

*Pub*  
*Battles*  
Rules of Play <sup>TM</sup>  
3.1

**VERSION FRANÇAISE**  
-  
**FRENCH**

Copyright © 2021



## Credits

Editeur : Command Post Games,

Inc. Design : Marshall Barrington

Omnipotence : Yvonne Sparrowsmith aka

“god” Graphiques : Greg Horton, Marshall  
Barrington

Tests & Developpement : Mark Kwasny, Mathieu

Sébastien, Bill Butler, Brian Asklev, Tom Dempsey,

Mike Strand, Sampo Keskitalo, Barry Kendall, Jim

Riley, Doug Miller, Andrew Campbell, Shannon

Espinoza, Vincent Stella, Christopher Rakowski,

Gabe Smith, Emily Barrington

Remerciements spéciaux à : Prussian Kriegsspiel,

Grogheads, et tous nos Kickstarter Backers!

# Sommaire

Introduction	1	Artillerie	4
La Carte	1	Bombardement	4
Les Unités	1	Ligne de vue	4
Les Tours	1	Repérer	4
L'échelle	1	Flanquer	4
Détachements	2	Enveloppement	4
Miliciens-Recrues	2	Rallier	4
Réguliers	2	Trains de Baggages	4
Elite	2	Ineffectif	4
Artillerie	2	Résoudre le Combat	5
Cavalerie	2	Comment combattre	5
Trains de Baggage	2	Modificateurs de combat	5
QG	2	Couvert	5
Séquence de jeu	2	Flanquement	5
Modifier le tour de jeu	2	Appliquer les touches	5
Retarder	2	Qualité des unités	5
Avancer	2	Retraiter	5
Vraies cartes	3	Retraite de cavalerie	5
Distance	3	Combats multiples	5
Règle de la majorité	3	Exemple	6
Lors du mouvement :	3	Exemple de mouvement	6
Les pièces peuvent ...	3	Victoire	7
QG	3	Déroute : 4 x	7
Commandant d'armée	3	Brisé : 3 x	7
Portée de commandement	3	Forcé à reculer : 2 x	7
Réduction de terrain difficile	3	Tour de nuit	7
Colonne de route	3	Ravitaillement	7
Reserves cachées	3	Jeu libre	7
Zone de Feu	3	Notes de conception	7
Restrictions	3		
Se désengager	3		
Comment attaquer	4		
Soutien	4		

## INTRODUCTION

Pub Battles est un système de règles pour recréer les conflits de l'ère des mousquets en une bataille de grande échelle. Avec une carte en toile robuste et un petit encombrement, vous pouvez jouer n'importe où : au parc, au restaurant ou au pub.

La grande échelle et un temps de jeu court, vous permettent d'installer et de mener des batailles entières, jusqu'à leur terme en une heure ou deux environ.

Bien que rapide à jouer et facile à mémoriser, Pub Battles est une étude sérieuse sur le jeu de guerre ou wargame, basée sur des recherches approfondies, des données et des méthodes de l'époque.

### **Ce système se concentre sur le Commandement.**

Qu'est-ce que les commandants savaient ou ne savaient pas ? Que pouvaient-ils influencer ? Qu'est-ce qui leur échappait ? Plutôt que de calculer les chances d'attaque parfaite et d'effectuer des mouvements parfaits, ce jeu consiste à rester flexible.

Les batailles sont chaotiques et tendues. Comme dans une guerre, les choses ne se passent pas toujours comme prévues. Vous devez planifier les imprévus, être prêt à réagir aux désastres et à saisir les opportunités. Tout en maîtrisant le chaos des combats, ne perdez pas de vue votre plan stratégique pour la bataille. Pour gagner, vous devez maintenir votre objectif et gérer les deux impératifs.

Pub Battles est aussi un excellent système pour jouer avec des figurines miniatures. Le système de jeu peut s'accommoder aisément de multiples joueurs mais il fonctionne aussi très bien en solitaire.

## LA CARTE

A la place de plateaux de jeu avec hexagones ou zones, Pub Battles utilise une véritable carte comme le Kriegsspiel Prussien d'origine. Les vraies cartes peuvent paraître difficilement lisibles. Ce qui peut conduire parfois à des frustrations et des confusions. Cela vous prendra un peu plus de temps mais ce n'est pas du temps perdu. Vous n'apprenez pas juste un jeu, vous acquérez une réelle compétence du commandement : la



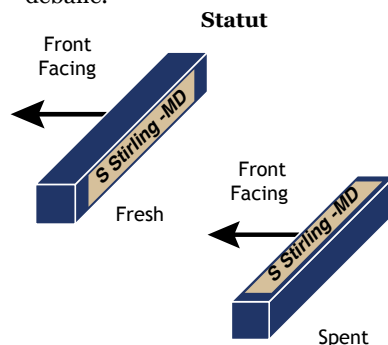
lecture de carte. Cela deviendra plus facile avec la pratique.

Nous ne fournissons pas de « légende » à la carte car nous utilisons des graphiques standards et des symboles universellement reconnaissables. Il y a de nombreux détails sur la carte qui n'affectent pas le jeu : champs, fermes, clôtures, etc. Les éléments principaux qui impactent le jeu sont listés dans la charte des effets du terrain. Un terrain spécifique ou inhabituel sera expliqué dans les règles propres du scénario.

## LES UNITES

Vos troupes sont les blocs oblongs. Placez les autocollants avec attention comme montré dans l'Ordre de Bataille des règles du scénario. Les unités se tiennent normalement avec leurs autocollants tournés vers leur propre joueur. Cela permet aux joueurs de garder le type exact d'unité, la qualité et la formation cachées de l'ennemi jusqu'à ce qu'ils puissent être repérés. Les unités tiennent compte de l'orientation, vous pouvez donc les retourner si vous voulez garder leur identité dissimulée de votre adversaire, lorsqu'elles se trouvent dans un angle exposé.

Les troupes commencent normalement la bataille Fraîches. Elles peuvent devenir Désorganisées en encaissant des touches au combat. Faites pivoter l'autocollant vers le haut pour montrer qu'une unité est "désorganisée". Cela signifie que les troupes sont épuisées et désorganisées. Elles peuvent toujours se déplacer et combattre mais elles sont vulnérables et plus faciles à détruire. Elles peuvent se Rallier plus tard si elles se trouvent à portée d'un Train de Bagages ami déballé.



« **Formation** » : généralement un corps d'armée ou une aile. Elle dispose d'un QG, d'un jeton de tirage et d'un certain nombre d'unités de combat, habituellement Divisions ou Brigades.

## LES TOURS

Il y a 8 tours réguliers dans une journée, suivis d'un seul tour de nuit. Utilisez le dé noir de 8 faces pour suivre les tours. Le scénario vous donnera le tour de départ pour la bataille.



Au lieu que les joueurs alternent les tours pour déplacer toutes leurs forces et ensuite attaquer, les deux camps déplacent une formation à la fois pendant la phase de mouvement dans un ordre aléatoire par tirage de jetons.

