

La Règle “Frédéric le Grand”

Avant propos

Comme ceux qui ont suivi, le 19ème et le 20ème, le 18ème siècle a commencé bien après son début théorique. En fait, le 18ème siècle commence à la mort du Roi Soleil, en 1715, comme le 19ème commence à Waterloo en 1815 et le 20ème avec la Grande Guerre 1914-1918. Mais, en termes militaires, une nouvelle ère commence dès 1790 avec l'implication des peuples dans les guerres, jusqu'alors plutôt affaires de seigneurs et de professionnels, voire de mercenaires.

Cette règle sur hexagones assez simple est destinée à jouer en un jeu rapide les armées du 18ème siècle, pour la France les règnes de Louis XV et Louis XVI. Cette règle est une adaptation aux particularités de la « Guerre en dentelles » de la règle « JOMINI ».

Cette règle tactique est placée sous le patronage d'une des principales figures de la période, le Roi de Prusse Frédéric II, que les allemands appellent « Friedrich der Grosse » « Frédéric le Grand », quoiqu'il on aurait pu en trouver d'autres, comme Maurice de Saxe et son immortel Fontenoy..

Nous tenons aussi à exprimer notre reconnaissance à Fred et Lilianne FUNKEN dont « Les costumes et les armes de la Guerre en Dentelles » nous ont servi de source majeure et dont nous avons tiré la plupart des illustrations.



La Règle “Frédéric le Grand”

Table des matières

Avant propos.....	1
Chapitre 1 : Introduction et notions clés.....	4
But du jeu.....	4
Préparation et installation.....	4
Dés de combat.....	4
Notion de Soutien.....	4
Flanc ou Arrière.....	5
Les unités et les types de troupes.....	5
Séquence de jeu.....	5
Chapitre 2 : Commandement et activation.....	6
Les officiers.....	6
Activation des unités.....	6
Nombre d'activations.....	6
Choix des activations.....	6
Messagers.....	7
<i>Messagers improvisés.....</i>	<i>7</i>
<i>Aide de camp employé comme messager.....</i>	<i>7</i>
<i>Officier employé comme messager à la place d'un Aide de camp.....</i>	<i>7</i>
Activation des officiers.....	8
Actions particulières d'un officier.....	8
Effet sur le moral des troupes.....	8
Officier combattant au premier rang.....	8
Officier ordonnant un repli.....	8
Officier ralliant une unité amie.....	8
Chapitre 3 : Phase de Déplacement.....	9
Capacité de mouvement des unités (en hex).....	9
Mouvements particuliers.....	10
Mouvement sur route.....	10
Infanterie montée.....	10
Troupes hors table.....	11
Chapitre 4 : Phase de Combats.....	12
Ordre des combats.....	12
Les données du combat par types de troupes.....	12
Les Tirs.....	14
<i>Portée.....</i>	<i>14</i>
<i>Ligne de mire.....</i>	<i>14</i>
<i>Choix des cibles.....</i>	<i>15</i>
Les combats corps à corps.....	15
Déroulement d'un combat ou d'un tir.....	16
Rappel des interdictions liées aux mouvements des unités.....	16
Effets complémentaires.....	16
Résultat des dés.....	16
Actions complémentaires.....	17
<i>Repli (suite coup au moral).....</i>	<i>18</i>
Cas particulier de l'artillerie.....	19
<i>Désertion.....</i>	<i>19</i>
<i>Suivi.....</i>	<i>20</i>
<i>Poursuite.....</i>	<i>20</i>
<i>Riposte.....</i>	<i>21</i>
Cas particulier des éléphants.....	21
Personnages sur le Champ de Bataille.....	22
Personnage au combat.....	22
Personnage en fuite.....	22
Perte du Général en chef.....	23
Chapitre 5 : Victoire.....	24
Chapitre 6 : Éléments de terrain.....	25
Éléments naturels de terrain.....	25
Obstacles linéaires.....	26
Éléments alternatifs.....	26
Éléments composés.....	27
Effet du terrain et des obstacles linéaires.....	28

La Règle “Frédéric le Grand”

Annexe 1 – Mise en place du terrain et des armées.....	29
Note générale.....	29
Jeu avec scénario.....	29
Préparation des armées.....	29
Mise en place du terrain.....	29
Mise en place des armées.....	29
Déploiement alternatif.....	29
Paravent opaque.....	30
Petits papiers.....	30
Premier joueur.....	30
Annexe 2 – Troupes.....	31
Type de la troupe.....	31
Infanterie.....	31
<i>Infanterie habituelle</i>	31
<i>Infanterie sans arme de tir</i>	32
<i>Infanterie montée</i>	32
Troupes montées.....	32
<i>Cavalerie</i>	33
<i>Lanciers</i>	33
<i>Chamellerie</i>	33
<i>Éléphants de combat</i>	34
Artillerie.....	34
<i>Artillerie à pied</i>	34
<i>Artillerie à cheval ou volante</i>	34
<i>Artillerie à fusées</i>	35
<i>Artillerie et éléphants</i>	35
Entraînement de l'unité.....	36
Solidité morale de l'unité.....	36
Particularités de l'unité.....	36
Particularités les plus courantes.....	36
Autres particularités.....	37
Fiche d'une unité.....	37
Couleur du fond = pays.....	38
Annexe 3 – Officiers.....	39
01 – Nom ou titre de l'officier.....	39
02 – Type de l'officier.....	39
03 – Fond du symbole = pays.....	39
04 – Particularité de l'officier liée à ses capacités.....	39
05 – Particularité de l'officier liée à l'organisation de l'état-major.....	40



La Règle “Frédéric le Grand”

Chapitre 1 : Introduction et notions clés

But du jeu

Le but du jeu est généralement d'être le premier joueur à éliminer entièrement du champ de bataille un nombre déterminé d'unités adverses, généralement le tiers du nombre d'unités dont dispose l'adversaire au début de la bataille. Ces conditions de victoire peuvent varier lors d'un scénario où la prise d'objectifs peut se substituer à la perte de troupes adverses par exemple.

Préparation et installation

Chaque joueur a défini son armée et les troupes en fonction du scénario choisi ou au moins de la quantité prévue. Si possible, on utilisera une des listes d'armées.

On installe la table, la nappe hexagonée et les éléments de terrain. Les choses sont différentes selon qu'on joue un scénario ou non. On fixe les conditions de victoire. Puis on installe les armées (voir les méthodes en annexe 1). La table est composée de cases hexagonales, d'une taille suffisante pour que les unités y tiennent. Le nombre minimum d'hexagones est de 9 en large et 12 en long mais il n'y a pas de nombre maximum.

Le terrain est soit défini par le scénario, soit placé d'un commun accord entre les joueurs. Les différents éléments de terrain sont au chapitre 5.

