

Longstreet Lite (Français)

by Sam A. Mustafa

French translation by Eudes Lefevre

All materials herein Copyright 2014 by Sam A. Mustafa.

Permission is granted to reproduce these pages for recreational use.

www.sammustafa.com

1. CONCEPT DE BASE

Dés

Toutes les références à " dés " dans ces règles se rapportent à dés à six faces normales. Certaines règles du jeu demandent à un joueur de rejeter les dés dans certaines circonstances. Si la règle prévoit que le joueur peut relancer dés dans cette circonstance, il a alors le choix de relancer même si les dés n'ont pas réussi à obtenir un résultat spécifique. Il doit alors respecter le second résultat. *Typiquement, cela signifie: si les dés ont été lancés dans une tentative d'obtenir un certain résultat, et qu'ils n'ont pas réussi à le faire, alors il peut relancer les échecs pour une deuxième tentative.* Si la règle stipule que le joueur doit relancer les dés dans cette situation, alors il n'a pas le choix : il doit se conformer au deuxième résultat. *Typiquement, cela signifie que dés qui ont réussi dans le premier lancer doivent être relancés, et donc peut être ou pas réussir une seconde fois.*

Si les dés sont modifiés (par exemple ayant un +1 ou -1 qui leur est appliqué), le modificateur s'applique aux dés relancés ainsi.

Un joueur ne peut jamais relancer le même dé plus d'une fois. Dans une situation impliquant des jets de dés concurrents (tels que la résolution de combat), les deux joueurs doivent lancer, avant que chaque côté puisse relancer. Si les deux parties doivent ou peuvent relancer, le joueur actif relance avant que le joueur passif ne le fasse.

Si une règle oblige les joueurs à jouer un départage par les dés, un joueur (peu importe lequel) lance un dé. Si le résultat est pair, c'est remporté par le lanceur. S'il est impair, c'est par l'autre joueur.

Bases et marqueurs

Ce jeu se réfère à la fois aux «bases» et «marqueurs ». Une base est un standard de miniatures avec de l'infanterie ou de l'artillerie.

Un marqueur de fumée est nécessaire pour marquer les unités d'infanterie qui tire. Un coton en boule fonctionne très bien.

Mesurer les longueurs en largeurs de bases (BWS)

Toutes les distances dans le jeu seront exprimées en BW, dont la taille dépend de la taille des bases avec lesquelles vous jouez. Essentiellement, 1BW devraient être à peu près la largeur d'une de vos bases de figurines.

Joueur et côté

Ces règles Lite supposent un 1 contre 1 jeu, avec un seul joueur de chaque côté, et donc les règles se réfèrent souvent à « joueur » ou que « le joueur peut ... » et ainsi de suite.

Bases

Les bases d'infanterie (INF) devraient être à peu près "carrées", c'est-à-dire pas plus larges que profondes. Si vos bases sont très peu profondes et rectangulaire, vous pouvez double-baser et appeler deux d'entre elle une base unique pour ce jeu. Toutes les bases qui sont de carrées à un rectangle 3 par 2 devraient fonctionner correctement.

Les bases d'artillerie (ART) bases doivent être de la même largeur que les bases d'infanterie, et aussi profond que nécessaire pour le modèle de l'artillerie. (Avec de grandes figures, cela peut signifier que les bases d'artillerie sont de longs rectangles en profondeur).

Le nombre de figurines par base n'a pas d'importance, faites vous plaisir en fonction de votre budget.

Taille de la table

Un jeu de base avec deux joueurs (1 contre 1) ne nécessite qu'une table réduite. À moins que vos BW soient plus grandes que 5cm chacune, une table rectangulaire de 180 x 120cm suffira. Vous pouvez jouer sur une table plus grande, mais avec des petites forces qu'il pourrait avoir pour effet irréaliste que les unités sont trop disséminées.

Comme échelle, une base de largeur représente environ 40yards ou mètres. Ainsi 48BW représente environ un mile.

Unités

Le but de ces règles Lite est pour vous d'apprendre les systèmes et les mécanismes de base du jeu. Ainsi, la version Lite ne permet qu'un choix limité d'unités, afin de garder les choses très simples. Ces règles traitent Lite avec l'infanterie (INF) et les unités d'artillerie seulement (ART).

Le jeu Lite ne couvre pas l'utilisation de la cavalerie.

Les unités d'infanterie représentent des régiments. Chaque base représente 60-80 soldats. Une unité d'infanterie peut avoir jusqu'à dix bases, et au minimum deux.

Si une unité d'infanterie est réduit à une seule base, elle est brisée (ie retirée du jeu).

Une unité d'artillerie représente une batterie. Chaque base représente une section de deux canons. Lorsque les unités d'artillerie arrivent au début du jeu, elles sont généralement deux ou trois bases. Une unité d'artillerie peut être réduite à une seule base et être toujours dans le jeu comme une unité.

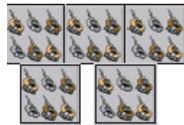
Rangs et Colonnes

Les bases d'une unité d'infanterie doivent être disposées en rangs et colonnes. Toutes les bases doivent être mises de sorte qu'elles soient bord-à-bord et coin à coin contre les autres bases dans leur rang.

Chaque base doit être alignée dans une colonne, de sorte qu'elle soit parfaitement alignée derrière la base devant elle.

Un rang est considéré comme un rang "plein" quand il a le même nombre de bases que le premier rang. Un rang ne peut jamais avoir plus de bases que le premier rang. Vous pouvez former votre unité avec n'importe quel nombre de rangs, mais vous ne pouvez jamais former un rang tant que le rang devant lui n'est pas plein. (Par exemple: vous ne pouvez pas créer un troisième rang, si le second rang n'est pas encore complet).

Rangs et colonnes ne sont pris en compte que pour une seule unité. Par exemple, deux unités d'un rang, parfaitement l'un derrière l'autre, ne sont pas « deux rangs ».



Illegal for two reasons:

- 1) The bases in the second rank are not squared up into files, behind the front rank.
- 2) The two bases in the second rank are not in contact with each other on flank edges.



Illegal for two reasons:

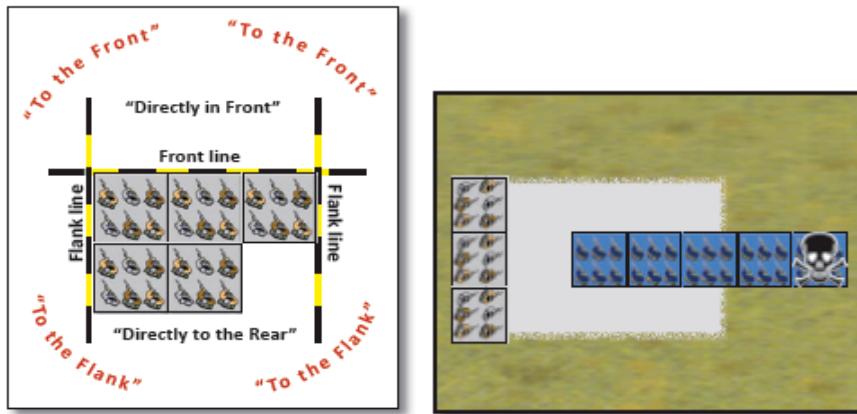
- 1) The third rank has more bases than the second.
- 2) You may not create a third rank until you have a full second rank.

Bords et les flancs

Tracer des lignes imaginaires parallèles à l'avant et aux flancs d'une unité, prolongées indéfiniment, appelées la « ligne de front » et « les lignes de flanc ». Les lignes peuvent se prolonger indéfiniment. Quelque chose en avant de votre ligne de front est « à l'avant » de votre unité. Une référence à quelque chose « directement en face » de votre unité signifie quelque chose à l'avant et qui est également à l'intérieur des deux lignes de flanc. Si une règle vous demande de se déplacer uniquement " directement vers l'avant", alors cela signifie : tout droit et sans pivoter.

Quelque chose derrière votre ligne de front est considérée comme « sur le flanc » de votre unité. Si elle est aussi à l'intérieur des deux lignes de flanc, elle est « directement sur l'arrière ». « Reculer directement vers l'arrière » signifie une retraite, parfaitement droite, sans pivot.

Une unité peut charger en contact avec le flanc de l'ennemi ou le bord arrière et le flanc de l'ennemi, si elle répond à certains critères. Pour le flanc d'une unité ennemie, votre unité doit avoir au moins la moitié de ses bases complètement derrière la ligne de front de l'ennemi, et ne doit pas avoir une partie directement devant le front de cet ennemi. Si votre unité répond à ces deux critères, elle peut charger de flanc l'unité ennemie.



Formations d'artillerie

La plupart des unités d'artillerie commencent avec deux ou trois bases. Pendant le jeu, une batterie peut perdre des bases, et donc de réduire sa taille, peut-être à une seule base. Cela reste encore une « unité d'artillerie », jusqu'à ce que la dernière base soit retirée de la table. Contrairement aux unités d'infanterie, une unité d'artillerie n'est pas brisée lorsqu'elle est réduite à une seule base.

Les unités d'artillerie ne sont jamais en formations linéaires ou non-linéaires. Il ya deux formations d'artillerie : attelée et dételée. Une unité d'artillerie dételée est représentée en plaçant le canon sur le front de la base, avec une façade contiguë. C'est la seule formation autorisée pour les unités d'artillerie dételées. Il n'y a ni rangs ni colonnes.

Une unité attelée est représentée en remplaçant les bases d'armes à feu avec une base unique attelée. Lorsque vous attelez les batteries, il est important de noter combien de bases de feu cela représente. Votre adversaire peut toujours savoir combien de batteries sont dans l'attelage s'il en fait la demande.

Pertes

Les unités peuvent perdre des bases à la suite de tirs ennemis et de combats. Quand les bases sont enlevées, elles sont placées dans un conteneur pratique pour les joueurs pour conserver leurs unités brisées jusqu'à la fin de la partie. Il est important de garder une trace des pertes, car le nombre total de bases perdues détermine le moment de la victoire.

Quand une unité d'infanterie est réduite à une seule base, cette base est également enlevée. On dit que l'unité est détruite. Une unité d'artillerie peut rester sur la table, même si elle est réduite à une seule base. Les unités ne prennent pas toujours de pertes progressivement.

Le joueur propriétaire peut choisir quelle(s) base (s) il va supprimer de son unité, mais il doit éliminer les bases de telle manière que la formation de son unité reste légale. Un joueur peut retirer des bases, même si elles n'étaient pas manifestement touchées par l'action de l'ennemi contre cette unité. Par exemple, l'ennemi on pourrait tirer à l'extrême gauche d'une unité, ce qui oblige à enlever une base. Mais vous pourriez, si c'est possible, retirez une base à partir de l'extrémité droite de cette unité, même si il pourrait être hors de portée de l'ennemi. Sauf indication contraire, vous pouvez toujours choisir les bases à retirer de vos unités. (Voir ci-dessus)

2. TERRAINS

Le jeu reconnaît plusieurs types de terrains, dont chacun peut avoir un ou plusieurs effets. Le type de terrain par défaut pour la table est un terrain ouvert: plat, sans relief. Tous les autres types de terrain sont représentés en plaçant des morceaux de terrain sur la table.

Le terrain peut influencer sur le jeu de quatre façons:

- Il peut être difficile pour certains types d'unités de se déplacer à travers, dans ce cas, il provoque le désordre, et pénalise ces types d'unités si ils sont dans ce terrain pendant le combat ou pour le tir.
- Il peut fournir une couverture.
- Il peut obstruer le feu.
- Il peut être impraticable.

Un terrain peut avoir certains, tous ou aucun de ces effets.

Être «dans», «sur» ou «derrière» un terrain.

Une unité est «dans» un type de terrain si même une infime partie de l'une de ses bases est dans ce terrain. Ainsi, il est possible pour une unité d'être dans plusieurs types de terrain à la fois.

Certains terrains sont linéaires. Il est possible d'être «derrière» eux, comme une unité alignée derrière un mur. Il est également possible d'être «sur» eux, comme une unité qui est en partie sur un côté d'un mur, et en partie sur l'autre. Si l'une de ses bases est encore partiellement au-dessus du terrain, l'unité est dite "sur" ce terrain linéaire. Une unité n'est jamais "dans" un terrain linéaire.

Les types courants de terrain linéaire comprennent: murs, clôtures et remblais de chemin de fer.

Toute base qui est encore partiellement dans un ruisseau, dans un gué (d'une rivière), ou dans un marais, est considérée comme « dans l'eau », et ne peut donc pas tirer.

Désordre

Le terrain difficile affecte les unités pour le mouvement et le combat. Quand une unité se déplace en terrain difficile, cela provoque un désordre. Le désordre nécessite d'utiliser une carte supplémentaire pour le joueur se déplaçant.

Si le mouvement est involontaire (comme retraite suite à combat), le désordre peut entraîner une pénalité supplémentaire, comme la perte d'une base.

Le mouvement à travers un terrain comprend les déplacements sur ou à travers les terrains linéaires, comme un mouvement à travers un mur.

Terrain difficile au tir et au combat

Une base qui est encore partiellement en terrain difficile reçoit le modificateur pour un "tireur en terrain difficile".

Une unité qui est encore partiellement en terrain difficile reçoit le modificateur de "terrain difficile" dans le combat, qu'elle attaque ou qu'elle défende.

Quels types de terrain sont difficiles?

La difficulté du terrain dépend du type d'unité. Certains types de terrain sont difficiles pour toutes les unités, d'autres seulement pour certains types d'unités. Le tableau ci-dessous résume les types de terrains difficiles les plus couramment rencontrés, et pour quelles unités ils sont difficiles.