Les joueurs peuvent tenter de Modifier le tirage de jetons avec leur QG en lançant un dé pour retarder ou avancer leur mouvement.

Résoudre les combats tous en une fois à la fin du tour, quand il n'y a plus de jetons à tirer.

---

*Modifier le timing de la manœuvre peut être critique. Est-il préférable de se déplacer en premier ou en dernier ? Cela dépend de la situation et de la façon dont cela s'inscrit dans votre plan. Qu'essayez-vous d'accomplir ? Êtes-vous à l'offensive ou en défense ? Vous manquez de temps ou vous essayez de retarder ? Avez-vous besoin d'occuper un terrain clé, de vous rallier et de frapper l'ennemi alors qu'il est fragilisé ? Ou forcez l'ennemi à bouger le premier avant de déployer vos réserves ?*

---

## L'ECHELLE

Chaque tour de jour régulier représente environ 1,5 heure.

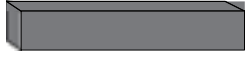
L'échelle de Pub Battles est de 16 000:1. Un Mile équivaut à 3 3/4 pouces. C'est deux fois l'échelle du Kriegsspiel (8 000:1), ce qui permet d'organiser facilement une bataille entière. Ce qui rend aisée la conversion en Kriegsspiel. Vous pouvez même utiliser des blocs du Kriegsspiel pour jouer : 4 blocs du Kriegsspiel alignés équivalent à un long bloc d'une division de Pub Battles. Si vous voulez un jeu plus long avec plus de détails et de précisions, vous pouvez jouer à Pub Battles à l'échelle du Kriegsspiel avec nos règles à l'échelle du Bataillon. Cela vous permet d'utiliser les blocs standards du Kriegsspiel. Nous disposons d'un catalogue croissant de scénarios de Kriegsspiel, parfaits pour ce jeu ou pour les jeux standards du Kriegsspiel.

Les **pièces** sont des **blocs** en bois appelés **unités**. Chaque unité d'infanterie représente généralement 1 500 à 7 200 hommes. C'est un écart considérable. Rappelez-vous qu'à plus petite échelle, les petits blocs de 450 hommes du Kriegsspiel peuvent s'empiler sur 4 de profondeur. L'empilement varie mais les manœuvres en formation de 4 blocs de large, restent très cohérentes. Par exemple, une brigade de 1800 hommes de l'époque coloniale couvrirait toujours le même front qu'une grande division de 7200 hommes de la Guerre Civile Américaine. Leur plus grande concentration en nombre avait tendance à être compensée par une plus grande létalité liée aux armes à plus longue portée.

## Les unités et la séquence de jeu

### DETACHEMENTS

Des petites unités d'infanterie combattant en formation d'escarmouche. Elles sont très utiles pour masquer ou retarder l'ennemi. Vous pouvez également les utiliser pour bluffer : faisant croire que vous êtes plus fort que vous ne l'êtes vraiment. A ne pas confondre avec les lignes de tirailleurs réelles prises en compte par la Zone de Feu (ZdF ou FoF). Vous pouvez les assigner à la mise en place de départ ou à l'entrée avec n'importe quelle formation.



### MILICIENS

Unités d'infanterie de pauvre qualité. Ce sont des unités à plein effectif mais peu expérimentées (recrues-green) ou mal équipées (miliciens). Elles sont bonnes pour remplir un trou dans la ligne et tirer une bonne volley mais ne comptez pas sur elles pour un combat soutenu.



### REGULIERS

Infanterie régulière. Vos unités de combat basiques et l'ossature de votre armée.



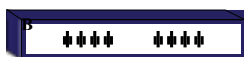
### ELITE

Ces troupes d'excellente qualité sont mieux entraînées, équipées et peuvent résister à un feu nourri.



### ARTILLERIE

Nous supposons que la plupart de unités d'infanterie disposent d'une poignée de canons d'artillerie avec elles. Ces unités d'artillerie représentent des concentrations de batteries tenues en réserve pour les bombardements. Vous pouvez les utiliser pour désorganiser l'ennemi avant une attaque critique. En défense, elles peuvent déclencher un feu dévastateur sur n'importe quel attaquant.



### CAVALERIE

La Cavalerie bouge plus rapidement. Ces unités sont très utiles pour couvrir ou menacer les flancs, voire piller les Trains de Bagages. La cavalerie réunie en masse peut briser la ligne ennemie et mettre en déroute les unités désorganisées. Les Dragons combattent démontés en formation de tirailleurs. Ils sont bons pour masquer

et retarder. Les règles de scenario spécifient les types de cavaleries disponibles et leurs règles spéciales.



### TRAIN DE BAGAGES

Il s'agit d'un énorme dispositif logistique pour mener une grande bataille. Pour être efficaces lors d'un combat prolongé, vos troupes ont besoin de ravitaillement. Les Trains de Bagages sont essentiels à la victoire ! Vos troupes en ont besoin pour se rallier, mais les débarrer vous rend également vulnérable à la défaite.



### QG

Quartiers Généraux. Pour attaquer, vos troupes doivent être également à portée de leur QG (1/3 mouvement monté).

Les QG peuvent cacher des forces hors carte sur leur Carte de Réserve.

Ils peuvent également tenter de modifier la séquence du tour.



### SEQUENCE DE JEU

Résoudre chaque tour comme suit :

Eta pe	Action
1	Placer tous les Jetons actifs dans une Tasse.
2	Tirer aléatoirement un Jeton d'activation.
3	Autoriser tous les QG frais à Modifier l'ordre de tirage.
4	Bouger les pièces de cette Formation.
5	Répéter les étapes 2 - 4 jusqu'à vider la tasse.
6	Résoudre les combats des pièces au contact
7	Retourner tous les QG sur leur face fraîche.
8	Positionner le dé noir sur le Tour suivant.
9	Débuter un nouveau Tour.

Quand vous tirez un Jeton, il est préférable de garder le nom de la Formation cachée ainsi l'ennemi ne peut être sûr des Formations qui ont bougé ou qui doivent encore bouger. Vous n'êtes pas obligé de bouger les

unités de la formation lorsque le jeton est tiré.

Pour conserver le secret, regardez juste la couleur de l'armée en cachant le numéro de corps et le tendre au joueur approprié.

### MODIFIER L'ORDRE DU TOUR

Après avoir tiré le jeton, n'importe quel QG frais peut tenter de modifier le tirage.

### RETARDER

Si votre jeton est tiré et que vous ne souhaitez pas bouger à ce moment, vous pouvez tenter de Retarder votre mouvement : lancez 1 dé faisant **moins ou égal** à la valeur de commandement du QG. En cas de réussite, tirez aléatoirement un autre jeton qui jouera à votre place, PUIS remplacez votre jeton dans la tasse. En cas d'échec, vous devez bouger conformément au tirage.

