

SOMMAIRE

1	LES PRINCIPES.....	44
1.1	PROCÉDURE DE MOUVEMENT.....	44
1.2	ÉVITER LE MOUVEMENT RÉACTIONNEL.....	44
1.3	LES DISTANCES PARCOURUES.....	44
1.4	LE QUART DE PÉRIODE DE RÉACTION.....	45
2	LES DÉPLACEMENTS PARTICULIERS.....	45
2.1	LE PIVOT.....	45
2.2	LE QUART OU LE DEMI TOUR.....	46
2.3	LA MARCHÉ OBLIQUE.....	46
2.4	LA MARCHÉ ARRIÈRE.....	46
2.5	LA MARCHÉ FORCÉE.....	46
3	LE RALLIEMENT DE CAVALERIE.....	47
3.1	LES PRINCIPES.....	47
3.2	PRÉCISIONS.....	47
	<i>Le ralliement d'une unité de cavalerie non engagé.....</i>	<i>47</i>
	<i>Le ralliement d'une unité de cavalerie au combat.....</i>	<i>47</i>
3.3	SUIVRE UN RALLIEMENT.....	48
	<i>Comment suivre un ralliement.....</i>	<i>48</i>
	<i>Combat et ralliement.....</i>	<i>48</i>
3.4	LE RALLIEMENT VERS SON BORD DE TABLE.....	48
	<i>Comment déterminer le chemin d'écoulement.....</i>	<i>49</i>
	<i>L'unité poursuivante.....</i>	<i>49</i>
3.5	LE RALLIEMENT OBLIGATOIRE.....	49
4	LE MOUVEMENT DE L'ARTILLERIE.....	49
4.1	LE PRINCIPE.....	49
4.2	MOUVEMENT DE L'ARTILLERIE ATTELÉE.....	49
4.3	MISE EN BATTERIE.....	50
4.4	MOUVEMENTS DE L'ARTILLERIE EN BATTERIE.....	50
5	LA CHARGE.....	50
5.1	LES PRINCIPES.....	50
5.2	QUI CHARGER.....	51
5.3	LES DIFFÉRENTS BONUS DE CHARGE.....	51
	<i>Le bonus de distance.....</i>	<i>52</i>
	<i>Le bonus de combat.....</i>	<i>52</i>
	<i>Les rangs de poussée.....</i>	<i>53</i>
5.4	LES OBLIGATIONS LIÉES À LA CHARGE.....	53
5.5	LES CHARGES INTERDITES.....	53
	<i>Les charges multiples.....</i>	<i>54</i>
5.6	ARRÊTER UNE CHARGE.....	54
5.7	SCINDER SES ESCADRONS LORS DE LA CHARGE.....	54
	<i>Cas d'un régiment de cavalerie gêné par un obstacle pendant une charge.....</i>	<i>54</i>
	<i>Cas d'une unité ennemie qui s'interpose sans charger.....</i>	<i>54</i>
	<i>Pour amener plus de figurines au contact.....</i>	<i>55</i>
6	LA CONTRECHARGE.....	55
6.1	LES PRINCIPES.....	55
6.2	QUAND DÉCLENCHER UNE CONTRE CHARGE.....	55
7	L'ESQUIVE.....	56
7.1	LES PRINCIPES.....	56
7.2	CONSÉQUENCES DE L'ESQUIVE SUR LA FORMATION, LE COMBAT ET LE MORAL.....	56
7.3	MOUVEMENT D'ESQUIVE : PARTICULARITÉ.....	57

1 LES PRINCIPES

Les mouvements sont effectués dans l'ordre de priorité suivant :

- mouvements obligatoires dus à un test de moral, fuite, retraite ou déroute,
- les ralliements,
- les charges, contre charges et éventuelles esquives qui en découlent,
- les mouvements normaux,
- les mouvements des officiers et aides de camps.

Les mouvements obligatoires pouvant gêner la progression d'une unité, un ralliement ou un mouvement de charge pareillement, ces types de mouvements sont prioritaires par rapport aux mouvements normaux.



Nous conseillons de jouer en $\frac{1}{2}$ période, afin de faciliter le calcul des feux, car jouer une période entière, même quand les armées sont à distance respectable, n'empêche pas l'artillerie de tirer. Toutefois, lorsque que les armées sont très proches l'une de l'autre et arrivent à distance de charge, les joueurs peuvent continuer à jouer en $\frac{1}{2}$ période ou choisir de jouer en $\frac{1}{4}$ de période, mais jamais en fractionnement de période plus petit.

1.1 PROCÉDURE DE MOUVEMENT

Le mouvement des deux camps est simultané, c'est-à-dire que l'ensemble des unités peut être déplacé en même temps par chacun des joueurs.

Si le joueur A commence à bouger ses unités de gauche à droite, le joueur B déplacera ses unités de droite à

gauche. Ainsi, toutes les unités devront être bougées et les joueurs jouent toujours l'un en face de l'autre.

Si à la fin d'une phase de mouvement, un joueur a oublié de bouger une unité, il ne pourra la déplacer qu'après l'autorisation de son adversaire. En cas de refus, il doit attendre la nouvelle phase de demi-mouvement pour effectuer son déplacement.

Pour éviter ce genre de désagrément, il convient d'être méthodique et vigilant, et à bien commencer les déplacements d'un côté pour finir de l'autre.

Dans le cas où un joueur revendique un déplacement non effectué, alors qu'il y a doute, l'unité est présumée s'être déjà déplacée.

1.2 EVITER LE MOUVEMENT RÉACTIONNEL

Les mouvements des joueurs étant simultanés, le joueur effectuant ses mouvements ne peut pas être parfaitement sûr que les mouvements de son adversaire soient conformes à ceux prévus par la règle.

Là encore, il doit exister une confiance réciproque entre les deux joueurs. En jeu de compétition les déplacements effectués par les joueurs sont appréciés par des arbitres.

On parle de mouvement réactionnel lorsqu'un joueur déplace une unité, non par rapport à l'ordre d'attitude et de mouvement de cette dernière, mais en fonction des mouvements de son adversaire.

La faute n'en revient pas qu'au joueur à qui appartient l'unité concernée, mais également à son adversaire qui ayant bougé ses unités plus vite lui laisse la possibilité d'analyser et ainsi de réagir en fonction des mouvements ennemis.

Le temps de déplacement des unités n'est pas chronométré, il convient donc d'agir avec prudence et méthode. Il appartient aux joueurs de bien jouer l'un en face de l'autre quitte au joueur le plus rapide de temporiser son déplacement, cette méthode permettant de ne pas oublier de déplacer une unité, mais aussi de contrôler les mouvements de son adversaire.

1.3 LES DISTANCES PARCOURUES

Toutes les distances sont exprimées en centimètres, un centimètre, représentant 10 pas, équivalent à environ 7 mètres de distance réelle.

La distance de déplacement d'une unité n'est pas identique d'une nation à une autre, et varie en fonction du type de figurine qui constitue l'unité et de son statut (voir tableau des caractéristiques nationales). La distance de déplacement varie également en fonction de la formation adoptée par l'unité.

Exemple : un bataillon d'infanterie française en colonne peut parcourir 18 cm (180 pas) par période, à l'inverse si le bataillon était en ligne, il ne parcourrait que 14 cm (140 pas) pour un même temps donné.

Les distances de déplacement indiquées pour une unité correspondent à la distance maximale que peut parcourir cette unité au cours d'une période entière.

