

## TABLEAU DES EFFETS DU TERRAIN

Type de Terrain	Coût en Points de Mouvement	Décalages de Colonnes	Notes
Clair	1	-	
Boisé	2	1G	
Marais	3	1G	Interdit aux unités d'artillerie.
Colline	2	1G	Le décalage ne s'applique pas si l'attaque provient d'un hex <i>connecté</i> de la même colline.
Colline Boisée	3	2G	Le décalage n'est que « 1G » si l'attaque provient d'un hex <i>connecté</i> de la même colline.
Difficile	4	3G	Interdit aux unités de cavalerie et d'artillerie.
Ville	2	1D	
Piste/Voie Ferrée	1	-	Annule le coût de l'autre terrain dans l'hex.
Route	½	-	Annule le coût de l'autre terrain dans l'hex.
Ruisseau	+1	1G	Le décalage ne s'applique pas dans le cas d'un Bombardement (voir 7.2).
Torrent	+2	1G	Le décalage ne s'applique pas dans le cas d'un Bombardement (voir 7.2).
Rivière	Interdit à toutes les unités sauf par un Pont/Gué	-	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Les ZDC ne sont pas projetées à travers les Rivières sauf par un pont ou un gué.</li> <li>• On ne peut attaquer à travers une rivière qu'avec de l'artillerie en Bombardement (voir 7.1).</li> </ul>
Pont	0	1G	Annule le coût d'un Ruisseau, Torrent, ou Rivière.
Gué	0/+2	1G	Annule le coût d'un Ruisseau ou Torrent
Talus	+1	1G	Interdit aux unités d'artillerie et de cavalerie.

### RESUME DE LA SEQUENCE DE JEU

#### 1. Segment des Marqueurs de Phases

Les deux joueurs placent les Marqueurs de Phases appartenant à leurs Formations déjà en jeu, ou qui doivent arriver en renforts pendant le tour dans la tasse. Les Marqueurs de Phases de Combat sont également mis dans la tasse.

#### 2. Segment d'Opérations

Les joueurs alternent le tirage de marqueurs de la tasse, un par un (le joueur Confédéré tire toujours en premier). Lorsqu'un Marqueur de Phase de Mouvement est tiré, toutes les unités de la Formation ont l'opportunité de se déplacer. Lorsqu'un Marqueur de Phase de Combat est tiré, toutes les unités de ce camp peuvent engager les unités ennemies en combat.

#### 3. Segment de Changement de Tour

Le Marqueur de Tour est avancé d'un espace sur la Piste des Tours, et un nouveau tour de jeu commence avec le Segment des Marqueurs de Phases.

### TABLE DES TESTS DE MORAL

**1 – 3** Test Réussi

**4 – 6** Test Raté

Modifiez le jet de dé avec la Valeur de Moral de l'unité.

# ACROSS FIVE APRILS

## Feuille d'Aide de Jeu

### TABLE DE RESULTATS DES COMBATS DE L'ATTAQUANT

	RAPPORT DE FORCES								
	1 - 4	1 - 3	1 - 2	1 - 1	2 - 1	3 - 1	4 - 1	5 - 1	6 - 1
≤ 0	-	-	-	-	-	-	-	1	1R
1	-	-	-	-	-	-	1	1R	2R
2	-	-	-	-	-	1	1R	2R	2R
3	-	-	-	1	1	1R	1R	2R	3R
4	-	-	1	1	1R	1R	2R	3R	3R
5	-	1	1	1R	1R	2R	2R	3R	3R
6	-	1	1R	1R	2R	2R	3R	3R	3R
7	1	1R	2R	2R	2R	2R	3R	3R	4R
8	1R	2R	2R	2R	3R	3R	3R	4R	4R

Modifiez le résultat du dé avec la Valeur de Moral choisie par l'Attaquant

#### MODIFICATEURS

- Si tous les attaquants sont entourés par des unités ennemies ou leurs ZDC, décalez d'une colonne vers la gauche.
- Si tous les défenseurs sont entourés par des unités ennemies ou leurs ZDC, décalez d'une colonne vers la droite.

### TABLE DE RESULTATS DES COMBATS DU DEFENSEUR

Jet de Dé	RAPPORT DE FORCES								
	1 - 4	1 - 3	1 - 2	1 - 1	2 - 1	3 - 1	4 - 1	5 - 1	6 - 1
≤ 0	1	-	-	-	-	-	-	-	-
1	1	1	-	-	-	-	-	-	-
2	2R	1R	1	1	-	-	-	-	-
3	2R	2R	1R	1	1	-	-	-	-
4	3R	2R	1R	1R	1	1	-	-	-
5	3R	3R	1R	1R	1R	1	1	-	-
6	3R	3R	2R	1R	1R	1R	1	1	-
7	4R	3R	2R	2R	2R	1R	1R	1	1
8	4R	4R	3R	3R	2R	2R	1R	1	1

Modifiez le résultat du dé avec la Valeur de Moral choisie par le Défenseur

#### TABLEAU D'INTERDICTION DE RETRAITES

Les unités ne peuvent pas Retraiter dans les situations suivantes :

- Un hex occupé par une unité ennemie.
- Un hex qui se trouve en ZDC ennemie et qui n'est pas occupé par une unité amie.
- Un hex contenant un terrain interdit

#### Explication des Résultats du Combat

- Aucun Effet
- 1 L'ennemi perd un Pas, et un Test de Moral est fait pour tous les survivants pour déterminer si ils doivent Retraiter d'un hex.
- #R L'ennemi perd le nombre de Pas indiqué, et tous les survivants doivent Retraiter d'un hex. Ensuite, il faut faire un Test de Moral pour tous les survivants pour déterminer si ils doivent retraiter d'un **second** hex.

#### TABLE DES PRIORITES DE RETRAITE

L'hex exact dans lequel une unité Retraite est déterminé par les Priorités de Retraite, qui doivent suivre l'ordre exact donné ci-dessous :

- #1 Un hex qui ne soit pas dans une ZDC ennemie (si aucune autre alternative n'existe, une unité **peut** retraiter dans un hex en ZDC ennemie si il est occupé par une unité amie.
- #2 Un hex en direction des Lignes Amies.
- #3 Un hex où l'unité ne dépasse pas la Limite d'Empilement
- #4 L'hex le plus loin du plus grand nombre d'unités ennemies.