### AVANCER SON TOUR

Si vous voulez vous déplacer avant le jeton tiré, vous pouvez essayer d'avancer votre tour et vous déplacer en premier : lancez un dé faisant **moins ou égal** à votre QG. Si vous réussissez, tirez votre jeton pour jouer immédiatement. Laissez le jeton tiré en dehors. Il se déplacera juste après vous, et avant que vous ne tiriez un nouveau jeton.

Si votre jet échoue, laissez votre jeton dans la tasse. Le jeton tiré se déplace normalement.

**Que vous réussissiez ou non, retournez votre QG du côté "Dépensé" (drapeau en haut) après une tentative.**

Après une tentative de modification de tirage, les autres QG Frais peuvent faire un jet de dé également. Effectuez les jets de modification de tirage dans l'ordre annoncé. Il n'y a pas de limite au nombre de tentatives par tirage, tant que les joueurs le souhaitent et qu'il leur reste des QG frais.

Les QG dépensés (drapeau en haut) fonctionnent normalement pour le reste du jeu. Cela signifie simplement qu'ils ont déjà essayé de modifier le tour.

Le commandant de l'armée peut également lancer un dé pour un de ses QG subordonnés, s'il se trouve à portée de commandement de celui-ci. (1/3 de mouvement monté). Il peut le faire sur le même tirage de jeton, même si le QG subordonné vient de rater son jet.

## LE MOUVEMENT

### DE VRAIES CARTES

Si vous avez l'habitude des jeux à hexagones ou zones, bouger directement sur la carte peut sembler intimidant a priori. C'est en fait plus simple quand on le pratique.

### DISTANCE

La distance que vous pouvez parcourir dépend du type d'unité. L'Infanterie, l'Artillerie et les Trains de Bagages bougent d'un Mouvement à Pied. La Cavalerie, les QG bougent à la vitesse du Mouvement Monté. La charte des effets de terrain donne la distance à parcourir maximum.

### REGLE DE LA MAJORITE

Où se situe votre pièce ? Comment statuer si la pièce bouge ou occupe plusieurs types de terrains, clair et boisé ? Dans ces cas là, on utilise la règle de majorité. Si la plus grande part du terrain sous la pièce est boisée, alors on considère la pièce comme étant tout à fait en terrain boisé. Essayez de bouger vos pièces en montrant une intention claire, sans chercher à rendre confus le jeu.

### LORS DU MOUVEMENT

Les pièces peuvent...

- **bouger où la majorité de la pièce peut se tenir**
- Etre dans un seul type de terrain : Type de terrain sur lequel se tient la **majorité de la pièce**.
- Ne pas s'entasser les unes sur les autres
- Bouger à travers les pièces amies mais pas ennemies
- Changer de front gratuitement, une seule fois à n'importe quel moment du mouvement (pivoter la pièce autour de son centre). Chaque pivot additionnel coûtera 1/3 de mouvement.
- Bouger uniquement de front et doivent maintenir ce front en avant ou
- Bouger obliquement jusqu'à un angle de 45°.



### QG

Les QG ne peuvent pas attaquer, être attaqués ou être submergés et ne bloquent pas les mouvements.

Poussez simplement les QG ennemis vers leur ligne lorsque vous faites mouvement.

### COMMANDANT D'ARMEE

Les commandants d'armée n'ont souvent pas de Jeton ni de troupes à commander. Si c'est le cas, ils peuvent se déplacer une fois par tour, avec n'importe quel autre jeton ami tiré de la tasse. Les commandants d'armée peuvent commander des attaques pour toutes les unités de leur armée, cacher des réserves et effectuer des jets pour

Modifier la séquence de tour de n'importe quel pion de leur subordonné.

### DISTANCE DE COMMANDEMENT

Pour attaquer, les troupes doivent commencer leur mouvement à portée de commandement : **1/3 de Mouvement Monté** du QG qui les commande. **Déplacez les QG d'abord**, PUIS déterminez la portée de commandement. - Cette portée doit juste toucher la pièce, pas s'étendre à la majorité.

### REDUCTION - TERRAIN DIFFICILE

Si vous passez par un ou plusieurs types de terrain difficiles, (voir Effets du Terrain) réduisez vos mouvements d'un tiers. Ceci n'est PAS cumulatif. Ainsi, si vous traversez un ruisseau et marchez dans les bois, vous ne perdez toujours qu'1/3 de votre mouvement, et non 2/3.

Ce 1/3 de coût pour le terrain EST en plus des coûts pour se changer en et hors Colonne de Route.

*Note : La pénalité de Réduction pour la traversée d'un pont ou d'un gué est pour tenir compte des changements de formation comme celle-ci. Tant que vous n'attaquez pas à travers un pont ou un gué, vous pouvez traverser si vous êtes déjà en colonne de route sans aucun coût.*

### COLONNE DE ROUTE

Les pièces en colonne de route peuvent se déplacer plus rapidement (x2), mais deviennent étendues et vulnérables aux attaques. Les troupes doivent payer 1/3 de leur déplacement pour entrer ou sortir de la Colonne de Route. Tournez la pièce dans le sens de la longueur (ou le long) de la route. L'étendue de la longueur des unités en colonne de route varie selon le scénario. En se déplaçant en colonne le long de la même route :

- Ignorez le terrain et les changements de direction (pivot).
- Vous ne pouvez pas vous déplacer à travers des pièces amies.
- Vous ne pouvez pas vous déplacer à moins de 1/3 de Mouvement à Pied de l'ennemi.

### RESERVES CACHEES

Vous pouvez utiliser vos QG pour cacher des troupes dans la Réserve. Découpez et pliez avec soin les cartes de Réserve (1 pour chaque QG). Les cartes de réserve restent hors jeu et servent d'écran pour cacher vos pièces à l'ennemi.

Vos pièces peuvent se mettre en Réserve en se déplaçant vers le QG. Les pièces peuvent sortir de la réserve et entrer sur la carte quand vous le voulez, mais assurez-vous de tenir compte des mouvements du QG. Vous ne pouvez pas utiliser la Réserve pour déplacer plus loin que la pièce ne le pourrait normalement.

Les pièces peuvent commencer le jeu en réserve.

Pendant qu'elles sont en réserve, vos pièces sont localisées, comme indiqué, derrière le QG.

Si vous vous déplacez le long d'une route, les pièces de réserve seront en colonne de route, en suivant dans l'ordre. Le QG marque l'emplacement de la pièce la plus en avant.

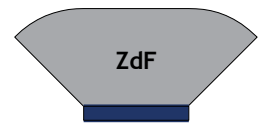
Si votre QG est Repéré par l'ennemi, vous devez immédiatement placer toutes les pièces en réserve, sur la carte. Positionnez le QG à côté : il ne peut être placé sur une pièce.

Si votre QG est directement derrière une pièce, vous pouvez compter la première pièce en réserve comme soutien.



### ZONE DE FEU (ZdF ou FOF)

L'Infanterie, les Dragons et l'Artillerie projettent une Zone de Feu (ZdF ou Field Of Fire) devant leur **front**, dans un arc de 45°, jusqu'à une distance de 1/3 de Mouvement à Pied limité par la ligne de vue.



