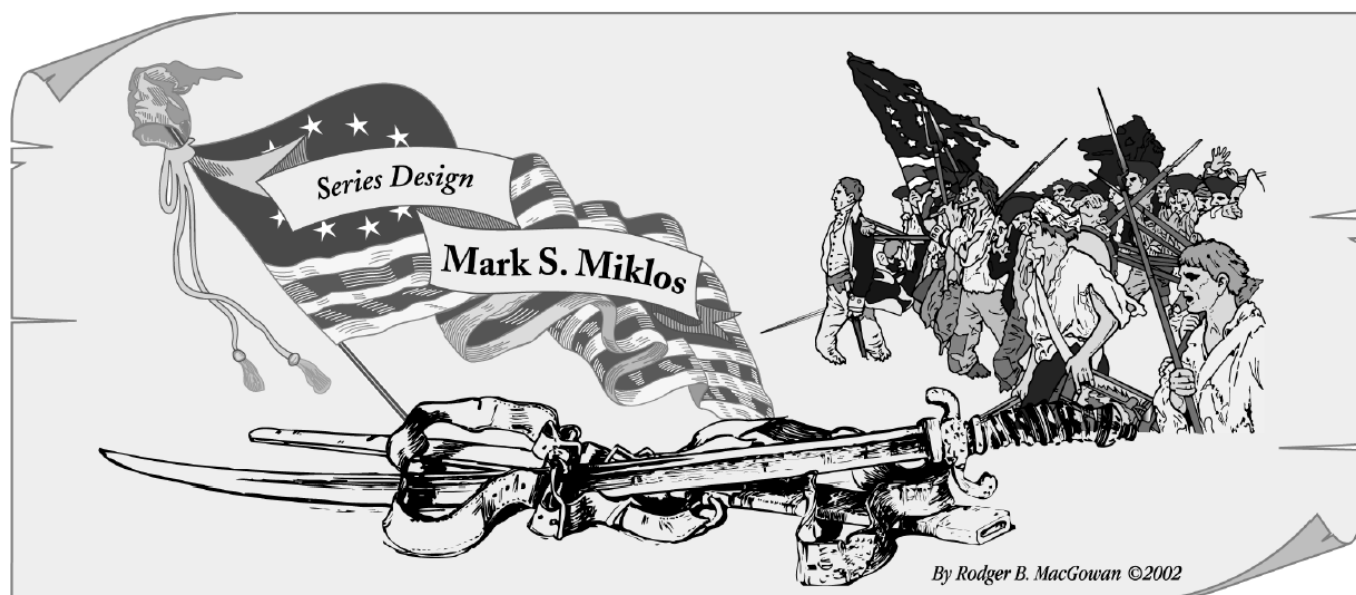


REGLES DE LA SERIE

LES GRANDES BATAILLES DE LA REVOLUTION AMERICAINE

Jeu conçu par Mark S. Miklos



Version : 2017 b

TABLE DES MATIERES

1. INTRODUCTION	2	10. TIR DES FUSILS	6
2. MATERIEL	2	11. TIR DEFENSIF D'ARTILLERIE	7
3. TERMINOLOGIE	2	12. COMBAT RAPPROCHE	9
4. COMMENT GAGNER.....	3	13. RESULTATS DES COMBATS	13
5. SEQUENCE DE JEU	4	14. LEADERS.....	17
6. INITIATIVE	4	15. PHASE DE RALLIEMENT ET MORAL DES UNITES	17
7. EMPILEMENT	4	16. MORAL DE L'ARMEE	18
8. ZONE DE CONTROLE.....	5		
9. MOUVEMENT	5		

Les Grandes Batailles de la Révolution Américaine

1. INTRODUCTION

Ce livre de règles de la série fournit les règles de base qui vont s'appliquer dans tous les volumes de la série des Grandes Batailles de la Révolution Américaine. Chaque volume contient des règles spécifiques qui lui sont propres. Dans le cas où des règles exclusives contredisent les règles de base, les règles exclusives s'appliquent.

2. MATERIEL

Consulter les règles spécifiques de chaque volume pour avoir la liste du matériel inclus dans chaque jeu.

2.1 Pions

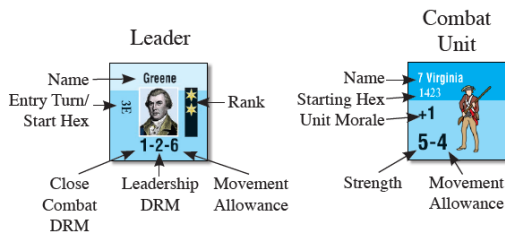
Code de couleur des unités : les unités de différentes nationalités ont chacune leur propre couleur pour faciliter l'identification. Dans certains volumes, des unités ont des rayures sur le dessus pour indiquer quelles unités elles représentent ou leur capacité de mouvement peut être mise en évidence pour indiquer leur appartenance à une formation spécifique ou que des règles particulières s'appliquent à elles.

2.2 Unités et leaders

Certaines unités sont des unités à « deux pas ». Le recto représente le côté à plein effectif ; le verso (réduit) a généralement moins de points de force et un moral réduit. Les unités qui ont seulement une seule face sont des unités à « un pas » et sont éliminées dès qu'elles subissent une perte.

Le côté à plein effectif de chaque unité indique leur nom, leur hexagone de départ ou leur tour d'entrée, leur moral, leurs points de force, et leur capacité de mouvement.

Tous les pions de leaders indiquent leur nom, leur hexagone de départ ou leur tour d'entrée, leur grade, leur DRM de combat rapproché, leur DRM de commandement, et leur capacité de mouvement.



2.3 Le dé

Les jeux incluent un dé à 10 faces utilisé pour résoudre certaines fonctions du jeu. Le 0 est traité comme un 0 (et non un 10).

2.4 Echelle de jeu

Echelle des unités : Chaque point de force de troupe représente environ 100 hommes. Chaque point de force d'artillerie équivaut à 2 canons. Voir les règles spécifiques pour les exceptions.

Echelle de la carte : Chaque hexagone représente environ 200 yards d'un côté d'hexagone à un autre côté d'hexagone.

Echelle de temps : Chaque tour représente environ une heure. Pour les volumes avec des tours « stratégiques », ces derniers représentent un ou plusieurs jours.

3. TERMINOLOGIE

3.1 Termes clés

Unité de combat : N'importe quel type d'unité d'infanterie, de cavalerie, ou d'artillerie. Les leaders et les marqueurs ne sont pas des unités de combat.

Marqueur de Premier Tir : Il indique si l'unités de fusiliers n'a pas déjà fait son premier Combat de Tir.

Modificateur au Lancé de Dé (DRM) : un évènement ou une situation qui implique de modifier le lancé de dé.

Leader de plus haut rang : le leader qui doit commander si deux leaders ou plus sont présents dans un combat rapproché. La hiérarchie des leaders est listée dans toutes les règles spécifiques. *Note : Si plus d'un leader est présent, n'importe quel leader peut être choisi par le joueur pour satisfaire une causalité.*

Dans les retranchements : Une attaque à travers un hexagone de retranchement depuis l'extérieur de l'hexagone qui contient le symbole de retranchement (voir la légende du Terrain dans les volumes et batailles avec des retranchements).

Infanterie légère : Les unités d'infanterie légère sont désignées par le symbole « LT » sur le pion.



Ligne de Vue (LOS) : La capacité des unités de combat à voir au travers des hexagones intermédiaires.

Milice : La Milice est souvent (mais pas toujours) une unité de moindre qualité constituée de volontaires sans une bonne formation militaire.

Les Grandes Batailles de la Révolution Américaine

Points de Mouvement (MP) : Ils sont utilisés pour réguler jusqu'où une unité peut bouger en un tour de jeu.

A l'extérieur des retranchements : Une attaque ou une ZOC qui traverse un côté d'hexagone de retranchement depuis l'hexagone qui contient le symbole de retranchement (voir la légende du Terrain dans les volumes et batailles avec des retranchements).

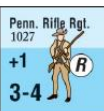
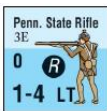
Ordre de Bataille : Une unité de combat est en ordre de Bataille si elle n'est pas désorganisée ou brisée.

Joueur en Phase : Le joueur qui joue le tour, et donc qui bouge les unités et désignent les combats rapprochés. L'autre joueur est considéré comme le joueur hors-phase.



Marqueur Ralliez moi : Ce marqueur est placé sur les piles contenant à la fois des unités désorganisées/brisées et des unités en ordre de Bataille pour se rappeler qu'elles

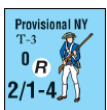
doivent faire un test de moral pendant la phase de ralliement.



Unité de fusiliers : Une unité d'infanterie légère ou armée de fusils. (Note de conception : Les fusils permettent aux unités de tirer

à une plus grande distance que les unités armées simplement de mousquets.) Il y a deux types d'unités de fusiliers :

1. Celles qui sont désignées par un « R » blanc dans un cercle noir. Ces unités offrent un DRM à leur adversaire si elles participent à un combat rapproché (c'est un bénéfice pour l'adversaire).
2. Celles qui sont désignées par un « R » noir dans un cercle blanc. Ces unités n'offrent pas un DRM à leur adversaire si elles participent à un combat rapproché (il n'y a pas de bénéfice pour l'adversaire).



Unité de fusiliers/mousquets : Ces unités représentent des formations mélangées de mousquets/fusils. Ces unités n'offrent pas un DRM à leur adversaire si elles participent à un

combat rapproché (il n'y a pas de bénéfice pour l'adversaire). Les valeurs de PF sur le pion sont lues ainsi Combat rapproché/ Tir de fusils, avec chaque valeur appliquée pendant la phase correspondante. Exemple : Les valeurs sur l'unité ci-contre sont lues ainsi : 2 pour le facteur de combat et 1 pour la valeur de tir, et quatre points de mouvement.

Points de force (PF) : La force de combat d'une unité. Ils sont utilisés pour l'empilement, le tir d'artillerie/fusil et le combat rapproché.

