

Manoeuvre

L'art de la guerre au début du 19^{ème} siècle



By Rodney B. MacGowan ©2004



GMT Games, LLC
P.O. Box 1308 • Mansfield, CA 95030-1308

www.gmtgames.com
(800) 523-6111



De quoi est-il question dans ce jeu ?

Manœuvre traite de la période des guerres Napoléoniennes, mais avec une certaine liberté. Il peut faire penser aux échecs. Mais il tente également de rendre compte de la réalité guerrière et de son aspect chaotique. *Manœuvre* a été réalisé en gardant à l'esprit deux idées directrices : une certaine facilité de jeu, alliée à une variété de situations. Le jeu est suffisamment simple pour être appris et joué dans un temps très court. Lors de chaque partie, les batailles sont différentes.

Pour combien de joueurs est-il prévu ?

C'est un jeu prévu pour 2 participants. Il est possible de jouer seul, mais les sensations du brouillard de la guerre et de surprise risquent d'être largement diminuées.

Comment gagner ?

Il existe deux possibilités. L'une consiste à débarrasser l'armée adverse du champ de bataille. L'autre consiste à occuper le terrain adverse, sans que l'adversaire n'occupe votre propre terrain. Lisez la règle 2 si vous désirez des précisions.

Combien de temps dure une partie ?

Votre première partie vous prendra environ 90-120 minutes (en tenant compte du temps nécessaire à la vérification des règles, de l'apprentissage des cartes). Au fur et à mesure de l'apprentissage des règles et des particularités des différentes armées, les parties suivantes devraient se raccourcir de 5-10 minutes. Les joueurs expérimentés devraient être capables de terminer une partie en 40-60 minutes, bien que dans le cas d'une victoire par usure, la partie puisse se terminer plus tôt.

Avant de lire les règles... Lisez ceci !

N'essayez pas de les mémoriser. Lors de la première lecture, ignorez les références à d'autres points. Une fois que vous aurez parcouru les règles et les cartes, examinez les éléments du jeu. Ensuite, entraînez-vous à jouer quelques tours. Vous devriez alors avoir une bonne vue d'ensemble des bases du système de jeu. Utilisez les aides de jeu pendant votre partie. Après quelques engagements, vous ne devriez pas avoir à vérifier les règles. (Si vous trouvez une différence entre la règle et les aides de jeu, c'est la règle qui prévaut). Pour se familiariser avec les cartes à jouer, lisez les règles 8 et 9.

Une boîte complète de *Manœuvre* contient :

- 24 cartes de terrain ;
- 4 dés à 6 faces rouges, 4 dés à 8 faces bleus et 4 dés à 10 faces verts ;
- 1 planche de pions ;
- 8 paquets de 60 cartes à jouer ;
- 1 livret de règle (entre vos mains !)
- 2 aides de jeu.



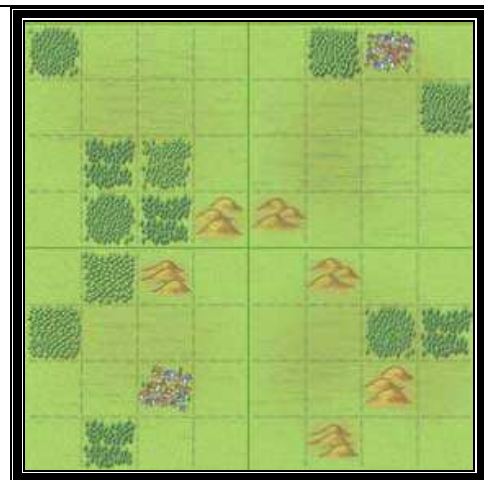
(image de droite : <http://www.boardgamegeek.com>)

1 Matériel

1.1 Cartes de terrain

Manœuvre contient 24 cartes de terrain de 4 cases sur 4 chacune. Ces cases servent à réguler les déplacements et les combats, un peu comme celles des échecs. Un champ de bataille complet consiste en une juxtaposition de 4 terrains (2 en largeur, 2 en hauteur) : ce qui produit une surface de 8 cases sur 8 cases équivalent à un échiquier.

Dans tous les cas, **rien ne peut se produire au niveau des diagonales**. Seuls les 4 côtés d'une case peuvent être impliqués dans une action quelconque (déplacement, attaque, tir d'artillerie, contrôle, etc.).



1.2 Les dés

Manoeuvre contient plusieurs types de dés : 4 dés à 6 faces rouges, 4 dés à 8 faces bleus et 4 dés à 10 faces verts. On utilise les abréviations suivantes : Un dé à 6 faces sera identifié par d6, un dé à 8 faces sera identifié par d8, un dé à 10 faces sera identifié par d10. La face "0" du d10 équivaut à dix.

Si plusieurs dés d'un même type sont nécessaires, on le représente par le chiffre correspondant devant le dé en question. Exemple, 2d8 signifie lancer 2 dés à 8 faces. Généralement, les dés sont lancés pour résoudre un combat, ou lors de situations particulières qui se produisent durant la partie.

1.3 Les pions (unités)



Dans le jeu il existe 8 armées, chacune représentant une nation. Une armée donnée est représentée par deux éléments : les pions (unités) et les cartes. Les pions représentent les forces combattantes d'une nation, ils peuvent se déplacer et combattre sur le champ de bataille

Chaque armée est composée de 8 unités, et chaque pion comporte des indications sur ses deux faces. L'une des faces représente l'unité à pleine puissance (le fond est uniformément coloré, c'est la face qui possède la valeur la plus élevée). L'autre face représente l'unité ayant subi des pertes au cours de la bataille : elle est dénommée « face réduite » (le fond est traversé par une bande colorée, c'est la face qui possède la valeur la plus faible).

Chaque unité est également identifiée par son nom. Le nom porté par chaque unité est important : en effet, généralement une unité ne peut combattre que si une carte du même nom est jouée.

Enfin, chaque unité représente un type de force particulier – de l'infanterie ou de la cavalerie.

L'infanterie est signalée par un soldat à pied, alors que la cavalerie l'est par un cheval monté. Les 8 unités d'une armée commencent sur le champ de bataille, bougent et combattent pour tenter de vaincre l'armée adverse (l'adversaire poursuivant les mêmes objectifs). Chaque armée possède son propre ensemble d'unités et chacune a ses forces et ses faiblesses.



(image : <http://www.boardgamegeek.com>)

Voici l'illustration d'une unité de la Garde Impériale Française. La face correspondant à sa pleine puissance indique une force de 8, alors que sur la face réduite cette force n'est que de 5. C'est une unité d'infanterie puisqu'elle est représentée par un soldat à pied.

Aucune armée ne ressemble exactement à une autre. Chaque joueur devra savoir comment utiliser au mieux son armée et profiter des failles de l'armée adverse... aucune partie ne ressemblera à une autre.

