d'artillerie d'obusiers et de mortiers ne sont pas concernées par cette règle.

Au bas d'un hex de pente abrupte (et non d'élévation), seuls les mousquets, les obusiers et les mortiers peuvent tirer, mais uniquement dans un hex adjacent, les canons ne peuvent pas tirer.

Quelques exemples de LDV où A = unité du joueur, T = unité ciblée et la couleur rouge indique où la LDV est bloquée :



G.3 Phase de Tir pour l'Artillerie Non-attelée

Seule l'artillerie Non-attelée peut tirer.

Chaque unité tire toujours individuellement : deux unités ou plus ne peuvent pas combiner leurs forces pour tirer sur la même unité ennemie.

Mais une même unité ennemie pourrait être la cible de plusieurs unités, qui tireront une à une contre elle.

Puisque l'artillerie non attelée ne peut pas entrer dans les hexs de bois, de forêt et de protection Simple, elle ne peut pas tirer depuis ces hexs.

L'artillerie Non-attelée, lorsqu'elle est ciblée, est protégée lorsqu'elle est "en bordure" (c'est-à-dire adjacente à) d'un hex de bois, de forêt et de couverture souple.

L'avantage d'être au bord d'un hex de Bois/Forêt est inférieur à celui d'être au bord d'un hex de protection Simple, qui est lui-même inférieur à celui d'être dans un hex de protection Haute (voir la Table des Résultats de Tir).

Le joueur qui a l'initiative pour ce tour décide si le tir des unités d'artillerie se fera de gauche à droite ou dans l'autre direction : il sélectionne l'unité d'artillerie Non-attelée éligible la plus à gauche ou à droite avec laquelle il souhaite commencer.

Un seul pion peut être sélectionné, pas une pile.

Le joueur sélectionne ensuite une unité ennemie située à portée de tir et dans la LDV de son unité d'artillerie sélectionnée, puis résout son tir.

Rappelez-vous que, si deux pions carrés, venant de la même Brigade et du même hex, sortent du pion Brigade, l'hex d'où ils proviennent ne peut pas faire l'objet de tirs.

L'autre joueur (le deuxième) suit ensuite la même Phase de tir en sélectionnant une unité sur un de ses flancs (pas nécessairement le même flanc que le premier joueur) et en résolvant son tir.

Le premier joueur tire ensuite sur une deuxième unité en parcourant toute la longueur de son armée, depuis le côté où il a commencé jusqu'à l'autre côté.

Continuez ensuite en alternance jusqu'à ce que tous les tirs souhaités et autorisés aient été exécutés.

Une fois qu'un joueur a choisi une direction de résolution de tir, il ne peut pas changer cette direction, mais peut sauter les unités qu'il ne veut pas faire tirer pendant cette phase.

Important : il n'est jamais obligatoire de tirer.

Les trois portées de tir différentes de l'artillerie :

- À bout portant (ou courte portée) qui correspond à la très courte distance où étaient tirés les tirs à la Mitraille.

Note historique : Ce tir était très meurtrier et pouvait annihiler les charges (essentiellement les charges de cavalerie).

C'est pourquoi des canons de 3pdr ou 6pdr furent ajoutés aux bataillons d'infanterie et les bataillons d'infanterie sans canons 3pdr ou 6pdr étaient beaucoup plus vulnérables aux charges de cavalerie.

- Portée moyenne (ou portée efficace) qui correspond à la distance parcourue directement par les boulets pleins, sans ricochets : ce tir était efficace et pouvait être très meurtrier.

Note de conception : Il est fortement recommandé de mettre les unités d'infanterie en Ligne avant d'entrer dans la portée moyenne de l'artillerie, car rester en Colonne serait trop meurtrier.

- Portée maximale qui correspond à la distance parcourue par les boulets pleins avec ricochets.

Note de conception : Les tirs d'artillerie à cette distance ne sont pas efficaces en tant que tels, mais peuvent cependant perturber l'unité ciblée, la secouer, voire la paniquer.

Tirer à cette distance est si imprécis et inoffensif que l'ennemi peut toujours être en Colonne sans trop de dégâts.

Exemple d'Arc de tir, Portée de tir et LDV :



Ici, nous avons une unité d'artillerie française de 4 pdr.

Les croix rouges désignent des hexs qui ne sont pas dans la LDV de l'unité d'artillerie : celles-ci ne peuvent donc pas cibler les unités cachées par les hexs de bois, d'élévation et de village.

Seuls les obusiers et les mortiers auraient pu tirer dans ces hexs marqués d'une croix rouge.

Concernant les 5 hexs croisés de rouge derrière l'élévation, si l'on trace une ligne droite du centre de ces hexs jusqu'au centre de l'unité qui tire, cette ligne traverse ou touche l'hex de l'élévation.

Important: une unité d'artillerie peut tirer sur les hexs de bois, d'élévations et de villages mais pas à travers eux.

Un autre exemple d'Arc de tir, de Portée de tir et de LDV :



Nous avons ici 3 unités d'artillerie alliées tirant sur des unités françaises en Ligne à Minden.

Les canons hanovriens de 6pdr ont une portée de tir et une LDV limitées (en orange) car l'élévation juste devant les canons empêche de tirer à droite : les canons sont capables de tirer sur l'une des deux unités à droite de la Brigade française. "120 Belsunce", qui est à portée maximale.

Les canons hanovriens ne sont pas en mesure de tirer sur la Brigade française « 170 Auvergne », même si cette Brigade est bien à portée de tir et de LDV, car cette Brigade est derrière la Brigade française « 120 Belsunce » qui doit être la première cible.

Seuls des obusiers et des mortiers auraient pu tirer sur la Brigade « 170 Auvergne ».

Les canons hessois de 6pdr ont également une portée de tir et une LDV limitées (en rose) à cause, à gauche de l'Arc de tir, du bâtiment 'Malbergen' qui cache 4 hexs et, à droite de l'Arc de tir, la fin de l'élévation (les 5 hexs de terrain de l'autre côté de l'élévation sont hors de la LDV).

Les canons hessois sont encore capables de tirer sur une bonne partie de la 1ère ligne d'infanterie et de cavalerie française, mais aussi sur l'unité d'artillerie, devant eux.