Encerclement : Quand des unités ennemies ou leurs zones de contrôle occupent les 6 hexagones adjacents à une unité. *Important* : Pour cette règle seulement, les unités amies annulent les ZOC ennemies dans leur hexagone.

Pente : Une attaque à travers un côté d'hexagone de pente dans l'hexagone contenant le trait plein du symbole de pente. Le mouvement est affecté dans les deux directions à travers le côté d'hexagone de pente (voir la légende du terrain et les aides de jeu pour chaque volume).

Points de victoire (PV) : Ils servent à déterminer quel camp a gagné la bataille. Les PV sont gagnés en éliminant ou capturant des points de force ennemi, des unités et des leaders, en capturant et/ou tenant des objectifs de terrain, et en choisissant d'influencer certaines actions de jeu.

Zone de contrôle (ZOC) : La capacité d'une unité à exercer son influence dans un hexagone adjacent.

4. COMMENT GAGNER

Il y a trois niveaux de victoire, Décisive, Substantielle, et Marginale.

Victoire Décisive : Les conditions pour une victoire Décisive sont décrites dans chaque livret de règles spécifiques.

Victoire Substantielle : Les conditions de base d'une victoire Substantielle sont décrites dans la règle 16.3, même si quelques règles spécifiques modifient le seuil d'une victoire Substantielle.

Victoire Marginale : Les conditions pour une victoire Marginale sont décrites dans les règles spécifiques. **NOTE** : dans certains volumes, un ou deux camps ne peuvent obtenir de victoire Marginale.

Clarifications de PV :

- Une unité à 2 pas de perte qui est éliminée rapporte 2 PV alors qu'une unité à 2 pas de perte capturée ne vaut que 1 PV. En d'autres termes, les unités capturées valent 1 PV qu'elles aient un ou deux pas de perte. L'élimination d'une unité détruira son organisation ce qui implique plus d'efforts que de fournir les remplacements devant être effectués pour que l'unité retrouve une capacité de combat.
- Les unités à deux pas de perte qui commencent le jeu sur leur face réduite ne rapportent qu'1 PV si elles sont éliminées.
- Les unités brisées sur le plateau à la fin du jeu rapportent ½ PV.

5. SEQUENCE DE JEU

Chaque tour de jeu consiste en deux tours de joueurs. Durant le segment d'initiative, les joueurs déterminent lequel effectuera le tour en premier. Chaque tour de joueur consiste en différentes phases qui doivent être effectuées dans l'ordre. Une version plus détaillée se trouve à la fin de ce livret.

A. Segment d'initiative

Déterminez quel joueur a l'initiative ce tour.

B. Tour du joueur ayant l'initiative

1. Retournez le marqueur de tour de jeu pour indiquer le tour du joueur en cours.
2. Phase de mouvement
3. Phase de ralliement
4. Phase de Tir défensif d'artillerie
5. Phase de Tir de fusils (simultanée)
6. Phase de Combat rapproché
7. Déplacez le marqueur de tour de jeu dans la seconde moitié du tour et retournez-le.

C. Tour du second joueur

1. Phase de mouvement
2. Phase de ralliement
3. Phase de Tir défensif d'artillerie
4. Phase de Tir de fusils (simultanée)
5. Phase de Combat rapproché

D. Segment de fin de tour

1. Vérifiez les conditions de victoire automatique
2. Si c'est le dernier tour de jeu du scénario, déterminez le vainqueur
3. S'il reste des tours de jeu, avancez le marqueur de tour de jeu dans la première moitié du prochain tour de jeu.

6. INITIATIVE

6.1 Règle générale

L'initiative pour un tour est déterminée par le lancer de dé de chaque joueur auquel on ajoute leur DRM d'Initiative du Moral d'Armée (situé sur l'échelle de Moral d'Armée). Le plus haut résultat remporte l'initiative pour ce tour de jeu.

6.2 Egalités

Si les lancers de dé modifiés sont égaux, les deux joueurs lancent de nouveau le dé en utilisant les mêmes modificateurs (en ajoutant les éventuels modificateurs si des pions de Momentum sont utilisés).

NOTE : Voir les règles spécifiques pour les exceptions.

6.3 Momentum

Les pions de Momentum peuvent être utilisés pour modifier le lancer de dé d'Initiative. Le joueur qui avait l'initiative au tour précédent doit décider du nombre de pions Momentum qu'il va utiliser en premier (voir 12.72)

7. EMPILEMENT

7.1 Limite d'empilement

Chaque hexagone peut contenir jusqu'à 6 PF d'unités de combat amies autre que de l'artillerie plus une unité d'artillerie amie (quelque soient ses PF). Les leaders et les marqueurs ne comptent pas pour l'empilement. Les règles spécifiques peuvent contenir quelques restrictions et/ou exceptions pour l'empilement.

7.2 Empilement pendant le mouvement et la retraite

Les limites d'empilement s'appliquent à tout moment, même pendant le mouvement et la retraite. Une unité ne peut jamais se déplacer ou retraiter à travers un hexagone en excès d'empilement.

7.3 Pénalité de sur-empilement

Si des unités se trouvent en sur-empilement à n'importe quel moment, le joueur qui les contrôle doit immédiatement éliminer un nombre de Pas pour respecter les limites d'empilement. IMPORTANT : Tous les pas perdus sont pris en compte pour le Moral d'Armée et les Points de Victoire comme s'ils avaient été perdus au combat.

7.4 Renseignement

7.41 Général : Les deux camps peuvent examiner les empilements amis ou ennemis à n'importe quel moment.

7.42 Renseignement limité Quelques règles spécifiques limitent un ou les deux joueurs pour l'observation des empilements ennemis. Dans ces cas, utilisez les règles ci-dessous, sauf en cas de modifications supplémentaires par les règles spécifiques.

Un joueur soumis à un Renseignement limité ne peut pas examiner les piles ennemies jusqu'à ce que :

- 1) Pendant le tir, cas au cours duquel le joueur peut examiner une pile spécifique pour choisir une cible. **NOTE** : Le joueur doit s'engager à faire un tir contre un hexagone spécifique et peut alors seulement examiner les unités à l'intérieur pour déterminer laquelle sera ciblée. Le joueur doit tirer sur l'hexagone sélectionné une fois qu'il a été examiné.

Les Grandes Batailles de la Révolution Américaine

2) Durant la phase de Combat Rapproché, une pile peut être examinée pour déterminer les rapports de force de combat, mais une fois qu'une pile est examinée cet hexagone doit être attaqué. **NOTE** : La pile ennemie ne peut être examinée qu'après qu'elle ait été désignée pour le Combat Rapproché.

7.43 Pénalité de Renseignement limité

Chaque fois qu'un joueur examine une pile ennemie sauf dans les situations notées en 7.42, il subit un -1 au Moral d'Armée.

8. ZONES DE CONTRÔLE

8.1 Règles générales

Toutes les unités en ordre de bataille exercent une ZOC dans les six hexagones adjacents. Une unité perd ses ZOC lorsqu'elle est désorganisée ou brisée. Les ZOC sont restaurées si l'unité se rallie en ordre de bataille. Noter que ces ZOC s'étendent au travers des côtés d'hexagone de gués et de ruisseau.

Exception : Une ZOC s'étend à l'extérieur, mais pas à l'intérieur, des côtés d'hexagone de forêts légères/ vergers, forêts denses et côtés d'hexagone de champs. Voir les règles exclusives pour d'autres exceptions.

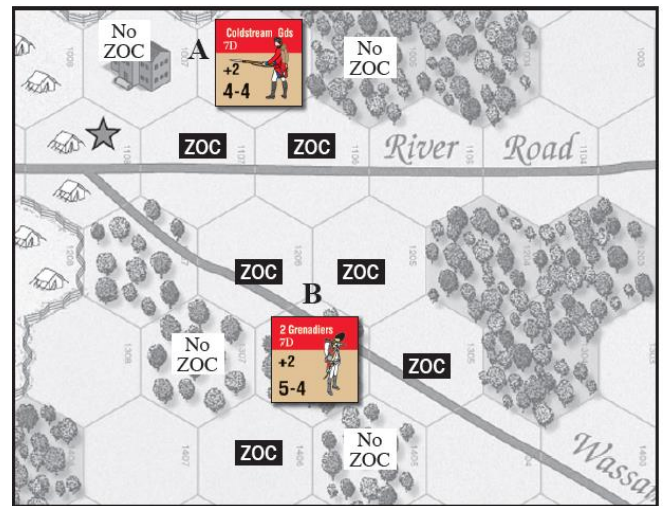
8.2 Annulation des ZOC

Une unité de combat annule une ZOC ennemie dans son hexagone pour le cas du modificateur de Corps à Corps d'un encerclement (12.8). Elle n'annule pas une ZOC ennemie dans son hexagone pour les besoins de la retraite (13.22).

8.3 Effets des ZOC sur le mouvement

8.31 Une unité qui entre dans un hexagone en ZOC ennemie doit s'arrêter et mettre fin à tout mouvement pour le tour. De plus, il coûte +1 PM pour entrer ou sortir de la ZOC d'une unité de fusiliers ennemis.

8.32 Une unité qui commence dans une ZOC ennemie peut se déplacer directement dans une autre ZOC ennemie mais ne peut pas aller plus loin. Si le premier hexagone dans lequel elle entre ne contient pas de ZOC ennemie, l'unité peut continuer à se déplacer jusqu'à la totalité de son potentiel de mouvement, à moins qu'elle ne pénètre à nouveau dans une ZOC ennemie, ce qui met fin à son mouvement.



EXEMPLE : La ZOC de l'unité A ne s'étend pas dans la Plantation ou dans la Forêt dense. La ZOC de l'unité B s'étend hors, mais pas dans les hexagones de forêt dense.

9. MOUVEMENT

9.1 Renforts

9.11 Placement : Au début de la phase de mouvement de leur camp, à leur tour d'arrivée, les renforts sont placés selon l'hexagone d'entrée imprimé l'unité ou sur la piste de tour, ou comme spécifié dans les Règles Exclusives.