*La ZdF compte pour les tirailleurs aussi bien que pour les tirs à mitraille des canons.*

Restrictions :

Vous ne pouvez finir votre mouvement avec la majorité de votre pièce dans une ZdF ennemie, à moins que vous avanciez à l'attaque (ou soutien d'attaque).

Il est possible de se trouver dans plusieurs ZdF en une fois, aussi longtemps que vous attaquez une pièce ennemie.

Si vous débutez votre mouvement dans une ZdF ennemie, vous pouvez rester si :

Vous êtes à couvert - voir les effets du terrain OU

Une autre pièce attaque (les bombardements comptent) cette pièce ennemie lors du même mouvement.

Si vous ne pouvez pas rester, vous DEVEZ :

Avancer pour attaquer (n'importe quelle pièce ennemie) OU bouger votre pièce pour ne plus qu'elle se trouve dans cette ZdF.

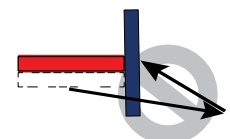
### DESENGAGEMENT

Si vous commencez votre mouvement au contact d'une pièce ennemie, vous POUVEZ :

- rester au contact et pivoter pour changer de front
- quitter la ZdF et attaquer une autre pièce ennemie
- Eviter le combat en sortant de cette ZdF

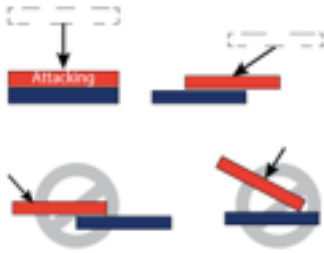
On ne peut fuir, se tourner puis attaquer encore cette pièce de flanc.

Le désengagement est possible car les mouvements sont simultanés



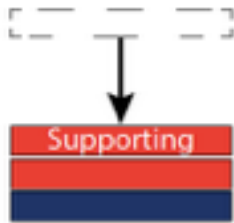
## COMMENT ATTAQUER ?

Simplement bougez votre pièce vers l'avant pour se placer au contact de la pièce en défense. Vous devez pouvoir bouger de manière à ce que la majorité des pièces soit au contact.



## SOUTIEN

Une **Seule** pièce (pas plus) peut bouger et se placer derrière la pièce attaquante en soutien.



Seule la pièce de pointe compte pour le Combat. SI la pièce de pointe est détruite, se désengage ou retraite (les bombardements et les retraites volontaires sont inclus), la pièce en Soutien peut retraire OU avancer, prendre la place et continuer le combat. - les mêmes bénéfices de terrain s'appliquants.

L'artillerie peut bénéficier de Soutien mais ne peut pas Soutenir.

## ARTILLERIE

L'artillerie PEUT Défendre (même sans Soutien) mais elle ne peut pas avancer pour attaquer. **Au premier tour seulement**, l'Artillerie en défense **tire en premier** : Appliquer les pertes à l'attaquant immédiatement. S'il survit, il peut riposter. Si l'attaquant de tête a été détruit ou a battu en retraite, un attaquant en soutien peut avancer et riposter pour le premier round.

Au contact de l'ennemi, l'artillerie ne peut battre en Retraite que SI elle est Soutenue.

Un résultat de Retraite sur une Artillerie non soutenue la Détruit.

## BOMBARDEMENT

**Au lieu de bouger**, une artillerie **fraîche, qui n'est pas au contact**, peut changer de front et tirer une fois sur une cible jusqu'à **une portée de 1 mouvement à pied**. Faites feu et appliquez les touches normalement avec les effets du terrain. Les **bombardements** peuvent forcer les pièces à retraire mais **ne peuvent pas les détruire**. Un détachement touché

par un bombardement devra simplement retraire.

## LIGNE DE VUE

Pour Bombarder, l'artillerie doit être en capacité de « voir » sa cible. Les Bois, les bâtiments, les collines bloquent la ligne de vue. On peut voir dans les Bois et Bâtiments jusqu'à l'épaisseur d'une pièce. Vous pouvez voir à travers les pièces mais **vous ne pouvez pas tirer à travers / au dessus des pièces amies**. Vous pouvez voir sur le sommet d'une colline jusqu'à sa ligne de crête : le point central entre les pentes.



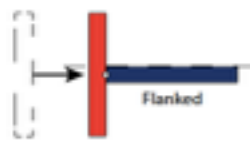
D'une colline, vous pouvez voir au dessus des Bois, Bâtiments ou par dessus des Collines plus basses si vous êtes plus près des éléments bloquant que la cible.

## REPÉRER

Vous pouvez repérer des unités jusqu'à une distance d'un déplacement à pied complet, dans votre ligne de vue par temps clair. Si vous pouvez voir une pièce, l'ennemi doit vous indiquer le **type** d'unité (à pied, montée ou d'artillerie) sur demande. Vous ne pouvez pas voir la Qualité avant le contact. Vous ne pouvez pas voir non plus la Qualité de la pièce ennemie en soutien.

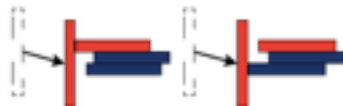
## FLANQUER

Vous pouvez attaquer les flancs de l'ennemi pour gagner un avantage. Le centre de l'attaquant doit se placer derrière le front du défenseur, comme illustré.



Les pièces n'ont pas à être parfaitement alignées pour réaliser une attaque de flanc.

**Résoudre les situations comme celles-ci :**



**Exactement comme cela :**



Enveloppement :

Quand un défenseur soutenu est attaqué de front et sur l'arrière, le soutien est brisé. Traitez ce cas comme 2 combats séparés avec les 2 défenseurs flanqués.



## RALLIER

**Au lieu de bouger**, une pièce peut se Rallier (se tourner sur son statut d'unité fraîche - organisée) SI elle est à une distance d'1/3 de mouvement monté de n'importe quel Train de Bagages ami, **déballé**. Cette distance concerne n'importe quelle partie de la pièce à rallier, sans nécessairement la recouvrir en majorité.

La cavalerie n'a pas besoin de Train de Bagages pour se rallier.

Vous ne pouvez pas Rallier une unité qui est au contact d'une pièce ennemie (et son soutien non plus).

Lorsque vous vous ralliez, vous pouvez effectuer un changement de front gratuit.

*"Les amateurs étudient la tactique. Les professionnels étudient la logistique. »*

Les Trains de bagages

Les Trains de Bagages au contact de l'ennemi au début de la phase de combat sont automatiquement détruits. Les bombardements n'affectent pas les Trains de Bagages.

Les trains de bagages peuvent Rallier seulement s'ils sont en mode « déballés ».

Déballer ou Remballer un train de bagages ne coûte aucun mouvement. Ainsi il peut bouger, déballer et immédiatement rallier une pièce à portée. Retourner la pièce pour que l'autocollant soit posé sur la carte afin de montrer le statut « déballé » du train de bagages.