Supposons que les canons britanniques en dessous des Hessois soient des canons de 12pdr, ils auraient la même portée de tir et la même LDV mais, grâce à leur portée plus longue, ils seraient capables de tirer sur les deux hexs rouges (uniquement ces deux hexs car la LOS est arrêté par le bâtiment 'Neuland' et la fin de l'élévation).

La Routine de Tir d'Artillerie :

La routine de tir d'artillerie est utilisée pour résoudre tous les tirs d'artillerie.

1/ Se référer au Tableau des Tir au Combat (deux faces).

2/ Regardez le tableau « Tir d'artillerie » dans les « Tables de Puissance de Feu »

3/ Déterminer la ligne correspondant à l'unité d'artillerie qui tire, en fonction du type de canon puis de la Portée de tir (distance en hexs de la cible à l'unité qui tire).

4/ Déterminez la colonne en fonction de la quantité de canons qui tirent (quantité qui est toujours divisée en 4 colonnes sur le tableau « Tir d'artillerie »).

La quantité de canons pour une unité d'artillerie est inscrite sur l'Ordre de Bataille, sous l'unité concernée.

Mais, pour plus de simplicité d'utilisation, un à quatre boulets sont également indiqués sur chacun des pions d'unité d'artillerie : lorsqu'il y a un boulet sur le pion, regardez la quantité de canons la plus à gauche... et, de la même manière, lorsqu'il y a quatre boulets sur le pion, regardez la quantité de canons la plus à droite.

5/ Une fois la colonne déterminée, regardez la lettre dans un cercle en haut de la colonne (« A » à « F ») et mémorisez-la.

6/ Retournez la feuille des Tables des Tir au Combat et regardez la « Table des Résultats de Tir ».

7/ Déterminer le type de « Cibles » correspondant à la cible (sa nature et/ou sa situation).

8/ Dans ce type de « Cibles », lancez le dé (1 à 6) et déterminez la ligne correspondante.

9/ Croisez cette ligne avec la colonne correspondant à la lettre mémorisée (« A » à « F ») et déterminez le résultat.

10/ Regardez les « Résultats des Tirs » pour exécuter le résultat immédiatement, avant qu'une autre unité ne tire.

Si une unité d'artillerie tire à bout portant sur une unité avec un Leader empilé, le joueur qui tire doit lancer le dé pour le Leader, pour voir si celui-ci est touché (Voir I.0).

Effets du Tir (Résultats des Tirs):

Les « Résultats des Tirs », situés au bas de la « Table des Résultats de Tir », dictent les effets du tir.

Ces effets comprennent :

- « TE » = **Test d'Efficacité** : un Test d'Efficacité doit être effectué pour l'unité ciblée.

Si le Test réussit, elle n'est pas affectée.

Si le Test échoue, elle subit une Désorganisation : elle est réduite d'un niveau (au sein d'une Brigade, le pion carré de l'unité est mis sur le pion multi-hexs, une unité Bien Formée est Secouée et une unité Secouée est Paniquée).

Remplacez les pions sur la carte par les pions correspondants à l'unité en question sur la Feuille d'Ordres/Organisation.

Voir la règle 6.0 « Effets d'une Désorganisation » pour plus d'explications.

Très important : pour les unités d'artillerie, l'effet «TE» n'est pas pris en compte dans la « Table des Résultats de Tir ».

Une unité d'artillerie ciblée ignore ce résultat !

- « D » = **Désorganisation** : l'unité du défenseur subit automatiquement une Désorganisation et le pion de l'unité présent sur la carte doit être remplacé par un nouveau pion.

Une unité d'artillerie ciblée est détruite : le pion est retiré.

- « D/P » = **soit un résultat D, soit un résultat P** : un Test d'Efficacité doit être effectué pour l'unité ciblée.

Si le Test réussit, elle subit une Désorganisation et le pion de l'unité présent sur la carte doit être remplacé par un nouveau pion, et si le Test échoue, elle est automatiquement Paniquée : le pion Panique de l'unité du défenseur doit être placé sur la carte en remplacement du pion présent.

Une unité d'artillerie ciblée est détruite : le pion est retiré.

- « P » = **Panique** : l'unité du défenseur est automatiquement Paniquée et le pion Panique de l'unité du défenseur doit être placé sur la carte, en remplacement du pion présent.

Une unité d'artillerie ciblée est détruite : le pion est retiré.

Tirs d'artillerie sur des bâtiments et des ponts en bois :

L'artillerie peut tirer sur des bâtiments et des ponts afin d'essayer d'y mettre le feu ou de les détruire.

Seule l'artillerie lourde peut tenter de briser les ponts en bois. Un pont en bois est brisé si une unité d'artillerie lourde tire dessus à bout portant en obtenant un « 6 » au dé. Les ponts de pierre et les bâtiments ne peuvent pas être détruits.

Note historique : Lors d'une bataille, l'artillerie n'était pas utilisée pour abattre les murs, les bâtiments ou les fortifications, et les mortiers, spécifiquement utilisés à cet effet, étaient gardés en réserve.

Lorsqu'un pont en bois est brisé, il ne peut plus être utilisé et ce Marqueur est posé dessus jusqu'à la fin de la bataille :



Seuls les obusiers (n'importe lesquels) peuvent tenter de mettre le feu à des bâtiments ou à des ponts en bois.

- Un pont en bois est incendié si une unité d'obusiers tire dessus à bout portant en obtenant un « 6 » au dé.

- Un bâtiment est incendié si une unité d'obusiers lui tire dessus à bout portant ou à moyenne distance en obtenant un « 5 » ou un « 6 » au dé et, si elle tire dessus à portée maximale, un « 6 » au dé est nécessaire pour réussir.

Lorsqu'un pont ou un bâtiment en bois est incendié, aucune unité ne peut y rester, y entrer ou l'utiliser et ce Marqueur est posé dessus jusqu'à la fin de la bataille :



Si une unité se trouve dans le bâtiment incendié, elle doit faire un Test d'Efficacité « D/P », appliquer le résultat approprié et, si le résultat est « D », l'unité doit en outre reculer d'1 hex dans la direction opposée à l'ennemi le plus proche et en gardant son orientation..

G.4 Phase de Tir pour l'Infanterie

Seules les unités d'infanterie peuvent tirer pendant cette phase.

