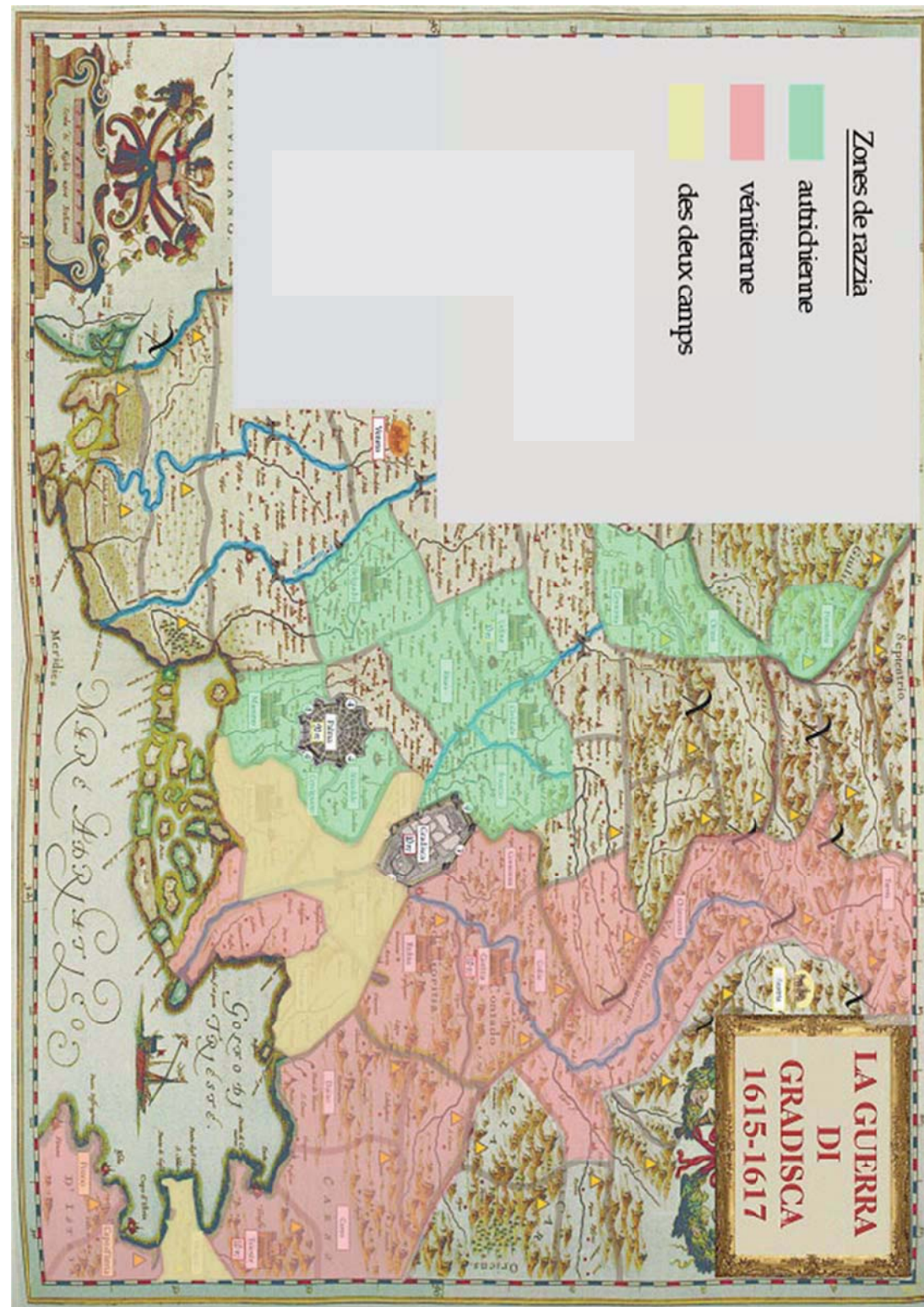


GRADISCA - Jeu avancé - Aide de jeu

GRADISCA - Jeu avancé - Aide de jeu



Séquence de jeu

Chaque tour comprend les étapes suivantes :

