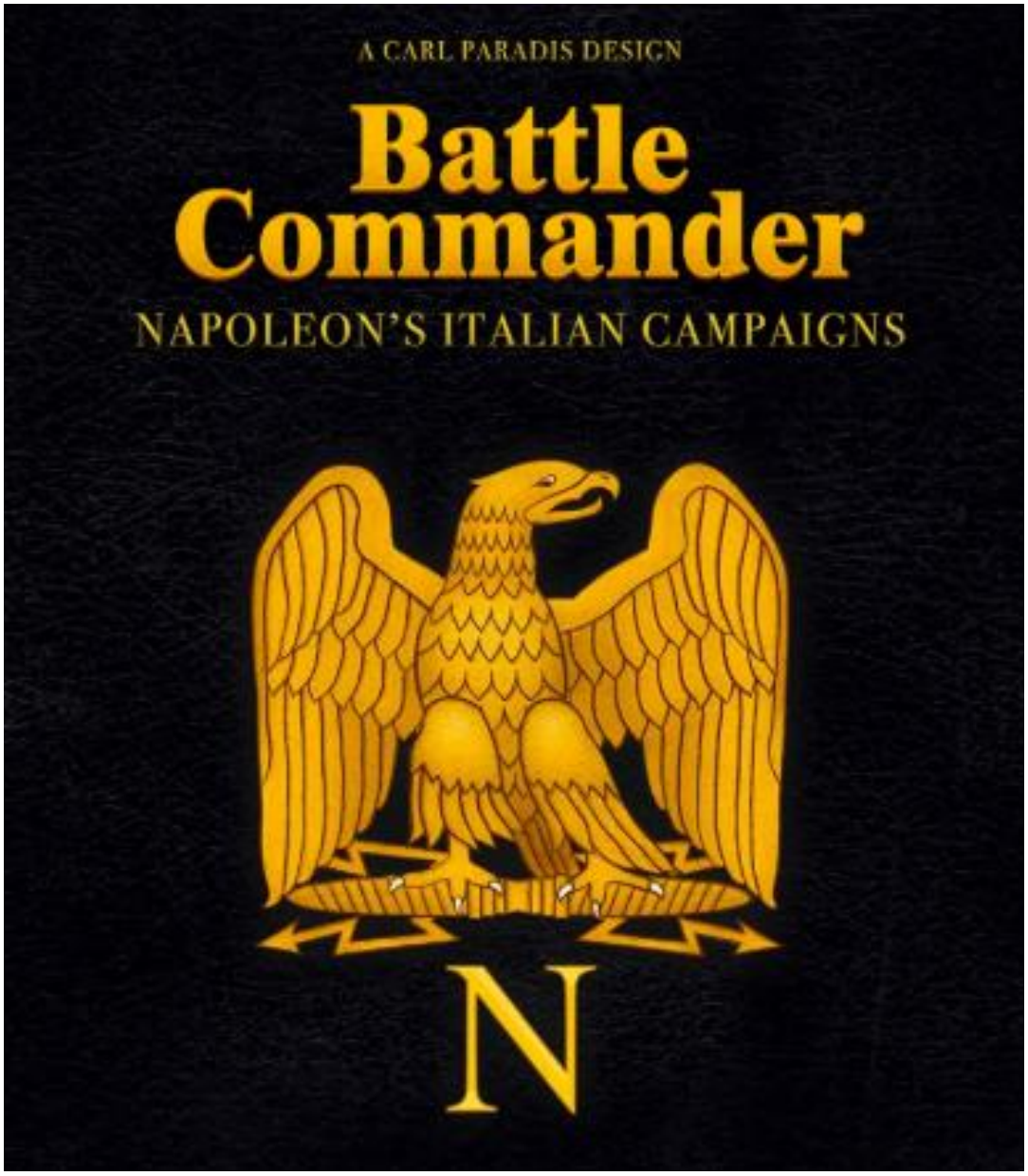
Battle Commander

LES CAMPAGNES ITALIENNES DE NAPOLEON



AIDE MÉMOIRE

Termes modifiés : « Ordonné » = en ordre / « Secoué» =Hésitant / « Dispersé »=En désordre / « Flanquer » = prendre de flanc / « Canons détachés » = canons de bataillon