Si un type de terrain n'est pas répertorié dans le tableau ci-dessous, il est ouvert pour toutes les unités.

Terrain impassable

Certaines unités sont incapables d'entrer dans certains types de terrain.

Les principaux fleuves sont impraticables à toutes les unités, mais elles peuvent être franchies par des ponts et des gués. Dans le jeu, un pont est simplement une route qui traverse une rivière, il est facile pour n'importe quelle unité, mais il mesure seulement 1BW de large. Un gué dans la rivière peut être de n'importe quelle largeur, mais c'est un terrain difficile pour toutes les unités.

Les ruisseaux n'ont pas de gués (puisque'ils sont déjà des terrains difficiles.)

Terrain et ligne de vue obstruée

L'obstruction s'applique aux tirs d'artillerie : aussi bien la mitraille que le bombardement à longue portée. Il reflète à la fois l'obstacle physique du terrain, et aussi la difficulté de voir très loin à travers ces terrains, et donc d'être en mesure de viser et tirer sur des cibles à travers. Certains types de terrain limitent la zone de feu des unités d'artillerie, et cela simule la limite de pénétration des tirs dans ces terrains.

Si une partie du terrain, peu importe sa taille, est dans la zone de feu de l'artillerie avant la cible, le feu est considéré comme gêné. La zone de tir peut alors s'étendre seulement de 2BW au plus depuis le début du terrain, sans dépasser la distance de tir maximale des armes ou unités concernées.

L'obstruction ne s'applique pas aux tirs d'armes légères des unités d'infanterie. Leur feu n'est pas obstrué, mais il diminue plutôt dans l'efficacité. C'est parce que nous supposons que toutes les unités infanterie formées ont une ligne de tirailleurs devant eux, et ils vont profiter du terrain, au lieu d'être gênés par celui-ci.

Crête d'une colline

Il est important pour les joueurs d'être clair dès le début d'un jeu, où se trouve la ligne de crête de chaque colline. Si les joueurs ont des collines à plateau sans crête, ils peuvent ignorer cette règle ou marquer une ligne de crête, s'ils le préfèrent.

La crête d'une colline offre une couverture à une unité qui est au sommet, ce qui signifie généralement que l'avant de ses bases touche la ligne de crête. Autrement dit: l'unité est au sommet d'un côté, et de l'autre côté elle est en mesure de voir le bas de la pente, et de pouvoir être vu par l'ennemi. Le bénéfice de la couverture représente que l'unité est partiellement cachée sur la contre-pente. Il est possible qu'une unité ait une certaine partie de son rang au sommet, mais pas la totalité.

La couverture fournie par une position au sommet d'une crête s'applique à la fois à feu et au combat. Par exemple: lorsque votre unité reçoit un tir depuis l'autre côté de la crête de la colline, ou si elle est chargée par un ennemi venant du bas de la colline.

Collines et obstruction

Une unité à la crête d'une colline ne peut être visée par un tireur de l'autre côté de la colline. Aussi, la zone de tirs de l'artillerie ne s'étend pas au-delà de la crête. En d'autres termes : l'artillerie peut tirer vers le haut sur une cible qui est à la crête, mais elle ne peut pas tirer par dessus la crête pour frapper une cible qui est sur la pente opposée et non sur la crête. Ainsi, contrairement terrain obstruant la normale, les tirs d'artillerie ne pénètrent pas d'une distance de 2BW après le début de l'obstruction

Terrain	Difficile pour	Couvert contre	Limite tir Artillerie	Impassable pour
Bois, Forêt	ART	Tir	2 BW	
Marais	INF		Aucun	ART
Crête de Colline		Tir et Combat	A la crête	
Ruisseau	Tous		Aucun	
Fleuve			Aucun	Tous
Rocaille	Tous		Aucun	
Champ			2 BW	
Mur	ART	Tir et Combat	2 BW	
Clôture		Combat	Aucun	
Gué	Tous		Aucun	

3. PREPARATION DU JEU

Configuration du terrain

Pour cette version "initiation" du jeu, nous recommandons un processus d'installation très simple. Chaque joueur lance un dé, relancer si égalité. Le joueur qui a obtenu le plus va installer les terrains. Il peut mettre en place un nombre de terrains jusqu'au total des deux dés, et au minimum égale au nombre le plus haut des deux dés. (Donc, si les joueurs ont fait un 4 et un 3, le joueur gagnant installe n'importe où de 4 à 7 terrains). La taille et la forme des terrains seront celles dont disposent les joueurs. Un esprit fair-play prévaudra.

Nous vous recommandons de ne pas mettre en place des grands fleuves ou les terrains impraticables sur votre table. Le jeu complet Longstreet a des règles pour les ponts, les ouvrages, les terrains naturels, etc, mais pas ces règles "initiation".

Après qu'un joueur a mis en place les terrains, l'autre joueur peut alors choisir de quel côté de la table il veut jouer. Dessinez deux lignes parallèles aux bords longs de la table, divisant ainsi la table en trois zones égales. Les joueurs mettent en place leurs armées dans les zones à proximité de leur bord long, laissant la région centrale sans troupes des deux côtés. Le joueur qui a eut le dé le plus élevé peut choisir de se placer en premier ou second.

Taille de l'armée

Pour cette version "initiation" du jeu, les joueurs doivent décider eux-mêmes le nombre d'unités de chaque type avec lequel ils souhaitent jouer, et comment ils équilibrent les camps opposés. Un jeu typique "initiation" pourrait impliquer une brigade de chaque côté : peut-être 25-30 bases d'infanterie, et 3-6 bases d'artillerie. Organisez-les en unités comme bon vous semble, mais n'oubliez pas que sans unité d'infanterie peut avoir plus de dix bases, et aucune unité d'artillerie plus de trois.

Ce jeu d'introduction est destiné à vous apprendre la mécanique de base du jeu, pas de gérer le jeu de tournoi. Donc, discuter avec votre adversaire et arriver à un bon nombre d'unités pour apprendre.

Le «Point de rupture »: Conditions de victoire

Avant de commencer la partie, chaque joueur doit compter le nombre total de bases dans sa force, puis divisez ce nombre de moitié, arrondi au nombre supérieur. Le point de rupture pour les deux camps est le plus faible de ces deux nombres. (Par exemple: les Fédéraux ont 48 bases et les Confédérés en ont 43. Le nombre inférieur est celui des Confédérés: 43 divisé par deux qui est arrondi à 22. Ainsi 22 devient le point de rupture des deux armées).

Dans l'étape de test de la victoire, le joueur actif lance un dé et ajoute le nombre obtenu au nombre de bases ennemies retirées de la partie. Si le total obtenu est supérieur ou égal au point de rupture, il a gagné la partie. Si non, alors on joue un autre tour.

Par exemple: le point de rupture est de 22. C'est la phase d'état du joueur Fédéral et il teste pour la victoire. Le joueur Confédéré a perdu 18 bases. Le joueur fédéral aurait besoin de faire un 4 ou plus au dé ($18 + 4 = 22$) pour gagner.

Distribuer les cartes d'action

Lors de l'utilisation de ce jeu "initiation", les joueurs doivent télécharger gratuitement des cartes d'action du jeu disponibles sur le site HONOUR. Ces cartes sont plus limitées en nombre et en capacité que les cartes disponibles à l'achat du jeu complet, mais elles sont tout à fait suffisantes pour jouer en jeu "initiation". Chaque joueur a besoin d'un ensemble complet de cartes. Imprimez-les sur feuille cartonnée et préparer la pioche.

Lancez un dé pour déterminer de quel côté va jouer le premier tour. Relancer en cas d'égalité, le nombre le plus élevé joue en premier.

Perdre par manque de cartes

En plus de perdre par atteinte du point de rupture, un joueur perd la partie au moment où il n'a plus une seule carte (aucune dans sa main, la pioche ou la défausse). Son adversaire gagne. Typiquement, cela se produit si le jeu a duré longtemps, de sorte que les cartes d'un côté sont épuisées après plusieurs redistributions.

Un joueur perd aussi s'il choisit de passer comme choix de commandement, quand il n'a plus de cartes dans sa pioche ou sa défausse, même s'il lui en reste dans sa main.

4. BASES DU JEU

Le jeu se joue à tour de rôle en alternance. Un tour correspond à la phase active d'un joueur. Au cours de "votre" tour, vous êtes le joueur actif, et votre adversaire est le joueur passif. A la fin de votre tour, les rôles s'inversent. Le jeu se poursuit dans cette séquence jusqu'à ce qu'un côté soit vaincu.

Au début de son tour, le joueur actif déclare s'il va rebattre les cartes. S'il n'a pas de cartes restantes dans sa pioche, il n'a pas le choix, il doit rebattre.

Ensuite, le joueur actif déclare s'il va réaliser une phase de feu. Pour ce faire, il doit jouer une carte, et alors il peut jouer une carte de modification, avant de lancer les dés pour ses unités de tir, s'il souhaite modifier l'efficacité de ses unités qui vont tirer.

Après la phase de feu (s'il y en a une), le joueur actif peut faire un choix d'ordres de commandement. Il a trois options. Il peut décider d'une phase de mouvement, ou d'une phase de combat, ou il peut passer. Dans les deux premiers cas (invoquant une phase), il doit jouer une carte(s) pour le faire, et il peut jouer une autre carte pour modifier les résultats obtenus pendant la phase.

Pendant le tour du joueur actif, le joueur passif peut l'interrompre en jouant une carte d'interruption, s'il en a une.

Dans la phase d'état, les deux côtés doivent repiocher, en prenant les cartes du dessus de la pioche pour reformer leur main du nombre de cartes initiales. Le joueur actif joueur enlève ensuite marqueurs de fumées de toutes ses unités. Il teste pour vérifier s'il a rempli les conditions pour gagner la bataille et, si oui, le jeu se termine. Sinon, un autre tour est joué.

Séquence d'un Tour

- 1 . Option de rebattre les cartes.
- 2 . Option pour une phase de tir.
- 3 . Un commandement au choix: Mouvement, Combat, ou Passer.
- 4 . Phase d'état:
 - Les deux joueurs piochent.
 - Retrait des marqueurs de fumée.
 - Test pour la victoire.

La pioche de carte

Pour être clair sur la procédure, nous utilisons les termes suivants pour décrire les cartes :

Le jeu de cartes d'action comprend des cartes neutres, et des cartes nationales (avec le drapeau dans le coin inférieur gauche, indiquant la nationalité, que ce soit fédérale ou confédérée). La pioche d'un joueur est composée: des cartes neutres, plus ses cartes nationales. Le joueur confédéré n'utilise jamais une des cartes fédérales, et vice-versa. Chaque joueur garde sa pioche face cachée dans un coin de son côté de la table de jeu.

La main d'un joueur correspond aux cartes qu'il détient actuellement, et qu'il peut utiliser dans le jeu. Quand une carte est utilisée dans le jeu elle va, face vers le haut, dans la pile de défausse, qui est placée à côté de la pioche. Les cartes dans cette pile sont appelés cartes défaussées. Votre ennemi ne peut pas inspecter votre main, la pioche ou la pile de défausse, mais chaque joueur a le droit de savoir combien de cartes son ennemi tient dans la main.

Nombre de cartes en main

Chaque joueur a droit à un nombre maximum de cartes qu'il peut tenir dans sa main. Ce nombre est normalement de six cartes. Piocher pour reconstituer sa main se fait lors de la phase d'état, les deux joueurs doivent piocher pour reconstituer leur main. (Par exemple: si vous avez deux cartes dans votre main, vous en piochez quatre, pour revenir à six cartes en main.)

Indicateurs d'années

Plusieurs cartes ont une ou des années indiquées, qui correspond(ent) à(aux) année(s) historique(s) au cours de laquelle cette carte devrait être en jeu. Par exemple, si une carte porte le libellé: 63-65, alors vous devez ajouter cette carte à votre plate-forme que pour un jeu qui se déroule en 1863 ou plus tard. Si l'année se lit comme suit: 61-62, alors vous devez retirer cette carte de votre pioche dans un jeu qui se déroule après 1862 et ainsi de suite.

Reformer la pioche

Comme première étape de son tour, un joueur doit déclarer s'il souhaite reformer sa pioche. S'il n'a pas de cartes restantes dans sa pioche, il n'a pas le choix, il doit reformer sa pioche.

Pour se faire, toutes les cartes défaussées du joueur actif sont combinées avec toutes les cartes restantes dans la pioche (sauf les cartes Interruption spéciales jouables une seule fois). Elles sont rebattues puis placées face vers le bas pour créer une nouvelle pioche. Cette action n'a aucun effet sur la main du joueur. Il n'écarte pas les cartes de sa main, ni ne tire de nouvelles pour sa main, quand il reforme la pioche. (Cela vient plus tard à son tour).

Pénalité pour reformer

Chaque fois qu'il reforme une nouvelle pioche, le joueur doit prendre les six premières cartes de la pioche et, sans les regarder, les retirer de la partie. Elles sont mises de côté, et ne reviennent pas durant cette partie. Ainsi, une nouvelle pioche, après avoir été refaite, est de six cartes plus petite que la pioche précédente.

Les nouvelles pioches diminuant à chaque fois cela peut amener à une pioche n'ayant plus de cartes, dans ce cas, le joueur ne sera pas en mesure de piocher, et sa main sera bientôt épuisée.

Pas de défausses volontaires

Un joueur ne peut jamais ignorer volontairement les cartes de sa main. Les cartes ne peuvent quitter sa main qu'en étant utilisées pour le jeu.