- Un marqueur de commandement est **tiré au hasard** du récipient opaque.
- Les **unités** du commandement tiré sont **activées** et/ou des cartes sont jouées (Cf. 5).
Remarque : Lors de cette phase, l'adversaire peut jouer des cartes, selon les conditions qui y sont inscrites. Le marqueur de commandement tiré est placé sur la carte dans la section "Comandi giocati".
- La séquence est répétée depuis l'étape (a) jusqu'à ce que tous les marqueurs de commandement aient été tirés.
- Une fois que les marqueurs de commandement sont terminés, **vérifiez si une zone a des unités de combat en excès** (Cf. 9 Empilement) et **avancez le marqueur de Tour** dans la case suivante sur la ligne du temps.
- Si le marqueur de Tour de jeu a dépassé le marqueur de Fin de jeu, la partie se termine et les points de victoire des deux joueurs sont décomptés pour déterminer le gagnant. Sinon :
 - seulement si c'est le premier tour d'une nouvelle année, retirez les marqueurs "Razzia" de la carte ;
 - Retirez les marqueurs "Attivato" de la carte ;
 - le marqueur "Campo" est retourné, s'il a été déplacé (Cf. 24) au tour précédent ;
 - si la case du tour en cours indique "Moral -1", un (1) est soustrait au moral des deux armées ;
 - s'il y a des groupes de renforts sur les cases des tours précédents, lancez un dé pour chaque groupe pour vérifier s'il entre comme renfort (Cf. 26) ;
 - le joueur vénitien peut déplacer le marqueur de ravitaillement par mer (Cf. 21, Exceptions) ;
 - remettez les pions de commandements dans le récipient opaque et recommencez la séquence du nouveau tour à partir de l'étape a).

Le jeu se termine, au plus tard, à la fin du tour Mars - Avril 1618.

Activation d'un commandement (5)



Lorsqu'un marqueur de commandement est tiré, le joueur auquel il appartient, peut toujours :

- Jouer **jusqu'à deux cartes** et activer les unités du corps tiré présentes dans **une seule zone**, OU
 - Tirer une carte** de la pioche. Aucune unité n'est activée et aucune carte n'est jouée. Chaque joueur ne peut jamais avoir plus de quatre (4) cartes en main. Si cela se produit, vous devez défausser l'une d'elles de votre choix (Piochez d'abord, puis défaussez). Vous ne pouvez défausser qu'une seule carte si vous avez cinq cartes en main, OU
- En outre, **seulement si le corps a un chef en jeu :**
- Vous pouvez jouer jusqu'à **une carte** et activer les unités du corps tiré présentes dans un **nombre de zones égal à la valeur de commandement du chef ET dans son rayon de commandement** (2 zones).

Activation des unités (5.1)



Lorsqu'une ou plusieurs unités d'une zone sont activées, chacune d'entre elles peut effectuer **une et une seule des actions** suivantes :



- Se **déplacer** dans des zones adjacentes et entrer éventuellement dans des zones contenant des unités ennemies (*pas les chefs, sapeurs et artilleries seules*). Cette dernière action génère immédiatement un combat terrestre.
- Bombarder** les zones de **forteresse** adjacentes (artillerie seulement)
- Bombarder des unités** dans des zones adjacentes (uniquement les artilleries assiégées) ou par une brèche.
- Effectuer des opérations de **mine ou de contre-mine** contre les forteresses (seulement les sapeurs)
- Construire des **forts** (seulement les sapeurs)
- Récupérer** de la désorganisation

Capacité de mouvement (6)

- Infanterie et sapeurs : **3 PM**
- Cavalerie (tous types) : **5 PM (3 PM en Janv-Fev)**
- Artillerie : **2 PM**
- Chef : **5 PM**
- Camp : **1 zone**

Coût en points de mouvement (6)

- Terrain découvert = **1 PM**
- Terrain difficile (▲) = **2 PM**
- ✕ = **infranchissable**
- Rivière sans pont = **infranchissable**

Empilement (9)

- Vérifié uniquement en fin de tour.**
- Seules les infanteries et cavaleries sont comptabilisées
- Max = 6**
- Si dépassé => Désorganisation des unités en bon ordre en surplus

