

SOMMAIRE

1	LA PÉRIODE : DÉFINITION	26
2	LE ¼ DE PÉRIODE	26
3	LE DÉROULEMENT D'UNE PÉRIODE.....	26
3.1	LA PREMIÈRE ½ PÉRIODE	26
	<i>Mouvements obligatoires.....</i>	26
	<i>1^{er} demi mouvement</i>	27
	<i>Mouvements des généraux et aides de camp</i>	27
	<i>1^{ère} phase de feu.....</i>	27
3.2	LA DEUXIÈME ½ PÉRIODE.....	27
	<i>2^{ème} demi mouvement</i>	27
	<i>Mouvements des Généraux et aides de camp.....</i>	27
	<i>2^{ème} phase de feu</i>	27
3.3	RÉSOLUTION DES MÉLÉES	27
3.4	TEST DE MORAL DE FIN DE PÉRIODE	27
3.5	LA FIN DE LA PÉRIODE.....	27
4	LA NÉCESSITÉ DE TENIR UNE COMPTABILITÉ DES PÉRIODES.....	28

1 LA PERIODE : DEFINITION

La partie est divisée en *périodes* lors desquelles les unités peuvent entreprendre un certain nombre d'actions dans un ordre précis.

Afin de simplifier, nous donnons une équivalence de quatre minutes à une période complète, chaque période de jeu effectuée par le joueur correspondant à quatre minutes réelles de combat.

La période est donc une unité de temps qu'il est possible de diviser en fractions de temps plus petites pour obtenir encore plus de précision dans la qualité de simulation.

Une période de quatre minutes peut alors se diviser en deux ½ période, soit en séquence de jeu de 2 minutes, ou en quart de période soit une séquence de jeu de 1 minute.

La ½ période est généralement favorisée.

2 LE ¼ DE PERIODE

Le ¼ de période ne se divise pas, il s'agit de la séquence de jeu la plus petite.

Lorsque les unités sont très proches les unes des autres, les joueurs peuvent utiliser le ¼ de période.

Chaque unité ne pourra entreprendre qu'une seule action par quart de période. Cette action sera obligatoirement soit :

- se déplacer (la charge étant un déplacement visant à venir au contact d'une unité ennemie),
- rallier (action spécifique de cavalerie),
- réorienter (déplacement particulier de l'artillerie),
- changer de formation,
- tirer,
- combattre.

Aucune unité ne peut effectuer plusieurs actions au cours d'un même quart de période.

Exemple : on ne peut pas tirer et se déplacer dans le même quart de période.

A l'inverse, si l'unité de jeu retenue est la ½ période, l'unité pourra se déplacer dans le premier ¼ et tirer dans le second ¼, dans tous les cas l'unité n'aura entrepris qu'une seule action par quart de période.

3 LE DEROULEMENT D'UNE PERIODE

Une période se joue en répétant de manière chronologique les phases suivantes :

- 1) Mouvements obligatoires (retraite, dérouté ou pire), Ralliements*, déclaration et mouvements de charge et d'esquive et de sortie de village
- 2) demi mouvement (1^{er} et 2^{ème} quart), distance de déplacement en fonction de la formation utilisée par l'unité divisée par 2 ou par 4 suivant que les joueurs jouent en ½ ou en ¼ de période
- 3) Mouvements des généraux et aide de camp
- 4) 1^{ère} phase de feu : pour pouvoir tirer, il faut avoir été au minimum ¼ (1 minute) de période immobile
- 5) Ralliements**, déclaration de charge, esquive et sortie de village, mouvements obligatoires (retraite dérouté ou pire)
- 6) demi mouvement (3^{ème} et 4^{ème} quart), distance de déplacement en fonction de la formation utilisée par l'unité divisée par 2 ou par 4 suivant que les joueurs jouent en ½ ou en ¼ de période
- 7) Mouvements des Généraux et aides de camp
- 8) 2^{ème} phase de feu, pour pouvoir tirer, il faut avoir été au minimum ¼ (1 minute) de période immobile
- 9) Résolution des mêlées
- 10) Test de moral de fin de période

* Annonce des ralliements des unités de cavalerie engagées en mêlée ou non

** Annonce des ralliements pour les unités de cavalerie non engagées en mêlée

3.1 LA PREMIERE ½ PERIODE

Mouvements obligatoires

Retraite, dérouté ou fuite, ralliements*, déclaration et mouvements de charge ou d'esquive et de sortie de village.

Cette phase se reproduit lors du début de chaque 1/2 période, les joueurs effectuent les mouvements en suivant scrupuleusement l'ordre donné :

- Sont effectués en priorité les mouvements de retraite, dérouté ou fuite, avant tout les autres mouvements. Il est bien évident que ces mouvements résultent des tests moraux de la période précédente.
- Les joueurs annoncent et effectuent les ralliements, des unités de cavalerie engagées ou non engagées en mêlée.

- Les joueurs annoncent à leur adversaire les charges, esquive et sortie de village qu'ils comptent effectuer, et jouent les mouvements inhérents à ces dernières.

Attention !!! Déclarer sa charge ou son esquive ne dispense pas de l'écrire sur la feuille d'ordre.