Les unités de cavalerie, les Leaders et les bagages ne peuvent jamais tirer.

Chaque unité tire toujours individuellement : deux unités ou plus ne peuvent pas combiner leurs forces pour tirer sur la même unité ennemie. Mais une même unité ennemie pourrait être la cible de plusieurs unités, qui tireront l'une après l'autre contre elle.

Le joueur qui a l'initiative pour ce tour sélectionne l'une des unités d'infanterie éligibles (un bataillon d'un pion Brigade ou un pion d'une pile) qui occupe un hex sur l'un des deux flancs de son armée.

Le joueur sélectionne ensuite une unité ennemie située dans les hexs frontaux et dans la LDV de son unité d'infanterie sélectionnée puis résout son tir.

L'autre joueur (le deuxième) suit alors la même procédure de tir en sélectionnant une unité sur un de ses flancs (pas nécessairement le même flanc que le premier joueur) et en résolvant son tir.

Le premier joueur tire ensuite sur une deuxième unité en parcourant le front de son armée depuis le même flanc que sa première unité sélectionnée.

Puis le deuxième joueur tire avec une deuxième unité sélectionnée, de la même manière, depuis le même flanc qu'il a déjà et préalablement choisi.

Continuez à alterner jusqu'à ce que tous les tirs souhaités et autorisés aient été exécutés.

Une fois qu'un joueur a choisi une résolution de direction de tir, il ne peut pas changer cette direction, mais peut sauter des unités qui, du coup, ne tirent pas du tout pendant cette phase.

Important: Il n'est jamais obligatoire de tirer.

Routine de Tir d'Infanterie:

La Routine de Tir d'infanterie est utilisée pour résoudre tous les tirs d'infanterie.

Très important : si le joueur veut qu'une unité fasse feu, un Test de Tâche (voir 6.0 pour la procédure) doit d'abord être effectué pour cette unité, pour voir si celle-ci est suffisamment d'attaque pour bien mener une routine de tir.

Si le Test de Tâche réussit, l'unité peut commencer la routine de Tir.

Si le Test de Tâche échoue, le joueur en phase a instantanément le choix de :

1/ ne pas commencer la Routine de Tir pour cette unité (elle ne tirera pas ce tour) ou...

2/ effectuer un deuxième Test d'Efficacité : si celui-ci réussit, l'unité peut commencer la Routine de Tir, mais, en cas d'échec, le joueur ne commencera pas la routine de Tir pour cette unité (elle ne tirera pas ce tour) **ET** le joueur doit appliquer un résultat "D" (= Désorganisation) à l'unité.

Dans ces règles simples, les joueurs peuvent choisir de ne pas effectuer ce Test de Tâche: cela aura pour conséquence de donner à l'infanterie une capacité de tir trop élevée pour la période, mais cela rendra le jeu plus rapide et plus fluide.

Une unité qui peut tirer sur une unité ennemie ciblée suit le processus suivant :

1/ Référez-vous à la Table des Tirs au Combat (qui comporte deux faces).

2/ Regardez les « Tables de Puissance de Feu » dans le tableau « Tir d'infanterie ».

3/ Déterminer la ligne correspondant à l'unité d'infanterie qui tire, en fonction de son genre et/ou de sa situation.

4/ La détermination de la colonne dépend normalement du résultat de l'addition de la Force de Combat et de l'Efficacité de l'unité qui tire, valeurs qui sont inscrites sur l'Ordre de Bataille, sous l'unité concernée.

Mais, afin d'aider les joueurs, la Table de Tir d'Infanterie montre le résultat de cette addition et le ID# de chaque unité est indiqué dans la case adéquate : le joueur n'a donc qu'à chercher le ID# de l'unité concernée pour déterminer la colonne.

5/ Une fois la colonne déterminée, regardez la lettre dans le cercle en haut de la colonne (« A » à « F ») et mémorisez-la.

6/ Retournez la Table des Tirs et regardez la « Table des Résultats de Tir ».

7/ Déterminer le type de « Cibles » correspondant à la cible (sa nature et/ou sa situation).

8/ Dans ce type de « Cibles », lancez le dé (1 à 6) et déterminez la ligne correspondante.

9/ Croisez cette ligne avec la colonne correspondant à la lettre mémorisée (« A » à « F ») et déterminez le résultat.

10/ Regardez les « Résultats du Tir » pour exécuter le résultat immédiatement, avant qu'une autre unité ne tire.

Si une unité d'infanterie tire sur une unité avec un Leader empilé, le joueur qui tire doit lancer le dé pour le Leader, pour voir si celui-ci est touché (Voir I.0).

Exemple de Routine de Tir à Torgau, lorsque les grenadiers prussiens attaquent la ligne autrichienne, vers 14h :

9 bataillons prussiens sont adjacents aux unités autrichiennes. Le joueur prussien, qui a l'initiative, souhaite lancer une Routine de Tir contre les unités autrichiennes.

Il sélectionne en premier l'unité de Grenadiers « 012 » (#1 dans le cercle bleu), la dernière à droite de sa ligne.

Le Test de Tâche est réussi et le joueur prussien décide de tirer sur l'unité autrichienne « 124 » (mais il aurait pu aussi décider de tirer sur l'unité autrichienne « 123 », voire sur les unités « 122 » ou « 121 »).

Le joueur prussien regarde les « Tables de puissance de Feu » dans la table « Tir d'infanterie » et détermine que la colonne pour cette « unité en Ligne » est la troisième et il mémorise la lettre « C ».

Ensuite, il retourne la Table des Tirs et regarde la « Table des Résultats de Tir ».

La cible est une unité d'une « Brigade en Ligne ».

Le joueur prussien lance un "3" et le résultat déterminé, après avoir croisé la ligne et la colonne "C", est un Test d'Efficacité pour l'unité autrichienne, qui est une réussite pour le joueur autrichien : rien ne se passe, l'unité reste en bon état.



Remarque : Des pentes sont présentes sur le côté gauche de la Brigade autrichienne « 120 Pellegrini » et sur le côté droit de la Brigade autrichienne « 110 Hartenegg » mais les pentes n'ont aucun effet pendant la Routine de Tir (voir G.2).