ÉCHELLES

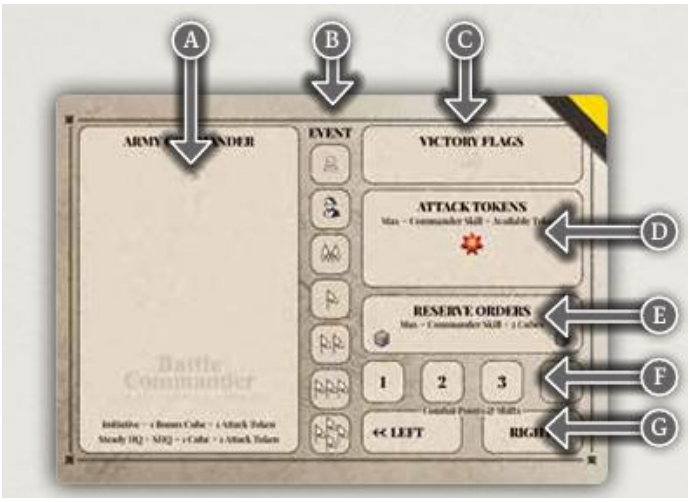
- **Zone :** 800 à 1000 mètres
- **Bloc d'infanterie :** 1500 à 4000 hommes
- **Bloc de cavalerie :** 800 à 2000 hommes
- **Bloc d'artillerie :** 12 à 36 hommes

MISE EN PLACE :

1. **Choisir le scénario** (6 dans la boîte de base, 6 dans l'extension)
2. **Mettre en place la carte** : mettre le marqueur *Tour* et les marqueurs *Tambour* aux emplacements indiqués sur la piste Moral.



3. **Mettre en place sur les deux plateaux d'armée** (voir scénario),:
   - la **carte du commandant d'armée** (A),
   - un marqueur **Événement** (B)(étoile grise),
   - les éventuelles **Bannières** (C)
   - les **jetons d'attaques** (D) ,
   - les éventuels **ordre de réserve** (E),
   - deux marqueurs **valeur de combat** (F & G)(étoile grise).



4. **Préparer la pioche** : mélanger les 70 cartes (françaises, coalisées, partagées, re-pioche) et les officiers nominativement cités dans le scénario (ceux en renfort ne sont pas inclus dans la pioche et sont mis de côté).



5. **Chaque joueur pioche ses cartes** (4 à deux joueurs, 2 en solo) (voir éventuelles règles spéciales du scénario)
6. **Dans la tasse on place** :
   - autant de cube par joueur qu'indiqué sur la carte des commandants d'armée (O) ■ et □
   - 2 cubes jaunes ■, 3 cubes rouge ■, 3 cubes noirs ■ Fin de tour (modifiable selon le scénario, le jour ou la nuit).
   - Le cube doré avec une étoile si le scénario le spécifie.
   - **Tour de jour** : ajouter 1 cube de la couleur du joueur ayant l'initiative + 1 jeton d'attaque.



   - **QGs ordonné sur la carte** : ajouter 1 cube de la couleur du joueur ayant l'initiative + 1 jeton d'attaque par QG ordonné sur a carte.

INITIATIVE :



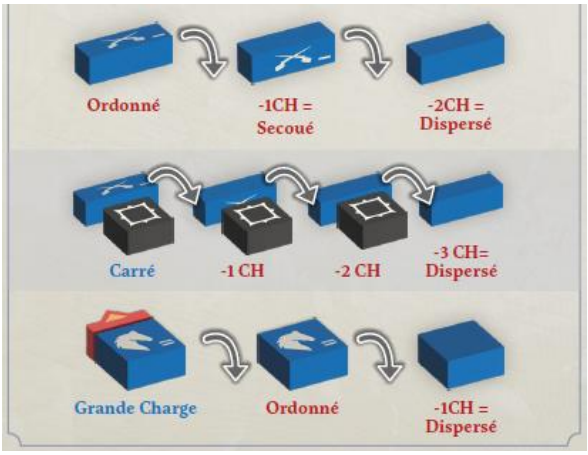
Le joueur ayant le meilleur moral a l'initiative au début de chaque tour. En cas d'égalité c'est le joueur venant de s'empiler sur ce moral qui a l'initiative.

MORAL D'ARMÉE

Gradué de 1 (faible) à 10 (Haut). Il peut être Bon (baguettes croisées) ou Mauvais (baguettes alignées). Un Bon moral surclasse toujours un Mauvais moral.



STATUT DES BLOCS



Ordonné : Ne possède que des zones de bataille.

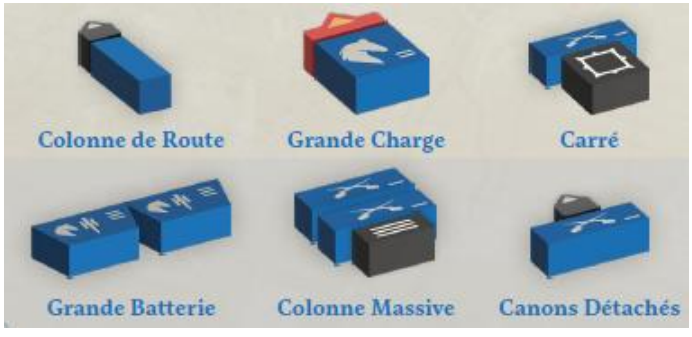
Hésitant : Le bloc peut tirer normalement, mais il perd ses zones de combat et ne peut pas lancer d'assaut ni fournir de soutien. Il peut néanmoins se défendre.