1^{er} demi mouvement

(1^{er} et 2^{ème} quart), distance de déplacement en fonction de la formation utilisée par l'unité divisée par 2 ou par 4 suivant que les joueurs jouent en 1/2 ou en 1/4 de période.

Les joueurs effectuent les mouvements des unités en fonction de la séquence de jeu retenue (en 1/4 ou en 1/2 période), et en fonction de leurs formations.

Toutes les distances de déplacement sont données pour une période, suivant la séquence de jeu retenue par les joueurs ces distances sont divisées par deux ou par quatre.

Mouvements des généraux et aides de camp

Ce mouvement doit être bien distingué des autres, il permet au joueur de constater qu'un aide de camp ou un général se déplace pour changer un ordre par exemple.

1^{ère} phase de feu

Pour pouvoir tirer, il faut avoir été au minimum 1/4 (une minute) de période immobile

Les feux se jugent soit par 1/4 soit par 1/2 période en fonction de la séquence de jeu retenue. Un feu d'une 1/2 inflige le nombre des pertes en entier, un feu de 1/4 la moitié seulement.

3.2 LA DEUXIEME 1/2 PERIODE

2^{ème} demi mouvement

Identique au 1^{er} demi mouvement.

Mouvements des Généraux et aides de camp

Ce 2^{ème} mouvement des généraux prend une réelle importance, car la présence d'un général avec ou dans le proche environnement d'une unité peut l'aider ou la pénaliser pour son combat ou son moral.

2^{ème} phase de feu

Identique à la 1^{ère} phase de feu.

3.3 RESOLUTION DES MELEES



Les joueurs résolvent le combat de toutes les unités qui sont en mêlée (c'est-à-dire en contact de socle) avec une unité ennemie, ils portent le résultat en entier si l'entrée en mêlée a eu lieu lors de la première demi période, ils n'en portent que la moitié si l'entrée en mêlée a eu lieu lors de la seconde demi période.

Il est en effet logique qu'une unité qui combat deux minutes, subisse deux fois moins de perte qu'une unité qui combat quatre minutes.

Une mêlée peut se poursuivre sur plusieurs périodes, dans ce cas le résultat est toujours porté en entier.

3.4 TEST DE MORAL DE FIN DE PERIODE

Les joueurs testent le moral des unités qui sont au combat pour savoir si ces dernières poursuivent ce dernier, ou si au contraire elles s'arrêtent et battent en retraite, ou si elles partent en déroute ou en fuite.

Les unités victorieuses doivent également tester leur moral afin de savoir si elles continuent à obéir aux ordres, ou si au contraire elles partent en avance incontrôlée

3.5 LA FIN DE LA PERIODE

Une fois toutes les phases de la période jouées, les joueurs recommencent une nouvelle période et répètent les mêmes phases et ainsi de suite jusqu'à la fin de la partie.

4 LA NECESSITE DE TENIR UNE COMPTABILITE DES PERIODES

Les combats étant résolus à la fin de la 2^{ème} 1/2 période, il est nécessaire pour les joueurs de pouvoir se situer dans le temps.

Aussi, il est absolument indispensable de tenir une comptabilité des 1/2 périodes jouées. Pour cela il suffit de créer à main levée un petit tableau comme suit :

Périodes	1	2	3	4	5	6	7	8
1 ^{ère} 1/2								
2 ^{ème} 1/2								

Ce tableau est en fait l'horloge du jeu, car après avoir terminé une 1/2 période, les joueurs vont cocher la 1/2 période correspondante.

Ce tableau permet aussi au joueur de se situer dans le combat ; ainsi si le tableau se présente sous cette forme :

Périodes	1	2	3	4	5	6	7	8
1 ^{ère} 1/2	X	X	X					
2 ^{ème} 1/2	X	X						

Les joueurs viennent de jouer la 1^{ère} 1/2 période de la 3^{ème} période, soit deux périodes et demi de jeu, et l'équivalent de dix minutes de combat pour les figurines.

Pour comptabiliser les périodes, les joueurs peuvent soit désigner un des joueurs qui sera chargé d'en tenir le suivi, soit chacun des joueurs tient sa comptabilité

Dans tous les cas, le joueur désigné, ou les joueurs dans le cas d'une double comptabilité, cochent la 1/2 période comme jouée lorsque toutes les phases correspondantes à la 1/2 période sont effectuées.



Une période			
Première 1/2		Deuxième 1/2	
Premier 1/4	Deuxième 1/4	Premier 1/4	Deuxième 1/4
Cocher la case correspondante Déclaration de ralliement, charge (la jouer par 1/4)		Cocher la case correspondante Déclaration de ralliement, charge, (la jouer par 1/4)	
Mouvement obligatoire (retraite, dérouté, sortie de village)		Mouvement obligatoire (retraite, dérouté, sortie de village)	
Mouvement des troupes (commencer par un côté pour terminer par l'autre côté du terrain)		Mouvement des troupes (commencer par un côté pour terminer par l'autre côté du terrain)	
	Mouvement des officiers (transmission des ordres)		Mouvement des officiers (transmission des ordres)
	Phase de tir		Phase de tir
			Résolution des mêlés
	Tests moraux		Tests moraux