Si l'on joue par $\frac{1}{2}$ périodes, cette distance est donc normalement divisée par deux, ou par quatre si l'on joue en quart de période.

Dans le cas d'un bataillon regroupant des compagnies spécialisées, le joueur se trouve confronté à plusieurs distances de déplacement ; c'est toujours la valeur de déplacement la plus faible qui est retenue.

Exemple : un bataillon d'infanterie française en colonne de marche, distance de déplacement du grenadier et du voltigeur en colonne 20 cm, alors que le fusilier ne se déplace que de 18 cm, l'ensemble de l'unité se déplacera par rapport à la distance de déplacement la plus faible, soit 18 cm.

1.4 LE QUART DE PÉRIODE DE RÉACTION

Toute unité peut se trouver surprise par un mouvement ennemi qu'elle n'avait pas prévu. Elle va donc réagir en fonction de l'action ennemie, c'est ce qu'on appelle le quart de période de réaction.

Exemple : une unité est en train de tirer sur une unité ennemie. L'unité ennemie décide de venir au contact de l'unité tirant en déclarant une charge, l'unité devra marquer un $\frac{1}{4}$ de période d'attente avant de pouvoir contre charger, ce $\frac{1}{4}$ correspondant au temps que met l'unité à réagir.

Ce $\frac{1}{4}$ de période de réaction s'applique pour toute action qu'il s'agisse d'un mouvement ordinaire ou d'une charge, d'un mouvement d'esquive ou de ralliement, pour tout changement de formation ou pour appliquer un nouvel ordre. Pendant le quart de période

de réaction, l'unité peut tirer ou effectuer l'action qu'elle avait prévue initialement.

Exemple : un aide de camp porteur d'un nouvel ordre écrit, vient en contact de socle d'une unité. Le nouvel ordre ne sera effectif qu'à la fin du $\frac{1}{4}$ qui a suivi l'arrivée de l'aide de camp. Ce quart correspondant au temps nécessaire au chef de bataillon pour lire le nouveau billet d'ordre et le transmettre à ses hommes.

2 LES DÉPLACEMENTS PARTICULIERS

Si une unité peut se déplacer en ligne ou en colonne, il existe également quelques déplacements particuliers qu'il convient d'étudier.

2.1 LE PIVOT

Une unité peut changer de direction tout en se déplaçant, elle effectue ce que l'on appelle un pivot. En langage tactique, on parle de conversion à gauche ou à droite.

La conversion est un mouvement complexe, car les soldats de la compagnie doivent rester alignés. Le soldat sur qui s'effectue la conversion marque le pas, et ne pourra se mouvoir qu'une fois l'ensemble de la compagnie réalignée. Pour simuler ce mouvement en jeu, la figurine intérieure reste fixe et seules les figurines extérieures se déplacent.

Exemple : une unité en colonne à trois figurines de front, veut se diriger sur la gauche, la figurine la plus à gauche ne bouge pas, ce sont uniquement les figurines extérieures qui se déplacent.



Le mouvement de pivot s'effectue à vitesse normale pour les unités ayant un statut régulier, d'élite ou garde.

Les unités des autres statuts peuvent également pivoter, mais s'ils effectuent ce mouvement dans les mêmes conditions, ils progressent à $\frac{1}{2}$ vitesse tant que le réalignement n'est pas effectif.

Avertissement : plus le front de l'unité est important, plus le pivotement sera long ; si l'on peut admettre un pivotement d'une colonne, celui d'une ligne est un exercice difficile et laborieux.

☺ **Astuce : si une ligne doit pivoter, il est souvent préférable de faire repasser l'unité en colonne, de faire le mouvement de pivot avec la colonne (front moins important) et de redéployer l'unité en ligne, une fois que le pivot est effectué.**

Lors d'un pivot, il est interdit de réaligner les figurines, il est évident que lors d'un pivot l'alignement des figurines de l'unité est momentanément brisé.

2.2 LE QUART OU LE DEMI TOUR

Une figurine peut faire un quart ou un demi tour sur place, en un $\frac{1}{4}$ de période si elle appartient à la garde ou à l'infanterie d'élite ou régulière. Il se fait en une $\frac{1}{2}$ période pour l'infanterie semi-régulière, milice, irrégulière.

Le quart ou le demi tour se fait toujours en une $\frac{1}{2}$ période pour la cavalerie.

Ce sont les figurines qui pivotent et non l'unité, c'est-à-dire qu'une unité de 12 figurines sur 1 rang en ligne se trouve, après un quart de tour à gauche ou à droite, en colonne par 1 sur 12 rangs de profondeur.

Une unité attaquée de flanc, peut tourner d'un quart de tour sa ou ses figurines de ce flanc. Une ligne ne peut pivoter qu'une figurine, hormis la double ligne anglaise qui peut faire pivoter deux figurines.

Une double ligne anglaise qui pivote l'ensemble de ses figurines sur la gauche ou sur la droite, se trouve formée en colonne de marche.

Une unité en tirailleur est soumise aux mêmes règles de pivotement qu'une unité en ordre serré mais est toujours considérée comme étant en formation.

Avertissement : le fait de faire faire un quart ou un demi tour aux figurines d'une unité en ordre serré peut mettre cette dernière sans formation.

Exemple : un bataillon français en colonne de division voltigeurs en tête, fait demi tour, si elle contactée par une unité ennemie, elle combat sans

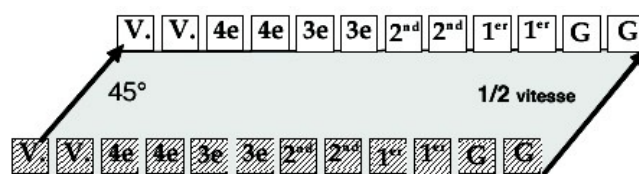
formation. En effet, après avoir fait le mouvement de demi tour, les voltigeurs sont à droite, et les grenadiers à gauche.

Si une unité en ordre serré est attaquée pendant qu'elle est dans une formation intermédiaire suite à un quart ou un demi tour, elle combat sans formation, à moins qu'elle ne réussisse à faire pivoter de nouveau ses figurines avant le contact.

Une unité attaquée et qui fait pivoter ses figurines, et qui est contactée avant d'avoir eu le temps de faire ce pivotement, est considérée comme prise en mouvement donc sans formation.

Le pivotement d'un quart des figurines d'une unité n'est plus possible dès que l'unité est en mêlée (voir chapitre combat).

2.3 LA MARCHÉ OBLIQUE



Seule une unité d'infanterie en ligne appartenant à la garde, à l'infanterie d'élite ou régulière peut faire un mouvement de biais (oblique à gauche ou à droite).

Ce mouvement s'effectue à demi vitesse et avec un maximum de 45° .

2.4 LA MARCHÉ ARRIÈRE

Une unité régulière, de garde ou d'élite recule face à l'ennemi, sans avoir besoin de se retourner.

Ce mouvement n'est possible que pour l'infanterie en tirailleur ou en ligne.

La marche arrière s'effectue à la $\frac{1}{2}$ vitesse de la ligne.

2.5 LA MARCHÉ FORCÉE

La marche forcée correspond à un mouvement plus rapide d'une unité (pas accéléré pour l'infanterie, trot pour la cavalerie, etc...).

