Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société. Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

ESCALE À JEUX

escaleajeux.fr
09 72 30 41 42
06 24 69 12 99
escaleajeux@gmail.com

LUDOGÎTE

ÉNERGIES RENOUVELABLES ? BIEN SÛR !

MEUBLÉ DE TOURISME ★★★

Battle Cry (par Avalon Hill) chez Hasbro

Traduction : Didier (clashman@infonie.fr)

INTRODUCTION :

Armées : chaque armée a : 10 unités d'infanterie
3 unités de cavalerie
3 unités d'artillerie
3 généraux

Chaque unité infanterie = 1 fig. avec drapeau + 3 sans
Chaque unité cavalerie = 1 fig. avec drapeau + 2 sans
Chaque unité artillerie = 1 fig. avec drapeau + 1 sans
Chaque fig. de général a 1 drapeau

(Page 4)

Champ de bataille…….présentation

Pions et marqueurs de terrain :

Cartes d'ordre : les unités peuvent bouger (et) (ou) combattre, ces cartes servent à donner ces ordres. Il y a 2 types de cartes ……ordre / ordre spécial

- Carte ordre :utilisée pour mouvement/bataille.
  la carte indique la partie du plateau ou on peut commander et combien d'unités sont concernées.
- Carte spéciale d'ordre : mouvement spécifique et (ou) bataille , ou faire quelque chose de spécial. Certaines cartes permettent de commander des unités dans toutes les sections du plateau.

Toujours respecter le type d'unités indiqué sur la carte d'ordre !

Choix de scénario
Installation du plateau
Lecture des notes
Distribution des cartes : mélanger puis distribuer le nombre donné par la mission a chaque joueur. Les joueurs ne révèlent pas leurs cartes. Le reste des cartes est placé en pioche.

But du jeu : Etre le premier a éliminer 6 drapeaux ennemis !!!!

TOUR DE JEU :

1) jouer 1 carte ordre
2) commander les unités
3) mouvements
4) bataille
5) résoudre les batailles
6) piocher nouvelle carte d'ordre

1) JOUER UNE CARTE D'ORDRE
carte utilisée pour mouv et /ou attaque. Jouer une carte de la main……..la carte dit ou donner les ordres et combien d'ordres donner .certaines cartes permettent actions spéciales.
Si aucune carte ne permet de donner d'ordre….se défausser et piocher une nouvelle carte….FIN de votre tour.

2) COMMANDER LES UNITES
Après jouer carte de commande, declarer quelles unités on veut commander.
Seules ces unites peuvent agir……Pas plus d'un ordre par unité !!!!

3) MOUVEMENT
On choisit l'ordre qu'on veut pour les mouvements.
Faire 1 mouv. complet avant de commencer un autre
1 seul mouv. Par unité
Tous les mouv. Doivent etre finis dans le tour avant de se battre

INFANTRY……..1case et bataille

CAVALRY……3cases et bataille

ARTILLERY…….1case *ou* *bataille*

GENERAL.....3cases..... /participe bataille

* * * * * * Le génèral peut se battre méme s'il n'en a pas reçu l'ordre*******

MOUVEMENTS D'UNITES

*Interdit d'avancer une unité sur (ou à travers) une case occupée par : Unité amie
Unité ennemie
Général ennemi

Par contre on peut aller sur une case occupée par un général ami s'il est seul sur cette case !!!!

On ne doit jamais diviser une unité. Les fig. individuelles sans une unité doivent rester ensemble et bouger comme un groupe…… Des unités diminuées par des combats ne peuvent pas se réunir avec d'autres unités
Certains éléments de terrain affectent les mouvements, et peuvent empêcher des déplacements complets, ou des batailles.

BOUGER UN GENERAL

On peut avancer un général sur une case occupée par une unitée amie (s'il n'y en a pas dejà un).
Si un général entre sur une case occupée par unit amie il doit terminer son mouvement pour ce tour.

*Impossible d'avancer sur (ou de traverser) une case occupée par un general ou unité ennemie

GENERAUX RATTACHES

- un général dans la même case qu'une unité amie ……..est rattachée à elle
  Un seul général peut être rattaché a une unité amie

- Un général attaché qui reçoit un ordre peut bouger loin de l'unité à laquelle il est rattaché…….. Il peut de plus s'éloigner de son unité et s'attacher à une autre .

*Si une unité avec un général rattaché reçoit un ordre, le général peut suivre l'unité ou rester sur place. Cela compte comme un ordre …..

Un général qui bouge avec son unité doit la suivre dans la même case.

