

SEQUENCE DE JEU

Phase 1:				Phase 3:			
Tester les UC puis les UM qui ont perdus + de la moitié de ses effectifs				Tir et Sauvegardes adverses			
Tester la Division si elle a perdu + de la moitié des ses UM				Charge pour les UC qui sont à 5 cm d'un ennemi			
Remplacement des généraux de brigade tués ou capturés				(a) Test de moral pour les UC à pied chargeant frontalement la Cavalerie ***			
Phase 2:				(b) Test de moral pour les UC chargés ***			
Comblent les rangs des UC qui ont eu des pertes				Tir défensif ou contre-attaque des UC chargés			
Déterminer les UC non commandés				Sauvegarde pour les UC chargeants si tir défensif			
Mouvement des UC non commandés vers leur général de brigade				Test de moral pour les UC chargeants			
Mouvement des autres UC et des Indépendants				(c) Déterminer les touches et faire les sauvegardes			
ELITE	Mouvement*	ET	Changement de formation*	Test de moral, si réussi repli ou poursuite du combat allez à (c) sinon rupture			
VETERAN	Mouvement**	ET	Changement de formation**	Mouvement de poursuite/consolidation pour le vainqueur			
AGUERRI	Mouvement**	OU	Changement de formation**	Si nouveau contact allez à (a) sinon les autres UC du UM peuvent avancer 10cm			
CONSCRIT	Mouvement***	OU	Changement de formation***	Enlever les pions de désordre et de ralliement pour les UC immobiles			
* Tir ET Charge				** Tir OU Charge			
				*** PAS de Tir			
				*** Non cumulable			

DISTANCE DE COMMANDEMENT POUR LES UC AU SEIN D'UNE UM (Unité de Manœuvre)

ELITE		VETERAN		AGUERRI		CONSCRIT	
Cavalerie	Infanterie	Cavalerie	Infanterie	Cavalerie	Infanterie	Cavalerie	Infanterie
25 cm	20 cm	20 cm	15 cm	15 cm	10 cm	10 cm	5 cm

MOUVEMENT

Les unités (UC) qui se trouvent dans plusieurs types de terrains comptent comme étant dans le terrain qui contient le plus d'Eléments Combattants (EC) de l'unité.

Vitesse en cm	GG		BGo		Vitesse en cm	GG		BGo	
	Généraux, Cavalerie légère	30	20	Artilerie à pied attelée, Infanterie en colonne d'attaque		15	10		
Autres Cavalerie, Artillerie à cheval attelée, Cavalerie légère en repli	25	15	Infanterie en ligne, Artillerie irrégulière attelée, Infanterie en carré plein, Infanterie en poursuite	10	5				
Infanterie en colonne de marche, Infanterie et Cavalerie en repli, Cavalerie en poursuite	20	10	Infanterie en carré creux, Artillerie dételée	5	3				

TIR et CORPS A CORPS

Expérience : Elite	2 +	Expérience : Aguerri	4 +
Expérience : Vétéran	3 +	Expérience : Conscrit	5 +
SAUVEGARDES :		Infanterie, Artillerie et Cavalerie	
		3+ au tir et 4+ au combat	

TIR**CIBLES PRIORITAIRES**

- a) Les unités qui chargent l'unité qui tire.
 b) Une unité ennemie à 10 cm ou - et capable de charger ou de tirer l'unité qui tire.
 c) Les unités qui chargent des unités amies à 10 cm ou -.
 d) L'unité de son choix pour l'artillerie avec un général d'artillerie ou son divisionnaire à 5 cm.
 e) L'unité ennemie la plus proche.

ARMES A FEU	Efficacité *	Portée	Longue portée		
Mousquet	2	20	10 +	Longue portée / Cible en charge ***	+2
Carabine	2	30	20 +	Cible cachée / Cible artillerie déployée / Mauvaise discipline de feu / Cible avec tirailleurs non en charge / Tireur avec Efficacité de 1 et ayant bougé / Tireur en désordre / Cible Cavalerie ILh ***	+1
Autres armes	1	20	7,5 +	Colonne / Carré / Cible Cavalerie / Artillerie attelée / Bonne discipline de feu / Unité avec artillerie régimentaire / Artillerie chargée ***	-1
Artillerie lourde	1 à 4 **	80	40 +	*** Tous les facteurs sont cumulables. On touche toujours sur 6.	
Artillerie moyenne		60	30 +	* Efficacité = 1 si le tireur vient de bouger et/ou de changer de formation ou est en désordre.	
Artillerie légère		40	20 +		

** Artillerie « Elite » = 4 ; Artillerie « Vétéran » = 3 ;
 Artillerie « Aguerri » = 2 ; Artillerie « Conscrit » = 1.

CORPS A CORPS

1 ^{er} Tour :	Uniquement les éléments au contact	+ 2 ^{ème} rang si Colonne avec doctrine Française ayant chargée ou contre-chargée.
Autres tours :	Tous les éléments à 5 cm d'un élément ennemi combattant.	
Cavalerie contre infanterie non en carré ou infanterie en carré et en désordre	- 2	
Lanciers ou Cuirassiers, non en désordre, contre infanterie non en carré ou infanterie en carré et en désordre	- 1	
Cavalerie ou Infanterie contre Cuirassiers	+1	
Unité en désordre et combattant	+1	
Combattant une unité à couvert et n'ayant pas contre-chargée (uniquement 1 ^{er} tour de combat)	+1	
Cavalerie contre infanterie en carré plein et en ordre	+1	
Cavalerie contre infanterie en carré creux et en ordre	+2	

Tous les facteurs sont cumulables. On touche toujours sur 6.

MORAL

Résultat à atteindre :	Intrépide		Confiant		Hésitant	
	3 +		4 +		5 +	
Divisionnaire ou Brigadier de l'unité à 5 cm de l'unité / A couvert	- 1	Carré creux en ordre chargé par ou au contact de la Cavalerie	- 2			
Unité en désordre et chargée / Infanterie chargeant de la Cavalerie*	+ 1	Carré plein en ordre chargé par ou au contact de la Cavalerie	- 1			
Unité chargeant de l'artillerie* ou chargée par des Cuirassiers	+ 1	Inf. non en carré ou en désordre et chargée/contact avec la Cavalerie	+ 1			
Cavalerie chargeant de la Cavalerie	- 2	Artillerie ayant une UC en ordre à 5 cm ou - de son flanc	- 1/flanc			
Cavalerie chargeant ou en contact avec de l'artillerie ou de l'infanterie non en carré ou en désordre	- 2	Infanterie chargeant une infanterie en ligne et en ordre	+ 1			
		Caractéristique nationale	- 1			

* sauf sur le flanc ou les arrières

Tous les facteurs sont cumulables.

On réussit toujours son test sur 6 et on rate toujours son test sur 1