Seules les unités d'infanterie et de cavalerie formées en colonne de compagnies, ainsi que l'artillerie attelée, peuvent effectuer un mouvement de marche forcée.

Une unité en marche forcée voit son mouvement en colonne majorée de la moitié en plus.

Exemple : une unité en colonne, vitesse de déplacement de 18 cm, progresse de 27 cm en marche forcée.

Un mouvement de marche forcée peut se poursuivre sur plusieurs périodes. Toutefois, il ne peut excéder plus de trois périodes consécutives.

Une unité qui effectue une marche forcée est sans formation pendant et à l'arrivée de ce mouvement. Elle devra donc se reformer avant d'entreprendre toute action.

Les tirailleurs ne peuvent effectuer une marche forcée.

3 LE RALLIEMENT DE CAVALERIE

3.1 LES PRINCIPES

Le ralliement est un mouvement qui ne peut être effectué que par les seules unités de cavalerie. Ce mouvement vise souvent à faire rompre le combat à une unité de cavalerie afin d'éviter qu'elle ne se retrouve entraînée loin dans le dispositif ennemi, ou que mal engagée, elle ne soit entièrement décimée.

Exemple : une unité de cavalerie charge un carré et n'arrive pas à le rompre, l'unité n'a d'autre choix que de rallier.

Là encore, le ralliement ne vise qu'à une meilleure exécution des ordres, et ne nécessite pas un changement d'ordre préalable.

Une unité qui rallie effectue toujours son mouvement de ralliement à la vitesse de la colonne, cela quelque soit sa formation originelle, sans ajout du bonus de charge.

Un mouvement de ralliement peut se prolonger sur plusieurs périodes. Il se fait à vitesse de colonne.

Une unité qui rallie est sans formation pendant et à l'arrivée de son mouvement de ralliement. Elle pourra se reformer dans le sens* et la formation qu'elle désire.

*C'est à dire face ou dos à l'ennemi.

Une unité qui rallie doit au préalable faire un quart ou un demi tour, selon qu'elle a été attaquée de flanc ou de face, en une ½ période.

Exemple : une unité de cavalerie légère française en ligne veut rallier en début de période ; elle fera donc

un demi tour, sa capacité de ralliement étant alors égale à la moitié de la vitesse colonne qu'elle pourrait parcourir pendant la période, soit $36 \text{ cm} / 2 = 18 \text{ cm}$.



Une unité de cavalerie qui rallie ne pourra mettre fin à son mouvement de ralliement et commencer à se reformer que si elle hors de portée des armes légères (portée de fusil et non de carabine) ou derrière un ami formé faisant front à l'ennemi.

3.2 PRÉCISIONS

Un mouvement de ralliement volontaire peut être de deux types selon qu'il est effectué par :

- une unité de cavalerie non engagée,
- une unité de cavalerie au combat.

Le ralliement d'une unité de cavalerie non engagée

Le ralliement d'une unité de cavalerie non engagée au combat ne peut être annoncé qu'en début de la 1^{ère} ou de la 2^{ème} ½ période.

Une unité de cavalerie non engagée rallie obligatoirement vers son bord de table.

Le ralliement d'une unité de cavalerie au combat

Le ralliement d'une unité de cavalerie engagée au combat ne peut être annoncé qu'en début de période.

Une unité de cavalerie au combat fait toujours et obligatoirement le premier quart à l'opposé de l'ennemi avec lequel elle était en mêlée, avant de se diriger vers son bord de table.

Exemple : une unité de cavalerie légère française attaquée sur son flanc gauche, veut rallier, elle fera

donc son premier quart de ralliement (90 pas, ou 9 cm) vers la droite, à l'opposé de la menace, puis fera le 2^{ème} quart vers son bord de table.

3.3 SUIVRE UN RALLIEMENT

Une unité de cavalerie qui rallie peut être suivie par l'unité de cavalerie avec qui elle combattait.

L'unité qui rallie se déplace à la vitesse colonne, l'unité qui suit se déplace à la vitesse imposée par son propre déplacement et sa formation.

Dans le cas où la vitesse de déplacement de l'unité suivante est inférieure à la vitesse utilisée par l'unité de cavalerie qui rallie, cette dernière sort de la mêlée.

Exemple : une unité de cavalerie légère française, vitesse de déplacement de 36 cm, est suivie par une unité de dragons légers anglais, vitesse de déplacement de 34 cm rompt bien le contact avec l'unité avec laquelle elle était en mêlée.

Une unité de cavalerie plus lente ne peut rester au contact que dans le cas d'une avance incontrôlée (voir section *moral*).

Comment suivre un ralliement



Pour pouvoir suivre un mouvement de ralliement, une unité doit obligatoirement être au contact de socle de l'unité qui rallie au début de ce dernier.

Une unité de cavalerie qui suit un mouvement de ralliement, doit suivre au moins une période.

Une unité de cavalerie qui suit une unité adverse qui rallie est désorganisée, elle ne peut ni changer sa formation, ni réduire ou étendre son front au cours de cette poursuite.

Une unité d'infanterie qui était en mêlée avec une unité de cavalerie, ne peut pas suivre un ralliement ; par contre, elle pourra tirer sur l'unité un quart de période après que cette dernière ait quitté la mêlée.

Combat et ralliement

Si l'unité qui rallie et l'unité poursuivante ne sont plus en contact de socle à la fin de la période, il n'y a pas de combat.

Si l'unité poursuivante est toujours en contact de l'unité qui rallie, on compte l'ensemble des cavaliers de l'unité suivante, et l'ensemble des cavaliers de l'unité qui rallie.

- L'unité ralliant est sans formation, l'unité poursuivante désorganisée, mais bénéficie du bonus de suivi en mêlée.

- Si l'unité qui suit est en avance incontrôlée, elle combat sans aucun malus de désorganisation, et compte en plus du suivi en mêlée tous les bonus inhérents à la charge.

3.4 LE RALLIEMENT VERS SON BORD DE TABLE

En se déplaçant vers son bord de table, une unité qui rallie peut rencontrer des unités amies.

Elle doit avoir un chemin d'écoulement d'au moins un socle de cavalerie (2,5 cm minimum) pour pouvoir s'écouler. Si cette condition n'est pas remplie, elle est bloquée dans son mouvement et interpénètre les unités amies.

Exemple : une unité de cavalerie qui rallie décide de rallier entre deux bataillons de ligne en colonne ; si les bataillons ne présentent pas un espace au moins égal à 25 pas, ils sont interpénétrés.

Si l'espace n'est pas suffisant, l'unité de cavalerie qui rallie est en désordre*, et ne pourra commencer à se reformer qu'après la fin de l'interpénétration.

* *Les unités interpénétrées étant également en désordre*

Si les unités placées derrière une unité de cavalerie qui rallie sont des unités d'élite ou de garde, ou de l'infanterie en carré, la cavalerie qui rallie doit s'écouler par l'espace libre le plus proche, obligatoirement en direction de son bord de table.

S'écouler signifie qu'une unité de cavalerie en ligne est autorisée à rompre sa formation, et à faire passer une à une les figurines de son unité par l'espace libre. Il est bien évident que l'écoulement peut prendre du temps, surtout si l'unité de cavalerie qui rallie était en ligne. Il est impossible de faire passer un régiment de cavalerie en ligne par un chemin de 25 pas en une ½ période.

Par contre si l'espace libre est supérieur à 2,5 cm, il faudra faire passer le nombre des figurines de cavalerie que le chemin de ralliement permet.

