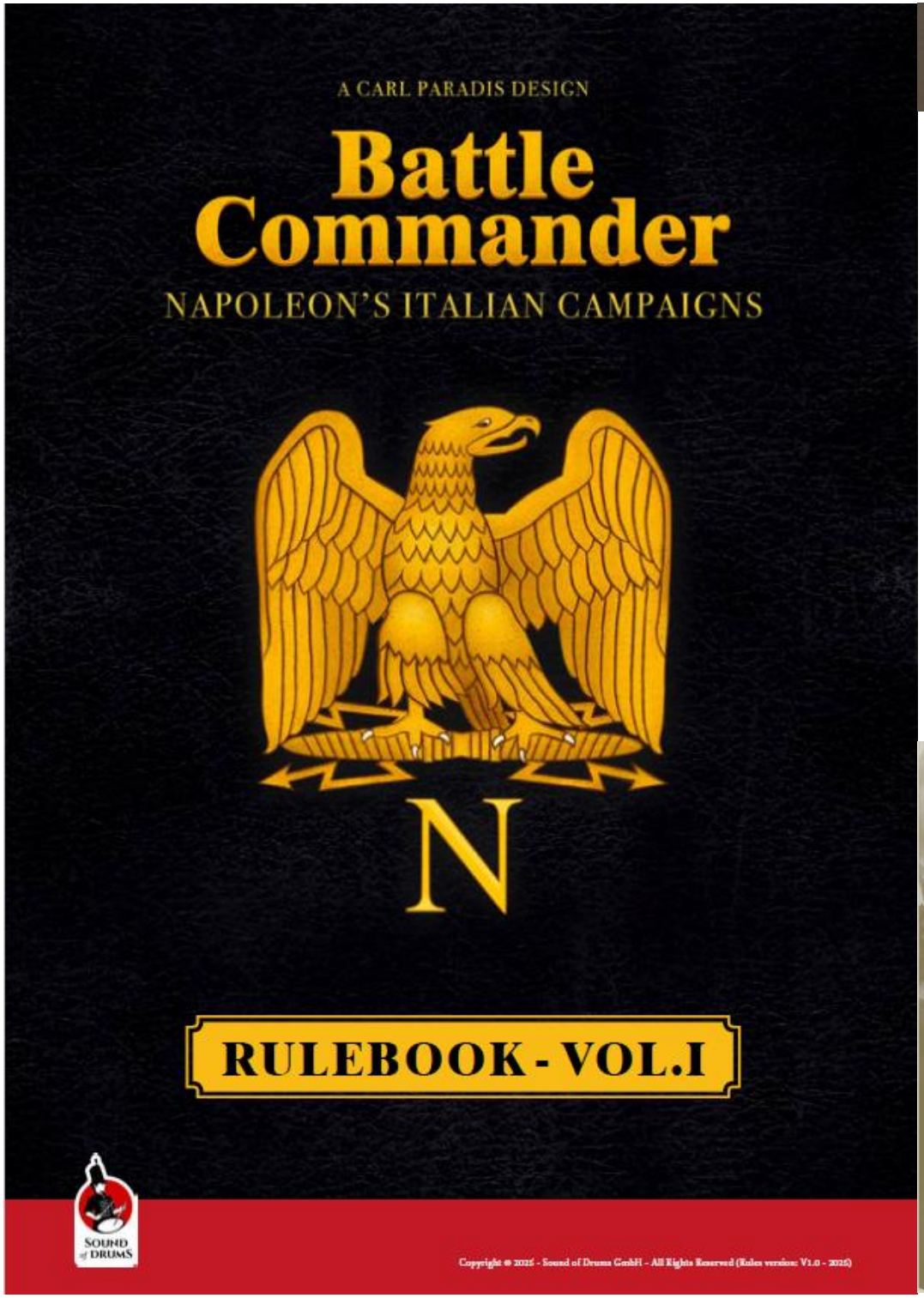





## ÉCHELLES

- **Temps :** 1 tour vaut 2 heures
- **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

## VOCABULAIRE

***« Ordonné »*** *= en ordre*

***« Secoué»*** *=Hésitant*

***« Dispersé »*** *=En désordre*

***« Flanquer »*** *= prendre de flanc*

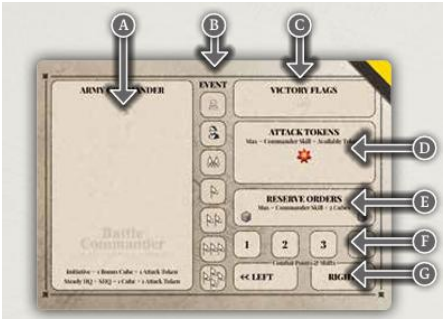
**« Canons détachés »** = canons de bataillon