**Un train de bagage déballé ne peut plus bouger.**

Remballer et bouger un Train de Bagages termine la bataille : voir conditions de victoire.

Formation « Ineffective »

Une formation qui a perdu 50% de ses unités d'infanterie est Ineffective. Déterminez-le de la même façon que pour la victoire - déroute.

**Résultat** : Les pièces de cette formation ne peuvent plus se Rallier.

## Résoudre les combats

Les pièces adverses au contact forment un combat. Résolvez tous les combats un à la fois **jusqu'à ce que tout contact soit rompu**, AVANT de commencer le tour suivant. Le scénario précisera quel camp choisit l'ordre. C'est généralement le camp qui a le meilleur commandement.

**L'attaquant est la pièce qui s'est déplacée en créant le contact.**

Résolvez le combat en Rounds comme suit :

Etape	Action
1	Les pièces de pointe pour le défenseur et l'attaquant au contact combattent. Appliquez les touches simultanément.
2	Le défenseur choisit de Retraiter ou de rester pour un autre round de combat.
3	L'attaquant choisit de Retraiter ou de rester pour un autre round de combat.
4	Répétez jusqu'à ce que le contact soit rompu..

**Astuce :** l'erreur habituelle du nouveau joueur est de rester et de combattre TOUS les rounds. Vous n'y êtes pas obligés ! Vous pouvez ménager votre chance et grandement réduire vos pertes en retraitant volontairement.

## COMMENT COMBATTRE

Pour combattre, jetez simplement les dés comme suit :

Pièce	Nombre de dés	Touches sur un résultat de
Infanterie, Cavalerie & Artillerie	3	4, 5, 6
Dragons	2	4, 5, 6
Détachement	1	4, 5, 6

Des modificateurs peuvent s'appliquer : - Voir la charte des Effets du terrain.

Notez que la qualité des unités et leur statut (Fraîche/ Désorganisée) impactent le combat.

Alternativement, utilisez nos dés Pub Battles. Basés sur la méthode de kriegspiel Prussien, ils sont rapides et faciles à utiliser.

## MODIFICATEURS DE COMBAT

Certaines situations peuvent modifier le jet de dés. - Voir la charte des effets du terrain.

L'attaquant combattant un défenseur à **couvert** souffrira d'un modificateur de -1 au résultat des dés.

Combattre un défenseur sur une colline et dans un bois donne toujours -1 et non -2, car il s'agit là aussi de Couvert.

Combattre dans le **Flanc** d'une unité vous donnera un modificateur de +1. Combattre une unité qui vous flanque, modifie votre résultat à -1.

Combattre le flanc d'une unité qui vient juste d'attaquer en traversant une ruisseau, reste +1, et non +2 car c'est toujours le modificateur de flanquement.

Flanquer (incluant les effets de traversées de rivière et de colonnes de route) s'additionne aux effets du couvert. Ainsi, une attaque de Flanc d'un Défenseur dans les Bois sera +1-1 = 0 pour l'Attaquant. Le Défenseur combattra néanmoins à -1 (car flanqué).

## APPLIQUER LES TOUCHES

Appliquez les touches à la pièce de pointe comme suit :

Touches	Unité fraîche	Unité désorganisée
1	Deviend désorganisée	Doit retraiter
2	Deviend désorganisée et retraite	Éliminée
3	Éliminée	Éliminée

Appliquez ces touches par round. Par exemple : si une unité fraîche prend une touche dans le 1er round, elle débute le second round désorganisée, ainsi 2 touches peuvent l'éliminer.

Les touches en excès sont perdues. Ne pas les appliquer à l'unité en soutien.

## QUALITE DES UNITES

La qualité d'une unité influe sur la manière dont elle prend les touches :

- **Les troupes d'élite** absorbent le premier coup **dans un combat**, sans autre effet. Si l'unité a absorbé une touche d'un bombardement plus tôt dans le tour, elle absorbera quand même la première touche du combat. Cela ne se reporte pas. *Exemple : une unité d'élite fraîche qui prend 2 touches au premier round ne devient que désorganisée. Une touche au deuxième round la forcera à battre en retraite.*

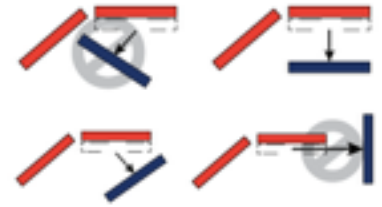
- **Les troupes de Milice ou inexpérimentées (green)** comptent leur première touche **dans un combat** comme 2 touches. *Ainsi, 1 touche à une milice fraîche la désorganise et la fait retraiter au premier round. 2 touches la détruisent.*

- **Les Détachements** ne jettent qu'un seul dé **dans un combat** et sont détruits par 1 touche. Ils ne sont pas détruits par un bombardement. Ils battent simplement en retraite.

Regardez nos vidéos-tutos qui expliquent comment jouer sur YouTube.

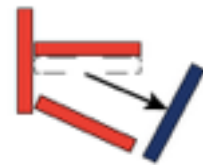
## RETRAITE

La pièce doit se retourner et faire **1/3** de mouvement à pied, **ignorant les couts de terrain**, s'éloignant du combat et des positions ennemies.



- Si la pièce est dans l'incapacité d'effectuer ce mouvement à cause des pièces ennemies ou d'un terrain impassable : elle est éliminée.
- Les pièces amies, **qui ne sont pas en soutien**, sur le trajet de la pièce en retraite deviennent désorganisées et sont poussées en arrière devant la pièce en retraite.
- Vous POUVEZ retraiter à travers un Train de bagages. Il ne reculera pas.
- Une unité fraîche qui retraite volontairement devient désorganisée.
- Les Détachements PEUVENT retraiter volontairement.

*Cette unité peut retraiter car la majorité de la pièce peut se glisser entre les pièces ennemies.*



*Cette pièce ne peut pas retraiter car elle ne peut se retourner à 90° et passer.*



Après avoir résolu tous les combats, toutes les pièces dans une ZdF ennemie, sans Couvert, qui n'ont pas participé à un combat, DOIVENT immédiatement Retraiter.

## RETRAITE DE CAVALERIE

La cavalerie en défense peut retraiter avant un combat SI elle se trouve au contact de l'Infanterie. **Les Dragons désorganisés** et la Cavalerie en Colonne de Route ne peuvent pas Retraiter.

## COMBAT IMPLIQUANT DE MULTIPLES PIÈCES

Bien que rare, il est possible que plusieurs pièces soient impliquées dans un même contact.

Résoudre cela en un combat combiné.

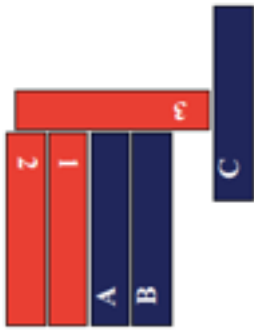
Débuter avec les 2 pièces initialement au contact.