1.4 Les Cartes à Jouer

En plus de ses unités, chaque Armée dispose d'un paquet de 60 cartes. Ce paquet d'actions est propre à chaque armée et ne peut être interchangeable.

Le fond coloré de chaque carte correspond aux couleurs d'un drapeau national donné.



(image : <http://www.boardgamegeek.com>)



Chaque joueur tire une main à partir de son propre paquet de 60 cartes d'action, ceci lui permettra de réaliser ses diverses activités ultérieurement pendant son tour (ou même en réaction à certaines activités adverses).

Il existe 2 types de cartes principaux.

- les cartes d'unité : Unit Cards
- et les cartes de quartier général (HQ) : Headquarter Cards.

La carte d'unité est la plus fréquente. Chacune des 8 unités d'une armée donnée est associée à 5 cartes d'unité (les noms correspondent sur l'unité et sur les 5 cartes). Ainsi, avec 8 unités et 5 cartes pour chacune d'elle, un joueur aura donc à sa disposition un total de 40 cartes d'unité (parmi un ensemble de 60).

Dans le paquet d'actions disponibles pour l'armée française, on trouve 5 cartes qui portent le même nom d'unité **Imperial Guard**. Veuillez prendre en compte que l'inscription **Garde Impériale** située sur le pion (unité) aurait dû être changée. Ce sont bien les mêmes unités : il s'agit des unités de la garde impériale française. Leur pleine puissance est de 8, la puissance réduite étant de 5 seulement. Sur le pion est montré un soldat d'infanterie à pied.

Les cartes d'unité ont plusieurs fonctions. Pendant la phase de combat de votre propre tour, si les conditions le permettent, jouer une carte d'unité vous permettra d'engager un combat avec l'unité appropriée. Pendant le tour de votre adversaire, si une unité donnée est attaquée, une carte d'unité correspondant l'aidera à se défendre. Pendant votre propre tour, une carte d'unité vous permet de rétablir une unité réduite correspondant (la retourner sur sa valeur de pleine puissance).

Chaque armée, au sein de son paquet de 60 cartes action dispose de 20 cartes de quartier général (HQ). Il existe 12 types différents de cartes HQ. Le même type de carte HQ peut être présent dans différentes armées, mais chaque armée est caractérisée par sa propre proportion des différents types. Chaque nation possède des cartes de leader (leader HQ Cards) et de 3 à 8 autres types de cartes HQ. Ces cartes HQ représentent les particularités qu'avaient chaque nation lors des combats. Pour plus de détails, voyez les particularités sur les aides de jeu (Reference Card) et la règle 9.

2 Comment gagner lors d'une partie de Manœuvre

2.1 Victoire par Usure (Attrition) ou victoire par Elimination des unités adverses

Si à un moment quelconque de la partie, vous avez éliminé 5 unités adverses ou plus, c'est une victoire automatique (sauf si vous avez perdu votre 5^{ème} unité [ou plus] lors de la même bataille suite à une Attaque Suicide (Committed Attack)). Dans ce dernier cas, c'est votre adversaire qui l'emportera...



(NdT : Attaque Suicide (Committed Attack) – voir aussi règle 9.2).

2.2 Victoire suite à la Tombée de la Nuit (Nightfall Victory) ou victoire par Contrôle du Champ de Bataille (Controlling the Battlefield)

Si aucun des joueurs ne gagne par Usure (Attrition Victory), le camp qui possède le plus de contrôle sur le champ de bataille adverse l'emporte. Voyez la règle 2.3 au sujet de la fin du jour.

Vous pouvez contrôler un petit carré de terrain de la moitié du champ de bataille ennemi de 2 façons différentes :

- soit en l'occupant seul avec au moins une unité
- soit si vous avez une Influence Incontestée sur ce carré (Uncontested Influence). Un carré est incontesté si l'une de vos unités est adjacente (attention, souvenez-vous : pas en diagonale !) et que votre adversaire n'est ni sur le carré, ni adjacent à lui. (voir la prochaine illustration).

Chaque joueur devrait tenir la comptabilité des carrés adverses contrôlés. Le total le plus élevé déterminera le vainqueur. En cas d'égalité, ce sera le camp ayant éliminé le plus d'unités adverses qui sera déclaré vainqueur. S'il y a toujours égalité, ce sera celui qui a le moins d'unités en force réduite. S'il y a toujours égalité, prendre la liste suivante en considération (le premier indiqué est prioritaire) : Etats-Unis, Empire Ottoman, Espagne, Autriche, Prusse, Russie, Grande Bretagne, France (qui ne gagnera donc jamais en cas d'égalité ultime!).

Note: une unité ne peut entrer dans un carré de lac, mais elle peut avoir une influence incontestée sur lui et compter pour la victoire.

Dans l'exemple ci-contre, la nuit est tombée.

Le joueur Britannique, bien que n'ayant plus que 4 unités, l'emporte – 4 carrés contre 3 pour le Français. Les carrés marqués d'un X ne sont pas pris en compte pour le joueur concerné car ils sont adjacents aux unités des 2 camps.

Ceux marqués d'un Y ne sont pas pris en compte pour le joueur concerné car ils sont occupés par une unité ennemie.

Côté Français du Champ de Bataille



Côté Britannique du Champ de Bataille

2.3 Quand le jour prend fin

En général, à cette époque les batailles ne se poursuivaient pas après le coucher du soleil. Pour représenter la fin de la journée, on considère que la partie se termine quand les 2 joueurs ont abattu leur dernière carte du premier paquet de cartes action. La partie ne prend pas fin quand seul l'un des 2 joueurs a joué sa dernière carte. Ce joueur remélange ses anciennes cartes action pour former une nouvelle pile, et le jeu peut continuer. Ce joueur peut avoir à le faire avant que son adversaire n'ait terminé sa première pile. Le jeu ne se terminera que si le 2^{ème} joueur arrive à jouer la dernière carte de sa première pile de cartes action.

3 Mise en Place du Jeu (Set Up)

Les 2 joueurs lancent un d10. Celui qui obtient le résultat le plus élevé est le premier joueur. En cas d'égalité, relancer jusqu'à ce qu'il y ait un premier joueur. Le premier joueur reçoit le marqueur correspondant (First Player).



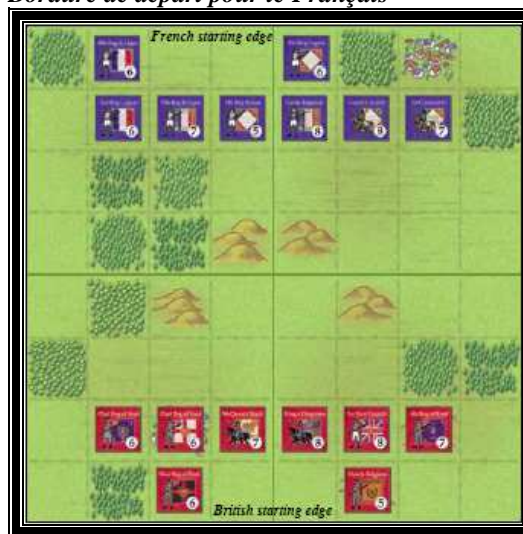
Pour vos premières parties, nous vous suggérons d'utiliser la procédure de mise en place suivante. Le premier joueur décide s'il incarne les Britanniques ou les Français.