Les renforts peuvent être placés dans leur hexagone d'entrée au-delà des limites d'empilement ; cependant ils doivent se conformer aux limites d'empilement à la fin de la phase de mouvement.

Les renforts peuvent toujours être volontairement retardés jusqu'à un tour de jeu ultérieur, sauf si les règles exclusives de ce jeu l'interdisent.

9.12 Mouvement : Le placement sur l'hex d'entrée de l'unité ne coûte aucun PM. Les renforts peuvent se déplacer avec tout leur potentiel de mouvement et utiliser le mouvement stratégique pendant leur tour d'entrée sauf si cela est interdit par les Règles Exclusives.

9.2 Règles générales

Pendant la phase de mouvement, le joueur en phase peut déplacer toutes, certaines, ou aucune de ses unités. Les unités dépensent des Points de Mouvement (PM) pour entrer dans des hexagones adjacents (contigus) dans la limite de la capacité de mouvement imprimée sur le pion de l'unité.

Les unités paient des PM pour chaque hexagone pénétré en fonction du terrain dans cet hexagone (voir le tableau des effets du terrain pour chaque volume de la série).

Les Grandes Batailles de la Révolution Américaine

Comme les règles d'empilement sont en vigueur à tout moment (voir 7.2), chaque unité individuelle doit terminer son mouvement avant qu'une autre unité puisse se déplacer. Les unités ne sont jamais obligées de se déplacer (Exception : voir 13.3).

Les PM ne peuvent pas être économisés d'un tour à l'autre ni transférés à une autre unité. Une unité ne peut jamais dépenser plus de PM que sa capacité de mouvement.

NOTE : Une unité peut toujours se déplacer d'un hexagone tant qu'aucune restriction de mouvement (ex : terrain interdit) ou règle exclusive n'est enfreinte. Voir 13.4 et les Règles Exclusives pour les exceptions.

9.3 Restrictions de mouvement

Les restrictions de mouvement suivantes s'appliquent :

- Les unités Brisées ne peuvent pas se déplacer (voir 13.4).
- Les unités Désorganisées ne peuvent se déplacer que d'un hexagone par tour. Si elles sont adjacentes à des unités ennemies, elles doivent essayer de s'en éloigner autant que possible (voir 13.3).
- Les unités clouées ne peuvent se déplacer que si elles ne terminent pas la phase de mouvement adjacentes à des unités ennemies et que le joueur en phase réduit son Moral d'Armée (voir 9.5 & 13.1, Pin).
- Une unité ne peut jamais entrer dans un hexagone occupé par l'ennemi ou un terrain interdit.
- Une unité ne peut jamais traverser un hexagone en dépassant les limites d'empilement (voir 7.2).

9.4 Effets du terrain sur le mouvement

Le coût en PM pour entrer dans un hexagone et traverser un côté d'hexagone est cumulatif. Exceptions : Les côtés d'hexagone en haut de la pente/du ruisseau et en bas de la pente/du ruisseau sont traités comme un type de terrain combiné distinct, comme indiqué sur les tableaux d'effets de terrain spécifiques au volume, qui peuvent contenir des anomalies de terrain supplémentaires.

9.5 Mouvement stratégique

Les unités utilisant le Mouvement Stratégique peuvent se déplacer jusqu'à deux fois leur capacité de mouvement imprimée, du moment qu'elles commencent et restent sur des types de terrain qui permettent le Mouvement Stratégique. Voir les Règles Exclusives et les Cartes d'Aide aux Joueurs pour savoir quels types de terrain permettent le mouvement stratégique.

9.51 Les unités qui utilisent le mouvement stratégique ne peuvent pas commencer adjacentes ou se déplacer

adjacentes à des unités ennemies à aucun moment de leur mouvement.

9.6 Retrait des marqueurs Cloués



Une fois que le mouvement est terminé, retirez les marqueurs Cloués de toutes les unités des deux camps qui ne sont pas adjacentes à des unités ennemies (voir 13.1, Pin). Le joueur en phase doit réduire le Moral de son Armée de un pour chaque combat cloué qui est rompu.

10. TIR DES FUSILS

10.1 Règles générales

Pendant la Phase de Tir des Fusils, les deux joueurs peuvent faire tirer leurs unités équipées de fusils. Le Tir des Fusils est volontaire. Aucune unité n'est obligée de tirer. Aucune unité ne peut tirer plus d'une fois par phase.

10.2 Sélection d'une cible

Le joueur en phase doit choisir sa ou ses unités cibles avant que le joueur qui n'est pas en phase ne choisisse les siennes. Si une unité choisit de tirer, elle doit sélectionner une unité de combat cible adjacente. Aucune unité ne peut être la cible de plus d'un Tir de Fusiliers par phase. Si plus d'un fusil tire sur une unité cible, le nombre de SP qui tirent est combiné.

10.3 Procédure

ETAPE 1 : Le joueur qui tire reporte ses PF de tir sur la colonne " adjacent " de la table de tir pour déterminer le score à obtenir pour toucher.

ETAPE 2 : Le joueur lance un dé. Le résultat est modifié par tous les DRM applicables indiqués dans la Table des DRM de Combat à Distance. Le résultat modifié est comparé au score nécessaire pour toucher. S'il est supérieur ou égal au score pour toucher, un hit est obtenu.

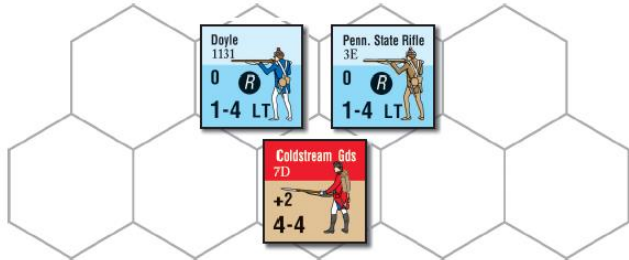
REMARQUE : cette table peut avoir des titres différents d'un volume à l'autre (par ex. (par exemple, Table des tirs de fusil/artillerie, Table des tirs d'artillerie, etc.)

ETAPE 3 : Si une touche est obtenue, un second jet de dé (non modifié) est effectué sur la table des dégâts de tir des fusils pour déterminer le résultat. Seule l'unité de combat cible sera affectée par le résultat. Ignorer toute référence à d'autres unités dans l'hexagone (Exception : 13.1, pertes des chefs). Après avoir appliqué les résultats, effectuez les ajustements de moral d'armée qui sont nécessaires.

Les Grandes Batailles de la Révolution Américaine

10.4 Tir simultané

Le tir de fusil est considéré comme simultané. Les résultats, y compris les ajustements du moral de l'Armée, sont appliqués en même temps après que les deux camps aient tiré. Le joueur qui n'est pas en phase doit exécuter toute retraite avant le joueur en phase.



EXEMPLE : Les deux unités de milice américaine tirent au fusil sur l'unité de la Garde britannique. Les PF des deux unités de fusiliers doivent être combinés. En supposant qu'il n'y a pas de modificateur de terrain, le score pour toucher est ≥ 6 avec un seul dé, mais les deux unités de fusiliers n'ont pas encore tiré dans cette partie et reçoivent donc un Bonus de Premier Tir de +1 DRM. Le joueur américain obtient un 5 qui lui permet d'obtenir un hit. Il consulte ensuite la table des dégâts de tir et lance un nouveau dé. Il obtient un '4', ce qui entraîne une R (Retraite) pour l'unité des Gardes.

10.5 Bonus de premier tir

Les unités de fusiliers qui tirent pour la première fois reçoivent un DRM +1 de "premier tir" sur la Table des Tirs. Elles ne bénéficient pas du bonus de premier tir si elles combinent leur tir avec d'autres unités qui ont déjà effectué leur premier tir. Dans les deux cas, indiquez les unités qui ont tiré en retirant leurs marqueurs "First Fire".

Si plusieurs unités tirent ensemble et qu'aucune n'a tiré auparavant le bonus de premier tir n'est que de +1 ; le bonus de premier feu n'est pas cumulatif.

Toutes les unités qui ont tiré perdent leur bonus de premier tir pour les futurs combats de tir, même si leur tir n'a aucun effet.

NOTE IMPORTANTE : Une unité de fusiliers perd également son bonus de premier tir si elle participe à un combat au corps à corps lors d'un tour de jeu avant d'effectuer un combat au tir.

10.6 Marqueurs de premier feu

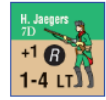


Les marqueurs de premier tir doivent être placés sur ou sous les unités de Fusiliers au début de la partie ou du scénario (les joueurs doivent se mettre d'accord sur la

méthode à utiliser pour éviter toute confusion), et sont retirés après le premier combat de l'unité.

NOTE : Si les joueurs choisissent de ne pas utiliser de marqueurs de premier tir, ils doivent noter sur papier ou électroniquement quelles unités ont tiré.

10.7 Unités de Jaegers allemands



Les Jaegers Allemands peuvent faire deux jets de dé par rapport à leur score pour toucher si :

- Ils ne sont pas dans un hexagone clair ou de cultures, et
- Il y a un flanc ouvert tel que défini dans les règles de prise de flanc (voir 12.633).

Les deux jets de dé doivent être effectués contre la même cible et un seul résultat donne lieu à un jet de dé de dégâts. Si les deux jets de dé sont réussis, ignorez-le le second résultat.

Note de conception : Les compagnies de Jaeger pratiquaient une tactique connue sous le nom de *Strassefeuer* ("feu de rue") dans laquelle des groupes de 25 hommes au maximum avançaient en ordre ouvert sur le flanc exposé de l'ennemi, en cinq files de cinq hommes chacune. Le premier homme de chaque file tirait et contre-marchait vers la gauche pour gagner l'arrière de sa file et recharger. L'homme suivant de chaque file tire et contremarche de la même manière. Cela se poursuivait pendant que la formation avançait régulièrement, ainsi chaque volée serait délivrée plus près de l'ennemi que la précédente. L'effet pouvait être dévastateur, en particulier lorsqu'il était dirigé à bout portant.