## MISE EN PLACE DU JEU

1. **Mettre en place la carte** : mettre le marqueur *Tour* et les marqueurs *Tambour* sur la piste Moral.
2. **Initiative :** Le joueur ayant le meilleur moral a l'initiative au début de chaque tour, ou celui du dessus en cas d'égalité.
3. **Mettre en place sur les deux plateaux d'armée** (voir scénario),:
   - la **carte du commandant d'armée** (A),
   - les éventuelles **Bannières** (C)
   - les **jetons d'attaques** (D) ,
   - les éventuels **ordre de réserve** (E),
4. **Préparer la pioche** : mélanger les 70 cartes (françaises, coalisées, partagées, re-pioche) et les officiers cités dans le scénario (ceux en renfort ne sont pas inclus dans la pioche et sont mis de côté).

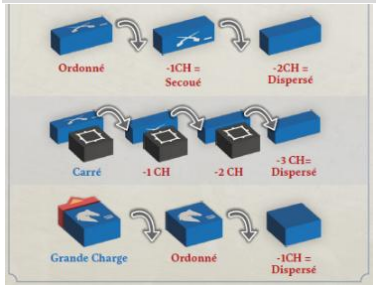






5. **Chaque joueur pioche ses cartes** (4 à deux joueurs, 2 en solo) (voir éventuelles règles spéciales du scénario)
6. **Dans le sac on place** :
   - autant de cube par joueur qu'indiqué sur la carte des commandants d'armée (O) ■ et □
   - 2 cubes jaunes ■, 3 cubes rouge ■, 3 cubes noirs ■ (ou 2 cubes noirs si le scénario le spécifie, notamment pour les tours de 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 la carte.

## STATUT DES BLOCS




**Ordonné :** Ne possède que des zones de bataille.

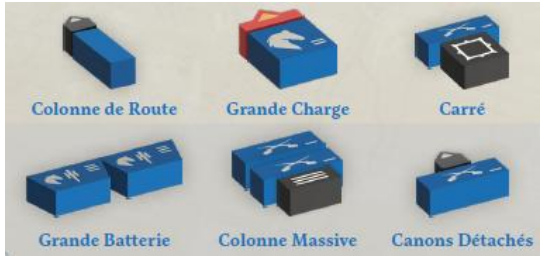
**Secoué** : Le bloc peut tirer normalement, mais il perd ses zones de combat et ne peut pas lancer d'assaut ni fournir de soutien. Il peut néanmoins se défendre.

**Dispersé :** 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).

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

## FORMATIONS [9.2]




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

Sound of Drums GmbH
Dorfstr. 44
8585 Matttwil - TG - Switzerland
© 2025 - All Rights Reserved.

## DÉROULEMENT DU TOUR : UN JOUEUR PIOCHE UN CUBE ET LES DEUX JOUEURS APPLIQUENT SES EFFETS :

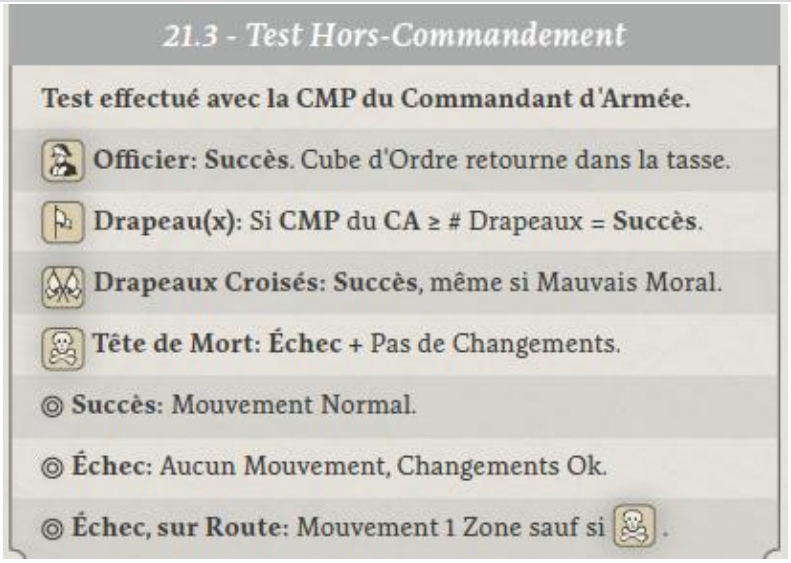
- cube 🟦 ou ☐ : Déplacement : le joueur concerné peut :
  - **Déplacer un de ses groupes de bloc** (auquel cas l'adversaire pourra utiliser un ordre de Réserve, s'il en a un et s'il en a le droit, après ce mouvement),
  - **Appliquer une carte Évènement** (correspondant à la couleur du cube)
  - **Passer** (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).
- cube 🟨 Ralliement, chaque joueur peut à tour de rôle (suivant l'initiative) :
  - **Renforts** : Arrivée des renforts sur la case prévue par le scénario (mise en place gratuite), la carte de l'officier en renfort est placée 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.
- cube 🟥 Combat, après avoir placé ses jetons d'attaque, chaque joueur peut à tour de rôle (suivant l'initiative) :
  - **Tirer /Monter à l'assaut** / **Passer son tour** (il pourra jouer à nouveau si l'autre joueur ne passe pas).
- cube ⬛ Piocher une carte par joueur (deux en solo) / Le tour s'arrête si c'est le 3ème cube noir pioché (ou le second si le scénario le spécifie).