Le premier joueur choisit 4 sections de carte, décide de leur orientation et de leur mise en place sous forme d'un dispositif 2x2. (voir l'exemple suivant).

Le deuxième joueur choisit les 2 nations qui seront utilisées. Le premier joueur choisit ensuite sa nation parmi les 2 précédentes. Le deuxième joueur choisit son bord de départ. Chaque joueur mélange son paquet de cartes d'action et laisse à son adversaire la possibilité de couper.

Les 2 joueurs tirent ensuite aléatoirement 5 cartes de leur propre pile. Ceci est important car les joueurs connaissent ainsi leur main de départ avant la mise en place de leurs forces sur le plateau.

Bordure de départ pour le Français



Bordure de départ pour le Britannique

Pour les joueurs expérimentés et le jeu en tournoi : au lieu de tirer les 5 cartes au hasard, chaque joueur est autorisé à choisir parmi sa pile de cartes d'action, les 5 cartes qu'il utilisera au départ de la partie. La pile de cartes d'action devra être mélangée après le choix en question. Ceci représente une phase de préparation à la bataille (au niveau de la planification et de la stratégie).

Chaque joueur place ses 8 unités dans les 2 rangées les plus proches de son bord de départ. On ne peut positionner qu'une seule unité par carré. Toutes les unités commencent la bataille avec leur pleine puissance. Le premier joueur se place entièrement avant que ce ne soit le tour du second.

4 Séquence de Jeu (Sequence of Play)

Chaque tour de jeu comporte 2 tours de joueurs identiques.
Chaque tour de joueur consiste en 5 phases :

- 1. Phase de Défausse (Discard Phase)**
- 2. Phase de Tirage de Cartes (Draw Phase)**
- 3. Phase de Mouvement (Movement Phase)**
- 4. Phase de Combat (Combat Phase)**
- 5. Phase de Récupération (Restoration Phase)**

Le premier joueur exécute ses 5 phases entièrement et dans l'ordre : il est considéré « Joueur Actif » (Active Player). Le second joueur fait ensuite ses 5 phases. Ensuite un nouveau tour commence (à moins que le jeu ne soit terminé). Les phases doivent absolument être réalisées dans l'ordre indiqué, et on ne peut revenir en arrière.

1. Phase de Défausse (Discard Phase)

Le joueur actif peut se défausser d'une ou plusieurs cartes de sa main.

2. Phase de Tirage de Cartes (Draw Phase)

Le joueur actif tire autant de cartes action qu'il lui est nécessaire pour qu'il en ait un total de 5. Voir la règle 2.3 pour ce qui concerne l'épuisement de sa pile de cartes d'action.

3. Phase de Mouvement (Movement Phase)

Le joueur actif doit déplacer 1 unité de son armée.

4. Phase de Combat (Combat Phase)

Le joueur actif peut déclarer 1 (et 1 seul) combat. Il n'est pas obligé de déclarer un combat. Il existe 4 possibilités de combat :

- Embuscade (Ambush)
- Assaut (Assault)
- Artillerie (Bombardment)
- Tir (Volley)

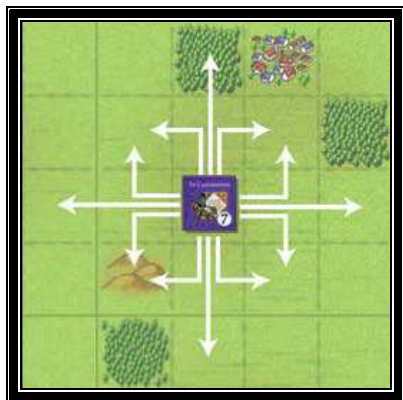
5. Phase de Récupération (Restoration Phase)

Le joueur actif peut, s'il le désire, tenter de restaurer une unité à valeur réduite (en unité qui a sa pleine puissance).

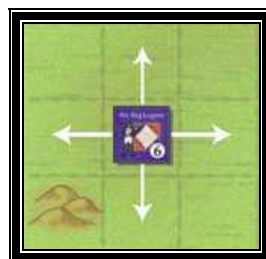
5 Mouvement

Pendant la phase de mouvement d'un tour de jeu, le joueur actif doit déplacer une de ses unités.

- * une unité d'infanterie peut se déplacer d'une case
- * une unité de cavalerie peut se déplacer de 2 cases.



mouvements de cavalerie : 2 cases



mouvements d'infanterie : 1 case

Souvenez-vous que les diagonales ne sont pas utilisables. Certains terrains peuvent limiter les déplacements de la cavalerie à une seule case. (Voir les tables de références qui présentent un bref résumé des effets du terrain sur le mouvement).

Les unités ne peuvent quitter les limites du champ de bataille, ne peuvent terminer dans la même case qu'une autre unité (amie ou ennemie), ni traverser tout type d'unité (amie ou ennemie).

Des cartes HQ peuvent autoriser le mouvement d'une unité supplémentaire (Carte Ravitaillement: *Supply*) ou encore utiliser un mouvement sur une case de plus (Marche Forcée: *Forced March*). Il est impossible de jouer plus d'une carte ravitaillement (*Supply*) par phase de mouvement ; de plus, il est impossible de jouer plus d'une Carte Marche Forcée (*Forced March*) sur une unité donnée pendant cette phase de mouvement. Ainsi, en une phase de mouvement, un joueur actif pourrait déplacer, au maximum, 2 unités qui bougeraient d'une case supplémentaire, s'il était capable de jouer une carte *Supply* et deux cartes *Forced March*.

Le fait que l'adversaire joue une carte *Guerrilla* peut annuler l'effet de ces cartes (une carte *Guerrilla* invalide une carte) et n'autorise plus le jeu d'une seconde carte du même type pour la même unité.

Note: L'orientation des unités n'a pas d'influence sur le jeu.

6 Combat

Il existe 4 possibilités de combat :

- * Embuscade (Ambush)
- * Assaut (Assault)
- * Artillerie (Bombardment)
- * Tir (Volley)

Elles sont résolues selon l'un des 2 procédés indiqués par la suite.

Les Embuscades (Ambush) et les Assauts (Assault) sont résolus avec la procédure (6.1), tandis que les Tirs d'Artillerie (Bombardment) et les Tirs par armes à feu (Volley) suivent la procédure (6.2).