Le joueur autrichien décide maintenant de commencer sa Routine de Tir avec l'unité d'infanterie « 123 » (n°2 dans le cercle orange) qui est sélectionnée.

Le Test de Tâche est réussi et le joueur autrichien décide de tirer sur l'unité prussienne « 013 » (n°2 dans le cercle bleu) qui se trouve sous l'unité prussienne « 012 » (les deux sont empilées).

Si le joueur autrichien cause des pertes à l'unité du joueur prussien « 013 », ce dernier doit retirer de la carte le pion de l'unité Bien Formé et le remplacer par le pion Secoué

Lorsque ce sera au tour du joueur prussien de continuer sa routine de tir, il aura le choix soit de tirer avec cette unité affaiblie « 013 », soit de passer cette unité et de tirer avec n'importe quelle autre unité prussienne non encore sélectionnée.

Chaque joueur sélectionne réciproquement les unités suivantes qu'il souhaite tirer.

Par exemple, le joueur prussien pourrait sélectionner l'unité « 022 » (#6 dans le cercle bleu) après avoir sélectionné l'unité « 012 » et ainsi ne pas sélectionner les unités « 013 », « 014 » et « 021 ».

Le joueur autrichien peut sélectionner l'unité « 124 » (n°3 dans le cercle orange) même si le joueur prussien a décidé de ne pas sélectionner certaines de ses unités.

Un joueur peut ne sélectionner qu'une partie de ses unités prêtes à tirer et l'autre joueur, dans le même temps, peut sélectionner toutes ses unités prêtes à tirer : il devra sélectionner, l'une après l'autre, toutes ses unités restantes prêtes à tirer, même si l'ennemi ne tire pas avec ses unités.

Dans cet exemple, la Routine de Tir se termine lorsque l'unité prussienne « 025 » (n°9 dans un cercle bleu) et l'unité autrichienne « 111 » (n°10 dans un cercle orange) ont été sélectionnées.

H.0 PROCÉDURE DE CHARGE (réciproquement)

Les charges représentent l'affrontement psychologique et physique qui se produit lorsque des unités adverses (cavalerie et infanterie) s'approchent d'un combat au corps à corps.

Une unité qui a un adversaire dans son Arc de Charge peut lancer une charge.

L'Arc de Charge pour la cavalerie et l'infanterie est strictement identique à l'Arc de Tir pour l'infanterie en Ligne (voir G.1) : la cavalerie doit donc charger, comme l'infanterie, depuis des hex adjacents pendant la phase de Charge.

[Standard : aperçu des Charges de Réaction.]

Le but d'une Charge est de submerger l'unité ennemie et de la forcer à quitter l'hex.

L'unité qui charge est considérée comme tentant d'entrer dans l'hex occupé par le défenseur.

En cas de succès, l'attaquant avance alors dans l'hex libéré par le défenseur, mais seulement si il n'y a plus du tout d'unité du défenseur dans cet hex.

Rappel : si deux pions carrés provenant d'une même Brigade et d'un même hex sont retirés du pion Brigade, l'hex d'où ils sont issus n'est pas considéré comme vide si le pion Brigade est toujours présent : l'ennemi ne peut pas occuper cet hex (mais cependant, l'ennemi ne peut pas non plus charger cet hex).

H.1 Phase de Charge

Dans tous les types de terrain autres que Bois, Forêt et protection Simple, toutes les unités de cavalerie et d'infanterie en formation de ligne peuvent charger, toutes les autres unités de toute autre formation ne le peuvent pas.

En Bois, Forêt et protection Simple, seules les unités en formation Dispersée, l'infanterie en formation « A », la cavalerie légère en formation « A » et l'infanterie légère peuvent charger, toutes les autres unités dans toute autre formation ne le peuvent pas.

Notez que l'infanterie légère est toujours en formation Dispersée.

Les unités d'infanterie ne peuvent pas charger des unités de cavalerie : les unités de cavalerie ne peuvent être chargées que par des unités de cavalerie.

Les unités Secouées ou Paniquées, les unités d'artillerie, les Leaders et les bagages ne peuvent jamais charger mais peuvent être la cible d'une charge.

Important : lorsqu'une unité d'infanterie est empilée avec une unité d'artillerie, l'unité d'infanterie doit être chargée en premier.

Lorsque cette unité d'infanterie est chargée, l'unité d'artillerie peut être chargée par une autre unité ennemie.

Toute charge ne peut être lancée que contre une seule unité ennemie : plusieurs unités ennemies doivent être attaquées une par une.

Par phase, une unité ne peut charger qu'une seule fois et ne peut être chargée qu'une seule fois.

Si une seule unité charge, l'unité ciblée doit changer d'orientation pour faire face à l'unité qui charge : ce changement d'orientation est automatique et ne coûte pas de Points de Mouvement.

Une unité ciblée ne peut pas être chargée sur ses flancs ou sur son arrière si une seule unité la charge.

Pour qu'une unité ciblée puisse être chargée sur les flancs et/ou l'arrière, deux ou trois unités doivent la charger.

Un maximum de trois unités peut charger une unité ennemie.

Mais, sur ces trois unités, l'attaquant ne pourra prendre en considération qu'une seule unité depuis les hexs frontaux.

Ainsi, les deux autres unités proviendront d'un ou des deux flancs et/ou de l'arrière (deux unités peuvent provenir du même flanc, mais elles ne peuvent pas être empilées ensemble) et elles ne serviront que de soutien à l'unité chargeant frontalement.

Important : toute unité en soutien ignore les résultats d'une charge.

Charger une unité sur ses flancs et/ou sur son arrière apporte un bonus à l'unité qui charge (voir les modificateurs du jet de dé de charge en bas à gauche de la Table des Résultats des Charges).

Comme les unités en formation dispersée ont une orientation à 360°, elles peuvent être chargées sur toutes les faces et elles peuvent charger par tous leurs côtés.

Comme les unités Secouées et Paniquées n'ont pas d'orientation, elles peuvent être chargées de tous les côtés.

La procédure de Charge est la suivante :

- Pour effectuer une première charge, le joueur qui a l'initiative (le premier joueur) sélectionne **une à trois** de ses unités éligibles, dans n'importe quelle partie de la carte, puis il sélectionne une unité ennemie qui se trouve dans l'Arc de Charge de ses unités sélectionnées et exécute la Routine de Charge.