!!! EXCEPTION : impossible de bouger un général attaché qui a déjà bougé ce tour

4) BATAILLE

Après tous les mouvements, ordres terminées, en vue de l'ennemi.

Chaque bataille doit être résolue avant de commencer la suivante.
Une unité se bat contre une autre unité une fois par tour ;

Un jet de dés ne peut etre divisé afin de combattre plusieurs unités à la fois .

Pour se battre :

Déterminer distance
Ligne de vue ?
Le terrain ? (gênant pour la vue ou le combat)
Lancer les dés. (le nombre de dés est déterminé par le type d'armée, le terrain, la distance)

PORTEE :

Infanterie……4 cases (ou moins)
4 dés pour cible adjacente, et moins un dé à chaque fois qu'on s'eloigne d'une case

Artillerie……..5 cases(ou moins)
5 dés pour cible adjacente, et moins un à chaque fois qu'on s'eloigne d'une case.

Cavalerie……1 case
3 dés de combat mais la cavalerie se bat uniquement avec cible adjacente.

Général…….pas de portée

!!!!!!!!!!les dégats subis par une unité n'affectent pas le nombre de dés lancés !!!!!!!!!!

GENERAUX EN BATAILLE :

*Un général attaché à une unité de cavalerie ou d'infanterie peut tjrs participer à une attaque de l'unité à laquelle il est rattaché.
*Une unité (infanterie ou cavalerie) avec général attaché peut lancer un dé de plus quand elle se bat.
*La portée n'est pas améliorée par le général attaché qui est dans la bataille.
*Un général peut aller sur n'importe quel type de cases, et participer à la bataille aussi longtemps que l'unité à laquelle il est attaché suit un ordre et est capable de se battre.
*Un général seul sur une case ne peut se battre

LIGNE DE VUE

*Une unité doit pouvoir voir l'ennemi qu'elle veut combattre.
*Faire un trait imaginaire du centre de la case de l'attaquant …..au centre de case du défenseur ! ……Si une case (ou partie de case) située sur cette ligne contient quelque chose, il y a gène pour la ligne de vue !

*La gène peut être : bois, colline, champ, construction, unité ou general (peut import s'ils sont amis ou ennemis).
*Le terrain sur la case de la cible n'est pas une géne pour la vue !!!!
*Si cette ligne imaginaire passe au raz d'une (ou plusieurs) cases « obstacle », la ligne de vue reste bonne !!!!!!!
*Si ces cases obstacles sont situées de part et d'autre, et au raz de la ligne : La ligne de vue est BLOQUEE. (dessin p.8)

Terrain :

	mouvement	Bataille	Ligne de vue
Foret	Stop / pas + loin ce tour	Bataille : non si mouv. le même tour Si on combat un ennemi situé dans une forêt, on retire 1 dé d'attaque	Bloquée
Verger	Pas de restriction	Pas de restriction	Pas bloquée
Colline	Pas de restriction	Combat avec ennemi sur colline :1dé en moins Tir d'artillerie depuis colline : portée = 6 cases (utiliser 1dé)	Pas bloquée par unité amie ou général ami sur case adjacente (si le terrain de cette case n'est pas non plus bloquant)
Construction	Stop/pas plus loin pour ce tour	Bataille non , si mouv. le même tour Si combat avec ennemi sur case construction moins deux dés !!!!!!!!!!!!	Bloquée

Rivière	Stop quand entre ds case	Un dé de moins pour l'unité qui est sur cette case et qui se bat	Pas bloquée
Pont sur rivière	Efface toutes restrictions de la rivière	Efface restrictions de combat.(terrain clair)	Pas bloquée
Champ	Pas de restriction	Moins 1dé si ennemi sur un champ	Si cultures élevées/ldv bloquée
Terrain accidenté	Ne peut pas entrer	Pas de restriction	Pas bloquée
Clôture	pas de restriction	ennemi sur clôture -1 dé (pas séparés par clôture pas de restriction) exemple p .11	Pas bloquée
Fortification	pas de restriction	si ennemi sur cette case 2dés de moins(sauf si attaquant est derrière cette case) voir fig. 12 Ignorer toute autre restriction sous cette case	pas bloquée sauf si case d'origine bloquait !

5) RESOUDRE BATAILLE :

Chaque face du dé représente l'unité touchée. Les sabres croisés représentent une unité au choix. Les drapeaux signifient……. retraite.
Pour chaque dessin du dé on retire une unité du plateau. Si il y a + de symbole que d'unité sur le plateau, ceux ci sont gaspillés.
L'unité drapeau est toujours la dernière retirée…….a ce moment l'ennemi la prend et l'ajoute à son total de drapeaux capturés.