Exemple : une unité de cavalerie en ligne, dispose d'un espace de 8 centimètres entre deux unités amies, il pourra donc faire passer 3 figurines ($8/2,5 = 3,2$) de front, le temps d'écoulement étant alors subordonné à l'espace dont dispose l'unité pour faire passer l'ensemble de son effectif dans ce couloir.

Il est bien évident que si une unité de cavalerie est suivie pendant son mouvement de ralliement, elle ne prend pas le temps de s'écouler et interpénètre immédiatement les unités amies rencontrées*.

** sauf unités de garde, d'élite ou en carré*

Comment déterminer le chemin d'écoulement

Une unité effectue un ralliement, elle ne peut rompre le socle à socle pendant ce mouvement, et doit se diriger (1^{er} quart excepté) vers son bord de table.

L'unité qui rallie conserve donc le front qu'elle avait avant de commencer son mouvement.

Exemple : une unité en ligne qui était au combat rallie à la vitesse colonne, mais garde sa formation initiale en ligne.

Dans le cas où une unité de cavalerie qui rallie rencontrerait une unité amie en ligne, ou une unité d'artillerie en batterie sur son chemin, elle doit faire passer l'ensemble sur **un** des côtés au choix du joueur.

L'unité poursuivante

Si une unité de cavalerie amie qui rallie peut s'écouler, la cavalerie suivante pourra être amenée à contacter une ou plusieurs unités ennemies en fonction de son front et de sa formation.

Il s'agit alors d'une entrée en mêlée classique. Les unités amies contactées ne peuvent pas tirer car elles sont gênées par le ralliement.

L'unité poursuivante ne bénéficie pas du bonus de suivi en mêlée et est désorganisée.

Une unité contactée par l'unité poursuivante et qui a été interpénétrée par l'unité ralliant combat en désordre.

3.5 LE RALLIEMENT OBLIGATOIRE

Si deux unités de cavalerie de force et de valeur égales, ne peuvent se départager lors du premier tour de mêlée et reçoivent le même nombre de pertes qu'elles en infligent, elles doivent obligatoirement rallier simultanément.

Exemple : si une unité de hussard français, charge une unité de hussard russe, que l'effectif des deux unités et la valeur de combat sont égaux, et que ces dernières n'arrivent pas à se départager lors du 1^{er} tour de mêlée, elles doivent rallier.

Dans le cas où la force et la valeur des unités engagées sont différentes, et que les unités font match nul au premier tour, les unités engagées sont autorisées à rester en mêlée.

Exemple : une unité de hussard Russe à 12 figurines engage un régiment de dragons français à 12 figurines, malgré un match nul au 1^{er} tour, les unités sont autorisées à poursuivre le combat, puisque la valeur du combat du hussard est de 5, celle du dragon de 6. Si des unités de même valeur de combat sont engagées, et que l'une d'elle comporte un effectif supérieur en figurines, elles continuent le combat.

Toutefois, si les unités engagées font match nul au 2^{ème} tour, elles devront rallier.

4 LE MOUVEMENT DE L'ARTILLERIE

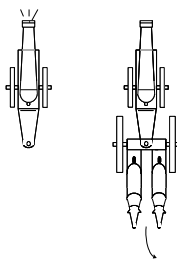
4.1 LE PRINCIPE

La mise en position de tir ou l'attelage doivent être assimilés à des changements de formation. Ainsi, pour une batterie d'artillerie, atteler et se mettre en batterie vise également à une meilleure exécution des ordres, et ne nécessite pas un changement d'ordre préalable.

4.2 MOUVEMENT DE L'ARTILLERIE ATTELÉE

Une batterie est symbolisée attelée lorsque le canon seul est placé sur la base artillerie attelée, le front de la base étant alors à l'opposé du sens du canon.

Une batterie d'artillerie attelée ne peut pas faire un demi tour sur place.



A l'arrivée d'un mouvement, qu'il ait duré une ou plusieurs périodes, une unité d'artillerie attelée qu'elle soit à pied ou à cheval, peut se mettre en batterie.

Une unité d'artillerie attelée venant d'effectuer une marche forcée, doit au préalable se reformer pour pouvoir se mettre en batterie.

Exemple : une batterie d'artillerie à cheval venant d'effectuer un mouvement de marche forcée, doit marquer un $\frac{1}{4}$ de période à l'arrêt pour se reformer, et un $\frac{1}{4}$ de plus pour se mettre en batterie

Les pertes subies par une batterie ne la pénalisent pas dans ses mouvements, mais réduisent sa capacité de tir.

Pour atteler, on retire les figurines d'artilleurs, et on remplace le canon seul sur la base correspondante, en le laissant dans le sens où il était lors de sa mise en batterie.

Une unité d'artillerie qui attelle doit repartir dans le sens contraire au sens de son tir.

Une unité d'artillerie attelée peut quitter une position de tir en marche forcée.

4.3 MISE EN BATTERIE

Pour symboliser la mise en batterie, on remplace la base artillerie attelée, par la base artillerie en batterie.

Le canon est alors placé sur la base artillerie en batterie dans le sens opposé à celui qu'il avait sur sa base attelée.



Ensuite, on place les figurines d'artilleurs correspondant au budget de la batterie.

Si la batterie avait déjà subi des pertes, seules les figurines restantes sont placées sur le socle correspondant.

Le temps mis pour se mettre en batterie varie d'une nation à une autre, en fonction de si elle à cheval ou à pied.

Une unité d'artillerie qui est contactée par une unité ennemie pendant une mise en batterie, termine son mouvement, mais combattra en désordre.

4.4 MOUVEMENTS DE L'ARTILLERIE EN BATTERIE

Une unité d'artillerie en batterie peut effectuer un léger mouvement vers l'avant à la bricole, ou vers l'arrière à la prolonge.

Une unité d'artillerie en batterie peut être déplacée à la prolonge ou à la bricole sur 3 cm de distance par $\frac{1}{2}$ période de mouvement, quel que soit le calibre et le nombre de pièces de la batterie. Ce mouvement de bricole ou de prolonge se fait uniquement et obligatoirement vers l'avant ou l'arrière et en ligne droite.

Exemple : une unité d'artillerie manoeuvre à la bricole ou à la prolonge, elle avance ou recule donc de 3 cm sur tout son front ; il est impossible que la partie gauche de la batterie reste fixe, et que seul le côté droit avance de 3 cm.

Un mouvement à la bricole ou à la prolonge dure une $\frac{1}{2}$ période entière, même si le joueur ne consomme pas l'intégralité de son mouvement.

5 LA CHARGE

5.1 LES PRINCIPES

La charge est un mouvement prioritaire qui vise à aller au contact de l'adversaire ; une unité qui charge joue son mouvement en priorité par rapport aux mouvements normaux.

Seules les unités de cavalerie et d'infanterie en ligne ou en colonne, peuvent déclarer et effectuer une charge.

Une unité peut déclarer une charge au début de chaque $\frac{1}{2}$ période.

Pour être autorisé à effectuer une charge, le joueur doit suivre la procédure suivante :

- Un joueur qui veut charger doit au préalable s'assurer que la formation de l'unité lui permet d'effectuer ce mouvement.

Exemple : une colonne de division anglaise déclare une charge, hors la colonne de division n'étant pas une formation de combat de l'armée anglaise, le joueur ne peut pas charger. La charge n'est pas effective, le joueur fera une entrée en mêlée classique et ne bénéficiera d'aucun des bonus alloués à la charge.