11. TIR DEFENSIF D'ARTILLERIE

11.1 Règles générales

Pendant la phase de tir d'artillerie défensif, le joueur qui n'est pas en phase peut tirer avec n'importe laquelle de ses artilleries. Le Tir d'Artillerie Défensif est volontaire - aucune unité n'est obligée de tirer. Aucune unité ne peut tirer plus d'une fois par phase.

11.2 Sélection d'une cible

Si une unité d'artillerie choisit de tirer, elle doit cibler une unité de combat qui est à portée et dans la Ligne de Vue (LOS). Voir les règles exclusives pour les exceptions, car certains volumes contiennent des types d'artillerie qui n'ont pas besoin de LOS pour tirer.

Aucune unité ne peut être la cible de plus d'un tir d'artillerie défensif par phase. Plusieurs unités d'artillerie peuvent combiner leurs PF pour tirer sur une cible. Le

Les Grandes Batailles de la Révolution Américaine

nombre de PF est totalisé et la portée de l'unité la plus éloignée de la cible est utilisée pour déterminer le score pour toucher.

La portée des unités d'artillerie est de trois hexagones (voir les Règles Exclusives pour les exceptions). Calculez la portée entre l'unité qui tire et la cible, en comptant l'hex de la cible mais pas l'hex de l'unité qui tire.

NOTE DE CONCEPTION : Bien que des portées extrêmes soient possibles pour l'artillerie de campagne (3 et 6 livres), il était courant à l'époque de tirer à 600-800 yards, et souvent beaucoup plus près. Toute l'artillerie de cette période était à canon lisse et, comme le mousquet, imprécise à des distances relativement courtes.

11.3 Procédure

ÉTAPE 1 : Le joueur qui tire croise le nombre de PF qui tirent et la distance de la cible sur la Table des Tirs à Distance pour toucher afin de déterminer le score pour toucher.

ÉTAPE 2 : Le joueur lance un dé, qui est modifié par tous les DRM applicables sur la table de tir à distance pour toucher. Le résultat modifié est comparé au score à atteindre. S'il est supérieur ou égal au score pour toucher un hit est obtenu.

ÉTAPE 3 : Si un hit est obtenu, un second jet de dé (non modifié) est appliqué sur la Table des dégâts des tirs d'artillerie pour déterminer le résultat. Seule l'unité de combat cible est affectée par le résultat. Ignorez toute référence à d'autres unités dans l'hexagone. (Exception : 13.1 Perte de chef). Après avoir appliqué les résultats, effectuez les ajustements de moral d'armée nécessaires.

11.4 Ligne de Vue

11.41 Pour que les unités d'artillerie puissent tirer au-delà d'un hex adjacent, elles doivent être capables de le voir. En termes de jeu, l'unité d'artillerie doit être capable de tracer une Ligne de Vue valide vers l'unité cible. La LOS est toujours valide lorsqu'on tire sur une unité adjacente. La LOS est tracée depuis le centre de l'hexagone de tir au centre de l'hexagone cible. Dans le cadre de la LDV, les côtés d'hexagone de pente et de pente/cour d'eau sont traités de la même façon, et sont appelés uniquement côtés d'hexagone de pente.

11.42 TERRAIN BLOQUANTS : Les hexagones de forêt, de forêt claire et de pente/colline sont toujours des terrains bloquants. Voir les Règles Exclusives pour les types de terrain spécifiques qui peuvent affecter la LDV dans divers volumes.

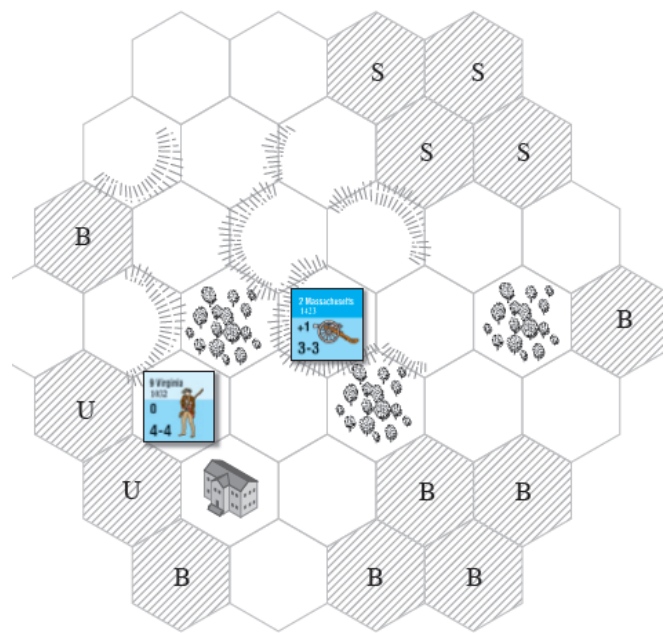
Tout hexagone qui contient des unités de combat, qu'elles soient amies ou ennemies, bloque également la LDV (voir les règles exclusives pour les exceptions).

La LDV peut toujours être tracée dans un terrain bloquant ou des hexagones contenant des unités de combat, mais jamais à travers (Exception : 11.43, Cas C).

11.43 PENTE ASCENDANTE : La détermination de la LDV dépend du fait que l'unité qui tire et l'unité cible soient ou non sur une pente ascendante l'une par rapport à l'autre. Une unité est en position de "pente ascendante" si la LDV tracée depuis l'autre unité traverse un côté d'hex de pente ascendante en entrant dans l'hexagone cible.

A. Aucune unité n'est en position de pente ascendante : La LDV est bloquée si elle passe par un hexagone de terrain bloquant. De plus, la LDV est bloquée si elle traverse un côté d'hexagone de pente qui ne fait pas partie des hexagones de l'unité qui tire ou de l'unité cible.

B. Une unité est en pente ascendante : La LDV est bloquée si elle passe par un hexagone de terrain bloquant. Avec une unité pente ascendante, une LDV peut être tracée à travers un côté d'hex de pente qui fait partie de l'hex de l'unité en pente ascendante. Voir l'exemple de visuel de LDV pour d'autres situations spécifiques.



EXEMPLE : L'unité d'artillerie est sur le point d'effectuer un tir d'artillerie. Les hexagones grisés indiquent les hexagones qui ne sont pas dans la ligne de vue de l'unité d'artillerie. Les hexagones marqués 'B' sont bloqués par un terrain bloquant, les hexagones marqués 'S' sont bloqués par des pentes, et les hexagones marqués 'U' sont bloqués par une unité de combat.

C. Les deux unités sont en pente ascendante : La LDV entre ces unités est toujours dégagée. Ignorer le terrain bloquant.

Les Grandes Batailles de la Révolution Américaine

11.44 CÔTÉS D'HEXAGONE : Si une LDV longe exactement un côté d'hexagone, elle est bloquée uniquement si les deux hexagones adjacents au côté d'hexagone contiennent du terrain bloquant et/ou des unités de combat.

12. COMBAT RAPPROCHE

12.1 Règles générales

12.11 ATTAQUANT/DÉFENSEUR : Le joueur en phase est considéré comme l'attaquant, tandis que le joueur qui n'est pas en phase est le défenseur.

12.12 QUI DOIT ATTAQUER : Le corps à corps est obligatoire pour toutes les unités de combat amies (sauf unités d'artillerie) qui sont adjacentes à des unités ennemies. Cela inclut toutes les unités qui ont battu en retraite et qui sont maintenant adjacentes à des unités ennemies.

Exception : Les unités de fusiliers ne sont jamais obligées d'attaquer. Voir les règles exclusives pour d'autres exceptions.

12.13 QUI DOIT ÊTRE ATTAQUÉ : Toutes les unités ennemies qui sont adjacentes à des unités amies doivent être attaquées.

Exception : Voir 12.14 Diversion.

12.14 DIVERSION : Pendant chaque phase de Mêlée, le joueur en phase peut désigner une pile d'unités en défense comme recevant une Diversion. L'attaquant n'attaque pas ces unités en défense, mais les unités adjacentes de l'Attaquant qui ont créé la Diversion doivent attaquer d'autres unités ennemies. Toutes les unités attaquantes qui sont adjacentes aux unités en défense qui reçoivent la Diversion sont pénalisées en voyant le rapport de force du Corps à Corps dans laquelle elles sont impliquées décalé d'une colonne vers la gauche. (par exemple, 2-1 est réduit à 3-2).

12.15 RESTRICTIONS DU COMBAT À PLUSIEURS HEXAGONES :

- Chaque unité, qu'elle soit en attaque ou en défense, ne peut être impliquée que dans un seul Corps à Corps par tour de joueur.

- Les unités attaquantes empilées dans un même hexagone peuvent se combiner en une seule attaque ou attaquer différentes unités.

- Toutes les unités en défense dans un même hexagone doivent être attaquées ensemble dans un seul Corps à Corps.

- Chaque Corps à Corps doit impliquer soit un seul hexagone en attaque, soit un seul hexagone en défense.

EXEMPLE : Une attaque à partir d'un hexagone contre deux hexagones en défense ou plus ou une attaque à partir de deux hexagones ou plus contre un hexagone en défense est légal, mais une attaque à partir de deux hexagones ou plus contre deux hexagones en défense ou plus dans un seul Corps à Corps est illégal.

EXEMPLE : Les attaquants A, B et C se sont déplacés à côté des défenseurs X, Y et Z. Lors d'un corps à corps, les défenseurs Y et Z doivent être attaqués ensemble. Cependant, les attaquants B et C n'ont pas besoin d'attaquer le même hexagone, bien que toutes les unités indiquées doivent être impliquées dans un combat. Le joueur attaquant décide que C attaque X, tandis que A et B se combinent en un seul corps à corps contre Y et Z.

12.2 Procédure

12.21 DÉSIGNER LES ATTAQUES : Le joueur en phase doit annoncer tous les Corps à Corps avant de les résoudre. Le joueur en phase désigne les unités amies qui attaquent et quelles unités ennemies sont attaquées.