Dés de combat

On utilise des dés spéciaux portant des symboles (voir ci-dessous). En dehors de cela, on utilise parfois un ou des dés normaux pour des usages spéciaux.

	Coup touché sur Infanterie		Coup touché sur Cavalerie		Coup touché sur Artillerie
	Drapeau de repli		Drapeau de repli (2ème face)		Avantage tactique

Notion de Soutien

La notion d'unité soutenue est centrale. Une unité est soutenue si elle est adjacente à deux autres unités amies. Le fait qu'une unité soit soutenue lui donne de nombreux avantages pour combattre. Il y a des exceptions à ce principe :

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.

La Règle “Frédéric le Grand”

Flanc ou Arrière

Les unités ne sont pas orientées. Donc il n'y a pas de prise de flanc ou d'arrière. De même, une unité ne perd pas de temps en changeant de direction dans son déplacement.

Les unités et les types de troupes

Une unité occupe une case et une seule et une seule unité peut occuper une case, même si elle est réduite. Une unité, selon la réduction à laquelle est jouée la bataille, peut représenter depuis un groupe d'hommes jusqu'à des parties entières de l'armée. En revanche, elle ne représente qu'un type de troupe (infanterie, cavalerie, artillerie...).

Plusieurs éléments permettent de définir une unité. Bien sûr, il y a type de troupe, surtout infanterie, cavalerie et artillerie mais il y en a d'autres, mais aussi les armes, l'entraînement, le moral et d'autres caractéristiques. Tout ceci est défini à l'annexe 2.

On trouveras aussi par ailleurs des listes d'armées qui permettent de construire des armées historiques pour les parties sans scénarios.

Séquence de jeu

Un tour est composé de l'action successive de chacun des 2 joueurs. Chaque joueur fait successivement les phases suivantes :

1 – **Phase de Commandement** : Le joueur annonce les troupes qu'il active.

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.

3 – **Phase de Combats (qui comprennent les tirs)** : le joueur fait combattre ses unités une par une dans l'ordre qu'il souhaite en :

- 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, et éventuellement d'un officier combattant au premier rang.
- un officier peut choisir de rompre le 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.

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.

La Règle “Frédéric le Grand”

Chapitre 2 : Commandement et activation

Lors d'une phase de commandement, le joueur peut activer un certain nombre d'unités. Seules les unités activées peuvent se déplacer et/ou combattre pendant son tour. Les activations sont menées par les personnages avec commandement ci-après appelés « officiers »

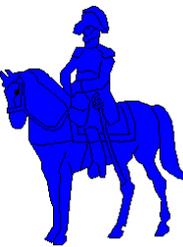
Les officiers

Les officiers sont de 3 types, avec des particularités. On les trouvera à l'Annexe 3.

Activation des unités

Le rôle principal des officiers est d'activer des unités. Le nombre de ces unités et des activations, ainsi que les officiers qui peuvent les faire dépendent du nombre d'unités dans l'armée.

La portée d'activation d'un officier dépend du type de celui-ci (sans compter l'hexagone où il se trouve).

Général en chef  = 5	Sous-général  = 3	Officier supérieur  = 1
---	--	--

Nombre d'activations

Sauf dans un scénario, voici en gros ce qu'on conseille :

Nombre d'unités	Activations
0 à 9	1 activation de 3 unités
10 à 15	1 activation de 4 unités
Plus de 15	2 activations de 3 ou 4 unités
Très grosses armées	On pourra utiliser plus de officiers, selon l'accord entre les joueurs

Choix des activations

Une activation est faite par un des généraux et officiers supérieurs présents sur la table. Cet officier pourra activer le nombre prévu d'unités par tour dans sa portée d'activation. Le joueur doit choisir quel officier fera cette activation. Etant donné le faible nombre de cavalerie et autres troupes montées dans les armées de cette époque, l'activation, contrairement à d'autres règles, pourra concerner n'importe quel type de troupe (dans le rayon d'action de l'officier), infanterie, cavalerie, chamellerie, artillerie à pied, à cheval ou sur dromadaires, éléphants de combat ou l'artillerie sur éléphants.

Si on a plusieurs officiers qui peuvent activer chacun plusieurs unités par tour, ils le feront dans leurs portées d'activation respectives. Il faudra cependant indiquer dans quel ordre se placent les officiers car les unités activées devront agir dans l'ordre de ces officiers : (exemple pour 2 officiers, cas le plus fréquent)

- 1 – activation des unités du 1er officier
- 2 - activation des unités du 2ème officier
- 3 – déplacement des unités du 1er officier

La Règle “Frédéric le Grand”

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

L'officier doit être bien précisé pour voir si les unités visées sont bien dans sa zone d'activation. Chaque officier et chaque unité ne peut être activé qu'une seule fois par tour.

Messagers

Les unités trop éloignées d'un officier pour pouvoir être activées ne peuvent prendre aucune initiative, faire aucun mouvement sauf en réaction à un combat par un ennemi ni attaquer un ennemi. Pour le compenser, l'officier activant peut envoyer un messager. Les messagers sont de 3 sortes :

- messagers improvisés
- aides de camp
- officiers d'état-major ou ralliés

Messagers improvisés

L'officier utilise un soldat disponible pour porter le message. Celui-ci n'a pas d'existence en figurine et n'est matérialisé sur la table que par un pion (ou éventuellement par une figurine si disponible pour faire joli. L'envoi de ce messager correspond à une des activations de l'officier, qu'il « porte » à l'unité-cible.

Le messager est déplacé sur la table de 3 hexagones par tour à partir de l'officier qui l'a envoyé, en ignorant, comme les figurines isolées, les restrictions du terrain non impassable. Il doit cependant éviter les unités ennemies. A la fin de son mouvement, on lance 1 dé et si un « avantage tactique » sort, le messager (et donc le message-activation) est perdu. De même, si une unité ennemie entre à son tour dans l'hexagone où se trouve le messager, on lance de même 1 dé et si un « avantage tactique » sort, le messager est capturé et le message (l'activation) est perdu. Sinon, le messager fait un recul dans un hexagone adjacent (comme pour un coup au moral) au choix du joueur qui a envoyé le messager. Si cet hexagone est également occupé, un second test a lieu et ainsi de suite.

Quand le messager atteint l'unité-cible, on pose le pion à côté. Le tour suivant de son joueur, cette unité sera activée (en plus des activations normales de ce tour). Il n'est pas nécessaire de préciser pour quelle action l'unité est sensée être activée. On suppose que le commandement de l'unité connaît son travail.

A noter que, comme l'unité-cible n'est pas indiquée, le joueur pourra faire rejoindre le messager une autre unité que celle à laquelle il pensait au départ.