TOUCHER LE GENERAL

Il faut les sabres croisés…….ceci élimine général (ça compte avec les drapeaux capturés)

*Le général ne peut être attaqué que si il est seul sur une case.

*Si un général est attaché à une unité (qui vient juste d'être attaqué) , et que l'attaquant a encore un dé « sabres croisés » restant, celui ci est gaspillé.

*Pour frapper et retirer un général « attaché » dans un tour de bataille, il faut :

1) jouer une carte d'ordre : qui commande au moins 2 unités d'attaque , situées à portée et en ligne de vue du général attaché.
2) Obtenir les bons dés pour détruire l'unité attaché
3) Alors la seconde unité attaquante peut s'en prendre au géneral resté seul

BATTRE EN RETRAITE

Après que les frappes ont été portées et les morts retirés, les « retraites » doivent être résolues.
Pour chaque drapeau affiché par les dés, le défenseur doit reculer d'une case vers son camp.
Le terrain n'a pas d'effet sur une retraite.

Le défenseur choisit sa case de retraite, en respectant les régles qui suivent :

. une unité ne peut battre en retraite à travers ou sur une case déjà occupé par une autre unité.

Sauf dans 2 cas : Une unité non attaché (à un général) peut se replier sur une case de général ami non attaché (à une unité)…… Ils deviennent alors attachés !
L'unité+général peuvent ignorer les symboles drapeaux, précédemment obtenus aux dés, et n'ont plus besoin de se replier + loin (même si les dés l'exigeaient précédemment)

Un général peut se replier sur ou à travers une case contenant une unité qui n'est pas attachée à un autre général. Le général sera considéré attaché si il reste sur la case de l'unité à la fin du mouvement.
Les unités traversées par le général lors de la retraite ne sont pas affectées !

.Une unité déjà attachée à un général ne peut se replier sur case contenant un autre général.

.Un général attaché à une unité doit battre en retraite avec elle sur une même case. Si cette unité meurt pendant la bataille, le général doit finir les mouvements requis
.Si pour une raison quelconque, une unité ne peut pas battre en retraite …….un personnage de celle-ci doit être retiré pour chaque retraite non effectuée. Il peut s'agir d'un général s'il n'y a plus d'autre personnage disponible

.Si une unité (et/ou un général) est forcée de fuir hors du plateau…..elle est éliminée !!!!!!!!

RATE (mauvais lancé)
Si pas obtenu les symboles nécessaires pour frapper l'ennemi ou le forcer à la retraite.

6) PIOCHER UNE CARTE D'ORDRE :
Après avoir résolus frappes et retraites se défausser de la carte d'ordre jouée, et en piocher une autre.
Le tour du joueur est fini !

GAGNER LA PARTIE :
Le premier qui capture 6 drapeaux ennemis

TABLEAU DE COMBAT

UNITE	MOUVEMENT	[et / ou]	ATTAQUE				
…….	…….	……	1 case	2 cases	3 cases	4 cases	5 cases
INFANTERIE	1 case déplacement	Et	4 dés	3 dés	2 dés	1 dé	……
CAVALERIE	3 case déplacement	Et	3 dés	……	…….	……	……
ARTILLERIE	1 case déplacement	Ou	5 dés	4 dés	3 dés	2 dés	1 dé
GENERAL	3 case déplacement	ou	+ 1dé	+ 1dé	+ 1dé	+ 1dé	+ 1dé

TERRAIN	MOUVEMENT	MODIFICATION Sur lancé de dés	LIGNE DE TIR
BOIS (woods)	stop	-1	Ça bloque
VERGER (orchard)	…….	-1	……
COLLINE (hill)	…….	-1	Ça bloque
BATIMENT (building)	stop	-2	Ça bloque
RIVIERE (waterway)	stop	-1	……
ROCHER (rough terrain)	non	.....	.....
PALISSADE (fence)	…….	-1	……
BARRICADE (Field work)	.....	-2	.....
PONT (bridge)	…….	……	……..
CHAMP (field)	…….	-1	Ça bloque