Le joueur actif ne peut initier qu'un seul combat pendant son tour (et seulement si les conditions sont réunies). Par contre, il n'est pas obligé de le faire. Le joueur qui n'est pas le joueur actif est considéré « défenseur ».

6.1 Procédure à suivre pour les Embuscades (Ambush) et les Assauts (Assault)

étape 1: Lors d'un Assaut, le joueur actif nomme l'unité attaquante et doit jouer une carte d'unité (correspondant à cette unité) qui possède une Valeur d'Attaque (Attack Value).

Il est impossible d'initier un Assaut à partir d'une case de Marais (Marsh).

Les cartes d'unités qui ont un symbole d'artillerie ne possèdent pas de valeur d'Attaque (Attack Value).

Lors d'une Embuscade (Ambush) le joueur actif joue une carte « HQ Embuscade » (*Ambush HQ Card*). Il n'y a pas d'unités attaquantes, et n'importe quelle unité ennemie située sur le plateau de jeu peut être visée.

étape 2: Le joueur actif nomme la cible de l'attaque. Cette unité qui est en défense doit être adjacente (pas en diagonale !) à l'unité assaillante réalisant un Assaut (Assault) ; mais elle peut être n'importe quelle unité ennemie s'il s'agit d'une Embuscade (Ambush).

étape 3: Le défenseur a maintenant l'option de se Retirer volontairement (Withdraw) s'il dispose d'une case adjacente inoccupée. Afin de retraiter, ce joueur en défense doit jouer une « carte HQ Retrait Volontaire » (*Withdraw HQ Card*). Chacune des 8 armées possède de telles cartes. Les Etats-Unis disposent également de cartes d'unités spéciales (voir la règle 8 pour les détails). Si un défenseur fuit, l'attaquant est obligé d'avancer sur la case devenue libre. La poursuite (voir la règle 6.6) est résolue, et les cartes utilisées pour initier le combat et les retraits sont écartées. Le combat est terminé. Le joueur actif ne peut initier un autre combat.

étape 4: Si l'unité en défense n'a pas désiré se Retirer Volontairement (Withdraw) dans l'étape 3, le défenseur peut maintenant jouer une carte d'unité lui permettant d'augmenter sa valeur Totale de Défense (Defense Total). Il peut également jouer une «carte Leader» (Leader Card) et utiliser sa valeur de combat pour augmenter sa valeur de défense .

étape 5: Le joueur actif peut ensuite jouer des cartes afin d'appuyer son attaque. Les cartes possibles sont les cartes :

- * Attaque Suicide *Committed Attack* (un maximum de 1 par unité qui attaque/supporte),
- * Sapeurs/Génie (*Sappers/Engineers*),
- * Escarmouche (*Skirmish*),
- * Cartes d'Unité pour l'Attaque et le Soutien (Unit Cards attacking/Supporting units),
- * et une Carte Leader (Leader Card).

étape 6: Il faut maintenant déterminer le Total des Attaques (*Attack Total*) et le Total des Défenses (*Defense Total*).

*** pour déterminer le total des attaques (Attack Total): on prend en compte...**

- la force de l'unité attaquante (pas pour les Embuscades -Ambush) ; et
- le(s) dé(s) selon les «cartes d'unités attaquantes» ou selon la «carte Embuscade» (*Ambush card*) ; et
- les bénéfices du terrain (voir la carte de référence (Reference Card)) ; et
- la valeur de combat de Leader (Leader Combat value (9.1)) ; OU
- la force des unités en soutien (Supporting units (6.4)) ; et
- les dés additionnels selon les «cartes d'unités en soutien» (Supporting units (6.4)).

*** pour déterminer le Total des Défenses (Defense Total): on prend en compte...**

- la force de l'unité en défense ; et
- la valeur de défense de l'unité en fonction des cartes d'unités jouées par le défenseur (defending unit's Unit Cards) ; et
- les bénéfices du terrain (voir la carte de référence (Reference Card)) ; et
- les bénéfices des Fortifications (Redoubt Benefits) ; et
- la valeur de Combat de Leader (Leader Combat value (9.1))

étape 7 – Résolution du combat: Comparer le Total des Attaques (*Attack Total*) et le Total des Défenses (*Defense Total*) :

et consultez les résultats suivants :

<i>Si le Total des Attaques (Attack Total) est...</i>	<i>Les conséquences sont :</i>
Inférieur au total des défenses	Toutes les unités en attaque/soutien encaissent un HIT
Egal au total des défenses	Aucun effet pour les 2 camps
Supérieur au total des défenses	Au choix du défenseur : l'unité en défense encaisse un HIT ou retraite (Retreats)
Supérieur ou égal au double de la force totale de défense	Au choix de l'attaquant : l'unité en défense encaisse un HIT ou retraite (Retreats)
Supérieur ou égal au triple de la force totale de défense	L'unité en défense encaisse un HIT et retraite (Retreats)
Supérieur ou égal au quadruple de la force totale de défense	L'unité en défense est éliminée

Appliquez les résultats selon les règles décrites en 6.5.

6.2 Procédure à suivre pour les Tirs d'Artillerie (Bombardment) ou les Tirs (Volley)

étape 1: Pour initier une telle attaque, le joueur actif nomme l'unité attaquante et doit jouer une carte d'unité (correspondant à cette unité) qui possède une possibilité d'attaque par Tirs d'Artillerie ou Tir (Bombardment ou Volley).

Les cartes d'unités qui présentent un symbole d'artillerie possèdent une valeur de bombardement.

étape 2: Le joueur actif nomme la cible de l'attaque. Dans le cas de Tirs (Volley), l'unité qui est en défense doit être adjacente (pas en diagonale !) à l'unité attaquante. Dans le cas d'un Tir d'Artillerie, l'unité visée peut se trouver jusqu'à 2 cases du lieu de tir. Ces 2 cases de distance peuvent suivre n'importe quel chemin (excepté les diagonales), mais ne doivent traverser ni les cases de collines (Hills), de villes (Towns), de bois (Woods), ni les cases occupées par des unités (amies ou ennemies). Le Tir d'Artillerie (Bombardment) peut débuter et/ou se terminer dans des cases de collines (Hills), de villes (Towns), de bois (Woods). En d'autres termes, si une case se trouve entre l'attaquant et le défenseur, ce ne peut être ni une case de collines (Hills), de villes (Towns), de bois (Woods), ni une case occupée par des unités (voir la dernière illustration). L'unité attaquante peut se trouver en case de marais (que ce soit pour un Tir d'Artillerie ou un Tir : Bombardment ou Volley).

étape 3: Il faut maintenant déterminer les valeurs totales d'attaque et de défense (Attack et Defense Totals).

valeur Totale d'Attaque (Attack Total) : c'est la somme...