## MOUVEMENTS [19] : LES BLOCS AMIS DANS UNE OU PLUSIEURS ZONES ADJACENTES SONT ACTIVÉES SI

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

*NB : Si le QG / QGsub est en ville, dans un village ou en hauteur la portée augmente de 1.*

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




**Particularités :**

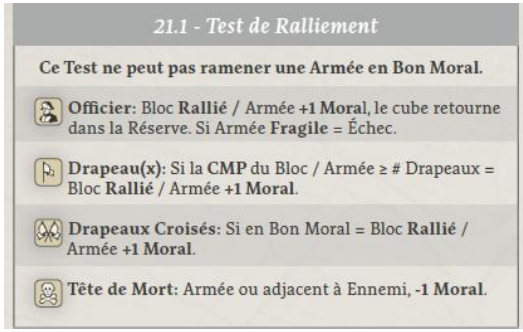
- **Terrains difficiles** : Perte de Cohésion possible après mouvement (voir terrains), sauf colonne de route sur route/chemin.
- **Bord de carte** : Un bloc sortant du plateau de jeu n'est pas considéré comme éliminé.
- **QG/QGsub** : se déplace suivant sa compétence et ne subit aucun Perte de Cohésion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

- Faire un test de ralliement
- 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/Secoué/Dispersé).
- Après un ralliement on peut changer de formation.
- Une armée qui se rallie gagne un point de moral.