ALL – OUT OFFENSIVE Issue an order to all of your units and generals After plying this card, re-shuffle it with all remaining cards in the deck along with all cards in the discard pile before drawing a new Command Card	OFFENSIVE GENERALE Donnez un ordre à toutes vos unités et généraux	Après avoir joué cette carte, mélangez-là avec toutes les cartes restantes de la pioche et avec toutes les cartes de la défausse avant de piocher une nouvelle carte de Commandement
ATTACK Issue an order to 3 units or generals (or any combination) in the Center Order 3 units	ATTAQUE Donnez un ordre à 3 unités ou généraux (ou vous pouvez les combiner) dans le secteur central du plateau de jeu	Ordre pour trois unités
ATTACK Issue an order to 3 units or generals (or any combination) in the Center Order 3 units	ATTAQUE Donnez un ordre à 3 unités ou généraux (ou vous pouvez les combiner) dans le secteur central du plateau de jeu	Ordre pour trois unités
ATTACK Issue an order to 3 units or generals (or any combination) in the Center Order 3 units	ATTAQUE Donnez un ordre à 3 unités ou généraux (ou vous pouvez les combiner) dans le secteur central du plateau de jeu	Ordre pour trois unités
ATTACK Issue an order to 3 units or generals (or any combination) in the Center Order 3 units	ATTAQUE Donnez un ordre à 3 unités ou généraux (ou vous pouvez les combiner) dans le secteur central du plateau de jeu	Ordre pour trois unités
ATTACK Issue an order to 3 units or generals (or any combination) in the Right Flank Order 3 units	ATTAQUE Donnez un ordre à 3 unités ou généraux (ou vous pouvez les combiner) dans le secteur droit du plateau de jeu (flanc droit)	Ordre pour trois unités
ATTACK Issue an order to 3 units or generals (or any combination) in the Right Flank Order 3 units	ATTAQUE Donnez un ordre à 3 unités ou généraux (ou vous pouvez les combiner) dans le secteur droit du plateau de jeu (flanc droit)	Ordre pour trois unités
ATTACK Issue an order to 3 units or generals (or any combination) in the Right Flank Order 3 units	ATTAQUE Donnez un ordre à 3 unités ou généraux (ou vous pouvez les combiner) dans le secteur droit du plateau de jeu (flanc droit)	Ordre pour trois unités
ATTACK Issue an order to 3 units or generals (or any combination) in the Left Flank Order 3 units	ATTAQUE Donnez un ordre à 3 unités ou généraux (ou vous pouvez les combiner) dans le secteur gauche du plateau de jeu (flanc gauche)	Ordre pour trois unités
ATTACK Issue an order to 3 units or generals (or any combination) in the Left Flank Order 3 units	ATTAQUE Donnez un ordre à 3 unités ou généraux (ou vous pouvez les combiner) dans le secteur gauche du plateau de jeu (flanc gauche)	Ordre pour trois unités

ATTACK **Issue an order to 3 units or generals (or any combination) in the** **Left Flank** **Order 3 units**	**ATTAQUE** **Donnez un ordre à 3 unités ou généraux (ou vous pouvez les combiner)** **dans le secteur gauche du plateau de jeu (flanc gauche)**	**Ordre pour trois unités**
ASSAULT **Issue an order to all units or generals (or any combination) in the** **Center** **Order ALL units**	**ASSAUT** **Donnez un ordre à toutes les unités ou généraux (ou vous pouvez les combiner)** **dans le secteur central du plateau de jeu**	**Ordre pour TOUTES les unités**
ASSAULT **Issue an order to all units or generals (or any combination) in the** **Center** **Order ALL units**	**ASSAUT** **Donnez un ordre à toutes les unités ou généraux (ou vous pouvez les combiner)** **dans le secteur central du plateau de jeu**	**Ordre pour TOUTES les unités**
ASSAULT **Issue an order to all units or generals (or any combination) in the** **Right Flank** **Order ALL units**	**ASSAUT** **Donnez un ordre à toutes les unités ou généraux (ou vous pouvez les combiner)** **dans la partie droite du plateau de jeu (flanc droit)**	**Ordre pour TOUTES les unités**
ASSAULT **Issue an order to all units or generals (or any combination) in the** **Right Flank** **Order ALL units**	**ASSAUT** **Donnez un ordre à toutes les unités ou généraux (ou vous pouvez les combiner)** **dans le secteur droit du plateau de jeu (flanc droit)**	**Ordre pour TOUTES les unités**
ASSAULT **Issue an order to all units or generals (or any combination) in the** **Left Flank** **Order ALL units**	**ASSAUT** **Donnez un ordre à toutes les unités ou généraux (ou vous pouvez les combiner)** **dans le secteur gauche du plateau de jeu (flanc gauche)**	**Ordre pour TOUTES les unités**
ASSAULT **Issue an order to all units or generals (or any combination) in the** **Left Flank** **Order ALL units**	**ASSAUT** **Donnez un ordre à toutes les unités ou généraux (ou vous pouvez les combiner)** **dans le secteur gauche du plateau de jeu (flanc gauche)**	**Ordre pour TOUTES les unités**
BOMBARD **Issue an order to all of your ARTILLERY units. Each artillery unit may battle twice *or* move twice** **They may not move *and* battle**	**BOMBARDEMENT** **Donnez un ordre à toutes vos unités d'ARTILLERIE. Chacune de ces unités d'artillerie peut se battre deux fois *ou* se déplacer deux fois**	**Elles ne peuvent pas se déplacer *et* se battre**
BOMBARD **Issue an order to all of your ARTILLERY units. Each artillery unit may battle twice *or* move twice** **They may not move *and* battle**	**BOMBARDEMENT** **Donnez un ordre à toutes vos unités d'ARTILLERIE. Chacune de ces unités d'artillerie peut se battre deux fois *ou* se déplacer deux fois**	**Elles ne peuvent pas se déplacer *et* se battre**