En Désordre : Capacité de combat du bloc réduite (sauf infanterie ou artillerie discipliné) et toutes ses zones deviennent des flancs.

Perte : Chaque bloc a un pas de perte (2 pour bloc long, 3 pour bloc long avec explosion).

Discipliné [27.8] : Habileté de commandant d'armée (voir table de décalage au combat).

FORMATIONS [9.2]



- **Colonne de route :** Se déplace 2 fois plus vite sur route, considéré comme En Désordre (formation inaccessible aux Carrés et colonnes massives).
- **Grande charge** : Peut attaquer 2 fois / Absorbe 1 PdC / toujours ordonné.
- **Carré** : Pas de prise de flanc / toujours ordonné / 1 PdC au lieu de retraiter / 1PdC si se déplace.
- **Grande batterie :** Expert artilleur seulement / Avantages au tir et au combat [27.4].
- **Colonne massive :** Toujours ordonné, 1PdC au lieu de retraiter.
- **Canons détachés (canon de bataillon) :** +1 PC en tir et en défense, ne fournit pas de soutien.

DÉROULEMENT DU TOUR :

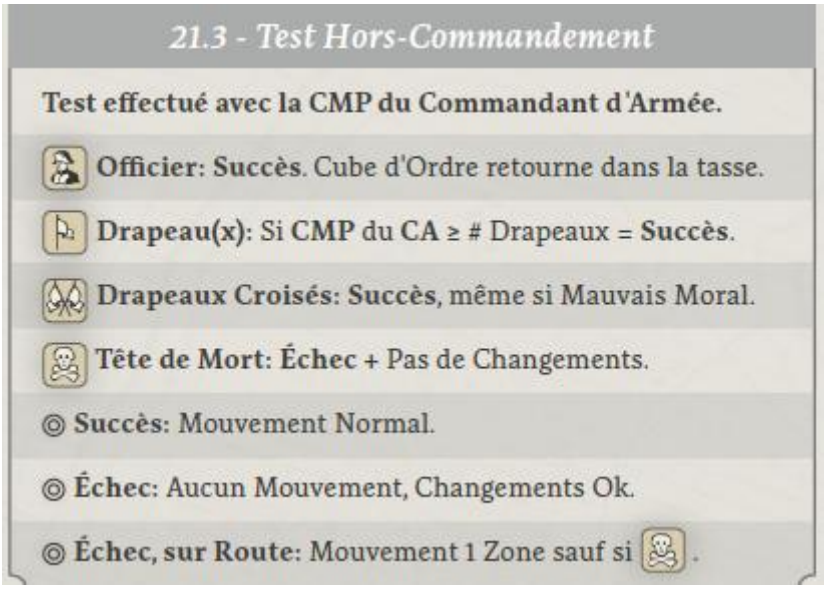
Un joueur pioche un cube et les deux joueurs appliquent ses effets :

- cube 🟦 ou ☐ : Le joueur concerné peut :
  - **Déplacer un de ses groupes de bloc** (auquel cas l'adversaire pourra utiliser un ordre de Réserve, s'il en a un et s'il en a le droit, après ce mouvement),
  - **Appliquer une carte Évènement** (correspondant à la couleur du cube)
  - **Passer** (ne rien faire)
  - **Échanger son cube contre un jeton d'attaque** à mettre sur son plateau d'armée,
  - **Mettre le cube en réserve** (il servira pour rallier ou réagir aux mouvements ennemis).
- cubes jaunes 🟨 Ralliement, chaque joueur peut à tour de rôle (suivant l'initiative) :
  - **Renforts** : Arrivée des éventuels renforts sur la case prévue par le scénario (mise en place gratuite), la carte de l'éventuel officier en renfort est placée automatiquement dans la main du joueur,
  - **Achats** : le joueur peut échanger une ou plusieurs cartes contre des ordres de réserve ou des jetons d'attaque,
  - **Ralliements** : Rallier un ou plusieurs blocs et/ou le moral d'armée.
  -
- cubes rouge 🟥 Combat, chaque joueur peut à tour de rôle (suivant l'initiative) :
  - **Tirer** : Additionner la valeur de tir de l'unité, de ses soutiens éventuels (non engagés) et retrancher l'éventuelle valeur de défense au tir du terrain.
    Lire le résultat sur la 1ère ligne de la carte piochée, s'il n'y a rien, le tir est inefficace,
  - **Monter à l'assaut** : Additionner la valeur d'assaut de l'unité, de ses soutiens éventuels (non engagés), de ses éventuelles prises de flanc et retrancher l'éventuelle valeur de défense au combat du terrain.
    Lire le résultat sur la seconde ligne de la carte piochée.
  - **Passer son tour** (il pourra jouer à nouveau si l'autre joueur ne passe pas).
- cube noir ⬛
  - Piocher une carte par joueur (deux en solo),
  - Le tour s'arrête si c'est le 3ème cube noir pioché (le second si le scénario le spécifie, comme pour les tours de nuit.