Les pièces additionnelles combattent dans l'ordre d'arrivée.

Les pièces décident de rester ou de retraiter dans le même ordre, puis débiter un nouveau round.



## EXEMPLES



Exemple

Les pièces rouges 1 et 2 avancent pour attaquer les défenseurs bleus A et B. 3 alors bouge pour attaquer leur flanc. Plus tard, C bouge pour attaquer le flanc de 3.

### Round 1

- Les pièces 1 et A - le contact initial - combattent simultanément. A fait 3 touches. 1 devrait être détruit mais c'est une élite, alors elle se retourne côté désorganisé et retraite. 1 fait 1 touche. A se retourne sur le côté désorganisé. 2 décide d'avancer en pointe au lieu de reculer.
- 3 combat ensuite. Il peut combattre A avec un modificateur de +1 ou C avec un modificateur de -1. Il ne peut combattre B car B est juste en soutien. 3 combat A, infligeant 2 touches. Ce qui détruit A. B maintenant avance pour prendre la place de A plutôt que de reculer.
- C combat le dernier. Il combat dans le flanc de 3 avec +1 aux dés. Il ne fait qu'une touche. 3 est désorganisé. Chaque pièce annonce si elle reste pour combattre ou si elle recule dans l'ordre suivant : B, 2, 3, C. 3 recule. Les autres poursuivent le combat.

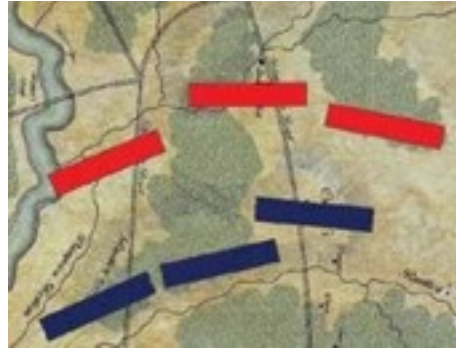
### Round 2

- les pièces au contact initialement 2 & B combattent simultanément. 2 prend 1 touche et se trouve désorganisé. B prend 2 touches. Il est désorganisé et recule.

*Si 1 détruit ou fait reculer A, est-ce que 3 combat B? Oui, si B reste et avance pour prendre la place de A*

## EXEMPLES DE MOUVEMENT

La pièce rouge au centre est en terrain clair. Elle peut attaquer la pièce bleue du centre car la majorité de la pièce bleue de droite. Elle ne peut flanquer la pièce bleue de droite car la majorité de cette pièce ne pourra se glisser ici. Les deux pièces rouges de droite pourraient attaquer la pièce bleue de droite en soutien. Les 2 pièces rouges de gauche pourraient attaquer la pièce bleue du centre en soutien.



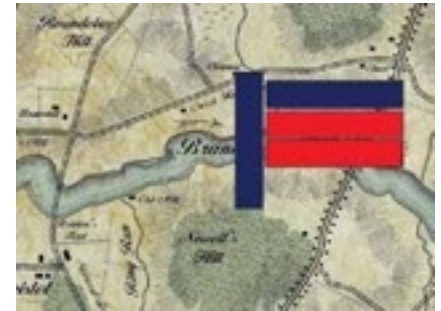
Est-ce que les rouges peuvent attaquer à travers la rivière ?



Oui ! Il suffit de les bouger en avant comme illustré.



Est-ce que les bleus peuvent flanquer les rouges ?



Non. Il n'y a pas assez de place. La majorité de la pièce est dans ou au delà de la rivière.

Maintenant, il faut supposer que le bleu était plus loin en arrière, alors il aura assez de place pour flanquer les attaquants rouges. La pièce bleue qui fait face aura un modificateur de +1 mais pour le 1er round seulement. La pièce bleue qui flanque disposera de ce bonus de +1 pour tous les rounds, pas un +2.

## VICTOIRE

Vous recevez des points pour chaque pièce ennemie éliminée comme suit :

Pièces	Valeur en points
Détachements	1
Recrues / Miliciens	2
Infanterie	3
Infanterie d'Elite, Artillerie, Dragons	4
Cavalerie & Garde	6

Vous pouvez remporter la bataille à la fin de n'importe quel tour de 3 manières différentes. Défaire son ennemi comme cela, multiplie votre total de points comme suit :

### Déroute = 4X

Infliger à l'ennemi 50% de pertes d'**infanterie** tout en restant en dessous de ce niveau pour sa propre armée à la fin de n'importe quel tour. Comptez les blocs, pas les points. Ne comptez pas les Détachements. Comptez les forces de départ, et tous les renforts arrivés jusqu'à la fin du jour courant.

### Brisé = 3 x

Détruire un Train de Bagages ennemi.

### Recul forcé = 2 x

Faire remballer à l'ennemi un Train de Bagages.

Si rien de tout cela ne s'est produit avant la tombée de la nuit, les deux joueurs notent secrètement s'ils resteront pour combattre un autre jour ou se retireront du terrain.

Si vous vous retirez, la bataille est terminée. Vous perdez. Comparez des points sans multiples.

*Notez qu'il est possible de "gagner" la bataille mais sans obtenir assez de points : une victoire à la Pyrrhus.*

Si les deux joueurs restent, effectuez un Tour de Nuit et combattez un second jour.

## TOUR DE NUIT

Tirez des jetons et déplacez-vous comme d'habitude, sauf :

Pas d'attaques ni de bombardements.

Vous ne pouvez pas vous rapprocher de l'ennemi à moins de 1/3 de mouvement d'infanterie.

Chaque camp récupère les trainards pendant la nuit : 50% de vos pièces détruites (arrondir à l'entier supérieur) reviennent dans le jeu. Comptez les blocs, pas les points. Placez les pièces récupérées près de leur QG.

Retirez définitivement les pièces non récupérées pendant la nuit.

## SOURCE DE RAVITAILLEMENT

Pour rallier les pièces, un train de bagages déballé doit être « ravitaillé ». Il doit être capable de tracer une route claire jusqu'en dehors de la carte, le long d'une Ligne de Communication (LoC). (voir les règles de scénario). Pour être considérée comme « claire », aucune unité de combat ennemie ne doit se trouver à moins de 1/3 de Mouvement à pied de cet itinéraire.



**Les pièces qui ne peuvent tracer une LOC à la fin de la bataille comptent comme détruites et rapportent les points correspondants.**

## JEU LIBRE

Rejouer des batailles est amusant et constitue un grand exercice mais les vrais généraux ne disputent les batailles qu'une fois.

Une des plus grandes choses que vous pouvez faire pour rendre le jeu plus « réaliste » est de jouer en mode jeu libre : avec un ordre de bataille inconnu. C'est un des meilleurs « brouillard de guerre ». Quelles sont les forces ennemies ? S'agit-il d'un coup de sonde, d'une diversion ou d'une attaque sérieuse ? Une action retardatrice ou une défense engagée ? De combien de renforts l'ennemi dispose-t-il ? Où vont-ils arriver ? De quoi disposent-ils ?