CALL FOR REINFORCEMENTS Issue an order for reinforcements. Only units not deployed at the start of the battle are availbable as reinforcements **ROLL 1 BATTLE DIE** * If **INFANTERY** symbol is rolled – deploy 1 infantry unit * If **CAVALRY** symbol is rolled – deploy 1 cavalry unit * If **ARTILLERY** symbol is rolled – deploy 1 artillery unit * If **FLAG** symbol is rolled – deploy 1 infantry unit * If **CROSS-SABERS** symbol is rolled – no reinforcements available A reinforcement unit that arrives may be places onto any hex with an unattached general, any vacant hex adjacent to a general, or nay vacant hex on your edge of the battlefield. The unit may also battle on this turn, but not move	**DEMANDE DE RENFORTS** Donnez un ordre pour des renforts. Seules les unités non déployées au début de la bataille sont disponibles comme renforts **LANCEZ 1 DÉ DE COMBAT** * Si le symbole **INFANTERIE** apparaît sur le dé : déployez 1 unité d'infanterie * Si le symbole **CAVALERIE** apparaît sur le dé : déployez 1 unité de cavalerie * Si le symbole **ARTILLERIE** apparaît sur le dé : déployez 1 unité d'artillerie * Si le symbole **DRAPEAU** apparaît sur le dé : déployez 1 unité de votre choix * Si le symbole **SABRES CROISES** apparaît sur le dé : aucun renfort n'est disponible Le renfort d'une unité qui arrive peut être placée sur n'importe quel hexagone avec un général non rattaché à une unité, sur n'importe quel hexagone libre adjacent à un général ou sur n'importe quel hexagone libre sur le bord de votre champ de bataille. L'unité peut également lutter à ce tour, mais ne peut pas se déplacer	
CONSTRUCT FIELDWORKS Issue an order to 2 INFANTRY or ARTILLERY (or combinaison of both) units to build field-works Place a Field-works token on 2 different hexes (if alowed) that are occupied by your units. Those units do not move or battle on this turn	**CONSTRUIRE DES BARRICADES** Donnez un ordre à 2 unités d'INFANTERIE ou d'ARTILLERIE (ou une combinaison des deux) pour construire des barricades	Placez l'hexagone Barricade sur 2 hexagones différents (si cela est possible) qui sont occupés par vos 2 unités activées. Ces unités ne peuvent ni se déplacer, ni se battre à ce tour de jeu
COORDINATED ATTACK Issue an order to 1 on your units or generals in each section : **Left Flank, Center and Right Flank** **Order 1 unit of each section**	**ATTAQUE COORDONNEE** Donnez un ordre à une de vos unités ou généraux dans chaque section du plateau de jeu : **flanc gauche, secteur central et flanc droit**	**Ordre à 1 unité dans chaque section du plateau de jeu**