- du lancer de dé selon les indications portées sur la carte d'unité ; et
- des bénéfices du terrain

valeur Totale de Défense (Defense Total) : c'est la somme...

- de la force de défense de l'unité ; et
- des bénéfices du terrain

étape 4 – Conséquences du combat: si le total d'attaque (Attack Total) est supérieur au total de défense (Defense Total), l'unité en défense doit encaisser un Hit. Sinon : pas d'effet. Appliquez les résultats comme décrit en 6.5.

6.3 Effets du terrain sur les combats

Chaque case du champ de bataille représente un terrain précis. Certains améliorent la défense en modifiant la valeur totale de défense (Defense Total), d'autres favorisent la valeur totale d'attaque de l'assaillant ou d'une unité en soutien (attacking/Supporting unit). La plupart des terrains ne fourniront aucun avantage de combat, que ce soit pour l'attaquant ou le défenseur. Les "Fortifications" (Redoubts) sont un type de terrain particulier ; elles sont construites au cours de l'engagement et s'ajoutent au terrain déjà présent dans une case. Pour en savoir plus, se référer à la « Table des Effets des Terrains » (Terrain Effects Chart) située sur les aides de jeu.

6.4 Les unités en soutien (Supporting Units)

Si l'attaquant joue une carte « Leader » (Leader card) qui possède une valeur de commandement (Command value) de 2 ou plus, alors des unités additionnelles peuvent contribuer à l'attaque en supplément. Cette valeur de commandement précise le nombre d'unités que ce leader peut diriger pendant une attaque. Si cette valeur est de 1, seule l'unité désignée pour l'attaque pourra être impliquée (il n'y aura donc aucun intérêt à utiliser une carte leader de niveau 1 dans un tel cas). Si cette valeur est 2, 3 ou 4, alors, une, deux ou trois (respectivement) unités supplémentaires pourront être ajoutées à l'attaque, ceci si elles sont adjacentes à l'unité en défense (et que toutes les autres conditions nécessaires sont réunies (excepté qu'il n'est pas nécessaire de jouer une carte d'unité). Ces unités supplémentaires sont désignées comme Unités de Soutien (Supporting Units). Ces unités de soutien ajoutent automatiquement leur force à la valeur d'attaque (Attack value). De plus, les cartes d'unités pour les unités de soutien peuvent être jouées afin d'apporter des lancers de dés supplémentaires (comme cela est indiqué sous leur valeur d'attaque). Si la Valeur Totale d'Attaque (Attack Total) est inférieure à la Valeur Totale de Défense (Defense Total), alors les unités en soutien doivent subir un Hit (en plus de l'unité attaquante initiale).

6.5 Résultats des combats

Les combats peuvent conduire à des Eliminations (Eliminations), des Pertes (Hits) et des Retraites (Retreats). Une unité attaquante peut être amenée à Avancer après le Combat (Advance after combat), ou à Poursuivre l'Ennemi (Pursuit). Certains résultats laissent un choix aux unités affectées.

Le joueur actif peut choisir de retirer au lieu de subir des pertes même si le défenseur ne peut retirer. Ceci causera l'élimination du défenseur. C'est une façon légale de jouer.

Eliminations

Un résultat "Elimination" retire définitivement l'unité de la carte (quel que soit le nombre de pas de pertes qu'elle possédait).

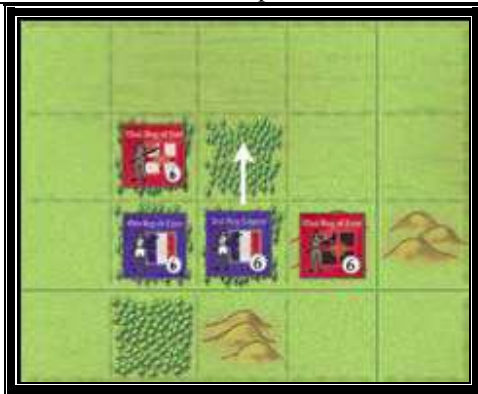
Pertes (Hits)

Une perte consiste soit à retourner sur sa face réduite une unité qui avait sa pleine puissance ; ou à éliminer une unité qui était déjà sur sa face réduite.

Retraite (Retreat)

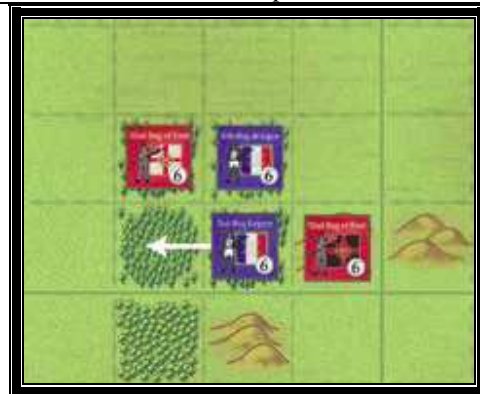
L'unité affectée doit libérer la case qu'elle occupait. Elle doit être éloignée d'une case plus loin en direction de son bord de carte initial. Si la case en question est bloquée (par des unités amies ou ennemies), alors la retraite doit se faire par le flanc droit ou gauche (au choix du commandant de l'unité). Si les 3 cases de retraite sont occupées (ou sont des bords de carte), l'unité peut rejoindre la 4^{ème} case possible (en direction du bord ennemi). Si cette dernière solution est impossible : l'unité est éliminée.

Bord de départ ami



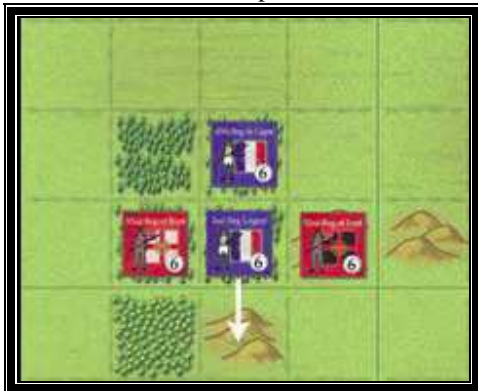
Priorité de Retraite 1: vers le bord de départ ami

Bord de départ ami



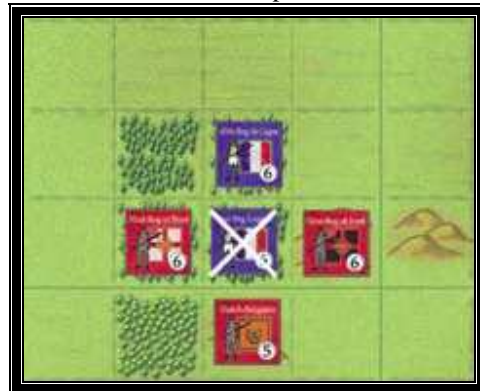
Priorité de Retraite 2: la solution « vers le bord de départ ami » est bloquée ; la retraite se fera donc sur le seul flanc disponible

Bord de départ ami



Priorité de Retraite 3: les flancs et le bord de départ sont bloqués, l'unité est donc autorisée à aller vers le bord adverse

Bord de départ ami



Pas de Retraite possible: l'unité française est entourée, en cas de retraite elle serait éliminée

Se retirer volontairement (Withdrawal)

Certaines cartes permettent aux unités de se retirer volontairement. Ce mouvement est géré comme une retraite (Retreat). La carte d'unité qui avait été jouée par l'attaquant est considérée comme jouée : elle est écartée.