LE DETAIL DES CARTES

SYMBOLE D'INTERRUPTION

L'effet de cette carte ne peut être utilisé que par le joueur passif

TEXTE EXPLICATIF

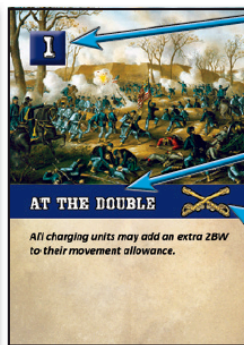
Lorsque le joueur joue la carte à cet effet, cela décrit la modification

NATIONALITE

Le drapeau indique que seul le joueur confédéré peut jouer cette carte

INDICATEUR D'ANNEE

La carte ne peut être utilisée que pour les années mentionnées



VALEUR DE MORALE

Le joueur passif peut jouer cette carte pour ce facteur de moral afin de diminuer les touches reçues pendant la phase de tir ou les pertes dues aux charges ennemies

BANDEAU

Le nom de la carte

SYMBOLE DE LA MODIFICATION

Cette carte modifie les combats. L'effet de la carte peut-être appliqué par le joueur actif pendant la phase de combat/

Bandeau et Effet

Chaque carte a un bandeau avec le nom de la carte. Sous le bandeau, un texte explique les effets spécifiques de la carte, lorsqu'elle est jouée pour modification ou interruption. Si vous jouez une carte dans le but expliqué dans ce texte, alors que vous jouez la carte pour son effet normal.

Jouer des cartes pour provoquer une phase

Le joueur actif doit jouer une carte à chaque fois qu'il veut provoquer une phase. S'il provoque une phase de tir, il doit jouer une carte. S'il provoque une phase de mouvement ou de combat, il doit jouer une carte.

N'importe quelle carte peut être utilisée pour provoquer n'importe quelle phase.

Le joueur actif n'a pas de procédure de suivre pour la phase qu'il provoque. Par exemple, il pourrait provoquer une phase de combat et de jouer une carte de modification, mais alors être surpris par une carte d'interruption méchamment jouée par son adversaire, et il pourrait donc devoir de ne pas attaquer après avoir pris connaissance des effets de la carte interruption. Le joueur actif doit défausser toutes les cartes utilisées pour provoquer et modifier une phase, qu'il utilise ensuite cette phase ou pas.

Le désordre requiert deux cartes

Si le joueur veut effectuer une action avec ses unités qui provoque le désordre dans une phase de mouvement ou de combat, le joueur actif doit utiliser deux cartes pour jouer cette phase. Il peut alors jouer une autre carte pour modifier la phase, s'il le souhaite. (soient 3 cartes en tout)

Valeur de Moral

Dans le coin supérieur gauche de chaque carte, il y a un nombre entouré. C'est la valeur de moral. Le côté passif peut jouer des cartes pour leur valeur de moral lors de tirs ou de charges des unités ennemies. Dans les deux cas, leur effet est d'atténuer les dommages causés par l'ennemi. Ceci est expliqué en détail dans les chapitres cinq et sept.

SYMBOLES MODIFICATEURS

Si une carte est un symbole modificateur dans la partie droite du bandeau, alors elle peut être jouée comme une carte de modification. Il y a trois symboles modificateurs:

Le fusil modifie une phase de tir.

Les sabres croisés modifient une phase de combat.

Le clairon modifie une phase de mouvement.

	Tir
	Combat
	Mouvement

Modification d'une phase

Lorsque le joueur actif provoque une phase, il doit déclarer en même temps s'il va aussi jouer une carte modificatrice. La carte modificatrice ne peut être jouée que si elle a le symbole correct pour cette phase. Toutes les cartes n'ont pas de symboles de modification. Seules celles qui ont un symbole peuvent être jouées pour modification.

La séquence normale pour le joueur actif est d'annoncer qu'il effectue une phase, puis de déclarer s'il utilise une carte de modification.

Par exemple: «Je fais une phase de mouvement avec cette carte ... et en la modifiant avec cette carte de Quickstep».

Le joueur actif ne peut pas utiliser plus d'une carte modification de chaque symbole dans un tour. Ainsi, il pourrait faire une phase de feu, et la modifier à l'aide d'une carte avec le symbole fusil. Et puis, il pourrait effectuer une phase de mouvement, et la modifier à l'aide d'une carte avec le clairon. Mais il ne peut modifier la même phase d'un tour plus d'une fois.

Interruption

Une carte avec le symbole de képi dans sa bannière est une carte d'interruption. Seul le côté passif peut la jouer pour cet effet.

Cela interrompt une action dans le tour du joueur actif. Le côté passif peut jouer une seule carte interruption par tour. Certaines cartes d'interruption utilisent le mot «immédiatement», comme dans : «... jouer immédiatement après que l'ennemi appelle une phase de mouvement». Cela signifie que le joueur passif attend que le joueur actif appelle la phase et la modifie (s'il la modifie), puis il doit jouer la carte d'interruption avant que le joueur actif n'effectue une action pour cette phase.

Par exemple : le joueur fédéral annonce qu'il invoque une phase de mouvement, et il utilise une carte de Quickstep pour modifier la phase. Avant de déplacer des unités fédérales, le joueur Confédéré l'interrompt en jouant la carte Vieux Rivaux, ce qui signifie qu'une unité fédérale ne se déplace pas dans cette phase. Une fois le joueur fédéral a commencé à déplacer ses unités, il est trop tard pour que le joueur Confédéré utilise une interruption.

Certaines cartes d'interruption indiquent qu'elles sont jouées au début du tour de l'ennemi. Cela signifie que le joueur passif doit jouer cette carte pour son effet dès le début du tour de son ennemi, avant que le joueur actif ait déclaré ou non qu'il va rebattre.

Rouge = Usage unique

Quelques cartes d'interruption ont des bannières rouges, plutôt que le bleu foncé normal. Si une carte avec une bannière rouge est jouée comme une interruption, elle est retirée de la partie. Elle n'a pas été défaussée, et elle ne sera donc pas remélangée dans la pioche. Si la carte est jouée à d'autres fins, elle suit la procédure normale.

Par exemple: un joueur joue la carte They Couldn't Hit An... S'il la joue pour invoquer une phase, ou pour sa valeur de moral, puis il la jette normalement. Cependant, s'il la joue pour son effet d'interruption, elle est retirée de la partie, et ne réapparaîtra pas dans son jeu au cours de cette bataille.

Les deux joueurs piochent

Dans la phase d'état les deux joueurs piochent, chaque joueur doit tirer un certain nombre de cartes de sa pioche pour remplir sa main. Si la pioche n'a pas assez de cartes restantes pour remplir sa main, un joueur tire toutes les cartes restantes. (Cela laissera sa pioche sans cartes, ce qui signifie qu'il devra rebattre au début de son prochain tour.) Si un joueur commence son tour sans cartes dans la main, il ne sera pas en mesure d'invoquer des phases, et donc, il doit passer.

Passer

Un joueur peut déclarer que son choix de commandement est de passer. Il n'invoque donc pas de mouvement ou de phase de combat. Un joueur ne peut passer s'il a déjà passé au tour précédent. (En d'autres termes: vous ne pouvez pas passer deux tours de suite.) Si un joueur passe quand il n'a plus de cartes restantes dans sa pioche ou dans sa pile de défausse (indépendamment du nombre de cartes qu'il tient dans la main), il perd immédiatement la partie.

5. La Phase de Tir

Le tir se produit lorsque le joueur actif invoque une phase de tir.

Seules les unités du joueur actif tirent pendant une phase de tir. Une unité active ne peut tirer qu'une seule fois par phase.

Qui peut tirer?

Toutes les bases de premier rang des unités d'infanterie peuvent tirer. Les bases d'artillerie dételée peuvent tirer. L'artillerie attelée ne peut pas tirer.

Il est possible que certaines bases d'une unité soit en mesure de tirer et d'autres non. Le joueur actif lance un nombre de dés pour chacune de ses bases qui peut tirer. C'est ce qu'on appelle le lancer pour toucher.

Les bases d'artillerie ne peuvent pas tirer si elles sont partiellement dans un bois, ou dans l'eau, ou sur un obstacle comme un mur ou une fortification. Sinon, l'artillerie peut faire feu même dans les terrains difficiles, sans aucune pénalité.

Une unité ennemie qui reçoit le tir est appelée une unité cible.

La séquence de tir

Le joueur actif peut tirer avec ses unités dans l'ordre qu'il le souhaite, mais il est fortement recommandé, dans l'intérêt de la clarté et pour le fair-play, de procéder si possible de gauche à droite ou de droite à gauche.

Quand une unité d'infanterie tire, le joueur actif doit la marquer avec un marqueur de fumée. Les marqueurs de fumée sont retirés pendant la phase d'état du joueur.

Les marqueurs de fumée rappellent au joueur actif qu'une unité ne peut pas charger. Les unités d'artillerie ne sont jamais marquées avec de la fumée.

Le joueur actif lance le dé pour chaque base d'une unité qui fait feu en essayant de toucher les unités cibles. S'il parvient à toucher, il marque sa cible en utilisant un dé ou un marqueur temporaire pratique. Les résultats sont cumulatifs : si vous tirez sur une unité ennemie et marquez 2 touches, puis tirez dessus à nouveau avec une autre unité et marquez 2 nouvelles touches, l'unité cible a maintenant 4 touches.

Après que le joueur actif déclare qu'il a fini les tirs, le joueur passif a la possibilité de jouer des cartes pour leur valeur de moral, et supprimer certaines touches de ses unités.

Après que le joueur passif ait enlevé les touches, le joueur actif lance le dé pour toutes les unités passives qui sont marquées avec des touches pour tuer. Il lance un nombre de dés égal aux touches de cette unité, et chaque résultat réussi pour «tuer» : une base de l'unité cible est retirée.

Portée de tir

Les unités d'infanterie tirent avec des armes légères. Les unités d'artillerie tirent soit avec de la mitraille ou par bombardement, selon sur la distance à laquelle elles tirent.

Les armes légères et la mitraille ont une portée maximum de 6BW. Être dans 6BW est aussi appelée courte portée.

Lorsque les unités d'artillerie tirent hors de portée de la mitraille, elles bombardent. Une unité d'artillerie ne peut que bombarder une cible au-delà de 6BW. Lorsqu'elles tirent sur une cible à 6BW ou moins, il faut tirer à la mitraille. Pour le jeu Lite, toutes les unités ou types d'artillerie ont une seule portée de bombardement de 24BW.

Zone de tir

Chaque base d'une unité a une zone de tir. Il s'agit de la zone de 1BW de large et s'étendant sur une distance égale à la portée du tireur, dans laquelle il peut tenter de toucher une base ennemie, aussi longtemps qu'au moins une fraction de cette base ennemie est dans la zone. Si vous avez une règle aussi large que celle de votre base, elle fera un modèle pratique pour les zones de tir. Sinon, vous pourriez faire un gabarit en carton de 1BW de large et aussi long que vous le souhaitez, marquée en BW.

S'il y a une question pour savoir quelle base tire sur quelle cible, le joueur actif doit prolonger l'avant de la base de son unité. La première base ennemie rencontrée, même très légèrement, est la cible du tir. Un joueur ne peut pas tirer, si la première cible rencontrée est une unité amie.

Il arrive fréquemment que les bases d'une unité d'infanterie, ou les bases d'une unité d'artillerie tirant de la mitraille, peuvent tirer sur des cibles différentes.

Les unités d'artillerie, cependant, ne peuvent pas diviser leur feu en bombardant.

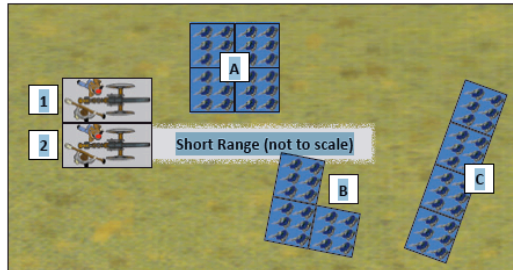
Priorité des cibles de l'artillerie

Les bases d'artillerie qui ont une cible à courte portée (6BW) doivent tirer de la mitraille, en donnant la priorité à un ennemi qui est directement sur l'avant de la base d'artillerie. Si elles n'ont pas d'objectif directement sur leur

front, elles peuvent élargir leur zone de feu jusqu'à 45 degrés pour mitrailler une cible.

Une unité d'artillerie ne peut pas bombarder si elle a des cibles éligibles à courte portée. Une unité d'artillerie qui n'a pas de cible dans un rayon proche peut choisir de bombarder une cible plus lointaine.

Une unité d'artillerie qui bombarde ne peut pas diviser son feu sur plus d'une cible. Elle ne peut pas avoir certaines bases d'artillerie qui bombardent, tandis que d'autres tirent à la mitraille. Si une base a une cible à mitrailler (moins de 6 BW), alors les autres bases de l'unité ne peuvent tirer qu'à la mitraille, elles ne peuvent pas bombarder, même si cela signifie qu'elles n'ont pas de cibles.



Les zones de tirs et la priorisation des cibles de l'artillerie

L'unité d'artillerie confédérée a deux bases. La base 1 doit tirer sur fédéral A.

Aussi, la base 2 doit tirer sur fédéral B. Elle ne peut pas tirer sur A, même si A est plus près, parce que A n'est pas directement sur son front.

Si B n'existait pas, base 2 ferait feu sur A.

Si A n'existait pas, les deux bases confédérées pourraient tirer sur B, car il n'y a pas d'autres cibles à courte portée.

Si, ni A ni B n'existaient, alors l'artillerie serait libre de choisir n'importe quelle cible pour le bombardement, comme l'unité C.