COORDINATED ATTACK **Issue an order to 1 on your units or generals in each section : Left Flank, Center and Right Flank** **Order 1 unit of each section**	**ATTAQUE COORDONNEE** **Donnez un ordre à une de vos unités ou généraux dans chaque section du plateau de jeu : flanc gauche, secteur central et flanc droit**	**Ordre à 1 unité dans chaque section du plateau de jeu**
COORDINATED ATTACK **Issue an order to 1 on your units or generals in each section : Left Flank, Center and Right Flank** **Order 1 unit of each section**	**ATTAQUE COORDONNEE** **Donnez un ordre à une de vos unités ou généraux dans chaque section du plateau de jeu : flanc gauche, secteur central et flanc droit**	**Ordre à 1 unité dans chaque section du plateau de jeu**
COORDINATED ATTACK **Issue an order to 1 on your units or generals in each section : Left Flank, Center and Right Flank** **Order 1 unit of each section**	**ATTAQUE COORDONNEE** **Donnez un ordre à une de vos unités ou généraux dans chaque section du plateau de jeu : flanc gauche, secteur centrale et flanc droit**	**Ordre à 1 unité dans chaque section du plateau de jeu**
COUNTER- ATTACK **Play this card on your opponent to duplicate the orders of the least card played by your opponent** **All instructions remain the same except Left flank becomes Right Flank and Right flank becomes Left flank**	**CONTRE- ATTAQUE** **Jouez cette carte à votre adversaire pour reproduire les ordres de la dernière carte jouée par votre adversaire**	**Toutes les instructions de la dernière carte jouée par votre adversaire sont reproduites excepté que le flanc gauche devient le flanc droit et le flanc droit devient le flanc gauche**
FIRE AND HOLD POSITION **Issue an order to all of your INFANTRY and ARTILLERY units in 1 section of the battlefield** **They may battle, but not move**	**DEFENDRE ET TENIR LES POSITIONS** **Donnez un ordre à toutes vos unités d'INFANTERIE et d'ARTILLERIE dans une section du champ de bataille**	**Elles peuvent se battre mais pas se déplacer**
FIRE AND HOLD POSITION **Issue an order to all of your INFANTRY and ARTILLERY units in 1 section of the battlefield** **They may battle, but not move**	**DEFENDRE ET TENIR LES POSITIONS** **Donnez un ordre à toutes vos unités d'INFANTERIE et d'ARTILLERIE dans une section du champ de bataille**	**Elles peuvent se battre mais pas se déplacer**
FORCE MARCH **Issue an order to all of your INFANTRY units in one section of the battlefield** **Each infantry unit may move 2 hexes and battle.** **Terrain movement**	**MARCHE FORCEE** **Donnez un ordre à toutes vos unités d'INFANTERIE dans 1 section du champ de bataille (au choix)**	**Chaque unité d'infanterie peut se déplacer de 2 hexagones et se battre.** **Les restrictions liées aux caractéristiques du terrain s'appliquent toujours**

restrictions still apply		
FORCE MARCH Issue an order to all of your INFANTRY units in one section of the battlefield Each infantry unit may move 2 hexes and battle. Terrain movement restrictions still apply	**MARCHE FORCEE** Donnez un ordre à toutes vos unités d'INFANTERIE dans une section du champ de bataille (au choix)	Chaque unité d'infanterie peut se déplacer de 2 hexagones et se battre. Les restrictions liées aux caractéristiques du terrain s'appliquent toujours
HIT AND RUN Issue an order to all of your CAVALRY units Each cavalry unit may move, battle and then move again	**COMBAT ET CHEVAUCHEE** Donnez un ordre à toutes vos unités de CAVALERIE	Chaque unité de cavalerie peut se déplacer, se battre et se déplacer à nouveau
HIT AND RUN Issue an order to all of your CAVALRY units Each cavalry unit may move, battle and then move again	**COMBAT ET CHEVAUCHEE** Donnez un ordre à toutes vos unités de CAVALERIE	Chaque unité de cavalerie peut se déplacer, se battre et se déplacer à nouveau
LEADERSHIP Issue an order to all of your attached generals. If a general is attached to a unit, that unit is also ordered to move and battle with the general Any battling unit (including artillery) with an attached general may roll 2 extra battle dice instead of the usual 1	**CHARISME** Donnez un ordre à tous vos généraux rattachés. Si un général est rattaché à une unité (dans le même hexagone), cette unité est également ordonnée de se déplacer et lutter avec le général	Chaque unité de combat (artillerie y compris) avec un général rattaché peut lancer 2 dés supplémentaires de bataille au lieu d'1 dé habituel
LEADERSHIP Issue an order to all of your attached generals. If a general is attached to a unit, that unit is also ordered to move and battle with the general Any battling unit (including artillery) with an attached general may roll 2 extra battle dice instead of the usual 1	**CHARISME** Donnez un ordre à tous vos généraux rattachés. Si un général est rattaché à une unité (dans le même hexagone), cette unité est également ordonnée de se déplacer et lutter avec le général	Chaque unité de combat (artillerie y compris) avec un général rattaché peut lancer 2 dés supplémentaires de bataille au lieu d'1 dé habituel
PROBE Issue an order to 2 units or generals (or combination) in the Center Oder 2 units	**RECONNAISSANCE** Donnez un ordre à 2 unités ou généraux (ou une combinaison des deux) dans le secteur central du plateau de jeu	**Ordre pour 2 unités**
PROBE Issue an order to 2 units or generals (or combination) in the Center Oder 2 units	**RECONNAISSANCE** Donnez un ordre à 2 unités ou généraux (ou une combinaison des deux) dans le secteur central du plateau de jeu	**Ordre pour 2 unités**