Aide de camp employé comme messager

Ces figurines doivent avoir été prévues (et donc payées en budget) et se trouver physiquement sur la case de l'officier activant. Elle se comportent exactement comme les messagers improvisés ci-dessus sauf :

- Elles se déplacent de 5 hexagones au lieu de 3
- Pour se perdre ou pour la capture, on lance 2 dés et il faut 2 « avantages tactique ».

L'aide de camp ne pourra repartir vers son officier d'origine que le tour suivant le contact (même si l'aide de camp n'avait pas consommé tout son mouvement).

Officier employé comme messager à la place d'un Aide de camp

C'est un officier qui se trouve physiquement sur la case de l'officier activant, soit qu'il ait été placé là (et payé) au départ, soit qu'il y soit arrivé à la suite d'une fuite après combat (voir plus loin). Tout

La Règle “Frédéric le Grand”

se passe comme pour un aide de camp mais, quand l'officier atteint l'unité-cible, et même s'il a fait tout son déplacement, l'unité est immédiatement activée et peut donc agir dans le même tour. C'est le seul cas où une figurine d'officier pourra éventuellement se déplacer 2 fois dans le même tour (mais la deuxième obligatoirement avec l'unité activée).

Activation des officiers

Un officier avec une unité activée est activé avec elle et la suit. Il peut aussi être considéré comme non activé et rester sur place. Enfin, il peut être activé seul et donc peut se déplacer indépendamment, ce qui consomme un point d'activation. La particularité est que cet officier peut être activé n'importe où sur la table et non seulement dans la portée d'activation de l'officier activant.

Actions particulières d'un officier.

Outre l'activation, un officier a des actions possibles sur les troupes situées dans l'hexagone où il se trouve et celui-ci seulement. Ces influences sont :

Effet sur le moral des troupes

L'officier peut décider de remonter le moral des troupes avec lesquelles il se trouve. En résultat, l'unité peut ignorer un drapeau (coup au moral) en plus d'autres effets de moral comme le soutien.

Officier combattant au premier rang

Un officier (activé ou non) qui, dans la phase des combats, se retrouve avec une unité engagée en combat (qu'elle soit attaquante ou défenseur), peut décider de « combattre au premier rang » de l'unité, sauf pour le Général en Chef pour qui c'est interdit.

Dans ce cas, l'unité a un dé de plus en attaque ou en riposte, mais en contrepartie, l'officier doit tester pour blessure : pour chaque perte reçue par l'unité, on lance un dé et si un « Avantage tactique » sort, l'officier est supprimé (blessé).

Officier ordonnant un repli

Un officier (activé ou non) qui, dans la phase des combats, se retrouve avec une unité engagée en combat (qu'elle soit attaquante ou défenseur), peut, avant le lancer des dés, décider de rompre le combat. L'unité se replie au plus de sa capacité de mouvement. L'ennemi lance les dés mais seuls les touches du type de l'unité comptent en pertes, sans cependant que l'officier teste pour blessure. L'ennemi peut suivre le combat comme après un repli normal.

Officier ralliant une unité amie

A la fin de la phase des combats, un officier obligatoirement activé qui est avec une unité ayant subi précédemment des pertes peut tenter de rallier les troupes de cette unité. Il y a des conditions :

- l'unité ni l'officier ne doivent avoir été engagés en mêlée ce tour-ci ;
- aucun ennemi ne doit se trouver adjacent à l'unité.

Pour chaque perte reçue auparavant par l'unité, on lance un dé : une plaquette est restaurée pour chaque face du type de l'unité. Si l'officier est le général en Chef, les « Avantage tactique » font de même.

La Règle “Frédéric le Grand”

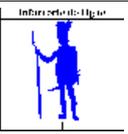
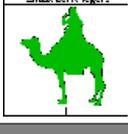
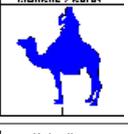
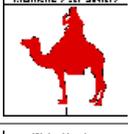
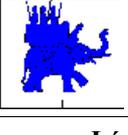
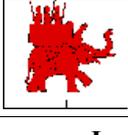
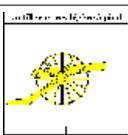
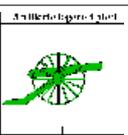
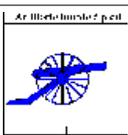
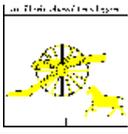
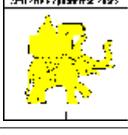
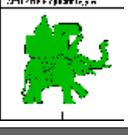
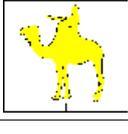
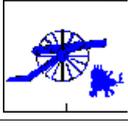
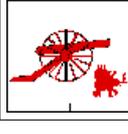
Chapitre 3 : Phase de Déplacement

Les unités actives sont déplacées par le joueur une par une dans l'ordre de son choix. Une unité ne peut être déplacée qu'une seule fois par tour, mais une unité activée n'est pas obligée de se déplacer. Le mouvement d'une unité doit être terminé avant de passer à celui d'une autre unité.

Deux unités ne peuvent pas occuper la même case, ni traverser une case qui est occupée par une unité amie ou ennemie, à l'exception de l'infanterie, de la cavalerie et des chameaux qui peuvent traverser une unité d'artillerie, si la capacité de mouvement de l'unité en mouvement le lui permet et s'il y a une case disponible au bout de son mouvement. Tous les éléments d'une même unité doivent rester ensemble durant le mouvement; de même qu'une unité réduite après les combats ne peut pas se combiner à une autre unité.

Lorsque le joueur a fini d'effectuer tous ses déplacements, il peut passer à la phase suivante pour résoudre ses combats.

Capacité de mouvement des unités (en hex)

Type	Légère		Moyenne		Lourde		Super-lourde	
Infanterie		2		1/2 sans combat				
Cavalerie et Lanciers		4		3		3		2
Chamellerie		3		3		3		2
Éléphants				2		2		
Type	Très légère		Légère		Lourde		Très lourde	
Artillerie à pied ou à fusées		1/2 sans comb		1 sans combat		1 sans combat		1 sans combat (*)
Artillerie à cheval ou volante		3 (**)		2 (**)				
Sur Éléphants		2		2				
Sur chameaux - Zamboureks		2		Tracté par Éléphants		1/2 sans comb (**)		1 sans combat

La Règle “Frédéric le Grand”

Officier (se déplaçant seul)		3		3		3	Ignore le terrain difficile sauf si véhicule
------------------------------	---	---	---	---	---	---	--

(*) Jamais plus de 1 en toutes circonstances.