- L'autre joueur (le deuxième) suit ensuite la même procédure en sélectionnant une à trois de ses unités et en exécutant sa charge.

- Le premier joueur effectue ensuite une seconde Charge en sélectionnant d'autres unités de la même manière.

- Puis le deuxième joueur effectue une deuxième Charge à son tour.

- Continuez en alternance jusqu'à ce que toutes les charges souhaitées et autorisées aient été exécutées.

Important : il n'est jamais obligatoire de charger.

Recul avant la Charge

Lorsqu'une Charge est annoncée contre une unité de **cavalerie** d'un défenseur, cette unité a la possibilité de reculer de **3 hexs** avant la Charge, au choix du joueur qui la possède.

Le recul de **3 hexs** doit se faire dans le sens opposé à la Charge annoncée et l'orientation de l'unité à la fin du recul est au choix du joueur.

L'unité qui vient de reculer doit effectuer à la fin du recul un Test d'Efficacité avec un modificateur de jet de dé de **+2**.

Lorsqu'une unité d'infanterie en Ligne se déplace à côté d'une unité de cavalerie ennemie, cette unité de cavalerie ne peut pas rester dans son hex sans, soit charger l'unité d'infanterie, soit reculer de **3 hexs**.

Si un recul de 3 hexs est choisi, aucun TE ne doit être fait et le recul de 3 hexs doit être fait dans la direction opposée au mouvement ennemi et l'orientation de l'unité à la fin du recul est au choix du joueur; **si l'unité fait partie d'un pion brigade, le pion brigade, en entier, doit être reculé.**

Si une charge est choisie, elle doit être effectuée pendant la Phase de Charge : **l'unité de cavalerie doit rester sur place et ne peut plus bouger pendant ce tour.**

Si un résultat de la phase de Tir empêche l'unité de cavalerie de charger, elle ne charge pas, sans aucune pénalité.

Routine de Charge :

Elle est utilisée pour résoudre toutes les charges.

1/ Référez-vous à la Table des Charges (deux côtés).

2/ Regardez la « Table des Ratios des Adversaires », utilisée pour déterminer le ratio qui sera nécessaire pour obtenir le résultat de la Charge.

Pour déterminer ce ratio, le joueur devra partir de « A » pour finir à « C », en gardant la même colonne de « A » à « B » et la même ligne de « B » à « C » (suivre les flèches sur la Table).

3/ Allez d'abord sur le tableau « A » et déterminez la colonne correspondant à la force de combat de l'unité du défenseur, selon que cette unité est une unité d'artillerie ou une unité d'infanterie.

Cette force de combat est indiquée sur l'Ordre de Bataille ou sur les Données des Unités.

4/ Allez ensuite en « B » en gardant la colonne que vous venez de déterminer et, dans cette colonne, déterminez la ligne correspondant à la force de combat des unités qui chargent.

S'il y a deux ou trois unités qui chargent, vous devez faire la somme des deux ou trois forces de combat correspondantes.

5/ Une fois la ligne déterminée dans « B », regardez « C » à droite et lisez le ratio écrit (5 ratios possibles, de 50% à 300%) et mémorisez-le.

6/ Retournez la Table des Charges et regardez la « Table des Résultats des Charges ».

7/ Allez vers la gauche et retrouvez le ratio que vous venez de mémoriser. Il y a six lignes (de 1 à 6) attachées à ce ratio.

8/ Soustrayez la valeur d'Efficacité de l'unité du défenseur de la valeur d'Efficacité de l'unité de l'attaquant qui est en face du défenseur : le nombre obtenu (négatif ou positif) est le différentiel d'Efficacité.

Localisez ce numéro sur la ligne horizontale en haut de la Table des Résultats des Charges.

9/ Regardez les modificateurs de jet de dé de Charge, en bas à gauche du tableau, et additionnez tous les modificateurs de jet de dé applicables.

Lancez le dé (1 à 6) et ajoutez ou soustrayez la somme du lancer de dé : les résultats inférieurs à 1 ou supérieurs à 6 sont traités comme 1 ou 6, respectivement.

Déterminez le résultat correspondant attaché au rapport mémorisé.

10/ Repérez le résultat de Charge en croisant cette ligne avec le différentiel d'Efficacité (numéro trouvé en 8/).

Il y a deux résultats différents dans deux colonnes : celle de gauche pour l'attaquant, celle de droite pour le défenseur.

11/ Regardez les « Résultats de Charge » en bas à droite de la Table pour voir comment appliquer immédiatement le résultat de la Charge, avant toute autre Charge.

Très important, dans la Table des Résultats des Charges :

- Les jets de dé inférieurs à 1 sont traités comme des résultats "1" pour l'Attaquant et des résultats "-" (aucun effet) pour le Défenseur.
- Les jets de dé supérieurs à 6 sont traités comme des résultats "-" (sans effet) pour l'Attaquant et comme des résultats "6" pour le Défenseur.

Si une unité avec un Leader empilé est chargée, le joueur qui charge doit lancer le dé pour le Leader, pour voir si celui-ci doit reculer, s'il est capturé ou tué. (Voir I.0).

Exemple de routine de charge à Minden, lorsque la cavalerie française charge les Brigades de Spörcken, vers 7h du matin :



Le joueur français souhaite lancer une Routine de Charge contre les unités alliées et l'annonce.

Huit escadrons de cavalerie française (Brigade « 230 Mestres de Camp ») sont adjacents à cinq bataillons d'infanterie britannique et de gardes hanoviens (Brigade « 310 Waldegrave »).

Le joueur français va faire successivement quatre Charges et sélectionne en premier l'unité « 231 » (#1 dans un cercle noir), le dernier sur la droite.

Le joueur français décide de charger l'unité alliée « 315 » (n°5 dans un cercle rouge) mais il aurait pu aussi décider de charger les unités alliées « 314 » ou « 313 ».

Le joueur français regarde le tableau « A » dans la « Table des Ratios des Adversaires » et détermine la colonne à regarder, sachant que la force de combat de l'unité du défenseur est de 7 (disponible sur l'Ordre de Bataille Allié ou dans les Données des Unités Alliées).