- Le joueur doit s'assurer que l'ordre d'attitude de l'unité lui permet effectivement de charger.

Exemple : une unité avec un ordre tenir déclare une charge, ce mouvement ne pourra être autorisé puisque l'ordre *tenir* exclu la possibilité de charger.

- Le joueur doit préciser par écrit quelle unité charge quelle unité ennemie.

Exemple : une unité ennemie est précédée d'un écran de tirailleur ; le joueur doit préciser si l'unité chargée sont les tirailleurs, ou s'il charge l'unité placée derrière. On peut charger à travers des tirailleurs ennemis, ces derniers devant esquiver et n'interceptant pas la vue.

- Le joueur doit ensuite déclarer sa charge à son adversaire.

- L'objectif désigné sur la feuille d'ordre n'est dévoilé que dans le $\frac{1}{4}$ de période lors de laquelle la charge aboutit.

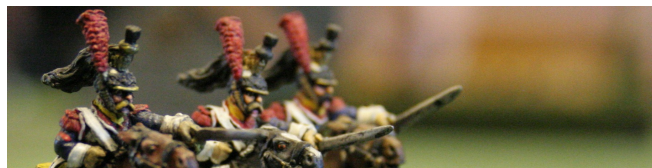
Ainsi, avant toute phase de demi mouvement, le joueur déclare à son adversaire que telle unité à l'ordre de charger, sans lui préciser immédiatement la destination de la charge.

- Une charge, ne peut être déclarée par une unité que si sa formation lui permet de charger
- Une charge n'est autorisée que si l'ordre de l'unité qui charge lui permet bien d'entreprendre ce type de mouvement
- Une charge écrite, mais non déclarée ne sera pas validée.
- Une charge déclarée mais non écrite ne sera pas validée

Le seul cas où une charge peut être effectuée sans avoir suivi cette procédure est celui d'une avance incontrôlée (voir section moral) suite à un test de moral en cours de période.

Dans tous les cas, il est strictement interdit de mesurer la distance séparant deux unités avant une charge.

5.2 QUI CHARGER



Une unité ne peut charger qu'un ennemi visible et qui est droit devant elle. Dans le cas où l'ennemi ne serait pas dans l'axe de l'unité qui charge, cette dernière devra au préalable se réorienter, c'est-à-dire placer son front en face de l'unité chargée. Cette réorientation prend un $\frac{1}{4}$ de période, et cela quel que soit le potentiel mouvement utilisé par l'unité.

Exemple : une colonne d'infanterie déclare une charge sur une unité légèrement désaxée par rapport à son front, elle doit consacrer son 1^{er} quart à se réorienter c'est-à-dire à se positionner face à l'unité chargée, de manière à ce que l'unité chargée se trouve droit devant elle.

Néanmoins, le fait de réorienter s'il ne remet pas en cause la charge, permet à l'adversaire informé de l'intention de charge, de profiter de ce répit pour réagir. Il convient donc d'être vigilant avant d'entreprendre une charge.

Il est bien évident qu'un joueur ne peut pas charger une unité ennemie qui arrive sur son flanc, en réorientant en un quart l'unité face à la menace.

La réorientation ne vise que les unités ennemies placées devant une unité, par sur ses flancs ou pire dans son dos.

5.3 LES DIFFÉRENTS BONUS DE CHARGE

Une charge bénéficie de bonus supplémentaires soit :

- un bonus de distance,
- un bonus de combat supplémentaire,
- pour l'infanterie en colonne le bonus des rangs de poussée.

Pour bénéficier des différents bonus de charge, une unité doit avoir parcouru au moins le $\frac{1}{4}$ de période précédant le contact en ligne droite. Une unité qui ne remplirait pas cette condition ne bénéficie d'aucun bonus.

Exemple : si une unité d'infanterie française en colonne déclare une charge sur une unité ennemie située à 4 cm (40 pas), elle parcourt moins d'un quart de période pour toucher, puisque le quart d'une unité d'infanterie française en colonne est de 4,5 cm (45 pas).

Pour bénéficier des bonus il faut que les deux conditions suivantes soient remplies simultanément :

- **L'unité qui charge s'est bien déplacée d'au moins d'un $\frac{1}{4}$ de période,**
- **Le $\frac{1}{4}$ de période précédant le contact a bien été effectué en ligne droite.**

Le bonus de distance

Une unité qui charge prend l'initiative d'un changement d'allure, c'est à dire qu'une unité de cavalerie passe du pas ordinaire au trot, tandis qu'une unité d'infanterie va passer du pas ordinaire au pas de charge.

Le bonus de distance varie en fonction de la formation, du type et du statut de l'unité qui charge.

Le bonus de distance alloué à une figurine est indiqué dans le tableau des caractéristiques nationales, colonne 8 et 9, il se situe entre parenthèse ((3 cm) par exemple).

Ce bonus de distance s'ajoute à la distance normale de déplacement qu'utiliserait l'unité dans la formation où elle se trouve. Toutefois, il n'est alloué qu'en une fois dans le quart de période qui permet à l'unité qui charge de toucher.

Si le bonus de charge n'est pas utilisé dans son entier, la fraction restante est définitivement perdue.

Le bonus de distance ne se divise pas.

Exemple : une unité de cavalerie française en colonne prend l'initiative de charger une unité ennemie qui se situe à 19 centimètres. Elle effectue son 1^{er} $\frac{1}{4}$ de mouvement soit $36 \text{ cm} / 4 = 9 \text{ cm}$, son bonus de distance pour la charge étant de 9 cm. A la fin de ce mouvement du premier $\frac{1}{4}$ de période l'unité qui charge se trouve à 10 cm de l'unité chargée, son bonus ne lui permet pas de toucher. Elle doit donc effectuer un autre $\frac{1}{4}$ de période pour se rapprocher. A la fin de ce deuxième $\frac{1}{4}$, l'unité se trouve à 1 cm de l'unité chargée, son bonus lui permet d'entrer au contact de l'unité chargée, elle entre donc au combat au 2^{ème} $\frac{1}{4}$ de période, puisque son potentiel de mouvement lors de ce 2^{ème} quart est de 9 centimètres, plus 9 centimètres de bonus de charge soit 18 centimètres et que la distance qui sépare les deux unités n'est plus que de 10 centimètres.

Dans le cas où l'unité chargée aurait été située à 17 centimètres de l'unité qui prend l'initiative de la charge, l'unité aurait été touchée dans le premier $\frac{1}{4}$ de période, 9 centimètres de déplacement plus 9 centimètres de bonus de charge, le tout représentant un total de 18 centimètres pouvant être consommés lors de ce $\frac{1}{4}$ de déplacement.

Quand seulement une figurine de l'unité atteint l'adversaire désigné par la feuille d'ordre, les autres figurines sont placées au contact de cette dernière s'il reste assez de potentiel mouvement.

Le bonus de distance d'une unité qui charge n'est pas pris en compte pour savoir si l'unité chargée pourra tirer ou non.

Exemple : une unité d'infanterie en colonne de marche charge une unité ennemie qui se situe à 8 cm ; l'unité qui charge touche sa cible en $\frac{1}{4}$, $4,5 \text{ cm} + 4 \text{ cm}$ de bonus de distance. Le bonus de distance n'étant pas pris en compte pour le feu, l'unité chargée pourra tirer un quart.