MOUVEMENTS [19]

Les blocs amis dans une ou plusieurs zones adjacentes sont activées :

- soit par un QG à portée (voir carte du commandant d'armée) si au moins une des zones à activer est à portée,
- soit par un QGsub à 1 case,
- soit Hors de portée sur réussite du test de compétence.



NB1 : aucune zone de bataille ennemie et aucune case ennemie ne peut être traversée.
NB2 : Si le QG / QGsub est en ville, dans un village ou en hauteur la portée augmente de 1.

LES BLOCS SE DEPLACENT D'UNE ZONE MAXIMUM
(SAUF COLONNE DE ROUTE SUR ROUTE OU CHEMIN)
LES QG SE DEPLACENT SELON LEUR COMPETENCE.

Particularités :

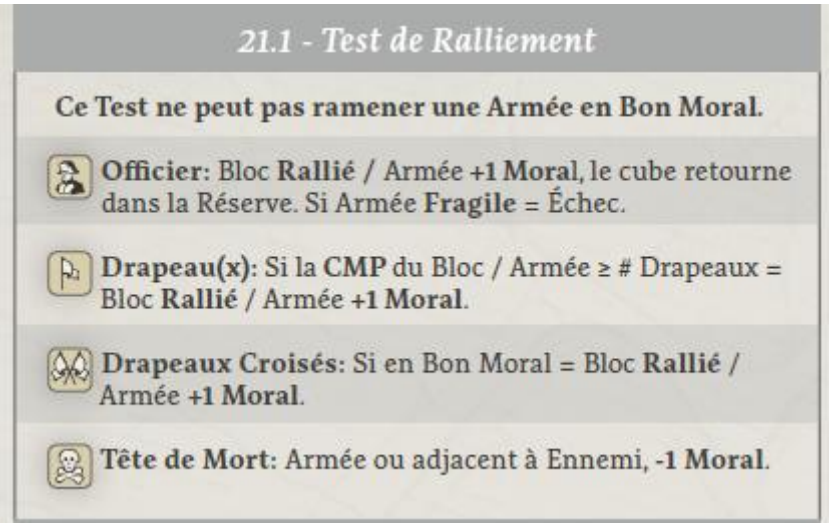
- **Terrains difficiles** : PdC possible après mouvement (voir terrains), sauf colonne de route sur route/chemin.
- **Bord de carte** : Un bloc sortant du plateau de jeu n'est pas considéré comme éliminé.
- **QG/QGsub** : se déplace suivant sa compétence et ne subit aucun PdC de Terrain.
- **ZBE** : on ne peut se déplacer d'une ZBE d'un bloc ennemi vers une autre de ses ZBE.
- **Bloc En Désordre** : ne peut entrer dans une ZBE (sauf si séparé par terrain impassable).
- **Carré** : subit PdC après mouvement.

ORDRE DE RÉACTION [19.2]

Après qu'un joueur ait terminé son mouvement, son adversaire peut utiliser un cube de sa réserve d'ordre pour se déplacer à son tour, mais aucun bloc en ZBE ne peut être activé.

RALLIEMENT [21.1]

- Un QG/QGsub dans la zone augmente la compétence des autres blocs de 1.
- Un bloc qui se rallie avec succès élève son statut d'un cran (ordonné/Hésitant/En Désordre).
- Après un ralliement on peut changer de formation.
- Une armée qui se rallie gagne un point de moral.



HABILETÉS



Les habiletés des commandants en chef sont décrits sur leurs cartes des commandants d'armée (1).



COMBATS [23]

- Les joueurs effectuent un combat (ou passent) chacun leur tour.
- Les combats peuvent se dérouler soit par le feu (Tirs), soit par le choc (Assaut).
- Les combats ne sont pas obligatoires.
- En fin de combat les jetons d'attaques sont retirés.

PRÉPARATION AU COMBAT [23.1]

- Placer un jeton d'attaque dans la zone qui combat (s'il y en a déjà un, la zone ne peut pas combattre).
- Les blocs sont considérés Engagés. Ils peuvent changer d'orientation / empilement.
- Choisir le type d'attaque (Tir ou Assaut)
- Soutien de 2ème ligne si bloc ordonné : +1 PC
- Soutien des ailes : +1 PC pour chaque bloc avant ordonné, non engagé, adjacent à la cible (sans terrain impassable entre eux) et non dans une ZBE non engagée.
  NB : les blocs Hésitant ou En Désordre ne bloquent pas un soutien d'aile.
- L'infanterie non En Désordre attaquée par une cavalerie peut tenter de former un carré en réussissant un TC pour la zone. En cas d'échec 1 PdC.
- Sélectionner et jouer une carte (Att et Déf) ayant un cube rouge, en commençant par le joueur n'ayant pas l'initiative.