Ensuite, le joueur français regarde le tableau « B » et détermine la bonne ligne qui est 1>6, sachant que la force de l'unité française « 231 » est de 3.

Ensuite, le joueur français regarde la colonne « C » et détermine que le ratio de charge est de 50 %.

Le joueur français retourne la table des Charges et regarde la « Table des Résultats », dans la partie 50 % (en haut).

Il détermine le différentiel de valeur d'Efficacité en soustrayant la valeur d'Efficacité de l'unité alliée « 315 » (= 5) à la valeur d'Efficacité de son unité française « 231 » (= 6), ce qui donne un résultat de +1.

Le joueur français lance un « 4 » et, sachant qu'il y a un modificateur de -1 car le défenseur est en bruyère (Terrain difficile), il doit regarder la ligne 3 dans la colonne +1.

Les résultats finaux de la charge sont « R » pour l'attaquant français et « D » pour le défenseur allié.

L'unité française « 231 » doit reculer d'1 hex : le pion carré de l'unité en Ligne est mis un hex derrière le pion Brigade française, toujours avec le même orientation et l'unité alliée « 315 » est Désorganisée : le pion carré de l'unité alliée « 315 » est Désorganisée. L'unité en formation de Ligne est mise sur le pion Brigade allié :



Le joueur français répétera la même Routine de Charge pour ses 3 autres unités :

- L'unité « 232 » (#2 dans le cercle noir) peut charger les unités alliées « 313 » ou « 314 » (#3 et #4 dans les cercles rouges).
- L'unité « 233 » (#3 dans le cercle noir) peut charger les unités alliées « 311 », « 312 » ou « 313 » (#1, #2 et #3 dans les cercles rouges) si ces dernières n'ont pas déjà été chargées lors de cette phase .
- L'unité « 234 » (n°4 dans le cercle noir) peut charger une des deux unités alliées restantes non encore chargées lors de cette phase.

Historiquement, la Brigade de cavalerie française a chargé les cinq bataillons alliés mais la phase de tir des bataillons alliés a fortement désorganisé les escadrons français.

Dans notre exemple, avec une unité française désorganisée, le différentiel d'Efficacité aurait été de 0 au lieu de +1 et, ainsi, le résultat de la charge aurait été « R » pour l'attaquant français et aucune incidence pour le défenseur allié.

Effets de charge (résultats de charge) :

Les résultats des Charges, situés en bas à droite de la « Table des Résultats », dictent les effets des Charges.

Ces effets comprennent :

« TE » = **Test d'Efficacité** : un TE doit être effectué pour l'unité.

Si le Test réussit, elle n'est pas affectée.

Si le Test échoue, elle subit une Désorganisation et un nouveau pion doit être placé sur la carte.

Voir la règle 6.0 dans les Règles Introduction pour plus d'explications sur les effets d'une Désorganisation.

« D » = **Désorganisation** : l'unité subit automatiquement une Désorganisation et le pion de l'unité présente sur la carte doit être remplacé par un nouveau pion (toute unité d'artillerie est détruite et le pion retiré).

« D/R » = **soit Désorganisation, soit Recul (toujours pour le défenseur)** : un TE doit être effectué pour l'unité.

Si le Test réussit, elle subit une Désorganisation et le pion de l'unité présent sur la carte doit être remplacé par un nouveau pion (toute unité d'artillerie est détruite et le pion retiré).

Si le Test échoue, elle doit reculer d'1 hex, en gardant son orientation.

« **D ou R** » = soit **Désorganisation**, soit **Recul (en corrélation directe avec l'effet précédent (« D/R ») et toujours pour l'attaquant)** : l'attaquant doit appliquer l'inverse du résultat du TE effectué pour l'unité du défenseur.

Si l'unité du défenseur subit une Désorganisation, l'unité de l'attaquant doit reculer d'1 hex en gardant son orientation.

Si l'unité du défenseur recule d'1 hex, l'unité de l'attaquant subit une Désorganisation et le pion de l'unité présent sur la carte doit être remplacé par un nouveau pion.

« **R** » = **Recul** : l'unité doit reculer d'1 hex, en gardant son orientation.

« **R/DR** » = soit **Recul**, soit **Désorganisation + Recul (toujours pour le défenseur)** : un TE doit être effectué pour l'unité du défenseur.

Si le Test réussit, elle doit reculer d'1 hex, en gardant son orientation.

Si le Test échoue, elle subit une Désorganisation et doit reculer d'1 hex, en gardant son orientation.

Le pion de l'unité actuellement sur la carte doit être remplacé par un nouveau pion (toute unité d'artillerie est détruite et le pion retiré).

« **DR** » = **Désorganisation + Recul (toujours pour le défenseur)** : l'unité du défenseur subit automatiquement une Désorganisation et doit reculer d'1 hex en gardant son orientation.

Le pion de l'unité présent sur la carte doit être remplacé par un nouveau pion (toute unité d'artillerie est détruite et le pion retiré).

« **P** » = **Paniqué** : l'unité du défenseur est automatiquement Paniquée et le pion Paniqué de l'unité du défenseur doit être placé sur la carte, en remplacement du pion y étant (toute unité d'artillerie est détruite et le pion retiré).

L'unité doit reculer de 2 hexs et doit effectuer une Déroute pendant la prochaine Phase de Déroute de ce tour.

Des résultats spéciaux pour les unités "P" sont indiqués dans la "Table des Résultats des Charges" : ils remplacent, pour toutes les unités Paniquées, les résultats ci-dessus.

Note de conception : Lorsqu'une unité fait partie d'une Brigade et que son pion carré n'est pas présent sur le pion Brigade, tout résultat "R" = Recul est en fait synonyme de résultat "DR" = Désorganisation + Recul.

Si le défenseur doit reculer, l'attaquant peut (ce n'est pas obligatoire), avec une ou deux de ses unités qui chargent, occuper l'hex libéré du défenseur, si celui-ci est complètement vide.

Ce faisant, et en même temps, il peut changer l'orientation de toutes les unités qui ont chargées, afin de faire face à l'ennemi.

Notes importantes sur les Reculs après une Charge :

- Toute unité d'infanterie en recul qui a une unité amie ou ennemie (les chefs ne sont pas affectés) dans son hex de recul directement adjacent devient automatiquement Paniquée et doit alors reculer de 3 hexs au lieu de 1.