A l'inverse, le bonus de distance est pris en compte pour savoir si une unité peut effectuer un changement de formation avant le contact.

Exemple : une unité d'infanterie en colonne de marche charge une unité ennemie qui se situe à 8 cm et qui est également en colonne de marche ; l'unité chargée voulait passer en colonne de division, hors il lui faut $\frac{1}{4}$ de période pour effectuer ce changement de formation. L'unité qui charge touche sa cible en $\frac{1}{4}$ de période (4,5 cm + 4 cm de bonus de distance). Le bonus de distance étant pris en compte, l'unité chargée est prise en mouvement, elle combattra donc sans formation.

Le bonus de combat

Une unité qui charge voit sa valeur de combat augmentée du bonus de charge (colonnes 4 et 5 du tableau des caractéristiques nationales).

Exemple : une unité de hussard français à un facteur de combat de 5, dans la mesure où la charge est effective la valeur de combat du hussard passe de 5 (valeur combat de base) à 8 (+3 de bonus de charge).

La valeur du bonus combat varie en fonction du type de figurine et de son statut.

Dans le cas où le premier rang d'une unité en charge comporte des figurines à valeur de combat égale, mais avec un bonus de charge différent, il convient de prendre le bonus de charge le plus bas, et de rajouter 10% au chiffre porté sur le tableau des pertes.

Les rangs de poussée



Une unité d'infanterie en colonne qui charge bénéficie bien entendu du bonus de distance, du bonus de combat, mais également d'un bonus supplémentaire pour chaque rang de derrière au moins égal au premier dans la limite de trois.

Exemple : un bataillon français en colonne de compagnies avec les grenadiers en tête, valeur de combat du grenadier 5, bonus de charge 2, bénéficie d'un bonus de combat supplémentaire par rang de derrière égal au premier rang. La colonne de marche française comportant de six rangs de profondeur, le facteur combat du grenadier sera de $5+2+3 = 10$.

La cavalerie en colonne ne bénéficie pas des rangs de poussée.

Si un des rangs de derrière est inférieur au premier, il n'est pas comptabilisé et peut pénaliser l'unité car il peut également annuler l'effet des autres rangs placés derrière.

Exemple : un bataillon français en colonne de marche grenadiers en tête, a perdu une figurine sur le 3^{ème} rang, le premier rang composé des grenadiers est de trois figurines, le deuxième rang est également de trois figurines, mais le 3^{ème} rang ne comporte plus que deux figurines. Bien que la colonne de marche française comporte six rangs de profondeur, seul le 2^{ème} rang est égal au premier, le 3^{ème} rang étant incomplet, il annule l'effet des rangs placés immédiatement derrière.

Le facteur combat du grenadier sera de donc de 5 (combat) +2 (bonus) +1 (rang) = 8.

5.4 LES OBLIGATIONS LIÉES À LA CHARGE

Une charge est un mouvement périlleux, car si elle fait bénéficier de nombreux bonus, elle oblige l'unité à un certain nombre d'obligations

- Une charge déclarée en 1^{ère} $\frac{1}{2}$ période peut se poursuivre sur la seconde $\frac{1}{2}$ période. Dans tous les cas une charge doit aboutir dans la période dans laquelle elle a été déclarée.

- Une fois déclarée, une charge doit être menée à son terme. Une unité qui n'atteint pas son adversaire dans la période (esquive, mouvement en arrière), termine son mouvement de charge en y ajoutant le bonus de charge, et se trouvera sans formation à l'arrivée. Qu'il manque 1 cm ou 1mm il n'existe aucune tolérance.

© Astuce : si vous voulez éviter ce genre de désagréments, ne chargez en 2^{ème} $\frac{1}{2}$ période que si vous êtes absolument certain que votre unité pourra toucher.

- L'unité qui charge doit avoir parcouru au minimum un ¼ de période précédant le contact en ligne droite.

- Une fois déclarée, l'unité qui charge effectue le mouvement de charge dans la formation où elle se trouve. Pendant une charge, elle ne peut ni rétracter ni étendre son front.

- Une charge peut être détournée de son objectif initial si entre elle et l'unité chargée s'interpose une autre unité ou bien si elle se fait charger ou est en mesure d'être elle-même chargée.

En effet, une unité se couvre toujours elle-même en premier, ceci est une obligation.

5.5 LES CHARGES INTERDITES

Certaines unités ne peuvent effectuer une charge, soit en raison de leur formation, soit de leur ordre, soit du type d'unité ennemie.

- L'artillerie attelée ou en batterie ne peut déclarer une charge.

- L'infanterie en carré ne peut déclarer une charge.

- L'infanterie en tirailleur ne peut déclarer une charge.

- Une unité d'infanterie ne peut pas charger une unité de cavalerie.

- Une unité ne peut charger une unité qui se situe au dessus ou en dessous d'une pente.

- Une unité ne peut pas charger sur une mêlée et cela dès qu'elle se forme. Le principe est donc qu'il est impossible de déclarer une charge multiple sur une unité ennemie.

- Une unité désorganisée ou pire ne peut pas déclarer une charge.

- Une unité ne peut pas charger sur ou à travers un obstacle.

Les charges multiples

Il est impossible et interdit de faire charger au cours de la même période plusieurs unités simultanément sur une unité ennemie par le même côté.

Exemple : un joueur progresse avec deux bataillons sur une ligne d'infanterie. La charge ne pourra être effectuée que par une seule des deux colonnes. Une unité chargeant une seule unité ennemie.

Toutefois, il est possible de faire soutenir une unité qui a effectué un mouvement de charge, par une unité amie, en effectuant une entrée en mêlée classique.

Il est par contre possible de charger une unité formée en carré par deux côtés différents, ou une unité formée en colonne ou en ligne par deux côtés opposés. Il est également possible de charger une unité en ordre serré dont la compagnie en tirailleur est déjà en mêlée par exemple.

5.6 ARRÊTER UNE CHARGE

Une charge une fois déclarée doit être menée à son terme.

Un mouvement de charge ne peut être arrêté qu'en cas d'esquive de l'adversaire, ou par un général* qui vient au contact.

** Dans ce cas, la charge a été déclarée en début de période, puisque les généraux bougent après les unités.*

Dans les autres cas, une charge doit être menée à son terme.

L'unité ne peut s'arrêter que dans le quart qui suit la décision de l'arrêt de charge suivant le principe du quart de réaction. Le quart qui suit une décision d'arrêt de charge doit être joué en intégralité.

Une unité qui arrête un mouvement de charge est sans formation.

Exemple : une unité de cavalerie charge une unité en tirailleur, elle joue son premier quart, son adversaire avait opportunément déclaré une esquive en début de demi période et entame donc immédiatement son demi tour ; l'unité de cavalerie peut s'arrêter, elle parcourt donc son 2^{ème} quart en intégralité et s'arrête, elle est sans formation.

5.7 SCINDER SES ESCADRONS LORS DE LA CHARGE

Une unité est toujours tenue de conserver le contact des bases. Toutefois, lorsqu'une unité de cavalerie en ligne déclare une charge sur une unité ennemie, elle peut être contrainte de se scinder en escadrons pour plusieurs raisons :

- elle est gênée par un obstacle,
- une unité ennemie s'interpose,
- pour amener plus de figurines au contact.

Une unité de cavalerie en colonne ou en double ligne ne peut scinder ses escadrons.