12.22 RETIRER LES MARQUEURS PIN : Après que le joueur en phase a annoncé tous les Corps à Corps, les joueurs retirent les marqueurs 'Pin' de toutes les unités sur le plateau (voir 13.1, Pin).

12.23 SÉQUENCE DE COMBAT : Chaque Corps à Corps est résolu séparément dans l'ordre que l'attaquant choisit. Pour chacun, suivez la procédure indiquée ci-dessous :

ETAPE 1, DETERMINER LE RATIO DES FORCES : Les joueurs additionnent les PF hors artillerie de toutes leurs unités impliquées dans ce Corps à Corps. L'attaquant compare son total de PF à celui du défenseur. Le rapport entre les PF de l'attaquant et ceux du défenseur est arrondi en faveur du défenseur, selon un rapport donné sur la Table de Corps à Corps.

Les Grandes Batailles de la Révolution Américaine

EXEMPLE : 5 PF attaquant 4 PF donne 1:1, mais 4 PF attaquant 5 PF donne 1:2.

Voir 12.3 si toutes les unités en défense sont de l'artillerie.

ÉTAPE 2, DÉTERMINER LES UNITÉS DE TÊTE : Chaque camp, en commençant par l'attaquant, doit choisir une unité pour être son unité de tête. L'unité de tête doit être une unité en Ordre de Bataille si une est disponible dans l'hexagone. Les unités d'artillerie ne peuvent pas être choisies comme unités de tête. Le moral de cette unité, modifié par le Moral d'Armée, sera utilisé comme DRM pour le Corps à Corps. De plus, si le résultat du combat est défavorable, l'unité de tête sera la première à absorber le résultat (Exception : Voir 13.1 concernant les résultats de capture).

UNITES DE TETE ET TERRAIN INTERDIT : Les unités ne peuvent pas être choisies comme unités de tête si elles doivent avancer après le combat dans un terrain interdit. Si toutes les unités attaquent dans un terrain interdit, alors une unité peut être choisie comme unité de tête, mais elle ne sera pas autorisée à avancer après le combat si l'hexagone en défense est libéré.

RETRAIT DE LA CAVALERIE ET DES INDIENS : Après que l'attaquant ait déclaré l'unité de tête, le défenseur peut déclarer un Retrait de Cavalerie ou d'Indien (voir 12.1).

NOTE : L'étape 2 ci-dessus nécessite que l'attaquant déclare d'abord l'unité de tête, afin de s'assurer qu'une unité de combat est bien présente, afin de s'assurer qu'une unité de combat est identifiée pour avancer si le défenseur choisit de se retirer.

ÉTAPE 3, DETERMINER LES DRM : Avant de lancer le dé, consulter le Tableau des DRM de Corps à Corps pour voir quels ajustements supplémentaires seront apportés à ce jet de dé.

NOTE : Une milice se défendant avec de l'artillerie non milicienne ne serait pas considérée comme une force entière de milice, même si l'artillerie ne participe pas au Corps à Corps et ne sert pas d'unité de tête.

NOTE DE CONCEPTION : Chaque combat rapproché prend en compte des facteurs autres que le simple nombre de soldats impliqués. Ces facteurs sont intégrés comme ajustements lors de la résolution du jet de dé.

ÉTAPE 4, CHOIX ET RÉOLUTION DES TACTIQUES :

Chaque camp choisit secrètement l'une de ses tactiques disponibles en plaçant la carte ou le jeton de tactique face cachée devant lui. Les deux cartes (ou jetons) de tactique sont révélées simultanément, et sont comparées à la carte de tactique (ou à la matrice de tactique de la carte d'aide au joueur), afin de déterminer s'il y a un DRM.

Pas de Combat (NC) : Si un ou les deux joueurs ont choisi la tactique de Retraite, et que le résultat indiqué sur la Matrice Tactique est « Pas de Combat », le camp qui joue la tactique de Retrait doit retirer toutes ses unités d'un hexagone. Exception : L'artillerie dans l'hex de l'attaquant ne recule jamais si l'attaquant a joué le Retrait. Si les deux camps ont choisi la tactique « Retraite », le défenseur bat en retraite en premier. Passez à l'étape 9.

ÉTAPE 5, RESOLUTION DU CORPS A CORPS : Le combat au corps à corps est résolu en lançant un dé, en appliquant les éventuels DRM et en croisant le résultat avec le rapport de Force de la Table de Corps à Corps. Les résultats à gauche de la barre oblique s'appliquent à l'attaquant. Les résultats à droite de la barre oblique s'appliquent au Défenseur.

ÉTAPE 6, DECISION DE MOMENTUM : Le joueur qui détient le moins de Pions de Momentum (le Défenseur en cas d'égalité) peut choisir d'en dépenser un pour retourner à l'étape de résolution du combat au corps à corps et relancer le dé. Si ce joueur refuse d'utiliser le Momentum, l'autre joueur peut choisir de dépenser un pion Momentum pour revenir à l'étape de résolution d'un combat au corps à corps et relancer le dé. Plusieurs Momentum peuvent être dépensés par un ou deux camps dans chaque Corps à Corps, mais un seul peut être dépensé à chaque fois que cette étape est atteinte (c'est-à-dire qu'il doit y avoir un nouveau jet de dé de Mêlée entre les dépenses de pions de Momentum).

NOTE DE CONCEPTION : Cette séquence est une tentative pour assurer que le joueur qui entre dans une bataille avec le plus de Momentum ait la meilleure chance d'être le dernier joueur à demander une relance.

ÉTAPE 7, APPLIQUER LES RÉSULTATS DU CORPS A CORPS : Les résultats du corps à corps sont appliqués avant de passer au prochain Corps à corps (voir 13.1 pour les explications des résultats). Lorsque les deux joueurs doivent battre en retraite, le défenseur doit battre en retraite avant l'attaquant. Après avoir appliqué les résultats, effectuez les ajustements nécessaires au Moral d'Armée.

ÉTAPE 8, GAGNER/ PERDRE UN MOMENTUM : Voir les sections 12.73 et 12.74 pour savoir comment un Momentum est gagné ou perdu. Les règles spécifiques peuvent fournir d'autres façons de gagner ou de perdre un Momentum.

ÉTAPE 9, AVANCE APRES COMBAT : Si l'hexagone du défenseur devient vacant, l'attaquant doit avancer avec au moins l'unité de tête si elle n'a pas retraité. Les autres unités qui ont participé peuvent avancer jusqu'à la limite d'empilement, y compris les unités qui ont dû faire un test de moral et l'ont réussi. Les unités d'artillerie ne peuvent

Les Grandes Batailles de la Révolution Américaine

jamais avancer. Le défenseur ne peut jamais avancer après un combat.

12.3 Artillerie au Corps à Corps

Les SP d'artillerie ne comptent jamais pour le Corps à Corps.

12.31 Artillerie se défendant seule : Si les seules unités en défense sont de l'artillerie, elles sont capturées sans avoir à mener un réel combat rapproché.

12.32 Procédure de capture d'artillerie :

- L'attaquant doit d'abord identifier l'unité de tête, puis l'artillerie est capturée.
- Placer toutes les unités d'artillerie en défense dans la case Capturé et effectuez les ajustements de Moral d'Armée.
- Passez à l'étape 9, Avance après combat.

NOTE : Préciser l'unité de tête avant d'effectuer la capture garantit que l'attaquant engage une unité qui doit avancer après la capture.

12.4 Retrait de la cavalerie



12.41 Si toutes les unités en défense dans un combat au corps à corps sont de la cavalerie en Ordre de Bataille et qu'aucune des unités attaquantes n'est de la cavalerie montée, le défenseur a l'option d'annoncer un Retrait de Cavalerie après que l'attaquant ait déclaré son unité de tête mais avant que l'attaquant ne résolve le Corps à Corps.

12.42 Au lieu de résoudre le Corps à Corps normalement, l'(ou les) unité(s) de cavalerie montée retraite de trois hexagones, sans tenir compte des coûts de mouvement, en suivant les priorités de retraite vers un hexagone non adjacent à une unité ennemie. Marquez l'unité (ou les unités) avec un marqueur Cavalry Withdrawal et passez directement à l'étape 9 de la procédure de combat au corps à corps.

NOTE : L'unité de tête de l'attaquant doit au moins avancer dans l'hexagone libéré.

12.43 Effets Les unités de cavalerie montée marquées d'un marqueur de Retrait de Cavalerie Withdrawal :

- Conservent leur ZOC
- Ne peuvent ni bouger ni attaquer
- Se défendent normalement
- Ne peuvent pas choisir le Retrait de Cavalerie à nouveau lorsqu'elles sont sous un marqueur de Retrait de Cavalerie

Les unités de cavalerie montée en défense qui sont clouées peuvent choisir la Retraite de Cavalerie si elles brisent le

statut cloué (« pin ») à un coût de -1 au Moral d'Armée. (voir 9.5 et 13.1 Pin).

12.44 Retrait : Les marqueurs de Retrait de la Cavalerie sont automatiquement retirés des unités amies lors de la prochaine phase de Ralliement du joueur propriétaire.

12.5 Retraite indienne



12.51 Si toutes les unités en défense dans un combat rapproché sont des unités indiennes en Ordre de Bataille situées dans n'importe quel type de bois, et qu'aucune des unités attaquantes ne sont des Indiens ou de l'infanterie légère, le défenseur a l'option d'annoncer une Retraite Indienne après que l'attaquant ait déclaré son unité de tête mais avant que l'attaquant ne résolve le Corps à Corps.

NOTE : Les règles exclusives peuvent indiquer d'autres types de terrain dans lesquels les unités indiennes peuvent effectuer une Retraite Indienne.

NOTE : Les règles exclusives peuvent indiquer des unités autres que les Indiens qui peuvent utiliser la Retraite Indienne.

12.52 Lorsqu'elle est jouée, l'unité indienne retraite immédiatement de trois hexagones, sans tenir compte des coûts de mouvement, en respectant les priorités de retraite vers un hexagone non adjacent à une unité ennemie.