L'unité amie ou ennemie n'est pas affectée.

Note de conception : Il est donc nettement plus sûr pour un joueur de laisser un espace de minimum 1 hex entre les différentes lignes de l'armée et de protéger l'arrière de ces lignes.

- Lorsqu'elle recule, une unité peut être empilée avec une unité amie si les limites d'empilement ne sont pas dépassées

(voir 5.0) et, pour les unités d'infanterie, si l'unité amie n'est pas adjacente.

- Si une unité Paniquée va être empilée avec une unité amie lors de son recul, un TE doit être fait pour cette unité amie.

Si le Test réussit, elle n'est pas affectée.

Si le Test échoue, elle subit une Désorganisation et un nouveau pion doit être placé sur la carte.

- En cas de recul de Tous les adversaires d'une Brigade, cette Brigade doit occuper les hexs libérés du défenseur et changer son ordre en **Attaque**.

- Dans le cas d'une unité incapable de reculer à cause de terrains interdits (Rivière, Lac, etc.) ou de limites d'empilement, l'unité qui recule est désorganisée.

Si l'unité n'est pas capable de reculer à cause des unités ennemies, elle est capturée et retirée du jeu.

[Standard - H.2: les règles complètes pour la Charge de Réaction de cavalerie ennemie et la Contre-charge de cavalerie.]

I.0 LEADER CAPTURÉ OU TUÉ

A la fin de tout tir effectué par une unité d'infanterie, si un Leader est empilé avec l'unité ciblée, le joueur qui tire doit lancer le dé pour le Leader, pour voir si celui-ci est touché.

Si plus d'un Leader se trouve dans l'hex, le joueur qui tire doit lancer un jet pour chaque Leader individuellement.

Sur un résultat « 6 », le Leader est tué.

Si une unité d'artillerie tire à bout portant sur une unité d'infanterie, la même procédure est effectuée.

Rien ne se produit si une unité d'artillerie tire à portée moyenne ou maximale.

Si un Leader est seul dans un hex, ou avec un ou plusieurs autres Leaders, et qu'on lui tire dessus, la procédure et les conditions sont les mêmes que celles ci-dessus.

Notez qu'un Leader derrière une unité ne peut pas être touché par un obusier.

Pendant la phase de Charge, si un Leader est **seul dans un hex** ou empilé avec l'unité ciblée, le joueur qui charge doit lancer le dé pour le Leader, pour voir si celui-ci doit reculer, est capturé ou tué.

Si plus d'un Leader se trouve dans l'hex, le joueur qui charge doit lancer un jet de dé pour chaque Leader.

Sur un résultat de « 1 » à « 4 », le Leader doit reculer de 3 hexs dans la direction opposée aux unités ennemies qui chargent, son orientation à la fin du recul étant au choix du joueur.

Sur un jet de « 5 », le Leader est capturé et il est tué sur un jet de « 6 » (être capturé ou KIA - tué au combat - rapporte différents points de victoire, comme expliqué dans chaque scénario dans le Livret de Jeu).

Si un Leader est encerclé et/ou n'est pas capable de reculer, il est capturé et retiré du jeu.

Si le Leader mort ou capturé est le Général en Chef, le joueur devra lors du tour suivant (phase du Général en Chef) prendre, comme nouveau Général en Chef, le Leader prévu à cet effet dans le Scénario et le placer où il veut.

Les répercussions spécifiques de la mort du Général en Chef peuvent être incluses dans le scénario.

Si le Leader mort ou capturé n'est pas le Général en Chef, le joueur peut remplacer son pion par un pion de Leader de remplacement générique de même grade ou de grade inférieur (selon celui disponible, comme dans le scénario).

Si aucun pion de Leader de remplacement n'est disponible, les unités commandées par le Leader mort ou capturé sont désormais sans ordre jusqu'à la fin de la partie et TOUS les ordres pour ces unités sont retirés du jeu.

J.0 PHASE DE RALLIEMENT (réciproquement)

Les unités ne peuvent être ralliées que par leurs Leaders, suivant l'Ordre de Bataille.

Ainsi, une unité peut être ralliée par son Leader de « Corps », par son Leader de Ligne/Aile (le cas échéant), par son Général en Second (le cas échéant) et par le Général en Chef.

J.1 Pour les Unités Bien Formées

Une unité Bien Formée ne peut être ralliée que si elle est empilée avec son pion Brigade et également empilée avec un ou plusieurs de ses Leaders.

Si tel est le cas, l'unité Bien Formée est automatiquement ralliée et le pion de l'unité Bien Formée est retiré.

A noter que ce ralliement est très dangereux pour les Leaders : ils pourraient être tués ou capturés (voir I.0)

J.2 Pour les Unités Secouées

Une unité Secouée ne peut être ralliée que si elle est Commandée et cela dépend de la position du Leader :

- Si l'unité Secouée est empilée avec un ou plusieurs de ses Leaders, l'unité est automatiquement ralliée et le pion de l'unité Secouée est remplacé par son pion Bien Formé.

- Si l'unité Secouée n'est pas empilée avec un ou plusieurs de ses Leaders mais que l'unité est Commandée, un Test de Tâche doit être effectué : si le Test réussit, l'unité est ralliée et le pion de l'unité Secouée est remplacé par celui de l'unité Bien Formée, pion dont l'orientation est au choix du joueur propriétaire.

Pour le Test de Tâche, la valeur d'Efficacité du Leader (voir 2.4) peut être utilisée à la place de la valeur de l'unité, si le Leader est au plus à six hexs de l'unité.

Rappel : les unités indépendantes sont toujours Commandées.

Si le Test échoue, l'unité reste Secouée.

J.3 Pour les Unités Paniquées

Une unité Paniquée ne peut être ralliée que si elle est empilée avec un ou plusieurs de ses Leaders.

Si tel est le cas, un Test de Tâche peut être effectué : si le test réussit, l'unité est ralliée et le pion de l'unité Paniquée est retourné pour montrer sa face Secouée.

Pour le Test de Tâche, la valeur d'Efficacité du Leader (voir 2.4) peut être utilisée à la place de la valeur de l'unité.

Les unités indépendantes Paniquées ne peuvent être ralliées que par un Général.