Cas d'un régiment de cavalerie gêné par un obstacle pendant une charge

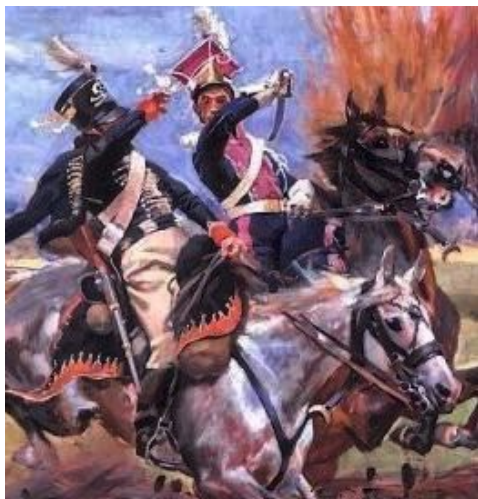
Une unité de cavalerie en ligne effectue son mouvement de charge, et une partie de son effectif va empiéter sur un obstacle, ou risque d'interpénétrer une unité amie. Le joueur peut alors arrêter seulement le ou les escadrons concernés par l'obstacle et poursuivre avec les autres sur l'objectif désigné, au choix du joueur.

Le ou les escadrons concernés se trouvent alors séparés du reste du régiment et ne comptent plus dans l'effectif de ce dernier. Néanmoins, les escadrons séparés devront chercher à rejoindre le reste du régiment le plus vite possible, les conditions de réintégration étant les mêmes que celles prévues pour les tirailleurs.

Attention cet arrêt d'un ou deux escadrons peut être une conséquence involontaire du joueur, ou au contraire un choix délibéré, afin de faire penser à son adversaire qu'il ne chargera pas.

Cas d'une unité ennemie qui s'interpose sans charger

Une unité ennemie qui s'interpose sans charger n'empêche pas une charge déclarée d'être menée à son terme. L'unité s'interposant peut être contactée que par un ou plusieurs escadrons. Dans ce cas, les autres escadrons s'arrêtent ou continuent sur l'objectif désigné, au choix du joueur.



Pour amener plus de figurines au contact

Une ligne de cavalerie chargeant une unité d'infanterie en carré ou en colonne, peut pousser au-delà le mouvement, s'il lui reste assez de potentiel mouvement

pendant la $\frac{1}{2}$ période pour contacter le carré ou la colonne par les autres côtés.

6 LA CONTRECHARGE

6.1 LES PRINCIPES

La contre charge est soumise aux mêmes avantages et obligations que la charge, à la différence qu'une contre charge n'a pas besoin d'être écrite et déclarée en début de $\frac{1}{2}$ période.

Une contre charge est possible pour une unité que si son ordre le lui permet.

Pour déclarer une contre charge il faut qu'une unité soit effectivement chargée.

Exemple : une unité avec ordre couvrir un bataillon ami, voit que le bataillon qu'elle doit couvrir est chargé, elle ne peut pas déclarer une contre charge, puisqu'elle n'est pas directement chargée.

Une contre charge n'est jamais obligatoire, c'est au choix du joueur.

Une unité d'infanterie qui est chargée par une unité de cavalerie ne peut pas déclarer de contre charge, l'infanterie ne pouvant charger la cavalerie.

6.2 QUAND DÉCLENCHER UNE CONTRE CHARGE

Une contre charge ne peut être déclenchée que dans le quart de période qui suit le début de la charge adverse. Pour être valable et bénéficier des bonus de la charge, une contre charge est soumise aux mêmes conditions d'obtentions que la charge, à ceci près qu'elle n'a pas besoin d'être déclarée en début de $\frac{1}{2}$ période ni écrite sur la feuille d'ordre.

Une unité a quatre allures, arrêt, pas ordinaire, pas accéléré, pas de charge pour l'infanterie, arrêt, pas, trot, galop pour la cavalerie. Une unité de cavalerie qui charge passant du pas au trot, puis du trot au galop, l'unité contre chargeant ayant toujours une allure de moins que l'unité qui charge, il est donc normal que l'unité chargeant parcourt plus de terrain que l'unité contre chargeant.

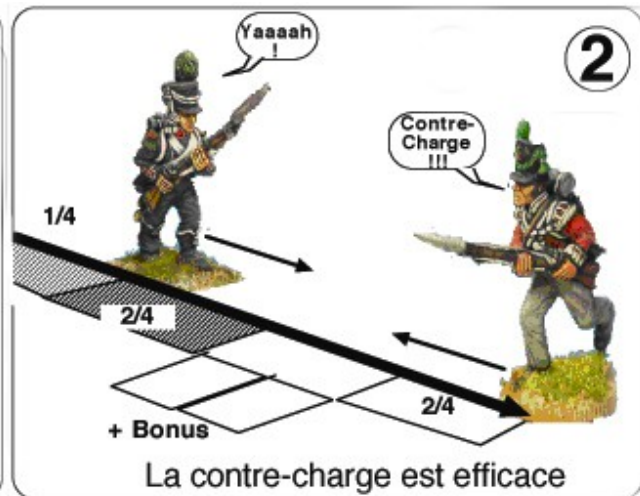
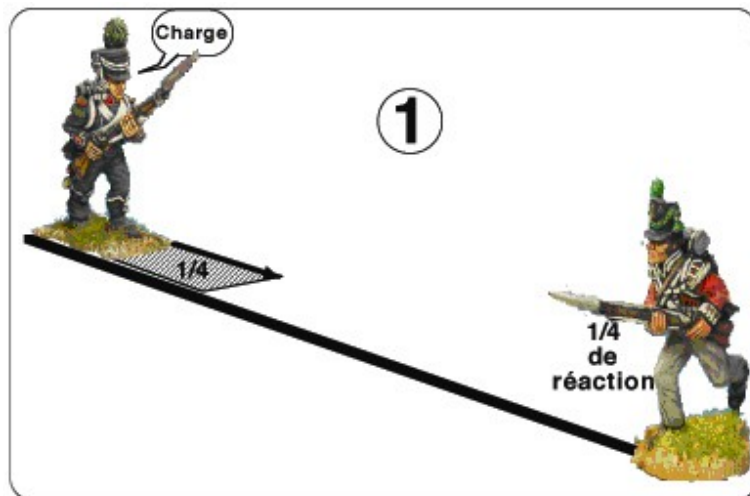
La procédure est donc la suivante, une unité qui charge joue son 1^{er} quart, l'unité chargée décide de contre charger, l'unité qui charge joue son 2^{ème} quart, et si la distance qui sépare l'unité qui charge de l'unité chargée est égale ou supérieure à un $\frac{1}{4}$, les deux unités seront

en charge. Par contre si la distance qui reste est inférieure à $\frac{1}{4}$, seule l'unité qui charge aura le bonus.

Exemple : une unité d'infanterie en colonne décide de charger une unité d'infanterie ennemie en colonne, la distance qui sépare les deux unités est de 13 cm.