POINTS DE COMBATS [10]

Type	Symboles	Tir	Assaut	Support
Infanterie Longue		1	2	1
Infanterie		1	1	1
Cavalerie		Aucun	1	1
Artillerie		2	2	1
Artillerie à Cheval		1	2	1
Infanterie de Garnison		0	0	Aucun
Marqueur QG/QGSub		Aucun	Aucun	+1 CMP*

* *Un Marqueur QGs Ordonné ajoute +1 Compétence aux autres Blocs de sa Zone.*

Type de Bloc	Tir Attaque	Tir Support	Assaut Attaque	Assaut Support
Infanterie Ordonnée	OUI	Aile (A)	OUI	OUI
Cavalerie Ordonnée	NON	NON	OUI	OUI
Artillerie Ordonnée	OUI	OUI	Expert (B)	OUI
Garnison Ordonnée	OUI	NON	NON	NON
QG/QGSub Ordonné	NON	+1 CMP (C)	NON	+1 CMP (C)
Dispersé	Art/Inf (D)	NON	NON	NON
Secoué	OUI	NON	NON	NON
Carré	OUI	NON	NON	NON

(A) *Soutien d'Aile uniquement, pas de Soutien de 2de ligne.*

(B) *Seulement si le Commandant est un "Expert Artilleur".*

(C) *Un QGs Ordonné ajoute +1 CMP aux autres Blocs de sa Zone.*

(D) *Artillerie et Infanterie Disciplinée seulement.*

TIRS [23.2]

PC DE L'ATTAQUANT
+ SOUTIEN(S) D'AILE ÉVENTUEL(S)
+ DECALAGE(S) DE TIR ÉVENTUEL(S)
- TERRAIN
= SCORE DE TIR

- Piocher une carte
- regarder le résultat sur la première ligne en fonction du score de tir.

Décalages de Tir

- **Bombardement:** L'Artillerie Avant Bombarde, **1 à gauche** (À portée 1, tous les blocs en défense sont affectés).
- **Ténacité de l'Artillerie:** Le Défenseur Avant est une Artillerie, **1 à gauche** (Grande Batterie: **2**).
- **Artillerie Dispersée:** L'Artillerie Avant de l'Attaquant est Dispersée, **1 à gauche**.
- **Tir Faible:** L'Attaquant Avant est un Carré ou une Colonne Massive, **1 à gauche**.
- **Flanqué:** Si le Défenseur est Flanqué, **1 à droite**.
- **Haute Densité:** Une Artillerie Avant Attaque un Carré ou une Colonne Massive, en Terrain Clair, **1 à droite**.

Effets des Tirs

- **Fumée:** Aucun Effet.
- **Mousquets:** Blocs Avant (Att/Def) = **1 PdC**.

  EXCEPTION TIRAILLEURS: Si seulement un des deux Blocs Avant affiche une icône **Projectile** et que l'autre est une Infanterie, alors: Le propriétaire de ce Bloc peut transformer le résultat en **Fumée**.
- **Projectiles:** Défenseur Avant subit **1 PdC**.
- **Tête de Mort:** Armée Défenseur= **-1 Moral** + **Test de Combat Critique**. Puis Défenseur Avant = **1 PdC**.

ASSAUTS

PC DE L'ATTAQUANT
+ SOUTIEN(S) D'AILE ÉVENTUEL(S)
+ DECALAGE(S) D'ASSAUT ÉVENTUEL(S)
- PC DU DÉFENSEUR
- TERRAIN
= SCORE D'ASSAUT

- Piocher une carte
- regarder le résultat sur la deuxième ligne en fonction du score d'assaut

Décalages d'Assaut

- **Mauvais Moral:** L'Armée de l'Attaquant est en Mauvais Moral, **1 à gauche**.
- **Habileté Tir Discipliné:** Le Défenseur est une Infanterie Ordonnée & Disciplinée, **1 à gauche**. *Voir 27.8.*
- **Infanterie vs Cavalerie:** Une Infanterie Attaque une Cavalerie, **1 à gauche**, sauf Terrain .
- **Infanterie vs Carré:** Une Infanterie Attaque un Carré, en Terrain Clair, **1 à droite**.
- **Assaut Faible:** Si Colonne Massive, **1 à gauche**.
- **Flanqué:** Défenseur est Flanqué, **1 à droite**. Artillerie seule dans sa Zone, et Flanquée, **2 à droite**.
- **Choc Moral:** Plus haute Compétence = **1 à gauche ou à droite**. *Voir 27.7.*

RÉSULTATS DE COMBAT CRITIQUE

Officier: Annulez la Perte de Moral.

Drapeau(x): Bloc Avant = **- 1 Compétence**. *Voir 29.7.*

Drapeaux Croisés: Armée en Mauvais Moral = Bloc Avant **- 1 Perte**.

Tête de Mort: Défaussez **1** du Plateau d'Armée + si le Bloc Avant est Dispersé = **-1 Perte**.