NOTE : L'unité de tête de l'attaquant, au minimum, doit avancer dans l'hexagone libéré.

12.53 Marquez l'unité (ou les unités) avec un marqueur de Retraite Indienne et passez directement à l'étape 9 de la procédure de Mêlée.

12.54 Les unités indiennes sous un marqueur de Retraite Indienne :

- Conservent leur ZOC
- Ne peuvent ni bouger ni attaquer
- Se défendent normalement
- Ne peuvent plus choisir la Retraite Indienne tant qu'elles sont sous un marqueur de Retraite Indienne

Les unités indiennes en défense clouées « Pin » peuvent choisir la Retraite Indienne si elles brisent le statut cloué (« pin ») au prix de -1 au Moral d'Armée (voir 9.5 et 13.1 Pin).

12.55 Retrait Les marqueurs de Retraite Indienne sont automatiquement retirés des unités amies pendant la prochaine Phase de Ralliement.

Les Grandes Batailles de la Révolution Américaine

12.6 Cartes de Tactique

12.61 Au début de la partie, chaque joueur prend une série de cartes tactique. Pendant chaque Corps à Corps, chaque joueur choisit secrètement une Carte Tactique éligible pour influencer la bataille. Une fois que les deux joueurs ont fait leur choix, les cartes sont révélées simultanément.

NOTE : Pour ceux qui préfèrent ne pas utiliser de cartes de tactique, des jetons de tactique sont toujours fournis dans tous les volumes de la série et la Matrice Tactique apparaît toujours sur toutes les cartes d'aide aux joueurs pour référence.

12.62 Lire les cartes de tactique

Chaque carte de tactique énumère les huit tactiques, regroupées par leur capacité d'utilisation : Les tactiques de base (voir 16.631) sont ombragées en jaune, celles qui nécessitent qu'un chef soit empilé avec ou adjacent à une ou plusieurs unités dans le combat rapproché (voir 16.632) sont ombragées en vert clair, et celles qui nécessitent un chef et un flanc ouvert (voir 16.633) sont vert plus foncé.

Pour la carte tactique choisie, les joueurs consultent la colonne appropriée (attaquant ou défenseur) et lisent cette colonne pour trouver le DRM associé à chaque tactique qui peut être jouée par leur adversaire.

EXEMPLE : Les cartes tactiques jouées lors d'un combat sont illustrées ci-dessous ; l'attaquant a choisi "Attaque en Echelon" et le défenseur "Escarmouche". Lisez la colonne d'attaque vers le bas jusqu'à "Escarmouche" sur la carte Attaque en Echelon, cela indique un DRM de -1 pour le combat. Le défenseur obtient le même résultat en lisant la colonne de défense jusqu'à "Attaque en Echelon" sur la carte Escarmouche.

Attack Echelon			Skirmish		
Tactic	Attack	Defend	Tactic	Attack	Defend
Skirmish	-1	+1	Skirmish	0	0
Attack en Echelon	0	0	Attack en Echelon	+1	-1
Stand Fast	+1	-1	Stand Fast	-1	+1
Withdraw	+1	-1	Withdraw	NC	NC
Frontal Assault	0	0	Frontal Assault	-2	+2
Commit Reserve	0	0	Commit Reserve	+1	-1
Turn Flank	-1	+1	Turn Flank	+1	-1
Refuse Flank	+1	-1	Refuse Flank	0	0

12.63 RESTRICTION D'UTILISATION DE LA CARTE DE TACTIQUE

TACTIQUE : Les conditions suivantes doivent être remplies pour qu'une carte de tactique puisse être sélectionnée dans chaque Corps à Corps.



12.631 Les cartes Escarmouche, Attaque en Echelon, Stand Fast et Retrait peuvent être utilisées dans tous les combats à une exception près : Une force entièrement composée d'infanterie ne peut pas choisir la tactique de 'Retraite' en terrain clair, en campagne ou en culture si la force adverse contient des unités montées.



12.632 Assaut frontal et engagement de Réserve

Un chef doit être empilé avec ou adjacent à au moins une unité impliquée dans

ce Corps à Corps ; l'unité n'a pas besoin d'être l'unité de tête. Voir les règles exclusives pour les exceptions.

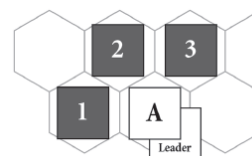


12.633 Tourner un Flanc & Refuser un Flanc

Il doit y avoir un hexagone vide adjacent aux unités des deux joueurs (un hexagone avec des

unités en défense et, et un hexagone avec des unités en attaque), ET un chef ami doit être empilé ou adjacent à au moins une unité impliquée dans le Corps à Corps ; l'unité n'a pas besoin d'être l'unité de tête. Voir les règles exclusives pour des restrictions supplémentaires.

NOTE : Les flancs ne peuvent pas être tournés ou refusés si le seul hex vide comme décrit ci-dessus est un terrain interdit pour l'unité de tête.



EXEMPLE : Il n'y a pas de flanc ouvert entre l'unité A et les unités 1 & 2 mais il existe entre l'unité A et l'unité 3.

12.64 Un chef peut remplir les conditions d'éligibilité pour l'utilisation de la Carte Tactique pour toutes les unités avec lesquelles il est empilé ou auquel il est adjacent.

Exception : Lorsque des règles exclusives identifient des unités comme des Demi-leaders il y a des restrictions spécifiques sur qui elles peuvent commander en combat rapproché.

12.65 Si un joueur joue une Carte de Tactique illégale, son adversaire reçoit un modificateur de un en sa faveur (+1 pour l'attaquant ou -1 pour le défenseur). Si les deux joueurs jouent une carte de tactique illégale, le modificateur de tactique est de 0.

Les Grandes Batailles de la Révolution Américaine

12.7 Pions de Momentum



12.71 Il y a une réserve de cinq pions de Momentum imprimés recto-verso. Les joueurs accumulent des pions de Momentum pendant la partie. Les joueurs peuvent accumuler des pions de Momentum à la suite d'un Corps à Corps. Les règles exclusives de chaque campagne ou scénario indiquent quel camp ou quels camps commencent la partie avec un Momentum, s'il y en a un.

12.72 DÉPENSER LES PIONS DE MOMENTUM : Les pions de Momentum sont normalement utilisés de l'une des trois façons listées ci-dessous.

NOTE : Certaines Règles Exclusives énumèrent d'autres façons de dépenser les pions de Momentum.

- CORPS A CORPS : Chaque pion dépensé permet de relancer un jet de dé de résolution de Corps à Corps. Plus d'un Momentum peut être utilisé dans un même Corps à Corps (voir 12.23, étape 6).

- INITIATIVE : Pour chaque jeton de Momentum dépensé AVANT que le dé d'initiative ne soit lancé, un joueur peut ajouter deux (+2) à son jet de dé d'initiative. Le joueur qui avait l'initiative lors du tour précédent doit décider du nombre de jetons de Momentum à dépenser en premier (voir 6).

- INITIATIVE : Un joueur peut dépenser trois pions de Momentum AVANT le jet de dé d'initiative pour dicter l'ordre des joueurs pour le tour de jeu en cours. **NOTE** : cela signifie qu'un joueur peut dépenser trois pions de Momentum pour obliger son adversaire à prendre l'initiative pour ce tour de jeu.

Lorsqu'un jeton d'élan est utilisé, il est remis dans la réserve et peut être accumulé à nouveau plus tard.

12.73 GAGNER DES PIONS DE MOMENTUM :

- Le Défenseur gagne un pion de Momentum pendant l'étape Gain de Momentum chaque fois que le dernier jet de dé modifié de Corps à Corps est inférieur ou égal à -1.

- L'attaquant gagne un pion de Momentum pendant l'étape Gain de Momentum chaque fois que le dernier jet de dé modifié de Corps à Corps modifié final est supérieur ou égal à 10.

- Si un joueur a le droit de recevoir un jeton de Momentum mais qu'il n'y en a pas de disponible dans la réserve, le joueur adverse doit remettre un jeton de Momentum dans la réserve à la place. Si le joueur adverse n'a pas de jeton de Momentum, il n'y a pas d'autre effet. Voir Tableau d'ajustement du moral de l'armée pour des cas supplémentaires.

Les règles exclusives peuvent énumérer d'autres façons de gagner des jetons de Momentum.

12.74 PERDRE DES PIONS DE MOMENTUM : Si une unité avec un moral d'unité imprimé de +2 est capturée alors qu'elle est à pleine puissance, le joueur propriétaire doit remettre un pion de Momentum dans le stock.

Si le joueur n'a pas de jeton de Momentum, le joueur adverse a le droit de prendre un jeton de Momentum dans la réserve. S'il n'y a pas de jeton de Momentum dans la réserve, il n'y a pas d'autre effet.

Les règles exclusives peuvent énumérer d'autres façons de perdre des jetons de momentum.

12.8 Modificateur d'encercllement au combat au corps à corps

Lorsque tous les six hexagones adjacents à une unité en défense sont occupés par des unités ennemies, des ZOC ennemies ou du terrain interdit, l'attaquant modifie son jet de dé de Mêlée par +1. L'inverse s'applique également si l'attaquant est encerclé, le jet de dé de Corps à Corps est modifié par -1. Pour cette règle uniquement, les unités amies annulent les ZOC ennemies dans leur hexagone.

13. RESULTATS DES COMBATS

Dans les règles suivantes, l'" unité affectée " est l'unité de tête lors d'un Corps à Corps, ou l'unité cible d'un Tir. Lors d'un Tir, les autres unités de combat amies dans l'hexagone ne sont jamais affectées, mais les leaders peuvent l'être.

13.1 Explication des résultats

"-" Aucun effet.

"AM" **Perte de Moral d'Armée** : Le joueur affecté doit réduire son marqueur de Moral d'Armée de un.