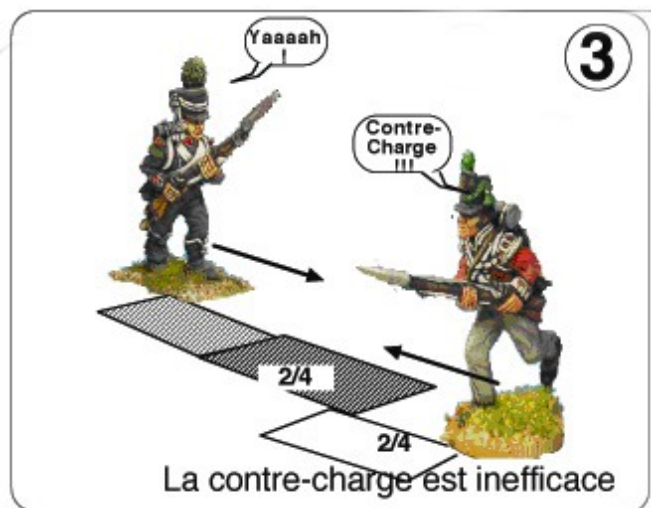
L'unité qui charge joue son premier $\frac{1}{4}$ soit 4,5 cm, l'unité ennemie annonce une contre charge, l'unité

qui charge joue son 2ème quart, elle a parcourue en tout 9 cm, l'unité ennemie avançant également de 4,5 cm par $\frac{1}{4}$ en colonne, n'aura pas de bonus de contre charge, puisque la distance qui sépare les deux unités est inférieure à 4,5 cm, l'unité qui contre charge ne parcourt donc pas au moins le $\frac{1}{4}$ de période précédant le contact en ligne droite. Elle ne bénéficiera ni du bonus de charge, ni des rangs de poussée.



1 Le Français déclare sa charge et effectue son premier quart de mouvement, l'Anglais étant soumis au quart de période de réaction

2 Le Français effectue son deuxième quart de mouvement, l'Anglais son premier quart de mouvement, les deux unités n'étant pas encore au contact avant application du bonus de charge, la contre charge de l'Anglais est effective, celui-ci ayant pu faire un quart de mouvement avant le contact.



3 Le Français effectue son deuxième quart de mouvement, l'Anglais son premier quart de mouvement, les deux unités se trouvent au contact avant application du bonus de charge, la contre charge de l'Anglais n'est donc pas effective, celui-ci n'ayant pu faire un quart de mouvement avant le contact

7 L'ESQUIVE

7.1 LES PRINCIPES

Une unité avec un ordre harceler, qu'elle soit en ordre serré ou en tirailleur, peut esquiver si elle est directement menacée par un adversaire qui arrive à distance de charge. Dans ce cas, il n'est pas nécessaire qu'une charge ait été déclarée pour esquiver, l'esquive étant au choix du joueur.

L'esquive volontaire devra, comme une charge, être écrite sur la feuille d'ordre et obligatoirement déclarée en début de demi période.

Par contre, l'esquive est **obligatoire** si une unité harcelant ou en tirailleur est directement chargée. L'esquive n'est plus obligatoire si cette unité formée en tirailleur, ou ayant un ordre harceler, est dans un bois, derrière un abri léger, dans un village, ou derrière un abri dur.

Le premier ¼ d'esquive se fait toujours à l'opposé de la menace, puis vers son bord de table. Le ¼ de tour ou le demi tour (*une charge pouvant également venir de flanc*) se faisant en un 1/4 de période. A cela doit être bien entendu ajouté le ¼ de période de réaction si l'esquive n'a pas été déclarée mais rendue obligatoire par une charge. Il convient donc d'être particulièrement prudent, l'unité se trouvant dans l'obligation d'esquiver sans déclaration préalable devant attendre une demi période avant d'entamer son mouvement...

La vitesse d'esquive est de 22 cm par période, soit 5,5 cm par quart de période, une esquive pouvant se poursuivre sur plusieurs périodes.

7.2 CONSÉQUENCES DE L'ESQUIVE SUR LA FORMATION, LE COMBAT ET LE MORAL

La troupe qui esquive est sans formation pendant et à l'arrivée de son mouvement, elle devra donc se reformer avant d'entreprendre toute nouvelle action. S'il s'agit d'une compagnie détachée d'un bataillon, elle doit chercher à se reformer derrière l'unité dont elle dépend. Si elle veut réintégrer son unité, elle devra rajouter une ½ période au temps nécessaire pour se reformer.

Exemple : une compagnie de voltigeurs français esquive et vient se reformer derrière son bataillon. Le temps mis par la compagnie pour réintégrer ce dernier sera d'une période.

½ période de sans formation à formé, plus une ½ période pour réintégrer l'unité.

Dans le cas où l'unité est en mêlée, la compagnie de tirailleurs ne comptera pour le combat que dans la période qui suit cette réintégration. Attention, l'inverse n'est pas possible, une unité en ordre serré ne peut pas rejoindre sa ou ses compagnies en tirailleurs pris dans une mêlée, ceci pour éviter des comportements tendancieux.

S'il s'agit d'un bataillon ou d'un groupement de compagnies regroupées, ces dernières **doivent** chercher à se reformer derrière un ami formé, faisant face à l'ennemi.

Une unité qui esquive peut donc se trouver contrainte suite à ce mouvement de quitter la table de jeu, puisqu'elle n'a pas rencontrée d'unité amie formée faisant face à l'ennemi lui permettant d'arrêter ce

mouvement pour se reformer. Elle doit alors faire un test moral pour savoir si elle quitte la table, ou si elle peut y rester.

Le premier quart d'une esquive se fait obligatoirement face à la menace, puis vers son bord de table.

Une unité d'infanterie qui esquive entre deux unités amies doit avoir un chemin d'écoulement d'au moins un socle d'infanterie (1,5 cm minimum). Si cette condition n'est pas remplie, elle est bloquée et elle interpénétrera les unités amies.

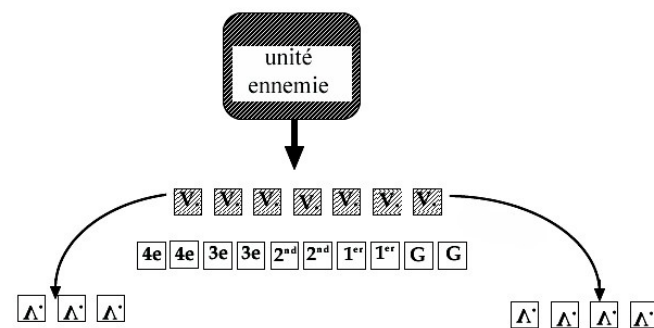
Dans ce cas, l'unité d'infanterie qui esquive et l'unité interpénétrée sont en désordre et ne pourront commencer à se reformer qu'après l'achèvement de l'interpénétration.

Si les unités rencontrées sont de la garde ou de l'élite ou formées en carré creux ou plein, la troupe esquivant s'écoule par l'espace libre le plus proche.

Une unité qui est contactée dans son mouvement d'esquive est prise sans formation, et de dos.

7.3 MOUVEMENT D'ESQUIVE : PARTICULARITÉ

On peut également admettre qu'une unité qui esquive peut se diviser en deux, qu'elle soit en tirailleur ou en ordre serré au départ de son mouvement.



Si une partie de l'unité est contactée par une unité ennemie pendant qu'elle est divisée, l'unité réagira en entier au test de moral le plus défavorable.

Une unité de sept figurines, esquive, elle croise sur sa route une unité de douze figurines formée en ligne et faisant face à l'ennemi. N'ayant pas le passage pour s'écouler l'unité qui esquive se sépare en deux groupes en rompant le contact de socles, passe sur les deux côtés de la ligne et reprend le contact dès le franchissement terminé.