Effets des Assauts

Croix Noire: Armée Attaquante = **-1 Moral** + **Test Combat Critique**. Puis Attaquants = **1 PdC**.

Tête de Cheval: Aucun Effet.

EXCEPTION DE CAVALERIE: Si le Bloc Avant (Att/Def) est une Cavalerie Ordonnée:

- Tous les Blocs Cav. = **TC** (une fois). Échec = **1 PdC**.
- Inf. Ordonnée Défenseur = Forme un **Carré**.
- Autres Ennemis = **1 PdC**, sauf Carré/Cavalerie.

Baïonnettes: Tous les Blocs (Att/Def) = **1 PdC**.

Baïonnettes & Explosion: Défenseurs = **1 PdC**. Attaquants = **TC**, si Échec = **1 PdC**.

EXCEPTION ICÔNE D'EXPLOSION:

- Défenseur Avant Ordonné , résultat = .
- Attaquant Avant Ordonné , résultat = .

Explosion: Défenseurs = **1 PdC**. Si les Défenseurs Retraitent = **TC**, au moins un Échec = **-1 Moral**.

Drapeau Bas: Armée du Défenseur = **-1 Moral** + **Test de Combat Critique**.

- Puis les Défenseurs Retraitent + **1 PdC** chaque.
- Si Attaquant Avance = **+ 1 Moral** (Attaquant).

AVANCE APRÈS COMBAT [25]

- Si la zone cible est vide, l'attaquant de 1ère ligne, de 2ème ligne et un QG peut se déplacer dans cette zone.
- L'artillerie et les soutiens d'aile ne peuvent avancer après combat.
- Si la zone était occupée par de l'artillerie en 1ère ligne, cette artillerie peut être capturée si elle rate son test de compétence (-1 compétence) : elle subit un pas de perte.

ÉLIMINATION D'UN BLOC [26]

- Quand un bloc est éliminé (pas s'il capitule) son armée perd un niveau de moral.
- Capitulation : Quand le dernier cube noir ■ est retiré, les joueurs peuvent choisir de retirer un bloc Hésitant ou En Désordre adjacent à un bloc ennemi et non adjacent à un bloc ami en ordre.

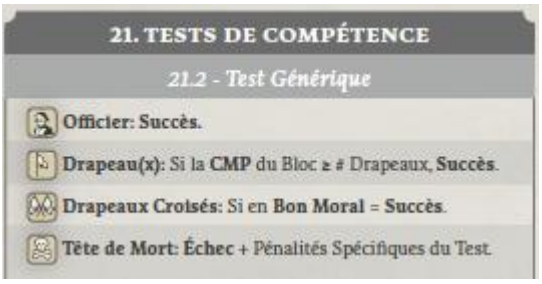
RETRAITES & REPLIS [24]

Les Retraites sont effectuées par l'ennemi, les Replis sont effectués par le propriétaire.
Causes de retraite et de repli :

- En Désordre subissant une Perte de cohésion (sauf due aux terrains)
-  Drapeau bas tous les blocs d'une zone retraitent
- Sur-empilement : les blocs en excès se replient.
- Dernier cube noir ■: Les blocs adjacents à l'ennemi peuvent se replier (24.3).

- Si une unité ne peut retraiter (retraite bloquée), l'unité subit un pas de perte.
- Les carrés et colonnes massives ne peuvent retraiter et subissent un perte.
- Si une retraite amène à un sur-empilement les blocs (sauf compétence 3+) subissent une perte et retraitent s'ils sont déjà En Désordre.
- Une retraite dans un ZBE subit une perte de cohésion.
- Un bloc En Désordre reculant dans une ZBE subit une perte de cohésion et une perte.
- Toute infanterie russe et unité de compétence 3+ peut annuler une retraite causée par une perte de cohésion en passant par un Test de cohésion avec succès (Russe avec un bonus +1 compétence) puis en perdant un point de Moral d'armée.

TEST DE COMPÉTENCE [21]

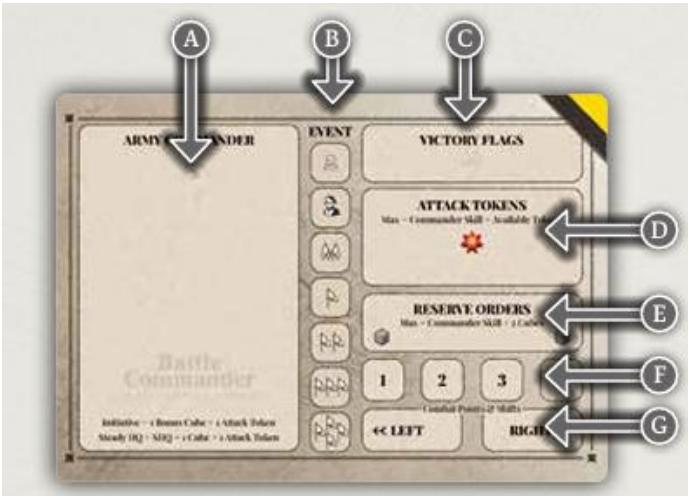


REPLI DE CAVALERIE

- Toute cavalerie, artillerie ou QG peut se replier avant un assaut d'infanterie ou d'artillerie.
- L'unité attaquant utilise son jeton d'attaque et peut avancer.