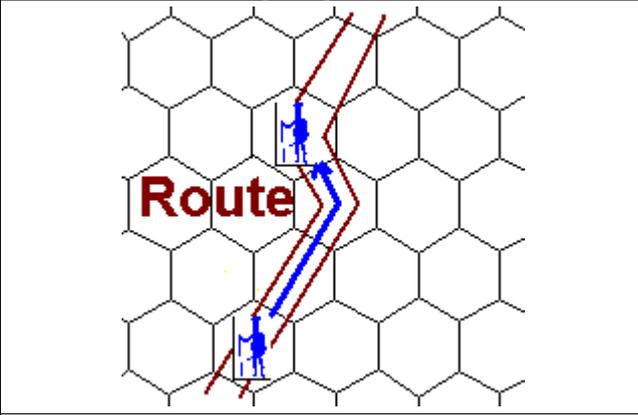
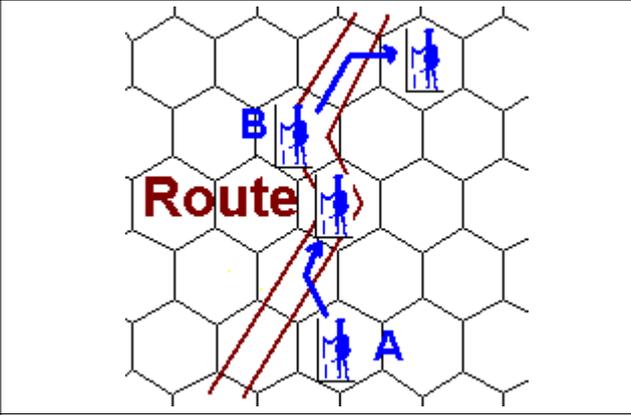
(**) Ces artilleries n'apparaissent que vers 1760. Elles perdent un dé pour chaque hexagone de déplacement effectué.

- Le terrain rencontré peut influencer sur la capacité de mouvement. Voir ci-dessous. A noter que le terrain accidenté n'a pas d'effet sur le déplacement des personnages qui se déplacent seuls mais que le terrain infranchissable le reste.
- Les unités n'ont pas de zone de contrôle. Donc une unité peut passer le long d'un hexagone occupé par un ennemi sans perdre de sa capacité de mouvement.

Mouvements particuliers

Mouvement sur route

Le mouvement de marche sur route est possible si la totalité du mouvement de l'unité se fait le long d'une même route continue (c'est à dire partant d'un hexagone de route et finissant sur un hexagone de route, en restant sur la route). Il autorise 1 hex de plus. Lorsqu'une unité fait un mouvement de marche, il ne lui est plus possible de combattre ou de tirer à la fin de son mouvement.

	
Mouvement sur route : 3 hex au lieu de 2, sans combat.	L'unité n'était pas sur la route ou en sort : hexagone supplémentaire impossible.

Infanterie montée

Les troupes d'infanterie qui ont des animaux pour monter peuvent les utiliser pour se déplacer plus vite. Des unités ainsi équipées peuvent se déplacer d'un hexagone de plus, mais sans combat. Cette augmentation de déplacement est cumulable avec la route.

A noter que, pour ces animaux :

- si ce sont des dromadaires ou chameaux, il y a « l'effet chameau » en combat car l'unité peut être protégée par les chameaux « baraqués » si elle est engagée en corps à corps.
- Si ce sont des éléphants, il y a « l'effet éléphant » en combat et, outre les pertes en plaquettes, nous avons un éléphant en panique à la première perte.
- Une unité d'infanterie portée sur chariots peut se mettre en position défensive : si l'unité ne se déplace pas dans sa dernière phase de déplacement, l'unité compte comme derrière une palissade (voir au combat).

La Règle “Frédéric le Grand”

Troupes hors table

Les troupes ne peuvent sortir volontairement de la table que si le scénario le prévoit (et dans les conditions alors prévues par le scénario) ou si c'est dans les conditions prévues au début du jeu entre les joueurs. Sinon, c'est interdit. Ceci est vrai aussi bien pour une unité que pour un officier.

Toute sortie non volontaire (retraite par exemple) est toujours impossible. Dans ce cas (voir au combat), tout hex de repli qui ne peut être effectué compte en perte.

Si le scénario le prévoit (et dans ce cas seulement) il peut y avoir des unités gardées en renfort hors table. Dans ce cas, les unités pour entrer doivent pouvoir faire mouvement à partir d'un hex fictif situé juste à l'extérieur de la table. Elles être activées (et donc être accompagnées d'un officier qui, s'il est un sous-général, n'est pas obligé de rentrer) et le 1er hex du mouvement est le premier sur la table.



La Règle “Frédéric le Grand”

Chapitre 4 : Phase de Combats

Cette phase comprend les tirs et les combats. Le tir est une forme de combat qui ne se distingue que par la portée. Tous les combats (corps à corps ou tirs) se font dans la même phase sous le même vocable de combats.

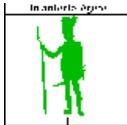
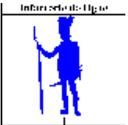
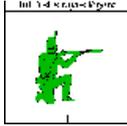
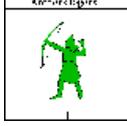
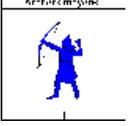
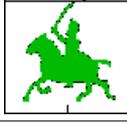
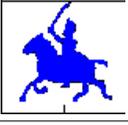
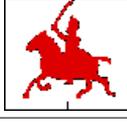
Ordre des combats.

Comme pour les déplacements, les combats sont résolus un par un dans l'ordre choisi par le joueur dont c'est le tour. Un combat doit être résolu dans son entier et ses conséquences appliquées avant de passer au suivant. Seule une unité activée peut initier un combat. Elle est appelée « attaquant ». L'unité qui reçoit l'attaque est appelée « défenseur ».

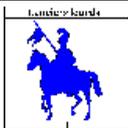
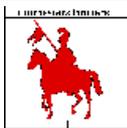
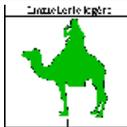
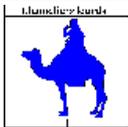
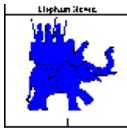
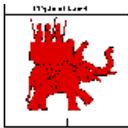
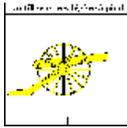
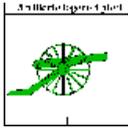
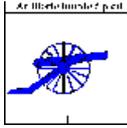
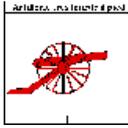
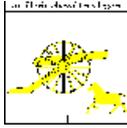
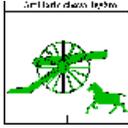
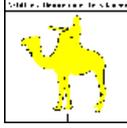
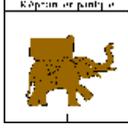
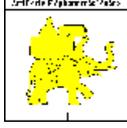
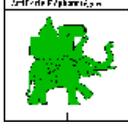
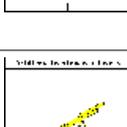
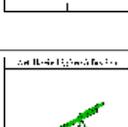
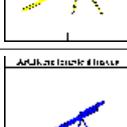
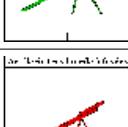
Un combat se fait toujours d'une unité sur une autre. L'ordre ne dépend jamais que de la volonté de l'attaquant (et de l'ordre des activations si plusieurs généraux). Après avoir combattu une unité, l'unité ne peut plus combattre (contre la même unité ou contre une autre) que dans le cadre de la poursuite (cf post). Comme une unité ne peut combattre qu'un seul adversaire, elle ne peut pas répartir ses dés de combats sur plusieurs adversaires, ni participer au combat de ses voisins.

