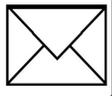


“JOMINI” - Feuille Référence Rapide – Déroulement, Notions et Combats

<p>Chaque joueur fait successivement les phases suivantes :</p> <p>1 – Phase de Commandement : Le joueur annonce les troupes qu'il active.</p> <p>2 – Phase de Déplacement : le joueur déplace toutes les unités activées qu'il souhaite en respectant les limitations du terrain et du type d'unités. Il peut (en consommant des pions d'ordre) donner un ordre de manœuvre et un seul par tour.</p> <p>3 – Phase de Combats (qui comprennent les tirs) : le joueur fait combattre ses unités une par une dans l'ordre qu'il souhaite en :</p> <ul style="list-style-type: none"> * vérifiant que l'unité ciblée est soit sur une case adjacente, soit à portée et dans sa ligne de mire. * annonçant le nombre de dés de combat auquel son niveau de qualité lui donne droit. * ajustant ce nombre de dés en fonction du terrain et des circonstances. Il peut (en consommant des pions d'ordre) donner un ordre d'attaque et un seul par combat. Le joueur attaqué peut (en consommant des pions d'ordre) donner un ordre de défense et un seul par combat. * lançant le nombre de dés ainsi ajusté puis en appliquant les résultats en commençant par les pertes puis les retraites éventuelles. * effectuant les suivis, les charges puis les poursuites éventuelles pour les troupes qui y sont autorisées. subissant la riposte d'un adversaire soutenu. <p>4 – Phase de Fin de Tour : On constate si l'un des deux camps a rempli les conditions pour déterminer la victoire. Sinon, la partie continue et l'adversaire commence son nouveau tour.</p>						<table border="1"> <thead> <tr> <th>Défenseur</th> <th>Infanterie</th> <th>Troupe montée</th> <th>Artillerie</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Attaquant \</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>Toujours Coup manqué</td> <td colspan="3">Si Attaquant troupe montée combattant dedans ou contre une case de terrain accidenté OU si Attaquant tireur sauf artillerie contre une forêt, habitation ou fortification</td> </tr> <tr> <td rowspan="2">Infanterie</td> <td>Coup touché si attaquant soutenu et pas le défenseur OU si le défenseur est adjacent à une artillerie ou cavalerie amie de l'attaquant</td> <td>Coup au moral si attaquant soutenu</td> <td>Coup touché</td> </tr> <tr> <td colspan="2">Coup touché si défenseur « fanatique » Coup au moral si défenseur « Insaisissable »</td> <td></td> </tr> <tr> <td>Troupe montée</td> <td colspan="2">Coup touché si l'attaquant est soutenu OU si le défenseur est adjacent à une unité d'infanterie ou d'artillerie amie de l'attaquant OU si le défenseur est « Insaisissable »</td> <td>Coup touché</td> </tr> <tr> <td>Artillerie sauf fusées</td> <td colspan="3">Coup touché si la cible est à 2 hex ou moins Sinon, coup au moral si l'attaquant est une artillerie d'élite OU si le défenseur est « Insaisissable »</td> </tr> <tr> <td>Fusées</td> <td colspan="3">Coup au moral</td> </tr> <tr> <td>Éléphant</td> <td colspan="3">Coup touché</td> </tr> </tbody> </table>				Défenseur	Infanterie	Troupe montée	Artillerie	Attaquant \				Toujours Coup manqué	Si Attaquant troupe montée combattant dedans ou contre une case de terrain accidenté OU si Attaquant tireur sauf artillerie contre une forêt, habitation ou fortification			Infanterie	Coup touché si attaquant soutenu et pas le défenseur OU si le défenseur est adjacent à une artillerie ou cavalerie amie de l'attaquant	Coup au moral si attaquant soutenu	Coup touché	Coup touché si défenseur « fanatique » Coup au moral si défenseur « Insaisissable »			Troupe montée	Coup touché si l'attaquant est soutenu OU si le défenseur est adjacent à une unité d'infanterie ou d'artillerie amie de l'attaquant OU si le défenseur est « Insaisissable »		Coup touché	Artillerie sauf fusées	Coup touché si la cible est à 2 hex ou moins Sinon, coup au moral si l'attaquant est une artillerie d'élite OU si le défenseur est « Insaisissable »			Fusées	Coup au moral			Éléphant	Coup touché		
Défenseur	Infanterie	Troupe montée	Artillerie																																									
Attaquant \																																												
Toujours Coup manqué	Si Attaquant troupe montée combattant dedans ou contre une case de terrain accidenté OU si Attaquant tireur sauf artillerie contre une forêt, habitation ou fortification																																											
Infanterie	Coup touché si attaquant soutenu et pas le défenseur OU si le défenseur est adjacent à une artillerie ou cavalerie amie de l'attaquant	Coup au moral si attaquant soutenu	Coup touché																																									