PRÉPARATION D'UN NOUVEAU TOUR

- **Déplacer le compteur de tour,**
- **Vérifier l'éventuelle météo sur le scénario,**
- **Vérifier l'arrivée de renforts éventuels** (blocs et/ou officiers) (voir scénario)
- **Vérifier sur les deux plateaux d'armée** :
  - la **carte du commandant d'armée** si elle évolue (A)(voir scénario),
  - Ne garder qu'un nombre d'**Ordre de réserve** inférieur ou égal au maximum (compétence du commandant d'armée (P) +5),
  - Retirer le marqueur **Événement** (B)(étoile grise),
  - Vérifier les éventuelles **Bannières** (C) (voir carte),
  - Ajouter les **jetons d'attaques** (D) (voir commandant d'armée) (R), sans dépasser le maximum (compétence du commandant d'armée (P) +10),
  - Retirer les marqueurs **valeur de combat** (F & G) (étoile grise).



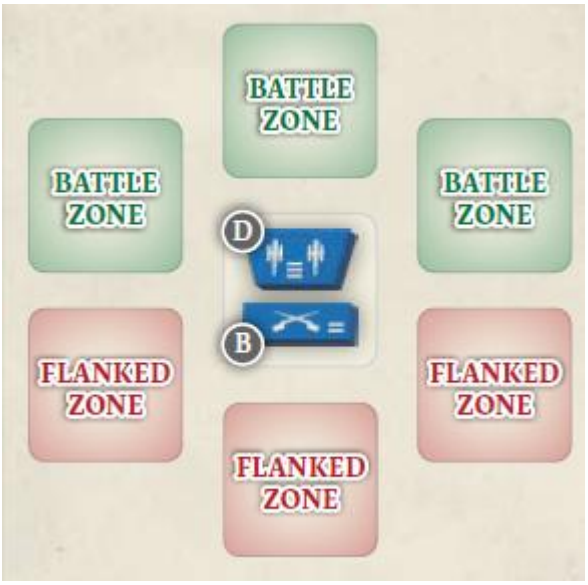
- **Chaque joueur garde autant de carte que sa compétence d'armée et pioche de nouvelles cartes** (4 à deux joueurs, 2 en solo) (voir éventuelles règles spéciales du scénario) et ne garde que 6 cartes maximum.
- **La tasse est remise en état** (voir mise en place $6 et conditions spéciales éventuelles du scénario)