Dans un jeu libre, vous pouvez constituer votre propre force de départ et échancier de renforts. Amener plus de renforts rapidement ou pas du tout ? Rendez votre armée plus petite ou plus grande. Vous pouvez réassigner les pièces à d'autres Formations, etc. Rédigez votre Ordre de Bataille juste avant de commencer. Le total des forces importe peu.

Nous recommandons d'autoriser un joueur à se positionner sur la carte. L'autre joueur décide de quel côté il va entrer.

La même règle de victoire fonctionne pour un jeu libre. La victoire dépend de la manière dont vous allez utiliser votre force. En large infériorité numérique, vous pouvez encore gagner ! Il suffit de lutter avec une action de retardement : infliger plus de dégâts sur l'ennemi que vous, puis quittez le terrain en toute sécurité sans déballer.

### Une fin amère

Certains joueurs veulent juste un jeu rapide avec un résultat rapide : qui a gagné ? C'est parfaitement bien. Si vous jouez les prolongations par curiosité, il peut être fascinant de poursuivre le jeu jusqu'à sa conclusion finale : jusqu'à ce qu'un camp fasse sortir toutes ses forces de la carte par ses lignes de communication (LoC). Imaginons qu'un de vos Trains de Bagages soit mis à sac. D'accord, vous avez perdu, mais la bataille n'est pas terminée. Vous devez encore mener une action d'arrière-garde pendant que vous vous battez pour faire partir en toute sécurité ce qui reste de votre armée ! Combien de temps jusqu'à la tombée de la nuit ? Combien d'unités supplémentaires allez-vous perdre lorsque l'ennemi vous poursuivra ? Laissez les points s'accumuler pour les deux camps

jusqu'à ce que vous ayez enlevé toutes vos pièces.

Maintenant, n'en profitez pas. Vous pouvez toujours mener une action d'arrière-garde agressive. Vous pouvez en avoir besoin pour faire sortir le plus d'unités possibles en toute sécurité, mais votre mission principale devrait être d'évacuer, d'arrêter le combat et de minimiser les pertes supplémentaires. Comment traduire cela en une règle claire sans que les joueurs n'en abusent et sans arbitre ? Nous ne sommes pas sûrs. Si vous pensez connaître la réponse, envoyez la nous !

Quelle différence cela fait-il si je perds de 5 points ou de 120 ? Cela n'en fait aucune pour certains joueurs. C'est très bien. Cependant, c'est un bon moyen de mesurer les performances sur une série de matchs. Bien sûr, nous avons chacun gagné un match, mais quand j'ai gagné, je vous ai battu de 120 points ! Imaginez si nous jouions pour de l'argent ? Chaque point vaut 5 \$. Ça aurait de l'importance pour vous, n'est-ce pas ?

Entraînez-vous comme si C'EST réel.

## NOTES DE CONCEPTION

*Pub Battles traite de la bataille dans un sens stratégique. La règle ne s'engue pas dans tous les détails concernant les unités individuelles, les armes et les généraux. L'échelle reste large. Pourquoi sommes-nous ici ? Pour quoi nous battons-nous ? Quel est le meilleur moyen de gagner la bataille depuis cette position ? Dans quelle mesure voulons-nous nous battre et où ? Où devrions-nous former notre ligne ? Que faisons-nous si cette ligne est brisée ? Quel terrain devons-nous tenir ou prendre ? Comment pouvons-nous approvisionner les hommes au front lorsqu'ils en ont besoin ? Quand et où en auront-ils besoin ? Comment organiser la circulation et gérer les embouteillages de manière à pouvoir déployer une force maximale de manière efficace, plutôt que de la gaspiller à l'arrière ?*

*Il s'agit du chaos de la guerre et de l'incertitude. Le Brouillard de la Guerre. Nous savons à peu près ce que nous avons et nous avons un plan pour ce que nous voulons faire, mais nous ne pouvons pas être sûr du moment exact où nos troupes se déplaceront. En attendant que nos ordres soient exécutés, (le tirage de pions) que fait l'ennemi ? Va-t-il anticiper notre attaque et frapper en premier ? Se regroupera-t-il et amènera-t-il des renforts ? Va-t-il se replier et s'enfuir avant que nous puissions l'atteindre ? De quelle force dispose-t-il ? Nous ne pouvons pas en être sûrs, mais nous avons une idée. Est-il à court de nouvelles réserves ou sommes-nous complètement dépassés en nombre ici, et nous ne le savons pas encore ?*

Quel est le coeur du jeu ? Il s'agit de planifier face au chaos. Cela nécessite une planification de l'urgence approfondie. Cela ne s'est pas passé comme nous le voulions. Que pouvons-nous faire maintenant ? C'est un jeu qui présente aux joueurs des questions constantes et critiques. Il y a toujours beaucoup de décisions difficiles à prendre.

Pub Battles fonctionne comme un jeu de figurines, mais il ne provient pas des jeux de miniatures. Il s'inspire en fait du Kriegsspiel. Nous avons adoré l'aspect du Kriegsspiel. C'est un excellent visuel. De nombreux généraux marquaient les positions des troupes sur de vraies cartes comme celles-ci avec des blocs en bois pendant les batailles. Cela nous a incité à nous demander ce que le commandant de l'armée savait ou ne savait pas, etc. Cela conduit naturellement à l'incertitude et au brouillard de la guerre.

Le plus grand problème que nous avons eu avec cette conception, ce sont les longs blocs. Ils dégagent un aspect visuel fantastique. Nous avons adoré l'aspect des longues lignes sur la carte. Malheureusement, cette longueur les rend également encombrants. Comment gérer les flancs et l'insertion dans certains espaces ? La solution la plus simple consiste à utiliser des pièces plus petites. D'accord, mais vous revenez à un jeu qui prend 4 fois plus de temps (ou plus encore) à jouer et vous avez maintenant besoin de plus de règles pour l'empilage et le déplacement en formation, etc. C'est un compromis. Cela fonctionne et nous avons simplifié et clarifié une grande partie des aspects confus en cours de route.

L'autre grand problème que nous avons rencontré depuis la sortie du jeu est la lutte contre le gonflement des règles ! Nous disposons ici d'une base de jeu solide et nette. Il est toujours tentant d'ajouter beaucoup de chrome. Nous recevons de nombreuses suggestions pour ajouter des règles plus détaillées. Nous avons tenu une ligne très ferme avec Pub Battles à ce sujet. Une grande partie de sa beauté et de son attrait réside dans son approche minimaliste. Quelqu'un a dit l'autre jour que les Pub Battles games étaient une "bouffée d'air frais". Il y a déjà de nombreux jeux avec des tonnes de chrome. Si vous aimez et voulez ce genre là, il est assez facile de commencer à y ajouter des règles. L'un des principaux objectifs de la conception de Pub Battles était de faire en sorte que le jeu reste simple et rapide. Pour cette conception, nous nous sommes engagés à ce qu'il en soit toujours ainsi.