Avance après combat (Advance after combat)

Si la case de défense a été libérée suite aux résultats Eliminations (Eliminations), Pertes (Hits), Retraites (Retreats) et que l'attaque s'est faite par Assaut (Assault), l'unité attaquante, ou n'importe quelle (une seule) unité en soutien (Attacking / Supporting units) doit avancer pour occuper cette case libre. Toutefois, certaines cartes portent la mention « Avance non Obligatoire » (Not required to advance). Si une telle carte était jouée, l'unité concernée pourrait rester sur place. Si

plusieurs unités étaient impliquées dans l'attaque, et que toutes ne fassent pas intervenir « Avance Non Obligatoire » (Not Required to Advance), alors, au moins une devrait obligatoirement avancer.

Aucune avance après combat n'est autorisée dans les cas d'Emboscades (Ambush), Bombardements (Bombardment) ou de Tir (Volley).

6.6 Poursuite

Si une unité en défense se Retire Volontairement (Withdraws) ou Retraite (Retreats) et qu'une unité de cavalerie occupe la case libérée, alors cette unité de cavalerie peut infliger des Pertes (Hits) sur l'unité qui a fui. Pour chaque carte d'unité qui a été jouée durant le combat par la cavalerie qui poursuit, le joueur actif lance 1d6. Si un leader possédant des valeurs de poursuites avait été utilisé, le résultat des dés est modifié par la valeur en question. Si le dé modifié est dans les limites de la fourchette indiquée sous la valeur de poursuite (sur la carte d'unité), cela signifie que l'unité pourchassée subit une perte (1 Hit). Une unité à pleine puissance peut être éliminée si elle reçoit 2 pertes suite à une poursuite.

6.7 Cartes et combat

Certaines cartes modifient la résolution des combats (voir la règle 9).

7 Phase de Récupération (Restoration Phase)

Cette Récupération (ou Restauration) permet à une unité réduite, en la retournant, de retrouver sa pleine puissance. Note : une fois qu'une unité est éliminée elle ne peut plus revenir en jeu. Une unité ne peut récupérer ses forces que pendant la Phase de Récupération, et seulement par l'intervention d'une carte. Il existe 4 cartes qui peuvent être jouées pour restaurer une unité. Seul le joueur actif peut tenter une restauration.

* Dans les 2 possibilités suivantes, la récupération est automatique (à moins qu'elle ne soit annulée) ; retourner ensuite l'unité sur sa face à pleine puissance.

- jouer une carte « Ravitaillement » (*Supply*) ou « Regroupement » (*Regroup*) pour restaurer n'importe laquelle de vos unités réduites. Ceci peut être annulé par une carte *Guerrilla*.
- jouer une carte d'unité précise afin de restaurer cette unité à sa face pleine puissance. Ceci est appelé « Renfort ». Ceci peut être annulé par une carte *Guerrilla*.

* Dans le cas suivant, la récupération n'est pas automatique :

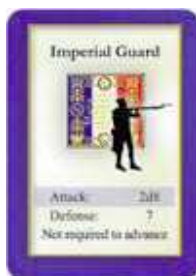
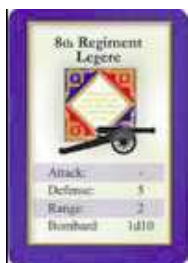
- jouer une carte « Leader » et annoncer une tentative de récupération pour n'importe laquelle de vos unités réduites. Après avoir joué la carte en question, le joueur actif lance 1d6. La récupération est réussie (retourner le pion) si le résultat du lancer est compris dans la fourchette des valeurs de Ralliement indiquées sur la carte (Rally numbers). Sinon, c'est un échec (ne pas retourner le pion), et il n'y a pas d'effets supplémentaires.

Exemple: un joueur contrôlant l'armée Française joue la carte leader « Nicolas Sault » pour tenter une récupération d'unités : il réussit s'il fait 1, 2 ou 3 avec son d6. Par contre, s'il jouait « Card Michel Ney » il réussirait sur 1, 2, 3, 4 ou 5

Construire une fortification (Redoubt): Le joueur actif peut jouer une carte *Redoubt HQ* pendant la Phase de Récupération après toute tentative faite, mais il n'est pas obligé.

8 Description des Cartes d'Unité (Unit Cards)

Toutes les cartes d'unité présentent une série de 2 à 4 valeurs, elles font partie de l'une des 7 catégories différentes décrites ci-dessous.



Attaque (Attack): Cette valeur correspond au nombre et au type de dés qui sont à lancer et à ajouter au Potentiel d'Attaque (Attack value) lors d'un combat. Une carte d'unité qui a un potentiel d'attaque doit être jouée pour engager un Combat par Assaut (Assault combat). Des cartes supplémentaires peuvent être utilisées pour l'unité attaquante ; il est également possible de les utiliser pour des Unités de Soutien (Supporting units : règle 6.4).

Défense (Defense): Cette valeur est ajoutée au Potentiel de Défense (Defense value) quand une carte d'unité qui fait référence à une unité donnée est jouée dans un combat.

Artillerie (Bombard): Cette valeur indique le(s) dé(s) à lancer pour calculer la Valeur d'une Attaque (Attack value) quand le joueur réalise des tirs par artillerie (Bombardment) - (penser à prendre en compte les modificateurs liés au terrain).

Distance (Range): C'est la distance maximale (en nombre de cases) que peut atteindre une unité avec ses Tirs (Volley) ou son Artillerie (Bombardment). Souvenez-vous que cette distance ne peut être utilisée en parcourant des diagonales. Si l'unité en défense est sur une case adjacente en diagonale, la distance est de 2 et aucune des 2 cases intervenant ne doit être une case de Colline (Hill), de Ville (Town), de Bois (Wood), ou une case occupée par une unité (amie ou ennemie).