	Coup touché si défenseur « fanatique » Coup au moral si défenseur « Insaisissable »																																											
Troupe montée	Coup touché si l'attaquant est soutenu OU si le défenseur est adjacent à une unité d'infanterie ou d'artillerie amie de l'attaquant OU si le défenseur est « Insaisissable »		Coup touché																																									
Artillerie sauf fusées	Coup touché si la cible est à 2 hex ou moins Sinon, coup au moral si l'attaquant est une artillerie d'élite OU si le défenseur est « Insaisissable »																																											
Fusées	Coup au moral																																											
Éléphant	Coup touché																																											
	Coup touché sur Infanterie		Coup touché sur Cavalerie		Coup touché sur Artillerie																																							
	Drapeau de repli (1 hex pour Inf et art. à pied ; 2 hex pour TM et art. cheval)		Lettre d'ordre		Avantage tactique																																							
<table border="1"> <thead> <tr> <th>Troupe</th> <th>Suivi obligatoire</th> <th>Suivi possible</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Tous</td> <td>* « Fanatiques » ou « Changeants »</td> <td></td> </tr> <tr> <td>Infanterie</td> <td>* Infanterie (sauf Infanterie d'élite) attaquant une unité située au dessous d'elle.</td> <td>* Infanterie d'élite</td> </tr> <tr> <td>Troupe montée</td> <td>* Troupe montée (sauf d'élite) attaquant une unité située au dessous d'elle. * Éléphants (même d'élite)</td> <td>* Toute Troupe montée (sauf éléphants)</td> </tr> <tr> <td>Artillerie ou chariots</td> <td>Jamais</td> <td>Jamais</td> </tr> </tbody> </table>						Troupe	Suivi obligatoire	Suivi possible	Tous	* « Fanatiques » ou « Changeants »		Infanterie	* Infanterie (sauf Infanterie d'élite) attaquant une unité située au dessous d'elle.	* Infanterie d'élite	Troupe montée	* Troupe montée (sauf d'élite) attaquant une unité située au dessous d'elle. * Éléphants (même d'élite)	* Toute Troupe montée (sauf éléphants)	Artillerie ou chariots	Jamais	Jamais																								
Troupe	Suivi obligatoire	Suivi possible																																										
Tous	* « Fanatiques » ou « Changeants »																																											
Infanterie	* Infanterie (sauf Infanterie d'élite) attaquant une unité située au dessous d'elle.	* Infanterie d'élite																																										
Troupe montée	* Troupe montée (sauf d'élite) attaquant une unité située au dessous d'elle. * Éléphants (même d'élite)	* Toute Troupe montée (sauf éléphants)																																										
Artillerie ou chariots	Jamais	Jamais																																										
<ul style="list-style-type: none"> • Une unité d'infanterie située sur une case d'habitations est toujours considérée comme soutenue quand elle est la cible d'une attaque. • Une unité de troupes montées qui attaque ou qui combat dans un élément de terrain accidenté (forêt, habitations, marais, rocailles...) ne peut jamais être considérée comme soutenue, y compris si elle est adjacente à deux unités amies. Elle continue cependant à apporter son soutien aux unités amies adjacentes. • Une unité d'infanterie attaquée par des troupes montées adverses dans un tel élément de terrain est toujours considérée comme étant soutenue y compris s'il n'y a pas deux unités amies adjacentes. • Une artillerie ou des véhicules sur une route dans un terrain accidenté ne peut pas être soutenue, ni apporter de soutien à une autre unité amie. • Une unité peut être considérée comme soutenue du fait d'un ordre lancé par son général. 																																												
<p>1 – activation des unités du 1er officier 2 - activation des unités du 2ème officier 3 – déplacement des unités du 1er officier 4 - déplacement des unités du 2ème officier 5 – combats des unités du 1er officier et conséquences 6 - combats des unités du 2ème officier et conséquences</p> <p>Officier qui prend la tête d'une unité dans sa portée d'influence. :</p> <ul style="list-style-type: none"> • activer cette unité en plus des activations normales • donner à cette unité un ordre sans dépenser de points d'ordre • ignorer une perte reçue par cette unité • donner 2 dés de plus à l'unité en combat • rallier complètement l'unité, c'est à dire lui rendre toutes ses plaquettes perdues, s'il n'y a aucun ennemi à 2 cases alentours. 																																												

La Règle “JOMINI”