À une telle échelle de conception, nous peignons avec un pinceau très large. Nous avons les longs blocs. Maintenant, combien d'hommes exactement sont là-dedans ? Comment entasser un OB

(Ordre de Bataille) détaillé dans une telle échelle et le faire fonctionner d'une manière ou d'une autre ? Nous n'avons pas tant de blocs que ça. Certaines unités sont combinées et regroupées avec d'autres. Certaines sont séparées. Certaines finissent par être plus grosses que ce qu'elles devraient être. Il est très difficile d'obtenir que tout cela tienne ensemble et de maintenir l'équilibre avec les forces ennemies et de faire en sorte que le tout se rassemble et fonctionne comme il se doit pour la bataille historique. C'est le paradoxe de la conception des jeux : Il est très simple et facile de faire un jeu compliqué. Il est extrêmement difficile de faire un jeu simple. - Un jeu qui reste un bon modèle historique.

Qu'est-ce que le jeu fait le mieux ? Il captive l'imagination. Il vous attire et vous permet d'imaginer facilement que vous êtes le commandant de l'armée sur le terrain. Souvent, les jeux commencent de cette façon, mais ils vous extraient de l'histoire pour vous concentrer sur les règles. Nous avons essayé de limiter cela au minimum. Nous visions une immersion maximale pour les joueurs avec cette conception. Comme je l'ai déjà dit, il est également très efficace pour confronter les joueurs à des tonnes de décisions difficiles. Il y a toujours quelque chose à se préoccuper et à agoniser dans ce jeu. C'est presque trop ! Je me souviens de m'être senti accablé lorsque j'ai commencé à jouer. Ça vous fait frir le cerveau ! Non pas avec la complexité et les règles que vous devez apprendre et retenir comme dans la plupart des jeux, mais avec les possibilités et les décisions. Comme : Ok, maintenant si je bouge en premier, je pourrais rallier ces gars comme je dois le faire mais je ne pourrais pas me replier et m'échapper avec eux. Je ne pourrais pas non plus occuper ce terrain ici si l'ennemi s'enfuit juste après, alors maintenant, que dois-je faire ? Dois-je essayer d'accélérer les choses et d'agir rapidement, ou dois-je retarder et voir ce que l'ennemi fait en premier ? C'est amusant ! Avec un peu de pratique, vous commencez à vous adapter et à vous habituer. Cela peut être un lourd travail mental.

Est-ce qu'on joue pour apprendre et simuler l'histoire ou pour gagner une compétition difficile ? Un peu des deux en général. Il n'y a rien de mal à la compétition, mais elle a tendance à gâcher de nombreux jeux. Si la victoire est l'objectif le plus important, alors tous les jeux commencent à être vraiment faussés. Les avocats des règles sortent du bois : "Ok, très bien. Je vais faire ça." "Quoi ? ! Tu ne peux pas faire ça ! Ils n'ont jamais fait cela historiquement". "C'est vrai mais les règles ne disent pas que je ne peux pas, alors voilà. Prends ça !" Bien sûr, les concepteurs de jeux pourraient écrire des règles pour

couvrir tous ces cas excentriques mais les livres de règles commenceraient à ressembler au code des impôts. Qui voudrait lire ou jouer à cela ? Il doit y avoir un équilibre ici, non ? Vous ne pouvez pas ou ne devez pas établir des règles pour "tout". C'est une mauvaise conception et une mauvaise rédaction des règles. Le Kriegsspiel a un grand avantage ici avec des arbitres et des arbitrages en direct.

Jugement sommaire : "Non, vous ne pouvez pas faire ça. Pourquoi ? Parce que je suis l'arbitre et je le dis. Cela ne marcherait pas dans le monde réel". C'est fait.

C'est en fait une excellente façon de penser tout en jouant. Avant de faire un mouvement, je regarde d'abord la situation et j'imagine ce que c'est une vraie bataille. Que ferais-je alors ? Si vous commencez avec cette prémisse, le jeu se déroule beaucoup plus facilement. Si c'était une vraie bataille, j'aimerais le faire. Vérifiez les règles. Est-ce qu'elles le permettent ? Très bien. Parfois, je me retrouve à ne pas faire des mouvements qui sont techniquement possibles. Pourquoi ? C'est juste que ça ne me semble pas bien. Je ne pense pas qu'un commandant aurait ordonné à de vraies troupes de faire quelque chose comme ça. Jouer avec cette maxime, ce principe, au lieu d'avoir une mentalité de "tout pour gagner" peut grandement améliorer votre expérience.

## Pub Battles - Charte des effets de terrain

Position	Mouvement	Combat
<b>Bois</b>	Réduit.	Couvert pour le Défenseur.
<b>Bâtiments - Bourgades</b>	Les pièces dans les Bâtiments deviennent désorganisées et ne peuvent se rallier.	Couvert pour le Défenseur. Le Défenseur ne peut être Flanqué.
<b>Collines</b>	Réduit pour franchir une pente.	Couverture pour le défenseur si l'attaquant vient d'un niveau inférieur.
<b>Ruisseaux</b>	Réduit pour traverser.	Pas d'effet.
<b>Rivières</b>	Réduit. Traverser uniquement à gué ou par un pont.	Considérer les pièces attaquant à travers une rivière comme flanquées pour le 1er tour seulement.
<b>Marais</b>	Réduit. Interdit à l'Artillerie, à la Cavalerie et aux Trains de Bagages.	Pas d'effet.
<b>Colonne de route</b>	Payer 1/3 de mouvement pour passer en colonne de route ou en sortir. Mouvement X 2	Considéré comme Flanqué pour le combat.
<b>Flanquement</b>	-0-	+1 aux dés pour le flanqueur -1 aux dés pour le flanqué

*Pour être concerné par les effets de terrain, la majorité de la pièce en largeur/longueur est prise en compte. Si < à la majorité de la pièce, aucun restriction ou malus/bonus.*

Les pièces OG doivent être déplacées en 1er en utilisant le mouvement monté.

On peut traverser les unités amies, pas les pièces ennemies.

### REDUIT :

Avancer à travers n'importe lequel ou plusieurs terrains difficiles, réduit le mouvement par 1/3.

Cela s'ajoute à tous les coûts de changement de front & de colonne de route.

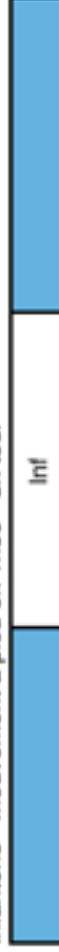
### COUVERT :

-1 au dé de l'attaquant si le défenseur bénéficie d'un couvert.

Les bois sur une colline ont un bonus défensif de -1 pas de -2.

### Distance de marche

Infanterie - mouvement à pied en 1h30 - un tour



Monté - Mouvement à cheval en 1h30 - un tour



Mouvement d'infanterie : 3 segments de 4,5 cm = 3 X 760 mètres

Mouvement monté : 3 segments de 6,4 cm = 3 x 1081 mètres