## HABILETÉS

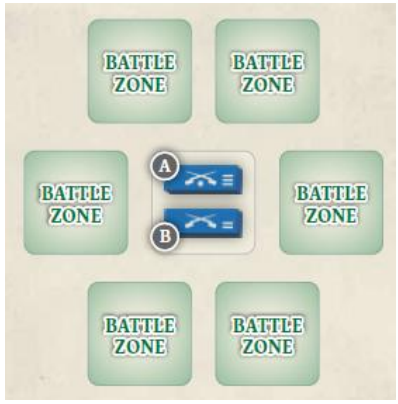


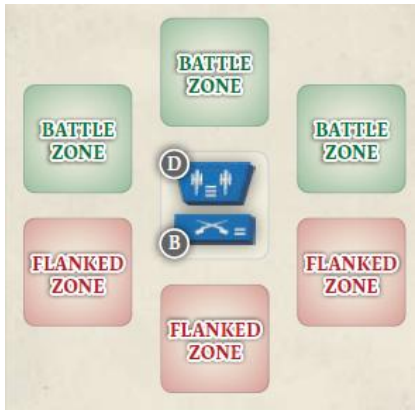


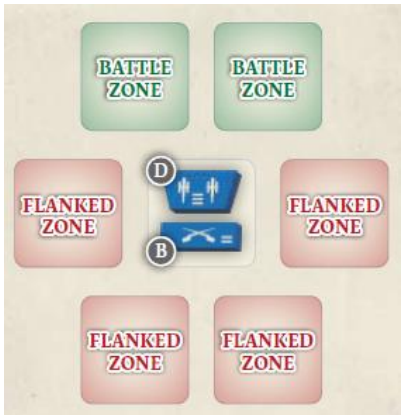


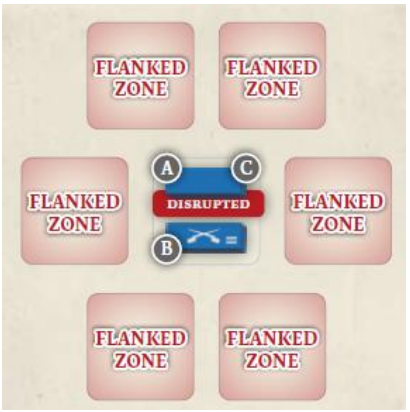



## GESTION DES BLOCS [9.4] LES BLOCS NON-ARTILLERIE ET EN ORDRE N'ONT QUE DES ZONES DE BATAILLE.



## PRÉPARATION AU TIRS / 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 Engagés. Ils peuvent changer d'orientation / empilement.
- 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.
- L'infanterie non Dispersé attaquée par une cavalerie peut tenter de former un carré en réussissant un TC. En cas d'échec 1 Perte de Cohésion.
- Sélectionner et jouer une carte (Att et Déf) ayant un cube rouge, en commençant par le joueur n'ayant pas l'initiative.

## TIRS [23]

**VALEUR DE TIR DE L'ATTAQUANT + SOUTIEN(S) au TIR + DECALAGE(S) DE TIR - TERRAIN**

| 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.*

### *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.

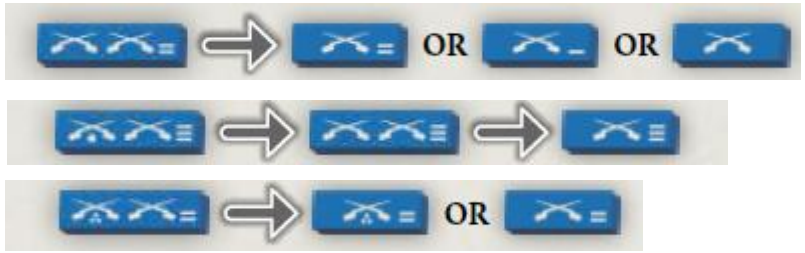
**Mousquets:** Blocs Avant (Att/Def) = **1 PdC.**

**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.**

## PAS DE PERTE DES BLOCS DOUBLE




Une unité subit une perte par effet de repli ou de retraite

**PRÉCISIONS SUR LES SOUTIENS au TIR**

- L'infanterie en deuxième ligne ne peut pas apporter de soutien au tir
- L'infanterie secouée peut tirer
- L'infanterie dispersée ne peut pas tirer ni avoir de soutien au tir
- Un carré d'infanterie est toujours considéré en ordre mais n'apporte pas de soutien au tir
- Seule l'artillerie peut tirer en étant Dispersée
- L'artillerie Dispersé n'apporte pas de soutien au tir
- Les garnisons n'apportent pas de soutien au tir
- La cavalerie ne peut ni tirer ni apporter de soutien au tir
- Les canons de bataillon apportent 1 au tir mais ne peuvent apporter de soutien au tir.

## VALEUR DE COMBAT DE L'ATTAQUANT - DÉFENSEUR - TERRAIN + SOUTIEN(S) D'AILE + DÉCALAGE(S) D'ASSAUT

| 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.*

### *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.*

### *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).

### 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**.

## AVANCE APRÈS COMBAT [25]

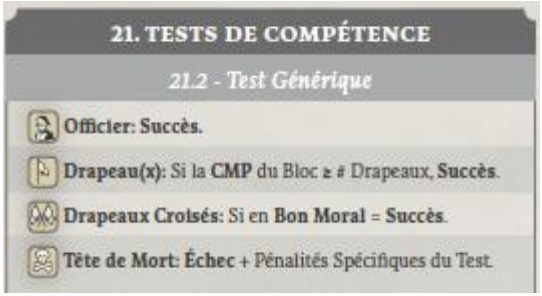
- Si la zone cible est vide, l'attaquant de 1ère ligne, de 2ème ligne et un QG peut se déplacer dans cette zone.
- L'artillerie et les soutiens d'aile ne peuvent avancer après combat.
- Si la zone était occupée par de l'artillerie en 1ère ligne, cette artillerie peut être capturée si elle rate son test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

## RETRAITES & REPLIS [24]

- Dispersé subissant une **perte de cohésion** (sauf terrain) 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 **pas de perte**.
- Si une retraite amène à un sur-empilement, les blocs (sauf compétence 3+) subissent un **pas de perte** et retraitent s'ils sont déjà Dispersés.
- Une retraite dans un ZBE entraîne une **perte de cohésion**.
- Un bloc Dispersé reculant en ZBE subit **une perte de cohésion et un pas de 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.

les Retraites sont effectuées par l'ennemi,
les Replis sont effectués par l'ami.

## 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),
- 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),
- **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.
- Le sac **est rempli à nouveau** (voir mise en place $6 et conditions spéciales éventuelles du scénario)

## 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).

## TERRAINS