Une unité activée n'est pas obligée de combattre si son joueur ne le veut pas, y compris si elle est adjacente à une unité adverse (sauf cas particulier de la définition de l'unité). De même, une unité sans cible ne peut pas combattre dans le vide pour lancer les dés de combat.

Les données du combat par types de troupes

Type	Port	Fact	Notes	Type	Port	Fact	Notes
	1	2			1	3	
	2	2	-1 dé en corps à corps		2	3	-1 dé en corps à corps
	1	2	L'ennemi « moderne » a +1 dé en corps à corps (caractéristique « Irréguliers »)		1	3	L'ennemi « moderne » a +1 dé en corps à corps (caractéristique « Irréguliers »)
	1	2	L'ennemi « moderne » qui pourrait riposter fait systématiquement sa riposte AVANT l'attaque.		1	3	L'ennemi « moderne » qui pourrait riposter fait systématiquement sa riposte AVANT l'attaque
	1	2			1	3	
	1	4			1	3	l'adversaire a -1 dé

La Règle “Frédéric le Grand”

	1	2	+1 en attaque sur cavalerie et artillerie		1	3	+1 en attaque sur cavalerie et artillerie
	1	4	+1 en attaque sur cavalerie et artillerie		1	3	+1 en attaque sur cavalerie et artillerie l'adversaire a -1 dé
	1	2	Animaux (même amis) sauf chameaux dans hex adjacent -1 dé		1	3	Animaux (même amis) sauf chameaux dans hex adjacent -1 dé
	1	4	Animaux (même amis) sauf chameaux dans hex adjacent -1 dé		1	3	Animaux (même amis) sauf chameaux dans hex adjacent -1 dé / l'adversaire a -1 dé
	1	5	Animaux (même amis) sauf éléphant dans hex adjacent -1 dé Perte = éléphant en panique.		1	6	Animaux (même amis) sauf éléphant dans hex adjacent -1 dé Perte = éléphant en panique.
	2	3/2 (*)	-1 dé pour chaque hexagone de déplacement effectué.		3	3/2 (*)	Pas de tir si mouvement.
	4	3/2 (*)	Pas de tir si mouvement.		5	3/2 (*)	Pas de tir si mouvement.
	2	3/2 (*)	-1 dé pour chaque hexagone de déplacement effectué.		3	3/2 (*)	-1 dé pour chaque hexagone de déplacement effectué.
	2	3/2 (*)	-1 dé si mouvement / Animaux (même amis) sauf chameaux dans hex adjacent -1 dé.		1	3	Animaux (même amis) sauf éléphant dans hex adjacent -1 dé / Perte = disparu.
	2	3	Ne perd pas de dé en mouvement / Animaux (même amis) sauf éléphant dans hex adjacent -1 dé / Perte = éléphant en panique		3	3	Ne perd pas de dé en mouvement / Animaux (même amis) sauf éléphant dans hex adjacent -1 dé / Perte = éléphant en panique
	4	3/2 (*)	-1 dé pour chaque hexagone de déplacement effectué. / Animaux (même amis) sauf éléphant dans hex adjacent -1 dé / Perte = panique		5	3/2 (*)	Pas de tir si mouvement. / Animaux (même amis) sauf éléphant dans hex adjacent -1 dé / Perte = panique
	2	3/2 (*)	-1 dé pour chaque hexagone de déplacement effectué. + effet fusées (**)		3	3/2 (*)	Pas de tir si mouvement. + effet fusées (**)
	4	3/2 (*)	Pas de tir si mouvement. + effet fusées (**)		5	3/2 (*)	Pas de tir si mouvement. + effet fusées (**)

(*) 2 s'il ne reste qu'une plaquette.

La Règle “Frédéric le Grand”

(**) Effet « fusées : Pas d'attaque au corps à corps et recul doublé si cible animaux.

Les Tirs

Rappel : seuls l'artillerie et les fusils rayés peuvent tirer à distance. Pour les autres armes de tir, c'est confondu avec le combat corps à corps (troupes pour lesquelles la portée est de 1 ci-dessus).

Portée

Pour vérifier qu'une cible soit à portée de tir, il suffit de compter le nombre de cases qui la sépare de l'unité tirant. Lors de ce décompte, on ne comptabilise pas la case où se situe l'unité qui fait feu mais on compte la case de la cible.

Ligne de mire

Pour pouvoir tirer sur une cible, il est également nécessaire qu'il existe une ligne de mire valide entre la case où est située l'unité et celle de sa cible. Pour ce faire, on imagine une ligne reliant le centre des deux cases concernées. Cette ligne de mire est valide si elle ne traverse aucun obstacle (ci-après appelé « masque »). Le terrain sur lequel se trouve la cible ne bloque jamais la ligne de mire. Quand la ligne de mire se superpose à la limite d'une ou plusieurs cases, elle n'est bloquée que si des masques se trouvent de part et d'autre de la ligne.

Les obstacles pouvant bloquer une ligne de mire sont les autres unités (ennemies ou amies) et certains types de terrain comme les forêts et les habitations ainsi que les collines (voir le terrain). Un tireur situé sur une colline voit par dessus toute troupe (amie ou ennemie). Une artillerie (pas des armes légères) peut tirer normalement sur un ennemi à portée, mais :

- une unité (ennemie ou amie) fait une zone d'ombre d'un hex, sauf ;
- une unité amie au pied de la colline ne fait pas de zone d'ombre ;
- Un masque (bois, habitations) fait une zone d'ombre égale au nombre d'hex entre lui et le tireur.

Si une unité peut tirer sur une autre, le contraire est naturellement vrai.

A la même hauteur, on ne peut pas tirer par dessus une unité, amie ou ennemie. Par exception, les éléphants peuvent tirer ou être tirés par dessus toute troupe, sauf des éléphants. En revanche, les éléphants sont moins hauts que les bois, habitations et collines.