GRADISCA - Jeu avancé - Aide de jeu


Rayon de commandement = 2 zones accessibles par le mouvement

Combat (7.1 et 18)	Bombardement (7.4)														
<ul style="list-style-type: none"> • Vérifier le ravitaillement d'attaque • Appel d'unités non déjà activées, de n'importe quel corps, situées dans le rayon de commandement (2 zones) du chef attaquant ET ayant assez de PM : Nombre unités appelées = Valeur commandement chef • Round <ul style="list-style-type: none"> ○ Tous les chefs et unités de combat tirent (sauf sapeur). ○ 1 dé par unité. Les deux joueurs lancent les dés. ○ Touche (perte d'un pas) : Dé ≤ valeur de tir de l'unité. (-1 à la valeur de l'attaquant si terrain difficile et valeur d'origine ≥ 3) (pour les artilleries, voir règles bombardement) ○ Application pertes sur unité de combat (hors chefs). (Les forts et bourgs fortifiés neutralisent 1 touche chacun). ○ Vainqueur = qui a subi le moins de touches infligées lors de ce round. • Continuation <table border="1"> <tr> <td colspan="2">Seulement si 6+ unités de combat au début de la bataille</td> </tr> <tr> <td>Egalité de touches</td> <td>Inégalité de touches</td> </tr> <tr> <td>Les 2 joueurs le décident si nouveau round ou fin de la bataille</td> <td>Le vainqueur décide si nouveau round ou fin de la bataille</td> </tr> </table> • Test de survie de chef <ul style="list-style-type: none"> ○ S'effectue si au moins une touche a été subie. ○ Dé = 1 ou 2 => Tué (Retourner le pion) • Retraite du vaincu ; Si égalité, l'attaquant retraite. 	Seulement si 6+ unités de combat au début de la bataille		Egalité de touches	Inégalité de touches	Les 2 joueurs le décident si nouveau round ou fin de la bataille	Le vainqueur décide si nouveau round ou fin de la bataille	<ul style="list-style-type: none"> • Vérifier le ravitaillement d'attaque pour le bombardement d'une forteresse, ou le combat. • Seules les artilleries activées tirent. Le défenseur ne peut pas riposter. • Valeur de tir : <table border="1"> <tr> <td>Sans sapeur</td> <td>avec sapeur</td> </tr> <tr> <td>1</td> <td>Valeur du pion artillerie</td> </tr> </table> • Touche : Dé ≤ valeur de tir de l'unité (-1 si à travers une brèche) • Si touche, baisse de la valeur de défense du mur • Si Dé = 6 (non modifié), artillerie éliminée 	Sans sapeur	avec sapeur	1	Valeur du pion artillerie				
Seulement si 6+ unités de combat au début de la bataille															
Egalité de touches	Inégalité de touches														
Les 2 joueurs le décident si nouveau round ou fin de la bataille	Le vainqueur décide si nouveau round ou fin de la bataille														
Sans sapeur	avec sapeur														
1	Valeur du pion artillerie														
	<h3>Construire un fort (10 & 19.2)</h3> <ul style="list-style-type: none"> • Vérifier le ravitaillement d'attaque. • Un sapeur dépense toute sa capacité de mouvement. (Max : 2 par zone) 														
	<h3>Mine, contre-mine & reconstruction (7.5, 7.6 et 7.7)</h3> <ul style="list-style-type: none"> • Vérifier le ravitaillement d'attaque • Par une unité de sapeur uniquement • Touche : Dé ≤ valeur de tir de l'unité 														
	<h3>Faire sauter une mine (7.5)</h3> <ul style="list-style-type: none"> • Lors d'une activation différente de la pose de la mine <table border="1"> <tr> <td>Dé</td> <td>1</td> <td>2</td> <td>3</td> <td>4</td> <td>5</td> <td>6</td> </tr> <tr> <td>Effet</td> <td></td> <td>brèche</td> <td></td> <td>Sans effet</td> <td></td> <td>Mine perdue</td> </tr> </table>	Dé	1	2	3	4	5	6	Effet		brèche		Sans effet		Mine perdue
Dé	1	2	3	4	5	6									
Effet		brèche		Sans effet		Mine perdue									



