

# TACTIQUE (jeu Empire)

## REGLES AVANCEES

### Les ordres

Ils sont de 3 types : ordres de manœuvre, d'attaque et de défense.

Le joueur peut donner autant d'ordres qu'il veut et qu'il en a la capacité durant un tour. Il ne peut cependant donner qu'UN **SEUL ORDRE DE MANOEUVRE** par tour. Pour donner un ordre, le général en chef doit dépenser un nombre de points de commandement correspondant à son coût avec les pions qu'il possède avant l'application de ses effets.

#### LES ORDRES DE MANOEUVRE :

|                     |        |   |
|---------------------|--------|---|
| 1. RECONNAISSANCE   | 1 pt   | Le joueur ne peut activer qu'une seule unité durant son tour. En contrepartie, Il gagne un nombre de points de commandement égal au niveau de commandement de son général en chef.  |
| 2. MARCHE FORCEE    | 2 pts  | Permet à l'unité cible de se déplacer d'une case supplémentaire en gardant sa capacité de combat si elle est activée.   |
| 3. ESTAFETTE        | 3 pts  | Permet au joueur d'activer une unité supplémentaire de n'importe quel type, située n'importe où sur le champ de bataille.   |
| 4. ATTAQUE COMBINEE | 4 pts  | Les unités activées durant le tour peuvent être de types différents.  |
| 5. EN AVANT MARCHÉ! | 5 pts  | Permet à toutes les unités activées de se déplacer d'une case supplémentaire tout en gardant leur capacité de combat. Cela correspond à appliquer l'ordre de marche forcée à toutes les unités activées.  |
| 6. MANOEUVRE        | 6 pts  | Les unités activées dans le tour peuvent se trouver à plus de <b>3 cases les unes des autres</b> mais doivent rester du même type.  |
| 7. ASSAUT GENERAL   | 10 pts | Permet au joueur d'effectuer <b>une seconde phase de commandement dans le même tour</b> . Les unités déjà activées ne peuvent pas l'être une seconde fois dans le même tour. En revanche, il est possible que cette seconde activation soit effectuée sur un type de troupes différent de la première. Cette seconde activation doit être entièrement jouée avant de passer à la phase de combat du joueur. |
| 8. RALLIEMENT       | X pts  | Cet ordre ne peut s'appliquer qu'à une unité située à <b>2 cases ou moins</b> de son bord de table et à plus de deux cases d'un adversaire. Le général peut rallier les éléments éliminés de l'unité en dépensant 2 points de commandement pour un élément d'inf. et 3 PTS pour un élément de cav.  |

**LES ORDRES D'ATTAQUE :** Ces ordres ne peuvent être donnés que lors de la phase de combat du joueur. Ils ne peuvent pas être donnés en cas de riposte de ses unités durant la phase de combat de son adversaire.

|                |       |  |
|----------------|-------|--|
| 1. GRENADIERS  | 1 pt  | L'unité d'infanterie adopte une formation particulière permettant à ses soldats d'élite tels que les grenadiers et voltigeurs de se mettre en valeur. L'unité d'infanterie <b>attaque son adversaire avec 1 dé de combat supplémentaire</b>                                  |
| 2. CARABINIERS | 2 pts | L'unité de cavalerie adopte une formation qui permet à ses cavaliers d'élite de se mettre en valeur et d'augmenter son efficacité. L'unité de cavalerie <b>peut attaquer son adversaire avec 1 dé de combat supplémentaire.</b>  |
| 3. PERCEE      | 5 pts | Après une attaque réussie dans laquelle l'ennemi est éliminé ou à reculé, cet ordre permet à l'unité d'inf. ou de cav qui le reçoit, <b>d'occuper la case libérée laissée libre par son adversaire puis de faire une attaque</b> même si elle a déjà effectué une poursuite. |
| 4. CHARGER!    | 3 pts | L'unité qui reçoit cet ordre adopte une formation spécifique qui <b>lui permet de se considérer comme soutenue durant toute sa phase de combat.</b>  |

**LES ORDRES DE DEFENSE :** Le joueur ne peut donner ces ordres que durant la phase de combat de son adversaire.

|                       |       |  |
|-----------------------|-------|--|
| 1 - SACRIFICE         | 3 pts | L'unité recevant cet ordre peut <b>IGNORER tous les drapeaux</b> qu'elle reçoit en combat durant tout le tour.   |
| 2 - TENIR SA POSITION | 3 pts | L'unité qui reçoit cet ordre se forme ou adapte une formation qui lui permet d'être considérée <b>comme soutenue</b> durant tout le reste du tour.   |
| 3 - RETRAITE          | 4 pts | L'unité qui reçoit cet ordre peut reculer d'un nombre de cases égal à sa capacité de mouvement avant l'attaque de son adversaire mais après son mouvement. Son recul doit être au minimum d'une case et être dirigé vers son bord de table, mais les autres règles de déplacement s'appliquent à son mouvement de retraite. <b>L'attaquant ne peut plus se déplacer ni attaquer durant ce tour</b> |
| 4 - EMBUSCADE         | 5 pts | Une unité ayant la possibilité de riposter peut effectuer sa riposte avant de subir l'attaque de son adversaire. Comme toutes les ripostes, elle ne peut pas être suivie d'un assaut, d'une charge ou d'une poursuite. <b>Si l'attaquant n'est pas éliminé ou ne doit pas reculer, il peut faire son attaque comme normalement.</b>  |

**INTERVENTION des GENERAUX :** Lors de la partie, les généraux peuvent intervenir auprès des troupes qu'ils commandent. Après l'intervention, la figurine du général est retirée du jeu

|                        |  |
|------------------------|--|
| 1 - PRISE d'INITIATIVE | Phase d'activation supplémentaire pour toutes les unités à portée de commandement. |
| 2 - ORDRE d'ATTAQUE    | Permet d'effectuer une poursuite.  |
| 3 - ORDRE de DEFENSE   | Permet à une unité de se considérer comme soutenue.                                |
| 4 - DONNER L'EXEMPLE   | Le résultat d'un dé de combat est converti en coup manqué.                         |
| 5 - RALLIEMENT         | L'unité regagne tous ses éléments. L'adversaire doit être à plus de 2 cases.       |
| 6 - PRENDRE LA TÊTE    | L'unité combat soit en attaque soit en riposte avec deux dés supplémentaires.      |