Tirs d'artillerie et terrain

Que ce soit un tir par mitraille ou par bombardement, un tir d'artillerie qui traverse un terrain obstruant, peu importe sa taille, ne pénètre que de 2BW au-delà du bord du terrain.

La cible de tirs d'artillerie dispose d'une couverture, si cette couverture intervient entièrement entre le tireur et la cible.

Il est possible qu'une unité d'artillerie puisse avoir quelques bases dont les lignes de tir passent au travers d'un couvert, et d'autres pas, même lors d'un tir sur la même cible. Dans ce cas, certains des dés de tir seront modifiés, tandis que d'autres non.

Prioriser les cibles des armes légères

Les petites armes à feu ont une priorité de tir différente parce que l'on fait abstraction de la présence de la ligne d'escarmouche qui serait présente devant chaque unité d'infanterie. Ces tirailleurs ne seront pas nécessairement gênés par le terrain, mais la présence d'unités amies peut empêcher les tirailleurs d'être envoyés en avant à certains endroits, et donc toujours "entraver" les escarmouches.

Les bases d'infanterie peuvent soit tirer une volée, ou peuvent escarmoucher.

Tir en volée

Une base peut tirer en volée si elle peut établir une zone de feu droit sur son avant, à courte portée (6BW) et qui ne passe pas par une couverture, ni au-delà de la crête d'une colline, avant de frapper un ennemi.

En d'autres termes: la zone de tir de volée doit être dépourvue de couverture pour la cible.

Si une base tirant de volée n'a pas de cible légale directement sur son front, alors elle peut élargir l'angle de la zone jusqu'à 45 degrés pour tirer de volée sur une cible.

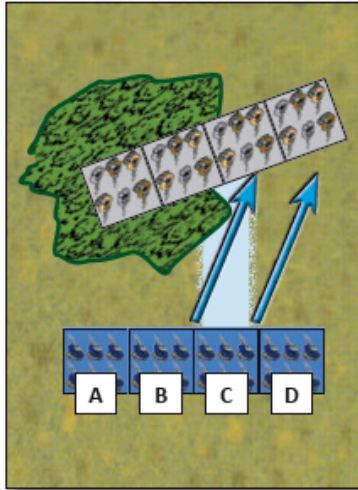
Une base ne peut pas opter pour l'escarmouche si elle a un objectif de volée valable. Toutefois, si la base ne respecte pas les critères pour un tir de volée, elle peut seulement escarmoucher.

Tir par escarmouche

Le tir en escarmouche représente un tir plus sporadique, de faible intensité de la ligne d'escarmouche, mais aussi l'effet des tirs d'infanterie en volée à travers un terrain ou un couvert. (Nous l'appelons « escarmouche » mais il peut aussi signifier : "Tirer sur une cible qui dispose d'une couverture"). Une base tir en escarmouche si sa zone de feu passe à travers un bois ou des cultures permanentes, ou frappe une cible qui se trouve derrière un mur ou des ouvrages défensifs (même s'il n'est pas directement ou immédiatement derrière), à la crête d'une colline, ou derrière une colline.

Le tir en escarmouche n'est jamais obstrué par le terrain ou un couvert. Sa zone de feu peut passer à travers n'importe quelle quantité de l'un des terrain (s) ci-dessus pour toute la distance jusqu'à ce qu'il soit en limite de portée (6BW), ou qu'il atteigne une cible ennemie. Il peut même tirer " par dessus " une colline, contre un ennemi invisible de l'autre côté de cette colline, parce que la ligne d'escarmouche est probablement à divers endroits le long de la ligne de crête, s'il n'y a pas d'ennemi plus proche sur la ligne de crête, bloquant les tirailleurs.

Rappelez-vous que la volée prend toujours la priorité sur l'escarmouche. Si une base peut tirer en volée, alors il ne peut pas tirer en escarmouche. S'il n'a qu'une escarmouche possible, alors la cible prioritaire est celle directement sur l'avant. Le tireur peut tirer sur un angle de 45 degrés par rapport à l'avant de sa base, si le tireur n'a pas de cible directement en face.



Une unité fédérale de quatre bases tire sur un confédéré de quatre bases unité qui est en partie dans les bois.
Les bases fédérales A et B n'ont pas de zones de tirs qui ne passent pas à travers les bois. Par conséquent, elles vont tirer en escarmouche contre les confédérés.
La base de D peut tirer en volée tout droit et atteindre les rebelles.
Qu'en est-il de la base fédérale C? Si elle tire tout droit, cela va passer à travers les bois, et donc escarmouche. Mais il peut tirer avec un angle de 45° et atteindre l'ennemi à découvert donc dans ce cas la volée est prioritaire.
Ainsi, l'unité fédérale a deux bases escarmouches et deux bases volée.

Tir de derrière un couvert

Une base peut être en terrain ouvert pendant le tir, derrière un obstacle linéaire comme un mur de pierre ou une fortification. Si nous pouvions réduire à l'échelle le mur correctement, il ne serait que du mince papier. Nous devons imaginer que le tireur est tout simplement «derrière» le couvert, et le feu n'a pas vraiment passer à travers le mur.

En d'autres termes, si la base qui fait feu est juste contre le mur ou la fortification, alors sa propre couverture n'est pas un obstacle à son tir.

Une base peut également être "au bord" d'une sorte de terrain (comme à la lisière de bois), et tirer sur une zone dégagée. Il ne faut pas traiter quelques millimètres de terrain qui pourrait être en face de lui comme «couverture» pour l'ennemi ou une obstruction de terrain quand il tire. Même s'il a les avantages que fournit le terrain, quand l'ennemi tire sur lui.

Dé pour toucher

Les unités de petit calibre ou de bombardement lancent un dé par base. Les unités de tir à la mitraille lancent deux dés par base.

Chaque dé qui atteint ou dépasse son chiffre de touche compte comme une touche.

Les bases d'infanterie qui tirent en escarmouches ne touchent que sur 6 au dé.

Tous les autres types de feu touchent sur un dé de 4 ou plus, qui peut être modifié dans certains cas.

Modificateurs généraux

Il est possible que d'une unité tirant puisse lancer les dés avec des objectifs de chiffres différents pour toucher parce que pour certaines de ses bases vont s'appliquer des modificateurs et pour d'autres non. (Par exemple, certains de ses bases peuvent tirer sur le flanc de la cible, tandis que d'autres vont tirer sur la face avant.) Dans ce cas, lancer les dés séparément ou utiliser des dés de couleurs différentes, pour vous assurer que vous appliquez les modificateurs corrects pour chaque lancer.

Cible dense

Une cible dense est une unité qui a trois rangs ou plus. Une unité est également une cible dense si le tir se fait depuis une base qui est complètement derrière la ligne de front de l'unité cible (c'est à dire qu'elle est sur le flanc de la cible). Tout type d'unité peut être pris par un tir de flanc. Ce modificateur de +1 au dé est appliqué une seule fois, même si plusieurs conditions s'appliquent.

Modification tirs d'artillerie

Les bases d'artillerie doivent soustraire -1 de chaque jet de dé si la cible dispose d'une couverture. Ceci s'applique que le tir d'artillerie soit de la mitraille ou un bombardement.

Modification des armes légères

Lors du tir en volée, un joueur doit soustraire -1 du dé d'une base qui tire depuis un terrain difficile. (Par exemple, une unité d'infanterie qui tire en étant dans un cours d'eau ou un sol rocailleux).

Tir en escarmouche n'est jamais modifié. Il touche toujours sur six.

Quand jouer les cartes de moral

Comme il tire, le joueur actif doit marquer les touches sur les unités passives avec des dés ou tout autre marqueur temporaire. Après le joueur actif est effectué tous ses jets pour toucher, le joueur passif peut jouer des cartes pour leurs valeurs de moral et enlever les résultats de ses unités. Le joueur passif peut utiliser n'importe quel nombre de cartes dans les limites des cartes dans sa main, mais pas plus de deux cartes par unité. Après avoir joué les cartes, le joueur passif supprime les touches correspondantes de ses unités, égales aux valeurs de moral indiquées sur les cartes jouées pour ces unités.

Par exemple : le 3ème Tennessee prend cinq touches. Le joueur Confédéré peut jouer jusqu'à deux cartes, et il choisit de le faire, en utilisant une carte avec un « 1 » valeur de moral, et une carte avec un « 2 ». Par conséquent, trois de ces résultats sont supprimés. La 3ème Tennessee a maintenant seulement deux touches.

La dernière touche

Peu importe combien de cartes il joue, et quelles que soient leurs valeurs, le joueur passif ne peut pas supprimer la "dernière" touche d'une unité qui a été touché par le feu de l'ennemi. En d'autres termes : si le tireur a marqué au moins une touche, alors une touche ne peut pas être enlevée.

Par exemple : le 22 Ohio a pris deux coups. Le joueur fédéral pourrait jouer une carte avec une valeur "2" de moral, mais sa valeur est perdue, car il peut seulement de supprimer l'un de ces résultats. Il pourrait tout aussi bien utiliser uniquement une carte "1" de moral.

Dé pour tuer

Quand il a fini tout ses tirs, et après que le joueur passif a eu la possibilité de jouer toutes ses cartes pour leurs valeurs de moral, le joueur actif lance un nombre de dés égal au nombre de touches qui restent marquées sur cette unité. C'est ce qu'on appelle le lancer pour tuer. Chaque dé qui donne un résultat de quatre ou plus est une "mort" qui supprime une base à l'unité cible. Les touches qui ne tuent pas sont retirées sans effet.

Rappelez-vous que si une unité d'infanterie est réduite par le tir à une seule base, cette base est retirée comme perte, et donc l'unité part en déroute et est retirée de la table. Les unités d'artillerie peuvent rester sur la table avec une seule base.

Exemple complet: Le joueur fédéral marque quatre touches sur le 24 Virginia. Le joueur Confédéré joue une carte pour enlever deux touches. Le joueur fédéral lance deux dés maintenant pour tuer. Pour chaque dé qui marque 4 ou plus, le 24 Virginia perd une base.

Tir sur les attelages d'artillerie

Lorsque vous atteler une batterie, il est important de noter quelle base d'artillerie elle représente, en les gardant ensemble à proximité. (surtout si la batterie est composée de différents types de canons comme dans la version complète)

Si une batterie attelée prend des pertes dues au feu de l'ennemi, c'est le joueur passif qui choisit la base d'artillerie qui est perdue. Lorsque la dernière base d'artillerie d'une unité est perdue, l'attelage est supprimé, mais il ne compte pas comme une base tuée, pour le point de rupture de l'armée.

Lancer le dé contre l'artillerie, pour toucher ou pour tuer, implique la même procédure, peu importe que la batterie soit attelée ou non.

6. La Phase de Mouvement

Quand un joueur invoque une phase de mouvement, chacune de ses unités peut se déplacer ou changer de formation. Le joueur actif peut procéder dans l'ordre de son choix, et il peut effectuer le mouvement de son choix pour chaque unité. Il doit terminer l'action d'une unité avant d'effectuer l'action d'une autre unité.

Lors d'une phase de mouvement, une unité active ne peut pas entrer en contact avec l'ennemi. (Pour ce faire, il faut une charge, qui est permise seulement si le joueur actif a invoqué une phase de combat, et qui est expliquée dans le chapitre 7).

Tout mouvement dans la phase de mouvement est volontaire : un joueur choisit de déplacer une unité, puis le fait.

Distance de Mouvement

Chaque unité a une capacité de mouvement de base, en fonction de son type. La capacité de déplacement pour l'artillerie suppose qu'elle est attelée. (Les mouvements de l'artillerie sont expliqués en détail dans une section suivante).

La capacité de mouvement d'une unité lui permet de se déplacer d'un certain nombre de BW. Par exemple : une unité d'infanterie a une capacité de déplacement de 4, ce qui signifie qu'il pourrait se déplacer 4BW. Les unités d'infanterie ont leur capacité de déplacement de base réduit de moitié lors de mouvements difficiles.

Désordre

Plusieurs choses peuvent causer des désordres:

- Une unité qui interpénètre une unité amie.
- Une unité qui se déplace à travers un terrain difficile, ou des changements de formation en partie ou complètement dans un terrain difficile.
- Une unité qui fait une volte-face, en étant dans les 6BW de l'ennemi.
- Une unité qui change de formation, en étant dans les 6BW de l'ennemi.

Les conséquences du désordre

S'il souhaite pour l'une de ses unités effectuer toute action qui pourrait causer des désordre dans une phase de mouvement ou de combat, le joueur actif doit invoquer la phase à l'aide de deux cartes, au lieu d'une seule normalement.

S'il invoque une phase avec deux cartes, puis toutes ses unités peuvent faire l'une des choses ci-dessus. S'il n'utilise pas deux cartes, alors aucune de ses unités ne peut faire une action dans cette phase qui causerait un désordre. (Par exemple : sans deux cartes, aucune unités ne peut s'interpénétrer, ni bouger en terrain difficile).

Il n'y a pas de désordre «cumulatif». Tant que la phase a été invoquée avec deux cartes, une unité active peut faire tout ce qui cause des désordres. (Par exemple : le déplacement en terrain difficile tout en s'interpénétrant, etc).

La direction et l'emprise du mouvement

Une unité doit suivre une trajectoire de déplacement qui tient compte de la taille de l'unité lors de son déplacement. Ainsi, les deux parties doivent pouvoir juger si un terrain a été pénétrés, si des unités se sont interpénétrées, et ainsi de suite.

Avancer vers l'avant

Le mouvement normal d'une unité d'infanterie est « vers l'avant ». Le mouvement vers l'avant est défini comme : une partie de la face avant de l'unité est en mouvement vers l'avant (comme défini ci-dessous), et aucune partie de l'unité ne se déplace vers l'arrière.