<p>L'artillerie peut tirer sur A en direct ; ne peut pas tirer sur B bloqué par un bois ; peut tirer sur C car la ligne de vue n'est bloquée que d'un côté.</p>	<p>L'artillerie ne peut tirer sur A bloqué par une unité ; peut tirer sur B car la ligne de vue n'est bloquée que d'un côté ; ne peut pas tirer sur C car la ligne de vue est bloquée des 2 côtés, même si à des endroits séparés.</p>	<p>L'artillerie peut tirer sur A car l'unité amie est au pied de la colline ; ne peut pas tirer sur B bloqué par un ami qui fait masque ; peut tirer sur C car l'unité amie ne fait masque que pour 1 hex.</p>

La Règle “Frédéric le Grand”

<p>L'artillerie peut tirer sur A car le bois, situé à 1 hex du tireur, fait masque sur 1 hex ; ne peut pas tirer sur B car le bois, situé à 2 hex du tireur, fait masque sur 2 hex ; ne peut pas tirer sur C car la colline de même niveau bloque la vue</p>	<p>L'artillerie pour tirer sur l'infanterie est vue comme à l'envers. Donc l'artillerie A peut tirer car l'unité masque est au pied de la colline ; B ne peut pas tirer car elle est dans la zone d'ombre du bois et C peut tirer car hors de la zone d'ombre</p>	<p>L'artillerie peut tirer sur l'éléphant A car celui-ci est plus haut que l'unité amie mais ne peut pas tirer sur B dans la zone d'ombre du bois.</p>

Choix des cibles

Une unité peut tirer sur n'importe quelle unité choisie par le joueur qui la contrôle mais elle ne peut pas tirer à distance si un adversaire au moins lui est adjacent. Dans ce cas, le choix doit impérativement se faire parmi l'une des unités adverses adjacentes et c'est un corps à corps.

<p>L'artillerie choisit sur quel ennemi tirer.</p>	<p>L'artillerie peut choisir de tirer sur B même si A est plus près.</p>	<p>L'artillerie doit combattre A qui lui est adjacent.</p>

Les combats corps à corps

Ce sont les combats entre des unités adjacentes.

La Règle “Frédéric le Grand”

Déroulement d'un combat ou d'un tir.

Le joueur annonce l'unité qui combat et indique l'unité adverse qu'il choisit comme cible de son attaque. Puis il effectue dans l'ordre les actions suivantes:

1	Il vérifie que l'unité attaquante ait bien le droit de combattre.
2	Il vérifie que la cible soit à portée et dans la ligne de mire de son unité (pour le tir) ou adjacente à l'attaquant.
3	Il calcule le nombre de dés de combat auquel son unité lui donne droit et ajuste ce nombre en fonction du terrain où se déroule le combat, des mouvements et d'un éventuel officier combattant au premier rang.
4	Il lance le nombre de dés obtenu et applique les résultats en commençant par les coups touchés, puis les éventuels avantages tactiques et enfin les retraites éventuelles.
5	Le cas échéant, il effectue ou subit les conséquences du combat (suivi, poursuite, riposte).

Rappel des interdictions liées aux mouvements des unités

- L'artillerie sur une route traversant une case de terrain accidenté (forêt, marais, rocailles, habitations) ne peut pas combattre.
- Une unité qui vient d'effectuer un mouvement de marche le long d'une route (+1 hex) ne peut pas combattre.
- Une infanterie montée qui vient d'effectuer un mouvement monté (+1 hex) ne peut pas combattre.

Effets complémentaires

- Le terrain, ainsi que les obstacles artificiels, peut influencer les combats. Le tout est décrit au chapitre 6 plus loin.
- Une infanterie montée sur dromadaires ou chameaux engagée en corps à corps s'abrite derrière ses chameaux baraqués, et donc l'ennemi subit « l'effet chameaux ». De même pour une unité montée sur éléphants.
- Une infanterie montée sur chariots engagée en corps à corps qui n'a pas fait de mouvement dans sa dernière phase de déplacement peut s'abriter dans les chariots, ce qui fait l'effet de palissade, et donc l'attaque ennemie est limitée à 2 dés, n'a pas d'avantage tactique et le défenseur ignore 1 drapeau.

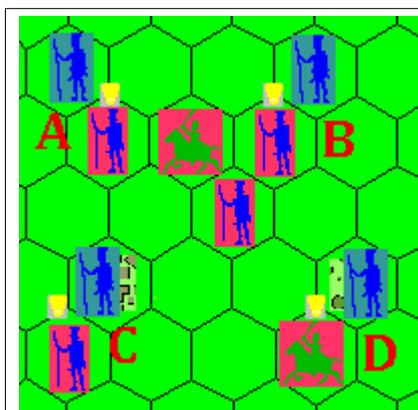
Résultat des dés

Coups Touchés		Si l'ennemi est de l'infanterie, pour chaque symbole d'infanterie obtenu, l'attaquant fait un coup touché qui, dans la plupart des cas, correspond à une perte. Pour chacun d'entre eux l'adversaire doit retirer un élément de son unité prise pour cible.
		Si l'ennemi est de la cavalerie, des chameaux ou des éléphants, pour chaque symbole de cavalerie obtenu, l'attaquant fait un coup touché.
		Si l'ennemi est de l'artillerie, pour chaque symbole d'artillerie obtenu, l'attaquant fait un coup touché.
Coup au moral		Pour chaque « Drapeau de repli » obtenu, l'unité cible reçoit un coup au moral.. Une unité peut ignorer un coup au moral si (c'est cumulatif) : <ul style="list-style-type: none"> • elle est soutenue ; • pour chaque officier sur sa case ; • elle est de l'artillerie.

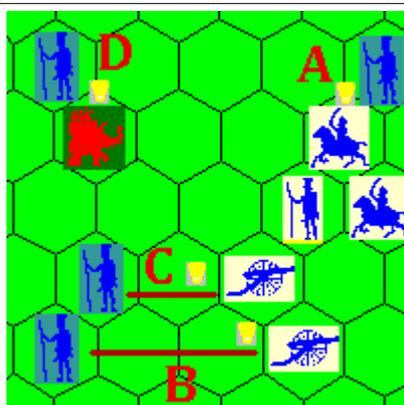
La Règle “Frédéric le Grand”

		Pour chaque coup au moral reçu, l'unité cible doit reculer vers son bord de table d'une case au moins comme indiqué dans le paragraphe suivant intitulé « repli ». Les unités avec la caractéristique « Panique » doivent tester pour les pertes.
Avantage tactique		Chaque « avantage tactique » est transformé selon le tableau ci dessous. Tous résultats autres que ceux indiqués dans le tableau sont des coups manqués. (Dans le tableau ci-dessous, <u>dans le cas d'une riposte et pour cette seule riposte</u> , l'attaquant sera le ripostant et le défenseur l'attaquant initial)