Si le Test échoue, l'unité reste Paniquée

K.0 PHASE DE DÉROUTE (réciproquement)

Toutes les unités encore Paniquées après la phase de ralliement doivent se mettre en déroute.

Pour se mettre en déroute, les unités Paniquées doivent se déplacer le plus rapidement possible pour sortir de la carte par la Voie de Retraite désignée dans le scénario.

L'unité doit dépenser tous ses Points de Mouvement, comme si elle était en formation « A » (voir la « Table des Effets du Terrain »).

Une unité Paniquée ne peut pas se déplacer dans un hex éloigné du bord de carte de la Voie de Retraite : l'unité doit plutôt arrêter son mouvement (et peut-être rester sur place).

Deux unités en Déroute, même si elles ne sont pas du même type, peuvent terminer leur déroute empilées dans le même hex : c'est une façon de faciliter le ralliement au tour suivant.

Cependant, lors de la phase de Déroute de ce prochain tour, si les unités empilées sont de types différents, toujours empilées et toujours Paniquées, elles doivent se désempiler.

Si elles ne parviennent pas à se désempiler, le joueur doit choisir une unité qui sera considérée comme capturée et retirée du jeu.

Une unité peut dérouter dans ou à travers des hexs occupés par d'autres unités amies, désorganisant ainsi immédiatement ces unités (voir page 11 : « Effets d'une Désorganisation »).

Si ces unités deviennent Paniquées, elles doivent reculer de 3 hexs mais elles ne déroutent pas ce tour-ci.

Les unités en déroute ne peuvent jamais entrer dans les hexs occupés par l'ennemi.

Si une unité en déroute a des unités ennemies sur trois de ses côtés, l'unité, considérée comme encerclée, est automatiquement capturée et retirée du jeu.

L.0 RÉORGANISATION DE L'ARMÉE (réciproque)

L.1 Réorganisation des Lignes

Chaque camp peut réorganiser les troupes de son armée en déplaçant librement ou en réorientant n'importe quels pions de Brigade, unité ou Leader.

Ces « mouvements » de réorganisation et de réorientation sont indépendants des Formations et des Ordres.

Mais, pour cette réorganisation, un pion de Brigade ou d'unité ne peut être déplacé que d'1 hex en arrière ou latéralement (pas en avant et pas dans un terrain infranchissable ou interdit), ou peut être tourné à droite ou à gauche d'1 seul sommet ou côté d'hex.

Lors d'une réorganisation, tout pion brigade de 1 ou 2 hexs peut faire un pivot vers l'arrière, alors qu'un pion brigade de 3 hexs ne peut pas faire de pivot.

Les pions Leader ne peuvent également être déplacés que d'1 hex mais dans TOUTES les directions (pas vers un terrain infranchissable ou interdit), ou peuvent être tournés à droite ou à gauche d'1 seul sommet ou côté d'hex.

Le but de cette réorganisation est de mieux former les lignes et les Brigades, pour que les unités soient bien contiguës et orientées dans la même direction.

Important : Il n'est pas possible de réorganiser les unités Hors Commandement (et donc aussi les unités Paniquées).

L.2 Réorganisation d'une Brigade

Une Brigade est toujours composée de plusieurs unités.

Rappelons que lorsqu'une de ces unités est désorganisée, son pion carré est posé sur le pion multi-hexs (1, 2 ou 3 hexs de long) représentant la Brigade.

L'unité est toujours Bien Formée mais son Efficacité est minorée.

Si plus de la moitié des unités composant la Brigade sont désorganisées, le pion Brigade multi-hexs doit être retiré de la carte : toutes les unités de la Brigade sont considérées comme désorganisées et doivent être représentées par leur pion carré uniquement.

Il est possible de réintroduire un long pion Brigade multi-hexs sur la carte.

Pour ce faire, le joueur doit laisser contiguës plus de la moitié des unités Bien Formées composant la Brigade, sans les déplacer et pendant deux tours d'une demi-heure.

A la fin de cette période, la Brigade est réorganisée et le pion Brigade multi-hexs peut être remis sur la carte : les pions carrés Bien Formés, utilisés pour la réorganisation de la Brigade, sont *retirées du jeu*.

Mais ce processus est très dangereux car, si une unité faisant partie de cette réorganisation est chargée ou tirée dessus et subit une Désorganisation (ou une Panique), toutes les unités du processus sont automatiquement Secouées (ou Paniquées). Il est préférable d'effectuer ce procédé loin de l'ennemi ou bien protégé par un bois, un village, une colline ou par des protections Hautes.

M.0 FIN DE TOUR

M.1 Placement des Renforts

Pour les renforts, le joueur doit, lors du premier tour, suivre la même procédure que celle décrite en A.2 : il doit lancer le dé pour déterminer l'heure réelle d'arrivée des renforts et lancer à nouveau le dé pour déterminer où exactement les renforts arrivent.

Une fois cela fait, le joueur doit placer les unités concernées au bon point d'entrée.

Ce placement des unités doit être effectué le tour juste avant que les unités n'entrent sur la carte.

M.2 Prise en Compte de la Météo

Regardez sur le scénario si des épisodes de Brouillard, de Pluie, de Neige ou de Nuit surviennent pendant le jeu.

Si tel est le cas, pour les tours concernés, suivez la démarche indiquée dans les Règles Généralités : « 7.0 Mauvais Temps & Nuit ».

M.3 Notification de la Fin du Tour de Jeu

Ce tour est terminé.

Pour le prochain tour, un joueur doit placer le marqueur « Tour de jeu » à la bonne position sur la Piste d'Enregistrement du Tour de Jeu (où se trouve une boussole) sur la carte.

N'oubliez pas que les tours sont des tours d'une demi-heure, le côté « T.30 » du compteur « Tour de Jeu » doit être affiché tous les deux tours.

CREDITS

Conception du jeu : Frédéric Aubert

Developpement : Frédéric Aubert

Tous travaux artistiques : Frédéric Aubert

Coordination de production : Frédéric Aubert

Relecture : Charles Vasey

**Aide inestimable : Anatol Schmied-Kowarzik
& John A. Foley**

Publié par :

Adhoc-Edition

2 Hameau des Eglantiers

59510 Forest sur Marque - France