Il peut s'agir de mouvement en ligne droite, en pivot, et le déplacement en oblique, et / ou n'importe quelle combinaison de ceux-ci. Une unité peut se déplacer vers l'avant, pivoter un peu en avant, avancer un peu plus, un peu obliquement vers l'avant, et ainsi de suite, tant qu'elle continue à avancer.

Le mouvement vers l'avant doit être dans un angle oblique jusqu'à 45 degrés. N'importe quel mouvement dans un angle supérieur à 45 degrés est considéré comme mouvement difficile, et non plus comme « vers l'avant ». Cette restriction ne s'applique pas au pivot, une unité peut pivoter sur n'importe quelle distance, jusqu'à sa capacité de mouvement maximale, mesurée le long de l'extérieur de l'arc de la roue.

Volte-face ou demi-tour

Une unité peut faire volte-face, avant de se déplacer. Le joueur retourne toutes ses bases de 180 degrés vers l'arrière sans rien changer sa formation ou sa position. Il n'y a pas de coût de déplacement pour le demi-tour. Il doit être fait avant tout autre mouvement. Une fois qu'une unité est déplacée d'une autre manière, il ne peut pas être fait de demi-tour avec la même unité. Une unité non-linéaire ne peut pas faire volte-face. Faire une volte-face près de l'ennemi est difficile. Une unité qui volte-face, dans les 6BW de l'ennemi provoque un désordre.

Mouvement difficile

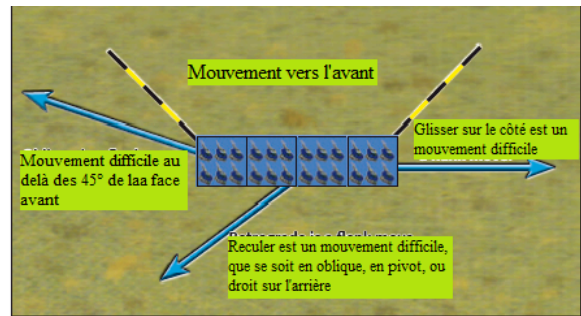
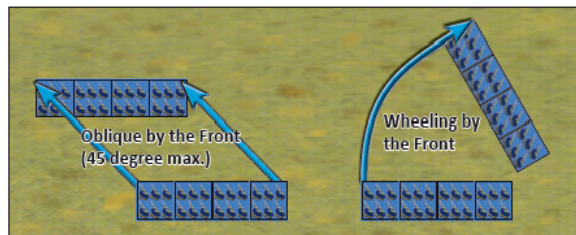
Quand une unité d'infanterie est en mouvement dans une direction autre que vers l'avant, le mouvement est difficile. Il peut s'agir de l'une des actions suivantes:

- déplacer vers l'arrière (rétrograde) tout en faisant face vers l'avant,
- déplacer sur le côté, ou à tout angle supérieur à 45 degrés vers l'avant,
- roue arrière ou obliquant vers l'arrière.

Une unité d'infanterie qui va faire un mouvement difficile, a son potentiel de mouvement de base diminué de moitié. Le joueur actif doit déclarer, avant de déplacer l'unité, qu'il va faire un mouvement difficile. S'il joue une carte de modification qui ajoute un bonus à son mouvement, alors la distance supplémentaire est ajoutée à ce mouvement réduit de moitié.

(Par exemple, la carte Quickstep serait ajouter 2 à un mouvement réduit de moitié d'une unité d'infanterie de 2BW, lui permettant ainsi de se déplacer 4BW).

Une unité d'infanterie ne peut jamais combiner un mouvement de flanc avec le mouvement vers l'avant, dans la même phase de mouvement. Une unité en colonne (une seule base de large) ne peut pas faire un mouvement difficile.



Interpénétration

Une unité active peut passer à travers d'autres unités amies, aussi longtemps qu'elle ne s'arrête pas sur l'une d'elles. Une unité ne peut jamais traverser une unité ennemie. L'interpénétration cause un désordre, et donc aucune unité ne peut s'interpénétrer à moins que le joueur actif ait invoqué sa phase de mouvement en jouant deux cartes.

Changement de formation

Quand un joueur invoque une phase de mouvement, chacune de ses unités peut, soit de déplacer ou soit changer de formation. Un joueur peut choisir entre deux méthodes de changement de formation :

- par un quart de tour à droite ou à gauche
- par base fixe

Quart de tour

Une unité peut changer de formation en tournant l'ensemble de ses bases de 90 degrés vers la gauche ou vers la droite. Toutes les bases doivent tourner dans la même direction. Si vos bases sont parfaitement carrées, c'est très facile: il suffit de tourner chaque base de 90 degrés, et l'empreinte des bases ne change pas du tout.

Si vos bases sont plus profondes que larges, la ligne finira par avoir une empreinte plus longue que la formation initiale. Tournez les bases à une extrémité de l'unité de 90 degrés vers la gauche ou vers la droite. Elles doivent être parfaitement perpendiculaires aux autres bases.

Changement de formation

Une unité peut changer de formation en choisissant une base de l'unité comme guide.

La base guide ne peut être déplacée ou pivotée en aucune façon. Une fois qu'il a choisi le guide, le joueur actif déplace ensuite les autres bases de l'unité pour se reformer sur cette base, à gauche, à droite ou à l'arrière, mais jamais sur le devant du guide.

Lors du changement de formation par guide, l'empreinte d'une unité ne peut pas s'élargir ou se contracter de plus de 2BW à gauche et /ou droite. Le moyen le plus simple pour mesurer est de compter le nombre de bases qui sont à gauche et à droite du guidon.

Ce nombre de bases ne peut augmenter ou diminuer de plus de deux.

Il n'y a aucune limite sur le mouvement de l'empreinte d'une unité à l'arrière du guide, lors du changement de formation. Et aucun changement de formation ne permet de placer des bases devant la ligne de front du guide.



Illégal: L'empreinte de l'unité bouge de 5 BW sur la droite



Autorisé: L'empreinte bouge de 2 BW sur la droite et de 1 BW sur la gauche



Formations et Terrain

Lors du changement de formation par quart de tour ou par guide, il n'est pas nécessaire de déterminer le mouvement de chaque base individuelle, car elle se déplace de sa position de l'ancienne formation à une position différente dans la nouvelle. Par exemple : si l'unité est très près d'un terrain difficile, vous n'avez pas à savoir si les bases ne passent pas à travers le terrain. Plus simplement, il suffit de vous préoccuper de l'emplacement initial et l'emplacement final de l'unité, et si l'une des deux est en terrain difficile.

Si une partie de l'unité commence ou termine son changement de formation en terrain difficile, alors le changement de formation cause un désordre, et donc ne peut pas être fait sauf si le joueur actif a invoqué la phase de mouvement avec deux cartes.

Formations et interpénétration

Les bases amies ne sont pas vraiment « déplacées » d'un endroit à un autre au cours d'un changement de formation comme lors d'un mouvement, et donc n'interpénètrent pas les unités amies.

Les bases d'une unité peuvent théoriquement s'interpénétrer avec n'importe quel nombre d'unités amies lors du changement de formation, sans causer de désordre, aussi longtemps que l'unité termine en une formation autorisée, et non pas par dessus toute autre base, amie ou ennemie.

Changement de formation près de l'ennemi

La modification de formation près de l'ennemi est difficile. Par conséquent, une unité qui change de formation dans les 6BW d'un ennemi passe en désordre, et donc il est interdit de le faire à moins que le joueur actif ait invoqué la phase avec deux cartes.

La modification de formation près de l'ennemi est définie comme suit: l'unité active est à l'intérieur d'un cercle de 6BW d'une unité ennemie, avant son changement de formation ou après.

Distance de mouvement de l'artillerie attelée

La capacité de déplacement des bases d'artillerie attelée est de 6BW.

Mouvement de l'artillerie attelée

Les unités d'artillerie attelées peuvent toujours se déplacer dans n'importe quelle direction ou côté, tourner un certain nombre fois dans leur mouvement. Tant qu'elles peuvent mesurer un chemin de mouvement de 1BW de large, elles n'ont pas à se préoccuper des quart de tour ou de la direction jusqu'à la fin de leur mouvement.

Mouvement de l'artillerie dételée

Une batterie d'artillerie dételée peut se déplacer jusqu'à 1BW, dans n'importe quelle direction, sans avoir besoin d'atteler. C'est ce qu'on appelle « prolonger ». Elle peut le faire dans tous les terrains qui sont passables pour elle. Prolonger est le seul type de mouvement autorisé pour une unité d'artillerie dételée.

Si une unité d'artillerie prolonge dans ou à travers un terrain difficile, cela provoque un désordre. On ne peut donc le faire que si le joueur actif a invoqué la phase en utilisant deux cartes.

Une carte de modification qui ajoute 2BW au mouvement d'une unité augmenterait la capacité de mouvement de prolonger à 3BW.

Modification de formation des unités d'artillerie

Pour dételer une unité d'artillerie, remplacer l'attelage par une base dételée, dans n'importe quelle direction, et de façon à ce que son empreinte soit le plus possible sur l'endroit où l'attelage se trouvait. Puis former l'unité avec l'(es) autre(s) base(s) de la batterie, à côté de celle-ci, sur l'un ou les deux côtés, comme vous préférez.

Pour atteler une unité d'artillerie, remplacer l'une des bases de canon dételé avec un attelage, face à n'importe quelle direction, avec autant de son empreinte possible sur la base dételée. Retirez les autres bases dételées, en ne laissant que l'attelage.

Dans les deux cas, le changement de formation ne peut pas chevaucher d'autres unités à la fin, et aucune base ne peut être en avant de la ligne de front de l'unité avant le changement de formation.

Une unité d'artillerie ne peut atteler ou dételer si elle se situe, même partiellement, dans un terrain infranchissable. Si elle attèle ou détèle en terrain difficile, cela provoque un désordre, et donc ne peut être fait que si le joueur actif a invoqué la phase en utilisant deux cartes.

7. La Phase de Combat

Quand il appelle une phase de combat, le joueur actif peut bouger n'importe quelle unité autorisée à charger, jusqu'au contact avec l'ennemi. Après avoir déplacé toutes les unités qui chargent, il doit résoudre les combats qui suivent. Charger l'ennemi est aussi appelé «attaquer». Une unité ennemie se défendant contre une charge est la cible de la charge. Les résultats des charges seront des combats, dans lesquels les unités qui chargent sont les attaquants, et les unités cibles sont les défenseurs.

Limitations pour la charge des unités

Avant de déplacer une unité, le joueur actif doit déterminer si oui ou non l'unité est admissible à charger. Les unités d'artillerie ne peuvent pas charger.

Les unités d'infanterie peuvent charger, seulement si elles ne sont pas marquées avec de la fumée.

Le mouvement de charge

Une unité ne peut charger uniquement dans le but de contacter l'ennemi.

Quand il déclare une charge, le joueur actif déplace l'unité directement vers l'avant, jusqu'à sa capacité de mouvement complète, et jusqu'à ce qu'il touche l'ennemi. Contrairement au mouvement de la phase de mouvement, il n'y a pas d'option pour changer de formation, obliquer, effectuer un mouvement difficile, ou un quart ou demi-tour.

Si le joueur actif le désire, une unité qui charge peut commencer son mouvement en faisant un pivot avant limitée à 1BW. Après ce pivot, le reste du mouvement de charge ne peut être directement droit devant avant de contacter. Comme avec le mouvement normal, toute la distance parcourue par le pivot est soustrait de la distance de mouvement restante pour le mouvement de charge. Le pivot en lui-même n'est pas « la charge ». Une unité ne peut pas contacter l'ennemi en pivotant. Elle ne peut contacter l'ennemi que par le mouvement en ligne droite, après avoir terminé le pivot.

Il est possible de charger un ennemi que votre attaquant ne pouvait pas voir au début de son mouvement de charge. (En général, ce implique que l'attaquant est sur une colline pour attaquer un ennemi de l'autre côté).

Charge et désordre

Si vous souhaitez charger à travers un terrain difficile, ou interpénétrer une unité amie lors d'un mouvement de charge, vous devez appeler la phase de combat en utilisant deux cartes. Sinon, une unité ne peut pas charger en interpénétrant des amis, ni passer à travers un terrain difficile.

Choix de la cible

Si une unité peut légalement charger deux ou plusieurs cibles, le joueur actif doit charger la plus proche de ces objectifs qui peut être atteint par une charge autorisée. Il est possible qu'une unité ennemie puisse être plus proche, mais inaccessible ou seulement par une charge illégale (en terrain que l'unité n'est pas autorisée à pénétrer, ou bloquée par une unité amie, etc). C'est l'unité cible la plus proche qui peut être légalement contactée, qui est « la plus proche » dans ce cas. Si deux cibles légales et à la fois « la plus proche » sont équidistantes, l'attaquant peut en choisir une (ou charger les deux).

« La plus proche » se réfère à l'unité ennemie qui pourrait être atteinte avec la plus petite distance de mouvement, pas nécessairement la plus proche en ligne droite.

Contacteur l'ennemi

Quand une unité charge et entre en contact avec l'ennemi, elle s'arrête au moment du contact avec la première base ennemie sur son chemin. Ni le côté actif ni le côté passif ne se conforme ou ne s'ajuste en aucune façon. Une unité attaquante ne peut contacter l'ennemi qu'avec son front. Il ne peut jamais contacter avec son flanc ou son arrière une unité ennemie. Si son mouvement de charge le met en contact de cette façon, alors la charge est interdite.

Un mouvement de charge doit avoir au moins une partie de la cible directement sur l'avant de l'unité attaquante,

lors de la charge linéaire sinon l'unité ne peut pas charger.