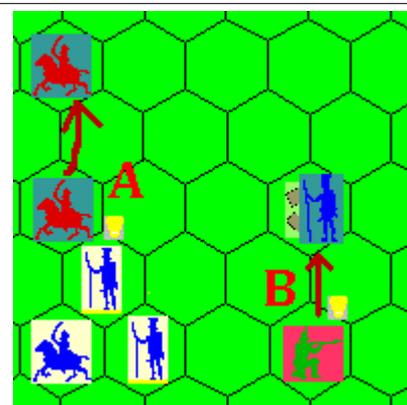
Défenseur	Infanterie	Troupe montée	Artillerie
Attaquant \			
Toujours Coup manqué	Si Attaquant troupe montée combattant dedans ou contre une case de terrain accidenté OU si Attaquant tireur sauf artillerie contre une forêt, habitation ou fortification		
Infanterie (seulement corps à corps)	Coup touché 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 (seulement corps à corps)	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		



L'infanterie A ne fait pas de perte car aucun n'est soutenu ; en B, l'attaquant est soutenu et pas le défenseur = 1 perte ; en C, le défenseur est soutenu car défendant des bâtiments = pas de perte ; en D, la troupe montée attaque un terrain accidenté = pas de perte.



En A, la cavalerie est soutenue = 1 perte même si défenseur est soutenu ; en B, l'artillerie est à plus de 2 hex = pas de perte ; en C, l'artillerie est à 2 hex = 1 perte ; en D, l'attaquant est un éléphant = 1 perte.



En A, L'infanterie étant soutenue, l'avantage tactique donne un Coup au moral ; En B, le tir (arme rayée) est sur une habitation, donc pas de perte.

Actions complémentaires

Outre les pertes, les combats peuvent avoir d'autres conséquences et permettre certaines actions complémentaires comme effectuer un repli, un suivi ou une poursuite ou encore subir la riposte de l'adversaire.

La Règle “Frédéric le Grand”

Repli (suite coup au moral)

Après avoir retiré les pertes de l'unité cible, on procède à son éventuel repli. Pour chaque coup au moral reçu par l'unité, elle doit entreprendre un recul vers le bord du champ de bataille de son armée

- d'une case pour l'infanterie et l'artillerie à pied
- de 2 cases pour les troupes montées et l'artillerie volante

Ce nombre de cases peut être modifié selon les caractéristiques de la troupe (voir annexe 2).

Le joueur contrôlant l'unité effectuant un repli choisit la case sur laquelle son unité bat en retraite en respectant les règles suivantes:

- Une unité doit toujours se replier vers le côté du joueur qui la contrôle (même si l'attaquant vient de ce côté).
- Le terrain n'a aucun effet sur les déplacements lors d'un repli. Ainsi, une unité qui se replie peut traverser une forêt sans devoir s'arrêter. Par contre, une unité ne peut ni atteindre ni traverser des terrains infranchissables pour elle pendant son repli.
- Lors d'un repli, une unité ne peut pas traverser des cases occupées par des unités amies à moins qu'il ne s'agisse d'une artillerie amie, à condition de la traverser entièrement.
- Si une unité ne peut pas se replier par ce qu'elle n'a aucun chemin libre pour le faire ou parce qu'elle est au bord de la table, on lui retire un élément par case de repli non effectué.

<p>En A, suite à un drapeau, l'infanterie doit reculer d'1 hex; en B, 2 drapeaux = 2 hex</p>	<p>2 drapeaux = le défenseur doit reculer de 2 hex vers son bord de table, même si l'attaque en vient.</p>	<p>L'infanterie peut se replier à travers le bois ou à travers l'artillerie.</p>
<p>La cavalerie annule un drapeau (car soutenu) mais ne peut faire son recul. Donc 1 perte.</p>	<p>L'artillerie ne peut reculer dans le bois, terrain infranchissable pour elle. Donc 2 pertes.</p>	<p>En A, l'infanterie recule de 2 cases. En B, comme elle ne le peut pas, elle fait 1 recul et subit 1 perte.</p>

La Règle “Frédéric le Grand”

Cas particulier de l'artillerie

Quand une artillerie doit effectuer un repli après combat, 2 éléments s'imposent :

- Le nombre d'hexagones possibles est limité par la capacité de déplacement de l'unité d'artillerie ;
- Tout hexagone de repli effectué par une artillerie est compté dans le tour suivant de son joueur ;
- De plus, l'artillerie devant reculer aura systématiquement la caractéristique « panique ».

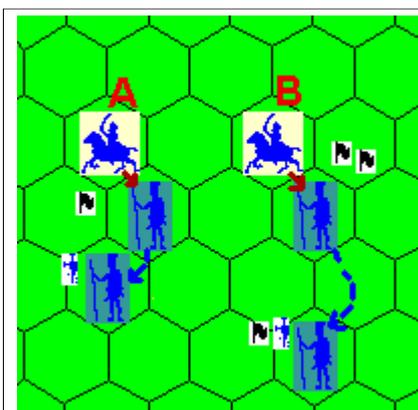
Le nombre d'hexagones possibles est limité par la capacité de déplacement de l'unité d'artillerie et chaque hexagone de repli qui ne peut être fait sera une perte. Ainsi, une artillerie statique ne reculera pas et tous les reculs seront donc des pertes. De même, pour une artillerie lourde à pied qui a « 1 seul hexagone en toute circonstance », tout recul au delà du premier sera une perte.

Certains éléments du terrain peuvent jouer. Ainsi, une artillerie moyenne sur une route pourra reculer de 2 hexagones au lieu de 1 sur la route, mais d'1 seul en tout terrain et aucun dans un bois ou habitat.

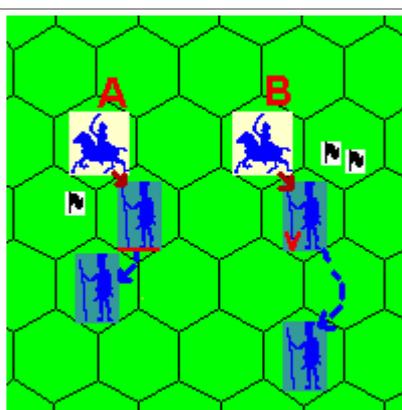
Tout hexagone de repli effectué par une artillerie est compté dans le tour suivant de son joueur. Donc une artillerie très légère à pied (1 hex, 2 sans combat) qui aura reculé de 1 n'aura plus qu'une capacité de 1 hexagone sans combat ou de 0 avec combat (et un dé de moins). Une unité légère à pied (1 hex sans combat) qui a reculé de 1 non seulement ne pourra pas se déplacer (le 1 hexagone ayant été fait) mais ne pourra pas combattre. Une artillerie volante légère (2 hexagones – 1 dé de moins par déplacement) qui a reculé de 1 n'aura plus qu'une capacité de 1 hexagone (et donc 2 dés de moins) ou combattra sur place avec un dé de moins.