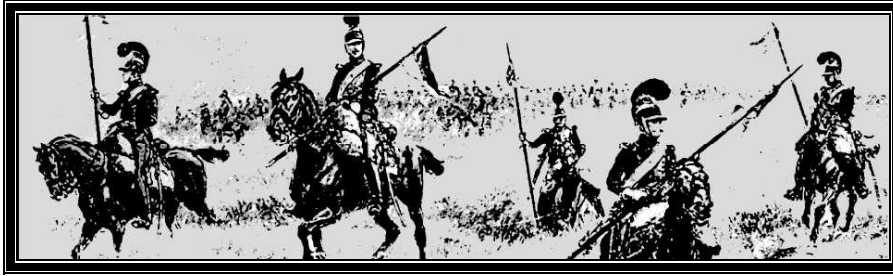
Tir d'armes à feu (Volley): Cette valeur indique le(s) dé(s) à lancer pour calculer la Valeur d'une Attaque (Attack value) quand le joueur réalise des Tirs (Volley) - (penser à prendre en compte les modificateurs liés au terrain).

Poursuite (Pursuit): Seules les unités de cavalerie peuvent présenter cette indication. La valeur est utilisée lors de la résolution de poursuites, elle peut provoquer des Pertes (Hit) à une unité en défense qui Re traite involontairement (Retreat) ou qui se Retire d'elle-même (Withdraw).

Se retirer volontairement (Withdraw): Cette valeur ne concerne que les cartes appartenant aux Etats-Unis. Le joueur US peut utiliser une carte d'unité portant le nom de l'unité en défense dans le but de se retirer. Pour résoudre la tentative : lancer 1d6. Si le résultat est dans la fourchette indiquée, la tentative est un succès. Elle est résolue comme si une carte *Withdraw* HQ avait été utilisée. Si c'est un échec, le Potentiel de Défense (Defense value) qui était porté sur la carte est ajouté à la valeur Totale de Défense (Defense Total).

Non-obligation d'avancer (Not Required to Advance): Certaines cartes d'unités présentent cette mention, qui n'est utilisable que lors d'un Assaut (Assault). Si l'une de ces cartes d'unité était jouée pour une unité en attaque ou en Soutien (Attacking / Supporting unit), alors le joueur actif aurait le choix d'avancer ou non avec cette unité. Voir la règle 6.5 pour l'Avance Après Combat (Advance After Combat).

9 Cartes de Quartier Général (QG) – Headquarter (HQ) Cards –



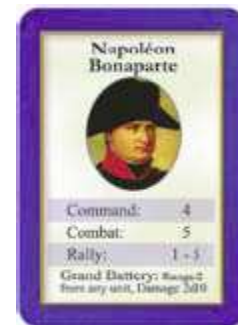
9.1 Cartes de leader (Leader Cards)

Comme les cartes d'unité, ces cartes peuvent être utilisées à plusieurs niveaux.

Commandement (Command) : Cette valeur précise le nombre d'unités que le Leader peut diriger pendant une attaque. Voir aussi la règle des unités de soutien (Supporting Units—6.4).

Combat : La valeur de combat d'un leader peut être ajoutée directement au total d'Attaque ou de Défense (Attack/Defense value) lors d'un combat. Un Leader utilise soit sa valeur de Combat soit sa valeur de Commandement (Command), mais pas les 2 simultanément.

Si, lors d'un combat, vous utilisez un Leader avec une Valeur de Commandement de 1, vous devriez toujours utiliser sa Valeur de Combat.



Ralliement (Rally): Si une carte Leader est jouée pendant la Phase de Récupération (Restoration Phase), alors le joueur actif désigne l'unité qu'il tente de récupérer. Il lance ensuite 1d6. Si le résultat est dans la fourchette indiquée (ligne Rally de la carte), la tentative est un succès.

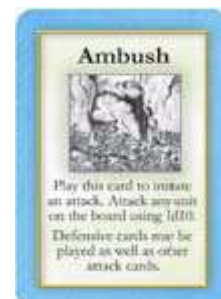
Poursuite (Pursuit): Si un Leader a été utilisé pour une attaque, le modificateur de poursuite sera utilisé pour améliorer les lancers de dés chargés de résoudre les poursuites éventuelles. Les chances de provoquer des pertes (Hits) sont ainsi plus fortes. *Note: certains leaders ne possèdent pas de potentiel de Poursuite (Pursuit value).*

Grande Batterie (Grand Battery): Seul Napoléon possède cette caractéristique. Elle autorise toute unité Française à faire des Tirs d'Artillerie (Bombardment) jusqu'à 2 cases. Le Potentiel d'Attaque (Attack value) qui est repéré par la ligne « Dégâts » (Damage sur la carte) est de 2d10, sans oublier d'ajouter, en plus, tous les bénéfices liés au terrain.

9.2 Autres Cartes de QG (HQ)

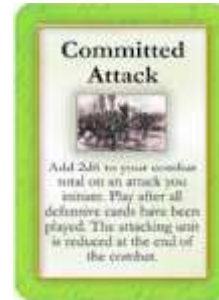
Embuscades (Ambush)

Cette carte est la seule à permettre un engagement par Embuscade (Ambush). Elle ne peut être utilisée qu'une fois par tour de joueur. Les seules cartes qui peuvent être jouées pour modifier le Potentiel d'Attaque (Attack value) d'une Embuscade sont les cartes de Leaders (en utilisant leur Potentiel de Combat : Combat value). Il peut être important de préciser qu'une Embuscade est considérée se déclencher dans la propre case du défenseur.



Attaque Suicide (Committed Attack)

Ces cartes permettent d'ajouter 2d6 au Potentiel d'Attaque (Attack value) d'un Assaut (Assault). Toutefois, une unité attaquante ou de soutien doit subir une perte (Hit) par carte *Committed Attack* jouée à la fin de l'attaque. Ceci simule le fait que certaines décisions pouvaient être prises afin d'occuper un point à tout prix. Les pertes peuvent être élevées, mais elles peuvent rapporter gros.
(NdT : voir aussi la règle 2.1)



Marche Forcée (Forced March)

Ces cartes permettent, à une unité qui vient de se déplacer, de bouger d'une case supplémentaire. Les unités qui commencent leur déplacement dans un Champ (Field) ou un Marais (Marsh) ne sont pas autorisées à faire des marches forcées.

Guérilla

Ces cartes peuvent être utilisées pour annuler les cartes de Ravitaillement (*Supply card*), de Marche Forcée (*Forced March card*), de Regroupement (*Regroup card*) ou les cartes qui suivent l'intervention d'une carte d'unité (ex : carte de renfort pour augmenter la force de combat d'une unité ; par contre elles ne peuvent être utilisées pour annuler une carte d'unité jouée pour commencer un combat). La carte *Guerrilla* est jouée tout de suite après que ces cartes soient jouées : toutes les cartes sont ensuite défaussées. Cette carte ne peut être jouée que lors du tour adverse, jamais durant votre propre tour.



Fortification (Redoubt)



Le Joueur Actif peut jouer une Carte de Fortification (*Redoubt card*) pendant la Phase de Récupération (Restoration Phase). Une seule carte de ce type peut être jouée dans un tour de joueur. Ces fortifications sont des positions défensives temporaires construites durant la partie. Elles permettent d'ajouter un bonus de terrain de +3 à la case dans laquelle elles sont construites.