Il est possible pour une unité d'attaque de contacter plus d'un défenseur simultanément.

Attaquants multiples contre un défenseur

Il est possible que plusieurs unités attaquantes contactent le même défenseur, même sur le même côté de l'unité en défense. Il n'y a aucune limite pour le nombre d'attaquants sur un défenseur.

Engagement

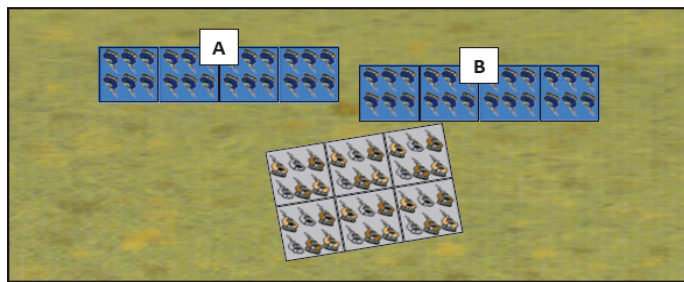
Une unité attaquante est engagée avec chaque unité en défense en contact avec son bord avant.

Si - et seulement si - elle entre en contact avec au moins un ennemi sur son bord avant, elle est également

considérée comme engagée avec toute autre unité ennemie qui est directement sur l'avant et à moins de 1BW.

Une unité active attaque chaque unité passive qu'elle engage.

Une unité en défense est engagée avec chaque unité qui l'attaque.



Engagement

L'unité confédérée charge en contact avec l'unité fédérale B, et s'arrête à l'instant de contact. Cependant, cela signifie également qu'elle est maintenant engagée avec fédérale A car A est à l'intérieur de 1BW et directement à l'avant de l'unité confédérée.

Prise de flanc

Une unité passive peut être prise de flanc **seulement** par un ennemi qui la **contacte physiquement** sur son flanc ou son bord arrière. Un attaquant peut encore engager un défenseur dont le flanc est dans 1BW du front de l'attaquant, mais le défenseur n'est pas considéré comme pris de flanc bien que l'engagement de l'attaquant sur le défenseur soit sur le flanc ou l'arrière.

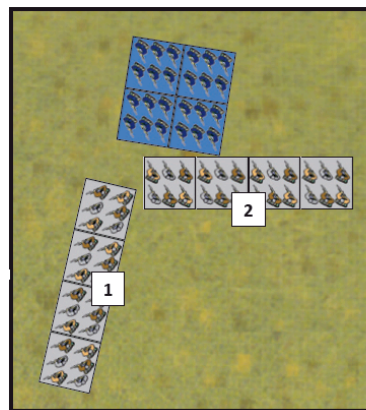
Couverture pour le défenseur pendant le combat

Les murs, les champs, les crêtes des collines, et les clôtures peuvent fournir

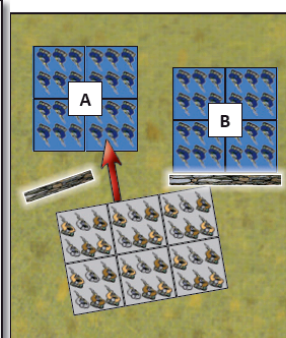
un couvert au défenseur, si il est sur un côté d'eux et l'attaquant de l'autre. Un défenseur n'a pas

être parfaitement aligné ou rangé derrière le terrain pour avoir la couverture de celui-ci, il a besoin seulement que le terrain soit entre lui et l'attaquant.

Parfois, il est difficile de savoir si une unité en défense a un couvert, parce que le terrain ne couvre pas entièrement l'engagement entre les côtés opposés. Dans de tels cas, on regarde s'il est possible de tirer une ligne droite de n'importe quel point depuis l'avant de l'unité attaquante, exactement droit devant, jusqu'à n'importe quel point de l'unité en défense, sans passer par le couvert. Si c'est le cas, alors l'unité de cible en défense ne bénéficie pas de la couverture.



L'unité fédérale charge en contact avec l'unité confédérée 2. Unité confédérée 1 est dans 1BW et directement sur l'avant de l'unité fédérale. L'unité fédérale est également entièrement derrière la ligne de front de confédérée 1. Néanmoins, les fédéraux n'ont pas physiquement contacté confédérée 1. Ainsi, l'unité fédérale est engagé avec les deux unités confédérées, mais ne prend aucune de flanc.



Couverture et Combat

Les confédérés chargent et sont engagés avec deux unités fédérales. Il est impossible de tirer une ligne droite devant les confédérés, et atteindre l'unité B sans passer par le mur.

Ainsi B dispose d'un couvert. Mais on peut facilement tracer une telle ligne sans traverser le mur, entre l'avant des confédérés et l'unité A, donc A n'a pas de couvert.

Procédure de résolution du combat

Une fois tous les mouvements de charge terminés, les deux joueurs doivent résoudre les combats dans la séquence suivante:

- Détermination du nombre et répartition des dés d'attaque
- Détermination du score de défense
- Détermination du score d'attaque
- Résolution des combats
- Pertes et repli des unités du défenseur qui ont perdues leur combat
- Perte d'une base et repli des unités de l'attaquant qui ont perdues leur combat

Si une unité attaquante engage plusieurs défenseurs, il doit répartir ses dés sur les différentes unités en défense. Le joueur actif indique le nombre de dés qu'il alloue par unité contre chaque unité du défenseur qu'il a chargée. Le joueur passif lance les dés pour chacune de ses unités engagées, afin de calculer le score de défense de chaque unité. Après le calcul du score de défense de chaque unité, le joueur marque temporairement avec des dés ses unités, cela servira de rappel aux deux joueurs.

Le joueur actif lance les dés pour déterminer ses scores d'attaque contre chaque unité en défense. En cas de besoin, il place le ou les dés (d'une couleur différente du défenseur) à côté de l'unité en défense, pour rappeler aux joueurs la répartition des dés d'attaque. Après avoir terminé cette étape, il est clair pour les deux joueurs que chaque unité en défense a un score de défense et un score d'attaque.

Remarque: l'attaquant calcule un score différent d'attaque contre chaque défenseur. En d'autres termes, les unités attaquantes n'ont pas de valeur de dés. Par contre : chaque unité en défense a deux valeurs: l'une déterminée par son propre joueur pour sa valeur de défense, et celle déterminée par l'attaquant représentant celle de toutes les unités attaquantes qui l'attaquent.

Les joueurs examinent les scores d'attaque et de défense pour chaque unité en défense, pour déterminer le résultat pour les deux camps.

Le joueur passif peut jouer 1 carte maxi de morale si son unité est vulnérable ou 2 si elle est normale pour enlever des touches, sans jamais supprimer la dernière touche.

Le défenseur qui a perdu le combat enlève ses pertes et se replie.

L'attaquant toujours engagé prend ses pertes puis se replie. (toujours engagé signifie qu'il a perdu le combat)

Les unités de part et d'autre peuvent perdre des bases, et/ou se replier mais pas les deux camps en même temps.

Le nombre de dés à lancer

On lance un dé pour chaque base de chaque unité, le joueur ajoute les dés des cartes de modification, ou de toutes les règles avancées telles que commandant, personnalité, etc. Indépendamment des modificateurs, aucune unité ne peut avoir plus de dix dés au combat. **Dix dés est le maximum absolu par unité attaquante.**

Il est possible qu'un attaquant ait plus de dix dés contre un défenseur (par exemple, deux grandes unités attaquent un seul défenseur). Mais là encore aucune unité individuelle attaquante ne peut jamais avoir plus de dix dés à allouer.

Répartir les dés de l'attaquant

Une unité qui attaque a un dé pour chacune de ses **bases de ses deux premiers rangs**. Notez qu'une unité attaquante ne compte pas les bases du troisième rang ou suivants.

Dans un cas simple où un attaquant charge un défenseur, tous les dés de l'attaquant sont alloués contre un défenseur. Toutefois, lorsque l'attaquant engage plus d'un défenseur, il doit allouer ses dés entre les unités en défense. Le joueur actif peut diviser ses dés entre les unités défendres comme il lui plaît, avec les restrictions suivantes :

- Les défenseurs qui sont en contact physique avec l'attaquant ne peuvent pas recevoir moins de dés d'attaque que les défenseurs qui sont simplement « engagés » (c'est à dire, pas en contact de base contre base).
- Si l'attaquant est physiquement en contact avec deux ou plusieurs défenseurs, il doit identifier combien de bases de son front chaque défenseur occupe. Le défenseur, qui occupe la majeure partie de son front ne peut pas se voir attribué moins de dés que tout autre défenseur.
- « Occupant le front » d'un attaquant est défini en imaginant des lignes d'1 BW s'étendant vers l'avant de toutes les bases de l'unité attaquante. Chaque unité en défense « occupe » (c'est à dire, a son empreinte dans) l'espace d'une ou plusieurs bases de l'attaquant. Le défenseur qui occupe le plus grand nombre de bases occupe la majeure partie du front de l'attaquant. Si deux ou plusieurs défenseurs occupent une portion égale de l'attaquant du front, alors l'attaquant peut choisir quel défenseur occupe « le plus ».

Les priorités d'allocation sont appliquées dans cet ordre : les défenseurs en contact de base sont prioritaires, puis s'il y a plusieurs défenseurs en contact de base, celui qui occupe la majeure partie du front de l'attaquant est prioritaire.

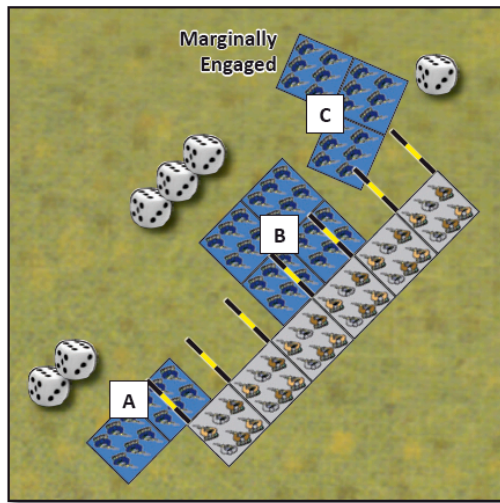
Dans ces limites, l'attaquant doit essayer de diviser ses dés aussi régulièrement que possible entre les défenseurs. « Uniformément » dans ce contexte signifie qu'il y a la différence la plus petite possible entre le nombre de dés alloués à des unités différentes. Par exemple : un attaquant avec six dés contacts deux unités ennemies. Il doit allouer trois à chaque, il ne peut pas allouer quatre dés à un défenseur, et deux à l'autre.

Défenseur légèrement Engagé

S'il le souhaite, l'attaquant peut choisir d'allouer un seul dé à un défenseur qui n'est pas en contact et occupe moins de la moitié de l'espace de front de l'attaquant. (Ou, il pourrait choisir de traiter cette unité par les règles normales, ci-dessus, et diviser ses dés de manière uniforme, afin d'inclure le défenseur).

Nombre de dés insuffisant

Si possible, un attaquant doit allouer au moins un dé à chaque défenseur. Mais dans de rares cas où l'attaquant a plus d'ennemis que dés, il peut choisir les défenseurs qui ne reçoivent pas de dés d'attaque, dans les limites des priorités ci-dessus. Dans un tel cas, il peut ne pas attribuer plus d'un dé par défenseur.



Allocation des dés contre des ennemis multiples

Une unité confédérée de six bases charge et contacte simultanément les unités fédérales A et B. Elle est également à 1BW des fédéraux C, et ainsi engage les trois unités. Le joueur confédéré a six dés. Il doit les attribuer de manière aussi uniforme que possible, en respectant les limites suivantes: Fédérale A occupe une seule base de son front, mais il est en contact, alors il ne peut pas lui donner juste un dé s'il est en mesure d'en allouer plus.

Fédérale B, aussi en contact physique occupe trois bases de son front (plus que tout autre défenseur). Le joueur confédéré ne peut pas allouer moins de dés à B qu'à quelqu'un d'autre.

Fédérale C est engagée, mais non en contact, et occupe moins de la moitié d'un espace avant de l'attaquant. Ainsi, il n'est que marginalement engagé, et le joueur Confédéré choisit d'allouer un seul dé contre elle. Il partage ses cinq dés restants entre les deux défenseurs qu'il contacte.

Notez que ce n'est pas une très bonne attaque: Il aurait été préférable d'utiliser une formation plus compacte, ou essayer d'attaquer moins d'ennemis .

Calculer les scores de défense

Après l'attaquant a alloué ses dés, le joueur passif calcule les scores de la défense de chacune de ses unités qui a été engagé par l'attaquant. Une unité en défense, contrairement à une unité attaquante, gagne un dé pour chaque base, peu importe combien de rangs la compose.

Le joueur passif lance les dés pour chaque unité en défense, dans l'ordre qu'il choisit. Pour une unité infanterie ou une unité d'artillerie dételée, chaque dé qui marque quatre ou plus est un succès (4+).

Le nombre cumulé de succès est le score de défense de cette unité. Marquer l'unité temporairement en plaçant un ou des dés à côté d'elle, pour indiquer le score. Il est possible pour un défenseur de ne réussir aucun succès, dans ce cas, son score de défense est zéro.

Modificateurs de défense

Si une unité en défense est encore partiellement en terrain difficile, elle applique un malus de -1 à tous ses dés de défense.

Les unités d'artillerie en défense

Une unité d'artillerie dételée était souvent capable de se défendre contre des attaquants sur son avant par un tir de mitraille jusqu'à la dernière minute possible. L'artillerie était vulnérable, cependant, quand elle était attaquée de flanc.