	Ravitaillement (21)	Ravitaillement d'attaque (21.1)
A vérifier si	<ul style="list-style-type: none"> • Avant qu'une unité ne s'active • une unité désorganisée veut récupérer. 	<ul style="list-style-type: none"> • Combat terrestre (Cf. 7.1), avec 3 unités de combat ou plus, • Razzia (Cf. 23), avec 3 unités de combat ou plus, • Bombardement de forteresse (Cf. 7.4.1), • Placement de mines (Cf. 7.5), • Construction de fort (Cf. 10).
Ligne de ravitaillement	série illimitée de zones entre l'unité et la source de ravitaillement : <ul style="list-style-type: none"> • sans bords infranchissables • Sans bord de rivière sans pont entre elles • non occupées par des unités ennemies. 	<ul style="list-style-type: none"> • 3 PM jusqu'à un camp • Le camp doit avoir une ligne jusqu'à sa source de ravitaillement
Non nécessaire si	<ul style="list-style-type: none"> • ravitaillement par mer vénitien d'une seule zone • unités autrichiennes dans Gradisca si présence d'unités autrichiennes ravitaillées à "Rubia". 	<ul style="list-style-type: none"> • Unités appelées • Dans une forteresse • à Trieste, si unité autrichienne
Impact si absent	<ul style="list-style-type: none"> • Valeur de commandement d'un chef = 1 • Capacité de mouvement unités de combat : -1 • Récupération impossible 	<ul style="list-style-type: none"> • L'action n'est pas possible

GRADISCA - Jeu avancé - Aide de jeu

Moral (22)			Incursion cavalerie légère (25.2)
+1 : Razzia réussie +2 : Razzia réussie dans une zone contenant un camp -1 : à chaque tour où le camp est hors-jeu -1 : indication sur la ligne du temps. ? : Carte évènement			 <ul style="list-style-type: none"> • La cavalerie légère peut continuer à bouger après un combat, si PM restant. • Lors du combat, le défenseur ne tire pas. • Une attaque par zone par activation. • Retour dans la zone "d'origine" entre deux combats.
Effet du moral			
Elevé (vert)	Moyen (jaune)	Bas (rouge)	
<ul style="list-style-type: none"> • Aucun effet 	<ul style="list-style-type: none"> • Activation que d'une seule zone • Pas d'appel d'unités lors d'un combat 	<ul style="list-style-type: none"> • Activation que d'une seule zone • Pas d'appel d'unités lors d'un combat • Aucun ravitaillement d'attaque • Une seule carte jouée par activation 	
			Camp (24)
			<ul style="list-style-type: none"> • Ne rentre jamais dans une forteresse • Ne retraite jamais. • Éliminé si seul avec ennemi • Retour en renfort pendant l'activation d'un corps, lors d'un tour suivant son élimination, sur source ravitaillement, et si unité amie présente.



Razzia (23)	
Par infanterie et/ou cavalerie dans une zone sans forteresse. Coût : 1 PM	
Zones de razzia	
pour Venise	Pour Autriche
<ul style="list-style-type: none"> • les zones sur la carte avec un fond vert à l'est de Gradisca (essentiellement : le comté de Gorizia, tout le Karst [Carso] et l'Istrie), • Tarvis, • les zones adjacentes à la rivière Lisonzo et • les Vallées du Natisone. 	<ul style="list-style-type: none"> • toutes les régions ayant un nom sur la carte à l'ouest de Gradisca ; en plus, • Sagrado, • Monfalcone, • Muggia.
Test	Impact
Modificateur : +1 par unité ou fort ennemi dans la zone <ul style="list-style-type: none"> • Dé = 1 (non modifié) => Réussite • Dé = 6 (non modifié) => Echec, désorganisation, fin du mouvement. • Dé ≤ Nombre d'unités pillant => Réussite 	<ul style="list-style-type: none"> • Retirer marqueur "Non-ravitaillé" sur les pilleurs • Moral : +1 (+2 si camp ennemi présent) • Marqueur "Razzia" dans la zone. (La zone ne peut plus être pillée ce tour). • Si pilleur = cavalerie légère => désorganisation