PROBE **Issue an order to 2 units or generals (or combination) in the Center** **Oder 2 units**	**RECONNAISSANCE** **Donnez un ordre à 2 unités ou généraux (ou une combinaison des deux) dans le secteur central du plateau de jeu**	**Ordre pour 2 unités**
PROBE **Issue an order to 2 units or generals (or combination) in the Center** **Oder 2 units**	**RECONNAISSANCE** **Donnez un ordre à 2 unités ou généraux (ou une combinaison des deux) dans le secteur central du plateau de jeu**	**Ordre pour 2 unités**
PROBE **Issue an order to 2 units or generals (or combination) in the Center** **Oder 2 units**	**RECONNAISSANCE** **Donnez un ordre à 2 unités ou généraux (ou une combinaison des deux) dans le secteur central du plateau de jeu**	**Ordre pour 2 unités**
PROBE **Issue an order to 2 units or generals (or combination) in the Right Flank** **Oder 2 units**	**RECONNAISSANCE** **Donnez un ordre à 2 unités ou généraux (ou une combinaison des deux) dans le secteur droit du plateau de jeu**	**Ordre pour 2 unités**
PROBE **Issue an order to 2 units or generals (or combination) in the Right Flank** **Oder 2 units**	**RECONNAISSANCE** **Donnez un ordre à 2 unités ou généraux (ou une combinaison des deux) dans le secteur droit du plateau de jeu**	**Ordre pour 2 unités**
PROBE **Issue an order to 2 units or generals (or combination) in the Right Flank** **Oder 2 units**	**RECONNAISSANCE** **Donnez un ordre à 2 unités ou généraux (ou une combinaison des deux) dans le secteur droit du plateau de jeu**	**Ordre pour 2 unités**
PROBE **Issue an order to 2 units or generals (or combination) in the Right Flank** **Oder 2 units**	**RECONNAISSANCE** **Donnez un ordre à 2 unités ou généraux (ou une combinaison des deux) dans le secteur droit du plateau de jeu**	**Ordre pour 2 unités**
PROBE **Issue an order to 2 units or generals (or combination) in the Left Flank** **Oder 2 units**	**RECONNAISSANCE** **Donnez un ordre à 2 unités ou généraux (ou une combinaison des deux) dans le secteur gauche du plateau de jeu**	**Ordre pour 2 unités**
PROBE **Issue an order to 2 units or generals (or combination) in the Left Flank** **Oder 2 units**	**RECONNAISSANCE** **Donnez un ordre à 2 unités ou généraux (ou une combinaison des deux) dans le secteur gauche du plateau de jeu**	**Ordre pour 2 unités**
PROBE **Issue an order to 2 units or generals (or combination) in the Left Flank** **Oder 2 units**	**RECONNAISSANCE** **Donnez un ordre à 2 unités ou généraux (ou une combinaison des deux) dans le secteur gauche du plateau de jeu**	**Ordre pour 2 unités**