Si les attaquants s'engagent seulement sur l'avant de l'artillerie, réussit à marquer un point de défens sur quatre ou plus.

Dans le cas contraire, c'est-à-dire si elle est prise de flanc, elle est vulnérable.

Artillerie attelée dans Combat

Une unité d'artillerie attelée était pratiquement sans défense au combat, mais elle était si mobile que c'était très difficile de la rattraper, en particulier par des unités d'infanterie. Ainsi, un processus différent détermine son destin. L'unité attelée lance deux dés et conserve le plus élevé des deux résultats. Placez le dé à côté de l'attelage; il sera consulté au cours de la résolution du combat.

Vulnérable

Une unité d'infanterie est vulnérable si elle est prise de flanc. Une unité d'artillerie est vulnérable si elle est attelée, ou si elle a été contactée sur un flanc ou le bord arrière par un attaquant. Un défenseur vulnérable compte des points de défense toujours et uniquement sur des résultats de six, quelles que soient les modificateurs possibles.

Calculer les scores d'attaque

Après que toutes les unités en défense ont déterminées leur score de défense, le joueur actif lance les dés pour établir son score d'attaque contre chaque unité en défense. Il procède pour une unité en défense à la fois, dans l'ordre qu'il préfère, pour l'ensemble de ses unités et des portions d'unités contre un défenseur.

Il établit son score d'attaque contre le défenseur, avant de lancer les dés contre une autre unité en défense.

Rappelez-vous que le joueur actif a déjà alloué tous ses dés, avant que le défenseur ne détermine tous ses scores de défense et que l'attaquant ne peut pas changer ses allocations de dés. Il lance les dés qu'il a alloués contre chaque défenseur.

Les Attaquants multiples peuvent allouer un total supérieur à dix dés contre un seul défenseur, mais aucune unité attaquante seule ne peut avoir plus de dix dés à allouer.

Chaque dé qui marque quatre ou plus est un succès (4+).

Chaque dé peut être modifié:

Les dés d'une unité qui attaque un défenseur qui dispose d'une couverture, on applique un modificateur de -1.

Les dés d'attaque sont modifiés avec -1 si l'unité attaquante est encore partiellement en terrain difficile.

Ce n'est pas grave si l'unité qui charge passe à travers un terrain difficile pour contacter le défenseur; seulement s'il est en terrain difficile au moment du contact. Ce n'est pas grave si les bases en terrain difficile sont des bases qui ne comptent pas pour l'attaque (telles que des bases du troisième rang); si des bases de l'unité attaquante sont encore en partie en terrain difficile, **ce modificateur est appliqué à toutes les bases**. Ce modificateur s'applique qu'une, même si elle se trouve dans plus d'un type de terrain difficile.

L'attaquant compte tous les succès qu'il a obtenus contre ce défenseur et place un dé de couleur différente à côté du défenseur, pour marquer le score d'attaque. Puis il lance contre le prochain défenseur, etc.

Contre des défenseurs vulnérables

Ajouter +1 pour tous les dés qui sont attribués contre un défenseur vulnérable.

Quand il y a plus d'un attaquant contre un seul défenseur, tous les dés imputés au défenseur bénéficient de ce modificateur si le défenseur est vulnérable. (Par exemple: vous pouvez attaquer un défenseur de front et de flanc. Parce que vous l'avez flanqué, il est vulnérable, et donc les dés de vos deux unités sont modifiés).

Attaquer sur une colline

Parce que des morceaux de terrain varient considérablement d'un joueur à l'autre, sachez que toutes les collines du jeu auront une crête bien définie. Une unité en défense au sommet est considérée comme une couverture contre un attaquant venant du bas de la colline, en supposant que l'attaquant se trouve du côté protégé par la crête.

Différences du nombre au dé à réussir

Notez qu'une unité attaquante pourrait avoir besoin de scores de réussite différents en fonction des défenseurs.

Un défenseur peut avoir une couverture, par exemple, tandis que l'autre ne l'aura pas.

Résoudre les combats

Après que l'attaquant ait terminé de déterminer tous ses scores d'attaque, les joueurs résolvent les combats de la manière suivante :

- Établir la différence de combat pour chaque unité en défense

Chaque unité en défense doit avoir deux marqueurs à côté d'elle: son propre score de défense et le score d'attaque de l'ennemi contre elle. Chaque unité en défense est donc en mesure d'exprimer le résultat comme une différence de combat: un entier positif ou négatif résultant de la soustraction du score le plus bas à partir du plus élevé. (Par exemple: le défenseur a marqué 6 et l'attaquant a marqué 4 La différence de combat est donc:.. Défenseur 2)

Si les deux résultats sont identiques, la différence de combat est zéro. Le défenseur gagne un « nul ».

- D'abord les pertes du défenseur

Pour chaque unité en défense dont le score de défense est inférieur à celui d'attaque, l'unité a perdu le combat par cette différence et parce qu'elle a perdu, elle devra reculer.

Le nombre de bases perdues est égal à cette différence.

- Cartes pour le moral

Pour chacune de ses unités qui ont perdu un combat, le joueur passif peut jouer des cartes pour leur valeur de moral afin d'atténuer une partie de ces pertes. Il peut jouer n'importe quel nombre de cartes dans la limite de celles dans sa main, mais seulement un certain nombre par unité:

- Il ne peut jouer qu'une carte pour une unité qui est vulnérable.
- Pour une unité dans toute autre situation, il peut jouer jusqu'à deux cartes.

Chaque point de la valeur de moral permet à une base de ne pas être enlevée.

Par exemple : Une unité en défense (pas vulnérable) perd par une différence de quatre. Le défenseur pourrait jouer des cartes avec des valeurs de moral totalisant trois, et donc son unité ne perdrait qu'une seule base.

Attention : Peu importe combien de cartes il joue, et quelques soient leur valeur, une unité qui a perdu un combat perdra toujours une base minimum.

Par exemple : le 22 Ohio défendait et a perdu le combat par une différence de deux. Le joueur fédéral pourrait jouer une carte avec un moral « 2 » de valeur, mais elle serait gaspillée, car il doit retirer au minimum une base d'une unité qui a perdu un combat. Il pourrait tout aussi bien utiliser uniquement une carte de valeur « 1 ».

Si une unité en défense a perdu par une différence de un, le joueur passif ne peut pas jouer de carte.

Exemples:

• *Score Atq : 3 / Def : 2 L'unité en défense perdu par une différence de 1. Le joueur passif ne peut pas jouer une carte pour éviter la perte de cette base.*

• *Score Atq : 5 / Def : 1. L'unité en défense a perdu par une différence de 4. Le joueur passif peut jouer jusqu'à deux cartes. Comme une base est perdue, son meilleur jeu serait d'utiliser un "1" carte de valeur et une carte «2» de valeur, et donc son unité ne perdrait que sa base obligatoire pour avoir perdu le combat.*

Si les pertes du défenseur - après qu'il ait pu jouer des cartes de moral – d'une d'infanterie la réduise à une base ou moins, alors l'unité est brisée et la base survivante est enlevée de la table. Une unité d'artillerie peut être réduite à une base, et rester sur la table.

- Retraite du défenseur

Après avoir supprimé toutes les bases de toutes les unités qui ont perdues un combat, le joueur passif, dans l'ordre qu'il désire, doit les replier.

Les cartes de moral peuvent prévenir presque tous les pertes de base, mais elles ne peuvent pas changer le fait que le défenseur doit reculer.

Une unité d'artillerie dételée qui doit reculer est d'abord attelée, c'est à dire, la batterie est remplacée par une base attelée et puis elle se replie.

- Résoudre les pertes de l'attaquant

Après que toutes les unités en défense qui ont perdu des combats se soient repliées, les seules unités de défense qui reste au combat avec les unités attaquantes doivent être celles dont les scores défense sont égaux ou supérieurs aux scores attaque. Ces défenseurs ont remporté leurs combats (une égalité est une victoire pour le défenseur). Les attaquants encore engagés, donc, ont perdu les combats.

Chaque unité attaquante qui est toujours engagée au combat avec un défenseur (qu'elle soit ou non toujours en contact des base du défenseur) à ce moment, doit perdre une base.

Après que le joueur actif a supprimé toutes les bases qu'il doit, toutes les unités attaquantes qui ont perdu le combat doivent se replier. Le joueur actif peut les replier dans l'ordre qu'il désire.

- Repli suite à combat

Se replier ou retraire est un mouvement involontaire. Les unités attaquantes ou de la défense peuvent retraire suite à un combat.

Si une unité doit perdre une ou plusieurs bases et se replier, elle perd toujours ses bases avant de bouger. Cela pourrait avoir un effet sur son empreinte, et les conditions dans lesquelles elle retraite.

- Distance de retraite

Une unité qui doit retraire lance deux dés. Une unité active (comme un attaquant au combat) prend le plus faible des deux, l'unité passive le plus élevé des deux. Le nombre résultant est la distance minimum en BW que l'unité doit parcourir pour son repli. Une unité doit reculer jusqu'à satisfaire ces deux critères:

- Il est à moins la distance de retraite en BW de l'unité ou des unités ennemie(s) avec lequel elle a été engagé , et
- Il n'est pas à moins de 1BW d'une unité ennemie.

Dès que ces deux conditions sont satisfaites, son mouvement de repli se termine immédiatement.

Si une unité termine son mouvement de repli « sur » une unité amie, alors elle doit continuer à reculer jusqu'à ce qu'elle trouve une place libre.

- La direction de retraite

Une unité peut retraiter sur son flanc ou son arrière. Elle ne fait pas volte-face avant, ni à aucun moment, pendant sa retraite.

Le mouvement de repli n'a pas à être linéaire, mais l'unité doit être capable de tracer un chemin, comme pour un mouvement normal, par lequel l'ensemble de son empreinte peut légalement se déplacer pendant sa retraite. Ce chemin et la position finale résultant du repli ne peuvent pas passer sur l'avant de sa position initiale.

Une unité ne peut jamais retraiter à travers un terrain infranchissable ou une unité ennemie.

Le chemin de repli doit être le chemin autorisé le plus court pour atteindre l'endroit le plus proche où elle peut légalement finir son mouvement. Vous ne pouvez pas prolonger artificiellement la distance de recul pour votre avantage (par exemple : en restant délibérément près de l'ennemi afin de permettre une position finale dans un endroit avantageux pour d'autres unités)

Unités vulnérables et les unités non - linéaires

Un défenseur qui est vulnérable (par exemple, pris de flanc, en colonne) ou un défenseur non - linéaire, doit terminer son mouvement de repli en formation linéaire. Il peut être dans une formation différente de ce qu'il avait avant la résolution du combat.

L'encombrement de l'unité pour son mouvement de repli est basé sur la formation dans laquelle il termine le repli. (Par exemple : si elle était en colonne, et termine le mouvement en formation de bases de large, l'encombrement de son chemin est de 3BW de large).

Artillerie attelée et combat

Une unité d'artillerie attelée calcule son score de défense différemment de tous les autres types d'unités. Le joueur passif lance deux dés et garde le plus élevé des deux résultats qui devient son score de défense.

Comparer ce score de défense au score d'attaque contre l'artillerie. Si le score de défense de l'artillerie attelée est égal ou supérieur, elle a survécu à la lutte sans perte. Mais elle doit quand même se replier.

Si le score de défense de l'artillerie attelée est inférieur au score d'attaque, l'unité d'artillerie a été brisée; enlever l'attelage de la table et toutes les bases de canons qu'elle représente sont perdus.

Le joueur passif peut jouer jusqu'à une carte, pour ajouter la valeur de moral au score de défense de l'attelage, après avoir pris connaissance du score de l'attaquant.

Exemple d'une unité d'artillerie attelée au combat:

Une unité d'artillerie attelée a été chargée par une unité d'infanterie ennemie. Il lance deux dés et prend le plus élevé des deux scores. Ce résultat est un "4". L'infanterie lance maintenant son score d'attaque, comme il le ferait contre un autre défenseur. Son score d'attaque est "5".

L'attelage est en difficulté, mais le joueur passif joue une carte d'une valeur de moral de «2». Le score final de l'attelage est maintenant de 6, et il s'échappe donc indemne. Si le joueur passif n'avait pas utilisé cette carte, l'attaquant aurait gagné et détruit la batterie attelée.

Interpénétration et terrain difficile en cas de retraite

Les unités peuvent (doivent souvent) retraiter à travers des unités amies, donc les interpénétrer. Elles peuvent également être contraintes de se replier en terrain difficile. Avant de retraiter avec toutes les unités, vous pouvez choisir de jouer une carte de votre main. Si vous le faites, alors l'ensemble de vos unités qui doivent retraiter en terrain difficile, et/ou interpénétrer des unités amies, peuvent le faire sans pénalité.

Si vous n'avez pas de jouer de carte, alors chacune de vos unités qui retraitent à travers une unité fixe amie, provoque la perte d'une base pour l'unité stationnaire. Cela pourrait se reproduire à plusieurs reprises si plusieurs unités interpénétrèrent la même unité.

Si vous n'avez pas de jouer une carte, puis une unité qui doit tomber en arrière à travers un montant de terrain difficile doit perdre une base. Elle ne souffre pas de cette peine plus d'une fois, même si elle se replie à travers plus d'un terrain difficile.

Retraite de l'artillerie

Une unité d'artillerie dételée qui doit retraiter est d'abord attelée. Une carte peut être jouée, comme d'habitude, pour annuler les effets de l'interpénétration pendant la retraite de l'artillerie. L'unité attelée doit terminer son repli en dehors de toutes les unités amies. Et elle doit retraiter assez loin de sorte qu'aucune partie de sa base ne soit à moins de la distance requise de l'ennemi à partir de laquelle elle retraite.