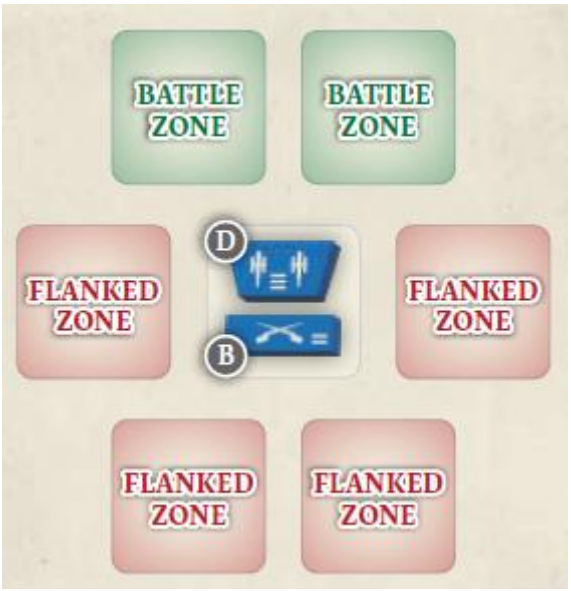
TERRAINS

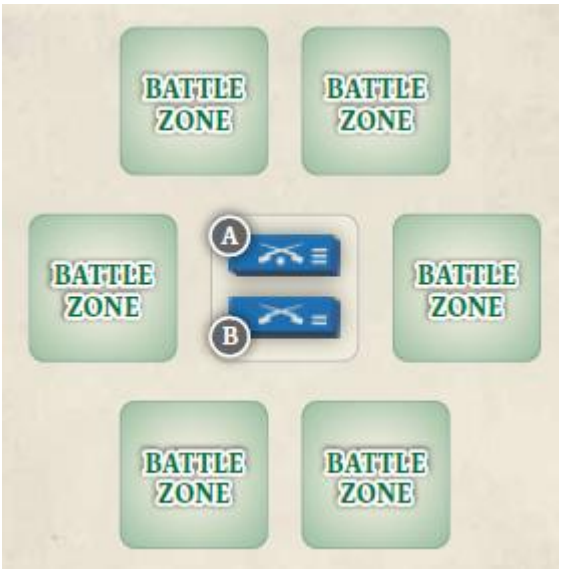

CHARTE D'EFFETS DU TERRAIN
0 CLAIR
0 MARAIS +1
CH.
1 FORÊT +1
PDC.
0 CULTIVÉ +1
PDC. ART.
LIEU
3 FORT +3
Cassina Bianca
1 REDOUTE +1
TC.
2 VILLE +2
TC.
1 VILLAGE +1
Casteggio
0 HAMEAU +1
Verzate
CHARTE D'EFFETS DU TERRAIN D'INTERVALLE
ÉLÉVATION +1
+1 HAUTEUR +1
TC.
+2 ESCARPÉ
IMP.
ROUTE
CHEMIN
FR. = 1B.
+2 LAC
IMP.
+1 FLEUVE
IMP.
RIVIÈRE +2
PDC.
RUISSEAU +1
PDC. ART.
PONT
A. FLV. +2
A. RIV./RUL. +1
Tir = Bonus PC en Défense.
+# Assaut = Bonus PC en Défense.
Maximum: Le bonus maximum de Terrain est +3 PC.
+# Tir = Bonus PC d'Intervalle en Défense.
+# Assaut = Bonus PC d'Intervalle en Défense.
Portée +1 pour les QGs.
Garnison permise dans la Zone.
Aucun Bonus PC en Défense pour la Cavalerie.
Pas d'Assaut/Soutien pour les Blocs de Cavalerie, et aucun Bonus PC en Défense pour la Cavalerie.
Aucun Bonus PC en Défense pour l'Artillerie.
Impassable pour l'Artillerie.
IMP. Impassable: Aucun Assault, ne peut être traversé.
FR. = 1B. Colonne de Route = 1 Bloc/Zone.
A. FLV À Travers Fleuve: Assaut = Bonus CP en Défense.
A. RIV./RUL. À Travers Rivière & Ruisseau: Assaut = Bonus CP en Défense.
TC Test de Compétence: Bloc fait un TC après une entrée ou traversée.
PDC. Perte de Cohésion: Une PdC après entrée ou traversée.
PDC. ART. Perte de Cohésion: Une PdC après entrée ou traversée par une Artillerie.

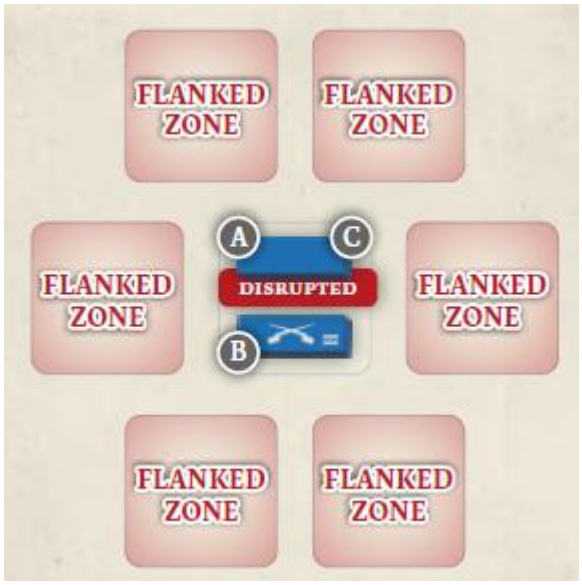
GESTION DES BLOCS [9.41]

- Les blocs non-artillerie et En Ordre n'ont que des **zones de bataille.**









FIN DU JEU

- Quand le dernier tour est terminé.
- Si une condition de victoire spéciale du scénario est remplie.

CONDITIONS DE VICTOIRE

- **Démoraliser l'armée adverse** : avoir un meilleur niveau moral d'armée en fin de jeu,
- **Contrôler plus de bannière** que l'adversaire en fin de jeu,
- **Conditions de victoire spéciales du scénario** (voir livret de scénario).

Sound of Drums GmbH
Dorfstr. 44
8585 Matttwil - TG - Switzerland

© 2025 - All Rights Reserved.

Aide de jeu réalisée par Francis Le Mercier en 2026

Table des matières

Mise en place : 2
INITIATIVE : 3
MORAL d'ARMÉE 3
Statut des blocs 3
FORMATIONS [9.2] 3
Déroulement du tour 4
Mouvements [19] 5
Ordre de réaction [19.2] 5
RALLIEMENT [21.1] 6
HABILETÉS 6
COMBATS [23] 7
Préparation au combat [23.1] 7
Points de combats [10] 7
TIRS [23.2] 8
Assauts 9
AVANCE Après combat [25] 10
Élimination d'un bloc [26] 10
RETRAITES & REPLIS [24] 10
Test DE compétence [21] 11
Préparation d'un nouveau TOUR 11
TERRAINS 12
GESTION DES BLOCS [9.4] 13
FIN DU JEU 13
Conditions DE victoire 13