"R" **Retraite** : Le joueur concerné fait reculer l'unité affectée d'un hexagone (voir 13.2). Les autres unités amies au corps à corps, et l'artillerie du défenseur (mais pas l'artillerie de l'attaquant), doivent faire un test de moral ; si elles échouent, elles doivent également retraiter d'un hexagone. Lorsque les deux camps doivent retraiter, le défenseur retraite et fait ses tests de moral en premier. Voir les Règles Exclusives pour les exceptions à la retraite obligatoire.

"D" **Désorganisation** : Le joueur propriétaire fait reculer l'unité affectée de trois hexs (voir 13.3) et place un

Les Grandes Batailles de la Révolution Américaine

marqueur de désorganisation sur l'unité. Les autres unités amies au corps à corps, et l'artillerie du défenseur (mais pas l'artillerie de l'attaquant), doivent faire un test de moral. Si elles échouent, elles doivent reculer d'un hex.

- Si l'unité affectée était déjà désorganisée, elle est maintenant brisée. L'unité affectée doit encore reculer de trois hexagones.

- Si l'unité affectée était déjà Brisée, elle est éliminée et placée dans la case éliminée.

"1" Perte d'un pas : L'unité affectée perd un pas. Si l'unité est une unité à deux pas à pleine puissance, elle est retournée et reste dans l'hexagone; sinon, l'unité est placée dans la case éliminée.

Les autres unités amies au corps à corps, ainsi que l'artillerie du défenseur (mais pas l'artillerie de l'attaquant), doivent faire un test de moral. Si elles échouent, elles doivent retraiter d'un hexagone.

NOTE DE CONCEPTION : Parce qu'elle est considérée comme couvrant la retraite des autres unités, l'unité qui subit la perte ne retraite jamais.

"2" Perte de deux pas : L'unité affectée est éliminée et placée dans la case "éliminé". Si l'unité affectée n'était qu'une unité d'un pas ou était une unité réduite à deux pas, une deuxième unité doit subir une perte d'un pas. S'il n'y a pas d'autre unité dans l'hexagone, le second pas de perte est ignoré. Les autres unités amies au corps à corps, et l'artillerie du défenseur (mais pas l'artillerie de l'attaquant), doivent faire un test de moral. Si elles échouent, elles doivent retraiter d'un hex.

"DC" Capture, choix du défenseur : Une unité de combat du défenseur est capturée (si le moral de l'unité imprimée est de +2, voir 12.74). L'unité n'a pas besoin d'être l'unité de tête, ni d'être à pleine puissance. Les autres unités en défense, y compris l'artillerie en défense, doivent réussir un test de moral. Si elles réussissent, elles doivent reculer d'un hexagone ; si elles échouent, elles subissent un résultat "D" (elles reculent de trois hexagones et sont désorganisées).

"AC" Capturé, choix de l'attaquant : Une unité de combat au choix de l'attaquant du camp affecté est capturée. Placez l'unité dans la case de capture (si le moral de l'unité imprimée est de +2, voir aussi 12.74). Cette unité n'a pas besoin d'être l'unité de tête ni d'être à pleine puissance. Les autres unités amies dans le corps à corps (y compris toute l'artillerie du défenseur mais pas l'artillerie de l'attaquant) doivent faire un test de moral ; si elles le réussissent, elles doivent reculer d'un hex ; si elles échouent, elles subissent un résultat "D" (elles reculent de trois hexs et deviennent désorganisées).



"PIN" Pinned (clouée) : Les unités adverses restent engagées. Toutes les unités désorganisées et brisées des deux côtés sont capturées par le défenseur, suivi par l'attaquant, en plaçant ces unités dans la case de capture et en effectuant les ajustements de Moral d'Armée. Un marqueur cloué est ensuite placé sur tous les hexagones impliqués dans ce combat rapproché. Le joueur en phase suivant doit soit

A. Attaquer avec toutes les unités marquées comme étant clouées, et attaquer toutes les unités en défense marquées comme étant clouées pendant le tour de ce joueur (des unités supplémentaires peuvent s'empiler et/ou attaquer avec les unités clouées) ;

OU :

B. Déplacez toutes les unités amies clouées de façon à ce qu'elles ne soient pas adjacentes à des unités ennemies; et ne déplacez pas d'autres unités amies adjacentes aux unités ennemies clouées ; et réduire son Moral d'Armée de un (9.5).

NOTE : Dans le cas B ci-dessus, un point de Moral d'Armée est dépensé pour CHAQUE résultat de PIN individuel qui est retiré de cette façon.

NOTE : Dans le cas B ci-dessus, un chef ne peut pas quitter un hexagone de PIN sans déclencher une pénalité de Moral d'Armée.

NOTE : Les unités en défense clouées ne peuvent pas recevoir de diversion. Il s'agit d'une exception à 12.14.

Les marqueurs " Pin " sont retirés de toutes les unités amies et ennemies soit à la fin de la phase de mouvement, avec une pénalité de Moral d'Armée (voir 9.5), soit après que tous les Combats Rapprochés aient été assignés (voir 12.22).

Voir les Règles Exclusives pour les exceptions concernant les unités clouées.

Pour des exemples de clouage, voir la table des cas d'unités clouées ci-dessous.

Les Grandes Batailles de la Révolution Américaine

Cas des unités clouées			
	L'unité clouée est	Et clouée contre	alors
Cas 1	Une ou plusieurs unités dans un seul hex	Un hex seul	- Toutes les unités clouées doivent attaquer l'hexagone cloué - D'autres unités peuvent rejoindre au combat
Cas 2	Dans plusieurs hexes	Un hex seul	- Toutes les unités clouées doivent attaquer l'hexagone cloué - D'autres unités peuvent rejoindre au combat
Cas 3	Une unité seule	Plusieurs hexes	- L'unité doit attaquer tous les hexagones où elle est clouée OU : - Si des unités supplémentaires attaquent tous les hexagones cloués, l'unité clouée peut attaquer n'importe lequel des hexagones contre lesquels elle est clouée - Si des unités supplémentaires attaquent certains hexagones l'unité clouée doit attaquer tous les hexagones restants où elle est clouée
Cas 4	Plus d'une unité dans un seul hex	Plusieurs hexes	- Les unités doivent, dans dans une certaine combinaison, attaquer tous les hexagones cloués OU - Si des unités supplémentaires attaquent tous les hexagones cloués, les unités clouées peuvent attaquer n'importe lequel des hexagones contre lesquels elles sont clouées.
<i>Note : Voir les règles spécifiques pour les exceptions à ces cas.</i>			

"*" perte de chef : Le jet de dé modifié doit être exactement égal à ce nombre. Le joueur propriétaire retire un chef et le place dans la case éliminée. Le chef choisi n'est pas nécessairement celui qui commande. C'est le seul résultat d'un tir d'artillerie ou de fusil qui peut affecter les autres unités dans l'hexagone. Si aucun chef n'est présent, ignorez le résultat et l'ajustement du Moral d'Armée dû à la perte d'un chef.

13.2 Retraite

13.21 DIRECTIVES POUR LA RETRAITE : Si possible, une unité doit retraiter dans un hexagone qui n'est pas adjacent à une unité ennemie. De plus, l'unité doit retraiter vers un bord de carte ami si possible. Voir les règles de jeu spécifiques pour la définition du "bord de carte ami".

13.22 RESTRICTIONS : Les unités ne peuvent pas retraiter :

- Dans un hex occupé par l'ennemi
- Dans une ZDC ennemie, même si des unités amies occupent déjà l'hexagone.
- Dans un terrain interdit
- Hors de la carte
- En violation des limites d'empilement (voir 13.23 pour l'exception).

13.23 RETRAITE ET CAPTURE : Toute unité qui ne peut pas retraiter sur toute la distance complète à cause de restrictions est capturée à la place. Cela inclut les retraites causées par des Tirs de Fusils ou d'Artillerie. L'unité est retirée et placée dans la case de capture.

Exception : Si une unité à deux pas est capturée parce qu'elle n'a pas retraité à cause d'un dépassement de la limite d'empilement, son propriétaire peut choisir de perdre un pas et de retraiter, à condition que l'unité à force réduite ne viole pas les limites d'empilement dans l'hexagone dans lequel elle retraite. Les ajustements au Moral d'Armée résultant d'un résultat de '1' sont appliqués si l'unité est réduite de de cette manière. (Le joueur peut toujours choisir de capturer l'unité au lieu de subir un pas de perte).

13.24 COMBAT ET UNITES AYANT RETRAITEES PRECEDEMENT

Si une unité retraite dans un hexagone d'un combat au corps à corps qui n'a pas encore été résolu, elle ne peut pas contribuer à cette Mêlée, ni être choisie comme unité de tête. Si son camp subit un résultat quelconque lors de la Mêlée, l'unité qui a battu en retraite doit faire un test de moral. Si elle réussit, elle doit reculer d'un hexagone ; si elle

Les Grandes Batailles de la Révolution Américaine

échoue, elle subit un résultat "D" (voir 13.1, Désorganisation).

13.25 RETRAITES DES CHEFS : Tout chef peut librement retraire avec toutes les unités amies avec lesquelles il est empilé. Les chefs ne sont jamais obligés de retraire.

13.26 RETRAITES DE L'ARTILLERIE : Les unités d'artillerie retraitent comme les autres unités. Les unités d'artillerie ne sont PAS capturées automatiquement si elles terminent l'étape d'application des résultats de la Mêlée adjacentes à des unités de combat ennemies. La capture automatique ne se produit que pour les unités d'artillerie en défense lors de l'étape de détermination du rapport de force.

NOTE : L'artillerie en attaque ne retraite jamais.

13.3 Désorganisation



Les unités Désorganisées : Doivent retraire de trois hexs et finir à trois hexs de leur hex de départ, en comptant la distance la plus courte, ou bien être capturée. L'hexagone de fin ne

peut pas être adjacent à une unité ennemie s'il existe un hexagone qui se trouve également à trois hexagones de l'hexagone de départ et qui n'est pas adjacent à une unité ennemie. L'interdiction de battre en retraite dans les ZDC ennemie s'applique (voir 13.22).