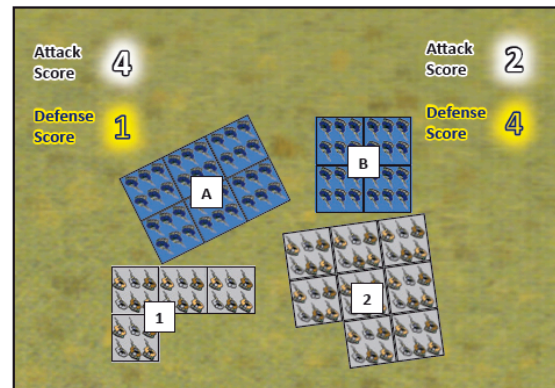
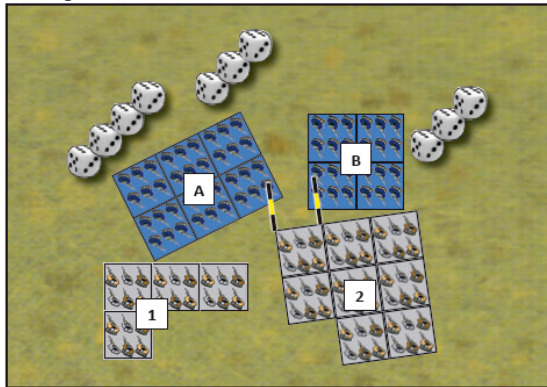
Si une batterie attelée est obligée de perdre une base en raison d'un repli en terrain difficile ou est interpénétrée par un repli, elle perd une base de canon. Si c'était la dernière base de canon appartenant à cette batterie, alors elle retirée de la table.

Si vous ne pouvez pas retraiter

Une unité qui ne peut pas retraiter de la distance minimale requise en raison de la présence d'unités ennemies ou de terrain infranchissable, part en déroute. La retraite en dehors de la table est un dernier recours que l'unité est tenu de le faire, si aucune autre voie légale de repli n'existe. Une unité qui doit retraiter d'une manière que toute partie de celui-ci est hors la table, part en déroute.

Il est également possible qu'une unité peut être attaqué par l'arrière, peut-être sous des angles multiples, et donc qui n'a pas de voie légale le long de laquelle se replier (car une unité ne peut jamais reculer vers l'avant, mais seulement sur son flanc ou l'arrière) Dans un tel cas, une unité empêchée de retraiter part en déroute.

Exemple de combats :



Résolution d'un combat à plusieurs unités ...

Le joueur confédéré chargé deux unités en contact. Confédéré 1 charge fédérale A, et confédéré 2 charge fédérale B. Notez que confédéré 2 engage à peine aussi A.

D'abord, le joueur confédéré alloue ses dés. Pour confédéré 1 s'est facile : ses quatre dés contre fédérale A.

Pour confédéré 2 s'est un peu plus compliqué. Il est en trois rangs, de sorte que ces deux bases du troisième rang ne comptent pas du tout. Confédéré 2 obtient seulement six dés. Il est seulement légèrement engagée contre fédérale A (pas en contact, et il occupe moins de la moitié d'une base de son front). Donc, il pourrait décider de consacrer un seul de ses dés à A, mais il décide plutôt de diviser ses six dés, et donc trois dés vont à l'encontre chaque défenseur fédéral.

Si le joueur Confédéré avait chargé fédérale B un peu plus vers la droite, il aurait été en mesure de concentrer toutes ses forces contre B.

Au final, un total de sept dés confédérés sont contre fédérale A, et seulement trois dés contre fédérale B.

... et comment cela se termine :

Le joueur fédéral calcule ses scores de défense. Pour l'unité A, il lance six dés. Malheureusement, un seul jet, sur six dés, réussit! L'unité A a un score de défense de 1.

Pour l'unité B c'est une autre histoire. Le joueur fédéral lance quatre dés et marque quatre succès. l'unité B a un score de défense de 4.

Le joueur confédéré lance maintenant ses dés. Contre fédérale A, il a sept dés. Il lance et marque quatre succès.

Contre fédérale B, il lance trois dés et marque deux succès.

Fédéral A a perdu le combat par une différence de 3. Le joueur US sera devez retirer trois bases, mais il peut jouer une carte (s) de moral avec une valeur maximale de 2, pour atténuer au moins certaines de ces pertes. Puis fédérale A doit retraiter.

Fédérale B a gagné. Ainsi confédéré 2 doit perdre une base et se replier.

Questions fréquemment posées (FAQ)

1. Ai-je raté quelque chose, ou il n'y a pas besoin d'officiers du tout ?

Vous n'avez pas manqué quoi que ce soit. Il n'est pas nécessaire de placer d'officier sur la table. Le jeu couvre une distance relativement faible et un temps court, au cours duquel nous supposons que vous pourriez galoper partout sur la table là où vous avez besoin d'être.

2. La carte X est stupide! Je déteste la carte X. Mais si je l'enlève de la pioche, je me désavantage.

Plutôt que de retirer des cartes, vous et vos adversaires vous pouvez vous mettre d'accord pour annuler l'effet de toutes les cartes que vous voulez, tout en les gardant en jeu pour leur valeur de moral, et pour invoquer une phase.

3. Je m'avançais contre une unité ennemie, et il a utilisé un changement de formation par guidon pour glisser de 2BW sur sa gauche, et donc il n'était plus en face de moi. Je sais que cela nécessite une carte supplémentaire, mais cela semble un moyen mesquin d'éviter mon attaque.

Je suis d'accord que, dans certains cas, cela peut paraître un peu irréaliste, mais cela vaut mieux que la plupart des solutions de rechange. Par exemple, si je devais essayer d'écrire une règle qui interdit ou restreint davantage les changements de formation quand à une distance de l'ennemi, cela compliquerait la règle et créerait plus problèmes et de nouvelles micro tactiques apparaîtraient. (Quelle distance ? Dans quel front ? Qu'en est-il des formations non-linéaires? Est-ce que ce résultat va jouer pour les mouvements qui empêchent les unités amies d'atteindre l'ennemi parce que les changements de formation ne sont plus autorisés, etc). Restreindre la pratique à seulement 2BW, et le limiter à des phases invoquées avec une carte supplémentaire est, je pense, un compromis bien plus simple.

La meilleure façon d'empêcher l'ennemi de faire cela, c'est de l'attaquer en se dirigeant vers le centre de son unité. Ce n'est pas seulement la manière historique de jouer, mais j'aime aussi le bon sens qui résulte de cette pratique. Il décourage l'attaquant d'essayer d'envoyer plusieurs chargeurs en autant d'angles que possible.

4. Il est difficile de tuer des bases avec le tir. Je pensais que la plupart des victimes de la guerre de sécession ont été causés par le feu ?

Le tir est un moyen d'engager l'ennemi (car il ne tire pas en retour) à faible risque, mais il peut aussi prendre plus de temps pour être décisif. Les nouveaux joueurs voient souvent qu'ils peuvent utiliser les cartes pour atténuer bon nombre des touches de l'ennemi et penser « Je suis l'épreuve des balles ». Ce qu'ils ne réalisent pas, c'est que le feu de l'ennemi affecte leurs cartes plutôt que de leurs bases. Ils ne peuvent garder cette stratégie longtemps, étant donné que chaque résultat de remaniement de la pioche la diminue. Les joueurs expérimentés apprennent rapidement que certaines cartes (beaucoup, en fait) sont beaucoup plus précieuses qu'une base de troupes, et ainsi cela vaut souvent la peine de laisser perdre des bases, plutôt que d'abandonner la possibilité d'utiliser une carte pour un effet global sur la partie.

5. Pourquoi la règle « légèrement engagé » n'est pas appliquée à tout défenseur qui est juste « engagé » ? Dois-je vraiment allouer la moitié de mes dés d'attaque contre un défenseur que j'ai engagé sans contact?

La règle « légèrement engagé » permet à un attaquant de (presque) ignorer un défenseur proche qui ne pose pas de menace réelle à son unité. Mais si une unité d'attaque engage un défenseur, même si ce n'est que très légèrement, alors elle ne peut pas l'ignorer.

Il existe deux solutions faciles. Tout d'abord, vous pourriez pivoter avec l'unité qui charge de manière à ce qu'il ne contacte que l'ennemi que vous souhaitez. Et en second lieu, si vous allez à contacter un deuxième défenseur, il vous appartient d'avoir un deuxième attaquant. Charger avec des régiments, c'est avancer ensemble, apporter une force maximale contre le défenseur, comme cela a été fait historiquement.

6. Mon unité doit reculer. Je lance le dé et fait « 1 » pour la distance de retraite, mais si je suis déjà à 1BW? Vous devez retraiter d'au moins de la distance indiquée par le dé, et jusqu'à ce que votre unité ne soit pas dans 1BW de n'importe quel ennemi. Aussi, si vous êtes déjà à 1BW de l'ennemi, vous devrez toujours retraiter de 1BW.

7. Pourquoi ne pouvons- nous pas jouer de chaque type de phase à chaque tour? Pourquoi dois-je choisir?

Nous avons essayé toutes sortes de séquences. Il est devenu clair que le tir doit être fait en premier. C'est en sorte un tir défensif sans avoir à écrire une « phase de tir défensive » dans les règles. Puis, il est devenu clair que le mélange de mouvement et de combat dans les phases d'un même tour pourrait être problématique. Cela aurait permis un niveau de coordination parfait qui semblait excessif et « trop facile ». Oui, je me rends compte que ces sortes de choses sont tout à fait normal et autorisé dans de nombreux jeux, mais c'est aussi pourquoi de nombreux jeux se retrouvent avec des séquences compliquées à jouer et beaucoup de règles spéciales pour limiter de telles interactions. J'ai trouvé plus facile de simplifier à la fois la séquence et les règles qui la régissent. En vous forçant à choisir entre un mouvement ou une phase de combat, le jeu vous incite à faire le plus de chaque, en maintenant une bonne formation, par exemple, et se préparer à une attaque de telle sorte que le plus grand nombre des unités de la brigade possible vont attaquer l'ennemi en même temps dans la même direction. En d'autres termes : c'est une façon propre et bien rangé de bonnes tactiques enrichissantes sans nécessiter des règles supplémentaires.

LONGSTREET LITE: Feuille de Référence

Séquence d'un Tour

- Option de **rebattre** les cartes.
- Option pour une phase de **tir**.
- Un commandement au choix:** Mouvement, Combat, ou Passer.
- Phase d'état:**
 - Les deux joueurs piochent.
 - Retrait des marqueurs de fumée.
 - Test pour la victoire.

Quand les cartes sont-elles retirées du jeu?

Si une interruption avec bannière rouge est jouée.

Six cartes à chaque mélange de la pioche.

MOUVEMENT

	INF	ART
de base	4	6
difficile	1/2	full

RÉSUMÉ DES RÈGLES DE MOUVEMENT

Chaque unité peut se déplacer ou changer de formation.

Mouvement difficile

- Ne peut pas se combiner avec une avance dans le même mouvement.
- allocation de mouvement diminuée de moitié pour l'infanterie.

Désordre (sauf si appel de la phase avec deux cartes)

- Interpénétration.
- Déplacement ou changement de formation en terrain difficile.
- Faire un demi-tour dans les 6BW de l'ennemi.
- Modification de la formation dans les 6BW de l'ennemi.

Artillerie

- ART détachée peut bouger d'1BW.
- ART attelée peut se déplacer dans n'importe quelle direction.

Changer de formation

- Par quart de tour à gauche ou à droite.
- Par guidon (Ajouter/Soustraire pas plus de 2 fichiers sur part et d'autre).

Retraite

- Lancez deux dés. Le côté actif prend le dé inférieur; le passif prend le supérieur.
- Repliez-vous au moins que la distance, mais sans finir à moins 1BW de l'ennemi.
- Jouer une carte, pour éviter les pertes de base dues au interpénétration et terrains difficiles

Utilisation des cartes d'Action

Possibilité	Joué par	Précisions
Invoquer une phase	Actif	Toute carte peut invoquer une phase
Modifier	Actif	Ne peut modifier que le type de phase indiquée par un symbole sur la carte
Interruption	Passif	Si bannière rouge, retirez la carte du jeu
Valeur de Moral	Passif	Pour retirer des touches des tirs et charges ennemis sauf la dernière.

TIR

Portée

Courte portée Fusils et mitraille	6
Artillerie	24

Dé pour toucher

Escarmouche	6
Autres tirs	4+

Modificateurs pour ART

+1	Cible dense
-1	Cible à couvert

Modificateurs pour volée

+1	Cible dense
-1	Tireur en ter. diff.

Touche pour escarmouche

Tous	6
------	---

Dé pour tuer

	4+
--	----

Résolution des combat
(après toutes les charges)

- L'attaquant annonce l'allocation de ses dés.
- Calculer les scores de défense.
- Calculer les scores d'attaque.
- Résoudre les combats:
Différence entre score de défense et d'attaque si + le défenseur gagne si - l'attaquant gagne.

- Le joueur passif peut utiliser des cartes pour leur valeur de moral pour une unité qui a perdue: une carte si vulnérable; jusqu'à 2 cartes autrement. Une perte minimum si perte du combat.
- Les défenseurs qui ont perdus le combat prennent des pertes et se replient.
- Les attaquants encore engagés prennent des pertes et se replient.

Dé pour défendre

INF ou ART détachée	4+
Vulnérable(aucune modif)	6

Modificateurs

-1	Terrain difficile
----	-------------------

Dé pour attaquer

Modificateurs

-1	Cible à couvert
-1	Terrain difficile
+1	Contre cible vulnérable