Ce bonus de +3 est produit quel que soit le côté d'où provient l'attaque. Quand l'unité qui occupait la fortification quitte la case en question, le marqueur est retiré du champ de bataille.

Regroupement (Regroup)

Ces cartes autorisent le joueur actif à remettre une unité réduite sur sa face "pleine puissance". Du fait de la prépondérance de sa cavalerie, l'Empire Ottoman ne dispose pas de Cartes de Ravitaillement (*Supply Cards*), mais il fallait qu'il dispose de cartes permettant une forme de Récupération (Restore) : c'est la raison pour laquelle les Cartes de Regroupement (*Regroup cards*) ont été créées.

Sapeurs/Unités du Génie (Sappers/Engineers)

Ces cartes annulent le bonus défensif de (+3) que fournit un marqueur de Fortification (Redoubt marker). Le marqueur n'est pas retiré ; on ignore simplement le bonus pour ce combat.

Escarmouche (Skirmish)

Ces cartes autorisent le Joueur Actif à annuler le combat qu'il a initié. Elles sont à utiliser dans l'étape 5 de la procédure d'Assaut. Le Joueur Actif reprend dans sa main la Carte d'Unité (Unit Card) qu'il avait utilisée pour engager le combat. Toutes les cartes qui avaient été jouées par le Joueur Défensif (Defending Player) sont défaussées. L'unité attaquante peut être déplacée jusqu'à 2 cases, dans n'importe quelle combinaison de direction (excepté les diagonales). Le Joueur Actif ne peut pas jouer une carte « Leader » et une Carte Escarmouche (*Skirmish card*) dans le même combat. Le Joueur Actif ne pourra engager un autre combat durant ce tour de joueur.

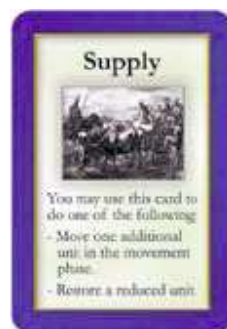


Eclaireur/Espion (Scout/Spy)

Ces cartes permettent au Joueur Actif d'examiner les cartes en main de l'adversaire. Seul le Joueur Actif peut jouer une carte de ce type (*Scout/Spy card*).

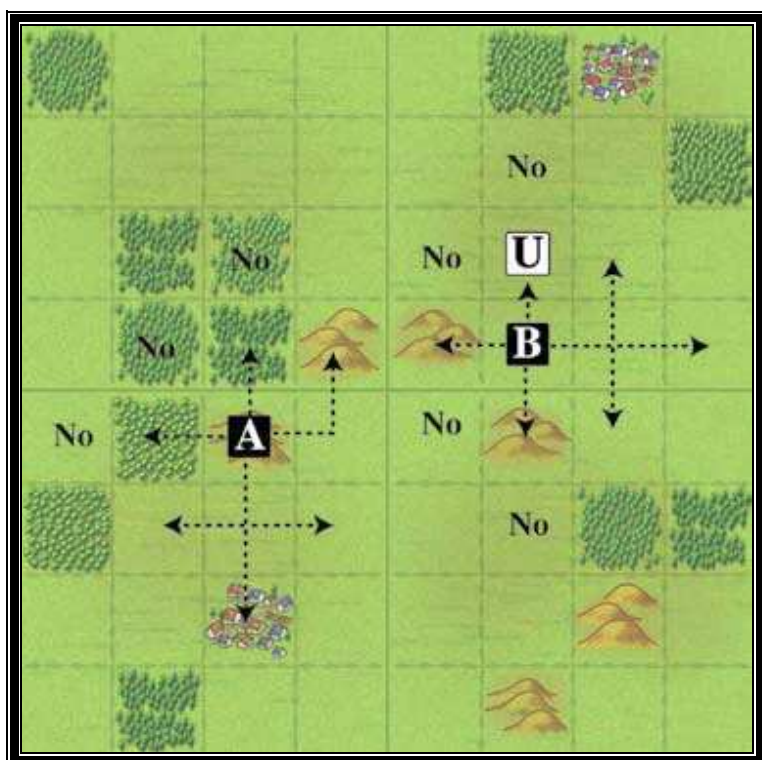
Ravitaillement (Supply)

Ces cartes autorisent le Joueur Actif à retourner une unité de sa face réduite à sa face de pleine puissance ; ou alors de déplacer une seconde unité pendant cette Phase de Mouvement (Movement Phase).



Désengagement (retrait) Volontaire (Withdraw)

Ces cartes autorisent le Joueur en Défense à réaliser une sorte de retraite volontaire avant que le combat ne soit résolu. Si cette carte est jouée, aucune autre carte ne sera jouable pour ce défenseur. L'unité en défense retraite, l'attaquant avance, et résout éventuellement les poursuites. Le combat est résolu et la Carte d'Unité (Unit Card) utilisée pour engager le combat est défaussée...



EXEMPLES de lignes de vue (LINE OF SIGHT): A et B sont des unités ayant une possibilité de Tirs d'Artillerie (Bombardment value). Les cases qu'elles peuvent atteindre sont indiquées par des flèches, les autres le sont par une indication "No."

Notez qu'aucun tir en diagonal n'est autorisé, et qu'une unité (symbolisée par U) bloque la ligne de visée.

Crédits

Concepteur du jeu : Jeff Horger

Concepteur du système : Joe Roush

Directeur artistique : Rodger B. MacGowan

Concepteur de la boîte : Rodger B. MacGowan

Cartes de terrain et cartes de jeu : Knut Grunitz

Graphismes originaux & organisation du système : Mike Brewer

Editeur original des règles : Neal Cebulskie

Organisation des règles intermédiaires et édition : Allan Rothberg, Ellis Simpson et Andy Lewis

Relecture : Steve Carey, Neil Randall

Tests : Chuck Maher, Joe Valdez, Greg Ellison, Brandon Fraley, Niedra Cebulskie, Monica Valdez, Michael Blumöhr, les participants à la convention CSW Expo, Origins, WBC, et GMT East et participants occasionnels

Production – coordination : Tony Curtis

Producteurs : Tony Curtis, Rodger MacGowan, Andy Lewis, Gene Billingsley Et Mark Simonitch

Traduction : Eric Halley

Relecture VF : Noël Haubry

Des questions?

Il est possible de vous renseigner via :

* GMTGames, P. O. Box 1308, Hanford, CA 93232-1308

* www.gmtgames.com

* mail : Jeff Horger [jagrcz68@aol.com] ou Andy Lewis [alewis@gmtgames.com]

* <http://www.boardgamegeek.com/game/17396>

GMT Games, LLC

P.O. Box 1308 • Hanford, CA 93232-1308

www.gmtgames.com

(800) 523-6111