- Ne peut se déplacer que d'un hexagone par tour, et ne peut pas être adjacente à une unité ennemie. Si une unité désorganisée commence une phase de mouvement adjacente à une unité ennemie, elle doit utiliser son déplacement d'un hexagone pour s'éloigner (c'est-à-dire ne plus être adjacente) de toutes les unités ennemies si cela est possible. Si ce n'est pas le cas, elle doit s'éloigner du plus grand nombre possible d'unités ennemies.

- Ne peut pas attaquer ; les unités d'artillerie et de fusiliers ne peuvent pas tirer. **NOTE** : si l'unité termine sa phase de combat adjacente à une unité de combat ennemie en ordre de Bataille, elle subit un résultat "D" supplémentaire, et devient brisée. Si elle ne peut pas retraire de trois hexs, elle est capturée selon 13.23.

- Se défendre avec seulement la moitié de leurs PF (fractions arrondies au supérieur)

- N'ont pas de ZDC

- Sont brisées si elles reçoivent un résultat "D" supplémentaire.

- Sont capturées si elles reçoivent un résultat 'PIN'.

- Ne peut pas tenter de se Rallier pendant la Phase de Ralliement si elle est adjacente à une unité de combat ennemie.

13.4 Brisées

Les unités brisées :



- Lorsqu'elles sont brisées, elles retraitent de trois hexs selon 13.3.

- Ne peuvent pas se déplacer

- Ne peuvent pas attaquer ; les unités d'artillerie et de fusiliers ne peuvent pas tirer

- Se défendent avec 1 PF (quelle que soit leur valeur réelle de PF), et ne peuvent PAS recevoir de DRM de terrain

- N'ont pas de ZDC

- Sont éliminées, si elles reçoivent un résultat "D" supplémentaire (placez ces unités dans la case éliminée)

- Sont capturées si elles reçoivent un résultat "PIN".

- Sont capturées si elles terminent TOUTE phase de Mêlée adjacentes à des unités ennemies et qu'elles ne sont pas empilées avec des unités amies en Ordre de Bataille ; retirez les unités et placez-les dans la case capturée.

- Ne peuvent pas tenter de se rallier lors de la phase de ralliement si elles sont adjacentes à une unité de combat ennemie.

- Les unités brisées sur le plateau à la fin de la partie valent ½ VP.

13.5 Tests de moral

Lorsqu'un test de moral est requis, un dé est lancé et la valeur est ajoutée au moral modifié de l'unité. Si le résultat est supérieur ou égal à 5, l'unité réussit le test de moral. Si le résultat est inférieur ou égal à 4, l'unité échoue le test de moral.

MODIFICATEURS DE MORAL : Appliquez les modificateurs suivants au résultat du test de moral :

+1 Les unités en défense attaquées uniquement à travers des côtés d'hexagone incluant des forts, des redoutes, des palissades, des revêtements, les remblais, les flèches ou tout autre type de côté d'hexagone fortifié spécifiquement représenté dans le jeu.

+ ? DRM de commandement (voir 14.23)

Voir les Règles Exclusives pour les modificateurs de test de moral et les situations spécifiques au volume.

Les Grandes Batailles de la Révolution Américaine

14. LEADERS

14.1 Empilement des leaders

Un nombre quelconque de leaders amis peuvent s'empiler dans un hexagone, cependant, seul le leader le plus haut gradé (voir les Règles Exclusives pour l'ancienneté des leaders) peut commander des unités dans un hexagone (c'est-à-dire fournir des DRM à ces unités). Placez le leader qui commande sur le dessus des unités amies. Certaines règles exclusives ont des limitations sur l'empilement des leaders.

14.2 Utilisation des leaders

14.21 DRM DE CORPS A CORPS : Lors d'un Corps à Corps, un Leader qui commande et qui est empilé avec des unités participant au Corps à Corps modifie le jet de dé avec son DRM de Corps à Corps. En attaque, la valeur est ajoutée au jet de dé ; en défense, elle est soustraite.

14.22 CARTES TACTIQUES : La présence d'un leader dans ou adjacent à des unités attaquant ou en défense permet de jouer des cartes de cartes tactiques supplémentaires (voir 12.63). Voir les règles exclusives pour les exceptions.

14.23 DRM DE COMMANDEMENT : Lors de tous les tests de moral et des tentatives de ralliement, le leader qui commande peut ajouter son DRM de Commandement à toutes les unités de combat dans son hexagone.

Table des capacités des leaders			
Fonction de leader	Situation		Applications
	Même hex	Adjacent	
DRM Corps à corps	oui	Non, sauf si l'hex du leader est impliqué dans le CC	S'applique à tous les CC effectués par des unités dans l'hex du chef
DRM de commandement	oui	Oui pour George Washington seulement, sinon Non	S'applique à chaque lancé d'unité
Utilisation de cartes tactiques	oui	oui	S'applique à tous les CC auxquels le leader est adjacent

**Le leader doit commander afin d'exécuter l'une des fonctions décrites dans cette matrice.*

14.3 Affecter les Leaders

14.31 Les leaders ne sont jamais désorganisés. S'il est empilé avec des unités qui retraitent ou sont

désorganisées, le leader peut soit retraiter avec elles, soit rester sur place. Les leaders ne sont affectés directement en combat que par un résultat "**".

14.32 Les leaders seuls dans un hexagone sont capturés immédiatement si des unités de combat ennemies en Ordre de Bataille ou Désorganisées entrent dans leur hexagone. Cette capture peut se produire soit pendant la phase de mouvement ou à la suite d'une avance après combat. Si le leader est capturé pendant le mouvement ennemi, l'unité qui le capture n'a pas à s'arrêter ni à dépenser de points de mouvement supplémentaires.

15. PHASE DE RALLIEMENT ET MORAL DES UNITES

15.1 La phase de ralliement

Pendant la phase de Ralliement, les unités Désorganisées ou Brisées du joueur en phase qui ne sont pas adjacentes à des unités de combat ennemies peuvent tenter de se Rallier. Une unité tente de se Rallier en effectuant un Test de Moral (13.5). Un chef en commandement peut modifier la tentative de Ralliement de toute unité se trouvant dans le même hexagone en ajoutant son DRM de Commandement (14.23). Un chef n'est pas nécessaire pour effectuer une tentative de Ralliement.

15.2 Effets du Ralliement

Une unité Désorganisée qui réussit son Test de Moral est restaurée en Ordre de bataille. Si elle rate son test de moral, elle reste désorganisée. Une unité Brisée qui réussit son test de moral devient désorganisée. Si elle rate son test de moral, elle reste Brisée.

15.3 Moral des unités

15.31 MORAL DE BASE : Le moral de base d'une unité est imprimé sur l'unité. Le moral de base sur la face réduite d'une unité est généralement un de moins que du côté de la pleine puissance.

15.32 MORAL MODIFIÉ : Le moral modifié d'une unité est le moral de base de l'unité plus le modificateur de moral d'armée de l'unité (cf. 16.2). Le moral modifié d'une unité de tête est utilisé comme DRM pour le Corps à Corps (voir 12.2).



15.33 Ralliez moi : Les marqueurs " Rally on Me " doivent être placés sur les piles contenant à la fois des unités en Ordre de bataille et des unités désorganisées/brisées pour leur rappeler de faire des tests de moral pendant la Phase de Ralliement.

Les Grandes Batailles de la Révolution Américaine

16. MORAL DE L'ARMÉE

NOTE DE CONCEPTION : À cette époque de la guerre, les batailles étaient décidées moins souvent en infligeant des pertes écrasantes qu'en détruisant la volonté de résistance de l'adversaire. L'échelle de Moral d'Armée mesure la ténacité et la volonté de combattre de l'ensemble de la force d'un joueur. Le succès ou l'échec des unités individuelles au cours du jeu auront un effet cumulatif sur le statut global de l'armée de chaque joueur. Inversement, le moral général de l'armée d'un joueur influe sur la capacité des unités individuelles à fonctionner à effet maximal.

16.1 Ajustement du moral



Le moral de l'armée peut devoir être ajusté chaque fois que l'une des situations suivantes se produit (Voir les règles exclusives et les

cartes d'aide aux joueurs dans chaque volume pour les cas supplémentaires) :

- Un résultat de Tir ou de Corps à Corps est différent de 'aucun effet'.
- Une unité se rallie (+1)
- Une perte de chef (voir les règles exclusives)
- Les marqueurs PIN sont retirés lors de la Phase de mouvement (voir 9.6).

16.2 Niveaux de moral de l'armée

16.21 MORAL ELEVE : Si une armée est considérée comme ayant un Moral Elevé, le DRM d'Initiative de cette armée est de +1. Toutes les unités d'une armée à moral élevé utilisent leur valeur de moral imprimée.

16.22 FATIGUÉ : Si une armée est Fatiguée, le DRM d'Initiative de cette armée est de 0. Le moral de toutes les unités d'une armée Fatiguée est réduit de 1.

16.23 VACILLEMENT : Si une armée est Vacillante, le DRM d'Initiative de cette armée est de -1. Toutes les unités d'une armée Vacillante ont leur facteur de moral réduit de 2.

16.24 Si le Moral de l'Armée change entre Elevé, Fatigué ou Vacillant pendant la résolution d'un Tir ou d'un Corps à Corps, résolvez tous les tests de moral qui en résultent en utilisant le niveau de moral de l'Armée qui était en vigueur au début de ce combat. Le nouveau niveau de Moral d'Armée est utilisé pour tous les Combats qui doivent encore être résolus dans cette Phase de Combat.

16.3 Démoralisation et victoires substantielles

Si le Moral d'une Armée tombe à 0, elle est considérée comme Démoralisée. La partie se termine immédiatement, et le joueur adverse remporte une Victoire Substantielle.

SERIES RULES CREDITS

GAME DESIGN: Mark S. Miklos
DEVELOPMENT: Dave Stiffler & Andy Lewis
ART DIRECTOR: Rodger MacGowan
RULES LAYOUT: Mark Simonitch
Traduction : Rodolphe Fourmillon