

## AIDE DE JEU - TACTIQUE

*Règles générales – voir règles particulières pour chaque scénario et spécificités des nations*

### Tour de jeu :

1. Phase de commandement : choix des unités activées
2. Phase de déplacement des unités activées
3. Phase de tir (artillerie) puis combat
4. Phase de fin de tour

### Commandement :

- Médiocre : activation de 3 unités maximum
- Bon : activation de 4 unités maximum
- Excellent : activation de 5 unités maximum

	INFANTERIE	CAVALERIE	ARTILLERIE
<b>Nombre d'éléments par unité</b>	3	2	1
<b>Conditions d'activation des unités</b>	- nombre maximal d'unités activées = niveau de commandement - unités situées à 3 hex maximum les unes des autres - <b>combinaison impossible</b> sauf infanterie avec artillerie lourde <b>OU</b> cavalerie avec artillerie légère		
<b>Déplacement avec combat/tir possible</b>	1 hex (2 hex pour infanterie légère)	3 hex (4 hex pour cavalerie légère)	1 hex (2 hex pour artillerie légère)
<b>Déplacement sans combat</b>	2 hex (lourde et élite)	(-)	(-)
<b>Mouvement de marche (sur route) combat/tir impossible</b>	3 hex	4 hex (5 hex pour cavalerie légère)	2 hex (3 hex pour artillerie légère)
<b>Déplacement dans terrains accidentés (habitations, forêt, rocailles, marais)</b>	Arrêt obligatoire (sauf si route)	Arrêt obligatoire (sauf si route)	Interdit (sauf si route)
<b>Empilements et traversées d'unités</b>	Interdits	Interdits	Empilement interdit mais peut être traversée

### LE SOUTIEN :

**Règle générale :** unité soutenue si adjacente à 2 autres unités amies

**Cas particuliers :**

- **cavalerie** dans terrain accidenté jamais soutenue mais apporte son soutien aux autres unités
- **infanterie** toujours soutenue lorsqu'elle attaque une **cavalerie** située en terrain accidenté
- **infanterie** située dans un hexagone d'habitations toujours soutenue si attaquée
- **artillerie** dans terrain accidenté jamais soutenue et n'apporte aucun soutien

### LES TIRS D'ARTILLERIE :

	Artillerie légère	Artillerie lourde	Artillerie d'élite
<b>Portée de tir</b>	3 hex	4 hex	5 hex
<b>Nombre de dés de tir</b>	2 dés (1 dé si l'artillerie a bougé)	3 dés (2 dés si l'artillerie a bougé)	4 dés (3 dés si l'artillerie a bougé)
<b>Points particuliers</b>	- tir impossible si l'artillerie se situe dans un terrain accidenté <b>OU</b> si ligne de mire obstruée - lors d'un tir contre une autre artillerie : il faut <b>2 coups touchés simultanés</b> pour éliminer l'artillerie		

### LES COMBATS D'INFANTERIE ET DE CAVALERIE :

	Unité légère	Unité lourde	Unité d'élite
<b>Nombre de dés à lancer</b>			
<b>En terrain clair</b>	2 dés	3 dés	4 dés
<b>Attaquant plus haut</b>	2 dés	3 dés	3 dés
<b>Attaquant plus bas</b>	2 dés	2 dés	2 dés
<b>Attaquant ou défenseur en terrain accidenté</b>	2 dés	2 dés	2 dés

### APPLICATION DES RESULTATS :

DE			Application des résultats
1	BLEU	Coup touché Infanterie	Elimination 1 élément d'infanterie par coup touché
2	VERT	Coup touché Cavalerie	Elimination 1 élément de cavalerie par coup touché
3	ROUGE	Coup touché Artillerie	Elimination 1 élément d'artillerie par coup touché
4	JAUNE	Avantage tactique	Coup manqué si cavalerie attaquant depuis ou contre un hex accidenté Sinon, voir tableau ci-dessous
5	NOIR	Drapeau (coup au moral)	Coup manqué contre artillerie ou contre unité soutenue Sinon repli d'1 hex par drapeau vers bord de carte ami OU si repli impossible : élimination d'1 élément par hex non effectué Si nombre de coups touchés supérieur à la capacité de mouvement, unité éliminée Si l'unité sort de la carte, elle est éliminée
6	BLANC	Lettre d'ordre	Coup manqué (en attente règles avancées)

**AVANTAGE TACTIQUE :** Tous résultats autres que ceux indiqués dans le tableau sont des coups manqués.

	Infanterie	Cavalerie	Artillerie
<b>Avantage de l'infanterie sur</b>	<b>Coup touché</b> si attaquant soutenue et pas le défenseur <b>OU</b> si le défenseur est adjacent à une artillerie ou cavalerie amie de l'attaquant	<b>Coup au moral</b> si attaquant soutenu	<b>Coup touché</b>
<b>Avantage de la cavalerie sur</b>	<b>Coup touché</b> si la cavalerie est soutenue <b>OU</b> si l'infanterie est adjacente à une unité d'infanterie ou d'artillerie amie de l'attaquant	<b>Coup touché</b> si l'attaquant est soutenu <b>OU</b> si le défenseur est adjacent à une unité d'infanterie ou d'artillerie amie de l'attaquant	<b>Coup touché</b>
<b>Avantage de l'artillerie sur</b>	<b>Coup touché</b> si la cible est à 2 hex ou moins <b>Sinon, coup au moral</b> si l'attaquant est une artillerie d'élite	<b>Coup touché</b> si la cible est à 2 hex ou moins <b>Sinon, coup au moral</b> si l'attaquant est une artillerie d'élite	<b>Coup touché</b> si la cible est à 2 hex ou moins <b>Sinon, coup au moral</b> si l'attaquant est une artillerie d'élite

### ACTIONS COMPLEMENTAIRES :

#### **- ASSAUT D'INFANTERIE :**

- avance **possible** de l'infanterie élite dans l'hexagone attaqué s'il est devenu libre (repli ou élimination de l'unité attaquée)
- avance **impossible** des autres infanteries.
- avance **obligatoire** de toutes infanteries si l'unité attaquée était située en dessous (ne s'applique pas lors d'une riposte)

#### **- CHARGE DE CAVALERIE :**

- avance **obligatoire** dans l'hex attaqué si le défenseur est une **cavalerie** ou était situé plus bas que l'attaquant (avance libre pour la **cavalerie** d'élite ou lors d'une riposte)
- avance **possible** dans les autres cas

#### **- POURSUITE DE CAVALERIE SI CHARGE REUSSIE :**

- possibilité de mener un second combat dans l'hex occupé
- OU possibilité de se déplacer d'un second hex et de mener un autre combat
- *dans les deux cas, la poursuite s'arrête (pas de troisième combat)*

#### **- RIPOSTE DU DEFENSEUR :**

- possibilité d'attaquer l'attaquant si le défenseur est soutenu **ET** n'a pas effectué de repli **ET** est adjacent à l'attaquant
- assaut d'**infanterie**, charge de **cavalerie** et poursuite de **cavalerie impossibles**