PROBE Issue an order to 2 units or generals (or combination) in the Left Flank Oder 2 units	**RECONNAISSANCE** Donnez un ordre à 2 unités ou généraux (ou une combinaison des deux) dans le secteur gauche du plateau de jeu	**Ordre pour 2 unités**
RALLY Issue an order to 1 of your units that has suffered casualties. Roll 1 battle die for each command card you have, including this card. For each symbol rolled that matches a lost figure from that unit, replace that figure. A unit may not gain more figures than it originally had. The unit may also battle on this turn, but not move	**RALLIEMENT** Donnez un ordre à 1 de vos unités qui a subit des pertes. Lancez 1 dé de combat pour chaque carte de commande que vous avez, y compris cette carte. Pour chaque symbole obtenu représentant un type combattant de l'unité tombée au combat (de cette unité), remettez ce combattant dans votre unité	Une unité peut ne pas gagner plus de combattants qu'elle en a à l'origine. L'unité peut également combattre à ce tour de jeu, mais ne peut pas se déplacer
SHARP SHOOTER Target 1 general, regardless of where he is on the board, the type of terrain he is on, or whether or not he is attached to a unit. Roll 1 battle die. If a crossed-saber is rolled, the targeted general has been hit and is removed from the game	**TIREUR D'ELITE** Visez 1 général, indépendamment d'où il est sur le plateau de jeu, du type de terrain sur lequel il se situe ou s'il est attaché à une unité	Lancez 1 dé de combat. Si la face des sabres croisés apparaît, le général visé est tué et il est enlevé du jeu
SHARP SHOOTER Target 1 general, regardless of where he is on the board, the type of terrain he is on, or whether or not he is attached to a unit. Roll 1 battle die. If a crossed-saber is rolled, the targeted general has been hit and is removed from the game	**TIREUR D'ELITE** Visez 1 général, indépendamment d'où il est sur le plateau de jeu, du type de terrain sur lequel il se situe ou s'il est attaché à une unité	Lancez 1 dé de combat. Si la face des sabres croisés apparaît, le général visé est tué et il est enlevé du jeu
SHORT OF SUPPLIES Play this card on 1 of your own units or an enemy unit of *your* choice That unit (and general, if attached) has run short of supplies and must fall back to any vacant hex on his edge of the battlefield, within the same battlefield section (unit's commander's choice). The unit may not battle this turn	**A COURS D'APPROVISIONNEMENT** Jouez cette carte sur l'une de vos unités, ou une unité ennemie de votre choix	Cette unité (et son général, s'il y a un général rattaché à l'unité) est à cours de munition et doit faire volte-face jusqu'à un hexagone libre tout au bord du champ de bataille, dans la même section (le bord dépend du joueur concerné) Cette unité ne peut pas combattre ce tour ci
SKIRMISH Issue an order to 1 unit or general in the Center	**ESCARMOUCHE** Donnez un ordre à 1 unité ou à un général dans le secteur central du	**Ordre pour 1 unité**

Order 1 unit	plateau de jeu	
SKIRMISH Issue an order to 1 unit or general in the Center Order 1 unit	ESCARMOUCHE Donnez un ordre à 1 unité ou à un général dans le secteur central du plateau de jeu	Ordre pour 1 unité
SKIRMISH Issue an order to 1 unit or general in the Center Order 1 unit	ESCARMOUCHE Donnez un ordre à 1 unité ou à un général dans le secteur central du plateau de jeu	Ordre pour 1 unité
SKIRMISH Issue an order to 1 unit or general in the Right Flank Order 1 unit	ESCARMOUCHE Donnez un ordre à 1 unité ou à un général dans le secteur droit (flanc droit) du plateau de jeu	Ordre pour 1 unité
SKIRMISH Issue an order to 1 unit or general in the Right Flank Order 1 unit	ESCARMOUCHE Donnez un ordre à 1 unité ou à un général dans le secteur droit (flanc droit) du plateau de jeu	Ordre pour 1 unité
SKIRMISH Issue an order to 1 unit or general in the Right Flank Order 1 unit	ESCARMOUCHE Donnez un ordre à 1 unité ou à un général dans le secteur droit (flanc droit) du plateau de jeu	Ordre pour 1 unité
SKIRMISH Issue an order to 1 unit or general in the Left Flank Order 1 unit	ESCARMOUCHE Donnez un ordre à 1 unité ou à un général dans le secteur gauche (flanc gauche) du plateau de jeu	Ordre pour 1 unité
SKIRMISH Issue an order to 1 unit or general in the Left Flank Order 1 unit	ESCARMOUCHE Donnez un ordre à 1 unité ou à un général dans le secteur gauche (flanc gauche) du plateau de jeu	Ordre pour 1 unité
SKIRMISH Issue an order to 1 unit or general in the Left Flank Order 1 unit	ESCARMOUCHE Donnez un ordre à 1 unité ou à un général dans le secteur gauche (flanc gauche) du plateau de jeu	Ordre pour 1 unité

Carte Rupture d'Approvisionnement : En jouant cette carte, tu obliges une unité à toi ou adverse à fuir. Donc cette unité doit aller en arrière vers un des 3 hexagones derrière l'hexagone occupé. L'hexagone choisi doit être libre (= non occupé par une unité amie ou ennemie ou non bloquant en fonction du type de terrain) et être dans la même section que l'hexagone de départ. Le champ de bataille est divisé en trois (left-centre-right), si ton unité est sur le coté gauche du terrain, elle ne peut pas aller en reculant d'une case sur une case reprise dans le centre du terrain de jeu. Si l'unité en question a un général attaché, il fuit avec l'unité. C'est le commandant de l'unité (joueur à qui appartient l'unité) qui choisi où son unité fuit. Cette unité en fuite ne peut pas combattre durant le tour.