Désertion

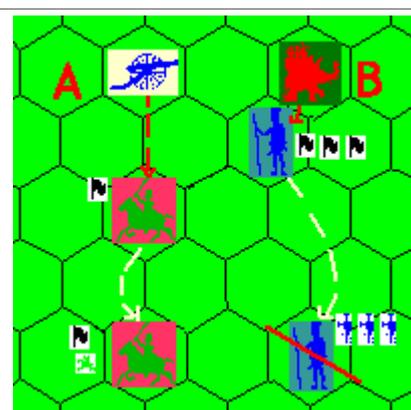
Les troupes de cette époque, formées de soldats professionnels, de mercenaires ou de soldats forcés, étaient très sujettes à la désertion. Cela est indiqué par la caractéristique « Panique » : pour chaque hexagone de repli effectif après drapeau, lancer 1 dé : 1 perte si symbole du type de l'unité.



L'infanterie avec caractéristique « Panique » en A recule d'un hex. On lance un dé qui fait « infanterie », d'où 1 perte. En B, l'infanterie recule de 2 hex, 2 dés sont lancés mais 1 seul fait « infanterie » d'où 1 perte.



L'infanterie en A recule d'un hex mais comme c'est une infanterie d'élite, elle n'a pas la caractéristique « Panique » : on ne teste pas pour désertion. En B, l'infanterie recule de 2 hex mais ce sont des volontaires qui n'ont pas la caractéristique « Panique » : on ne teste pas non plus.



2 défenseurs avec la caractéristique « Panique » :
En A, c'est un tir et non un corps à corps mais l'effet est le même. La cavalerie doit reculer, de 2 hex par drapeau puisque c'est de la cavalerie. Test à 2 dés dont 1 « cavalerie » soit 1 perte. En B, l'infanterie recule de 3 hex et doit donc tester 3 dés. Manque de chance, ce sont 3 « infanterie », donc 3 pertes. L'unité est détruite.

La Règle “Frédéric le Grand”

Suivi

Quand la case attaquée se libère, soit parce que l'unité cible est détruite soit par ce qu'elle a été obligée de se replier, l'attaquant peut, et parfois doit, faire un suivi et venir occuper la case libérée. Ce n'est jamais possible suite à riposte pour le défenseur.

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

<p>L'infanterie A ne peut pas suivre ; l'infanterie d'élite B le peut mais ce n'est pas obligatoire. Pas de nouveau combat sauf ordre spécial.</p>	<p>L'infanterie A attaquant une unité située au dessous d'elle doit suivre. (Une infanterie d'élite peut le refuser.)</p>	<p>La cavalerie A attaquant une unité située au dessous d'elle doit suivre. (Une cavalerie d'élite peut le refuser.) ; l'artillerie B (même d'élite) ne peut jamais suivre ; l'éléphant C DOIT toujours suivre.</p>

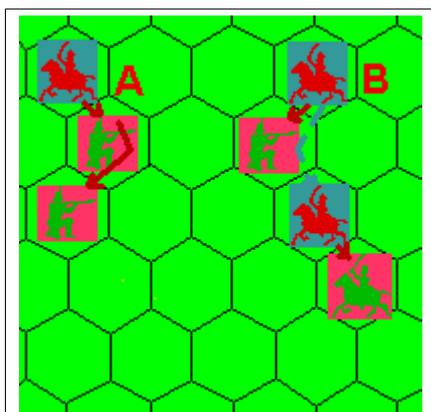
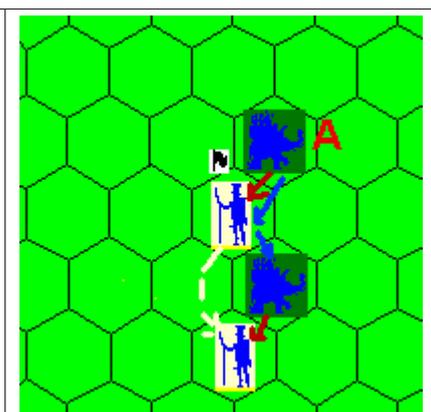
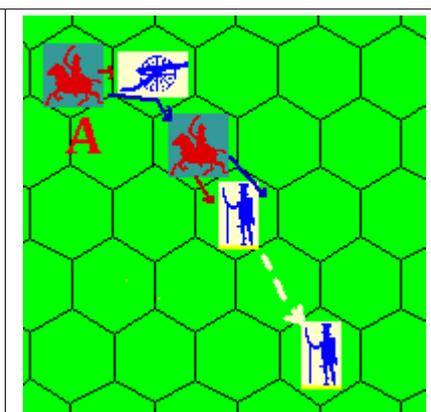
Poursuite

Si une unité de troupe montée (éléphants y compris) vient d'effectuer un suivi, elle peut également effectuer une poursuite. Une poursuite permet à l'unité de Troupe montée de se déplacer si nécessaire d'une case supplémentaire et d'engager immédiatement un nouveau combat avec une unité adverse qui se trouve adjacente à la case qu'elle vient d'occuper.

Ce déplacement supplémentaire, ainsi que l'attaque sont optionnels. L'unité qui poursuit n'est pas obligée de combattre à nouveau. De même, l'unité qui poursuit peut très bien mener sa seconde attaque à partir de la case occupée après le suivi si elle a choisi de ne pas effectuer de mouvement supplémentaire.

Le nouveau combat est résolu aussitôt et peut concerner un adversaire différent du premier. En revanche, quelle que soit son issue, l'unité effectuant une poursuite peut (et parfois doit comme ci-dessus) faire un second suivi mais pas une seconde poursuite dans le même tour.

La Règle “Frédéric le Grand”

		
<p>La cavalerie A a fait reculer son adversaire ; elle peut suivre et faire une poursuite (sur place) pour engager un 2ème combat contre la même unité ; la cavalerie B a détruit son ennemi ; elle peut suivre (occuper la case désertée) puis faire une poursuite pour engager en 2ème combat un nouvel ennemi.</p>	<p>L'éléphant A a fait reculer son adversaire (ici une unité de milice, donc 2 hexagones) ; il doit suivre. Ensuite, il peut faire une poursuite (1 hex) pour engager un 2ème combat contre la même unité.</p>	<p>La cavalerie A a détruit son 1er ennemi ; elle peut suivre (occuper la case désertée) puis faire une poursuite pour engager en 2ème combat un nouvel ennemi. Elle le fait reculer. Elle peut donc faire un 2ème suivi mais pas de 2ème poursuite ni de 3ème combat (sauf ordre spécial).</p>

Riposte

Lors d'un corps à corps (mais pas d'un tir à distance) toute unité soutenue peut riposter à une attaque si elle est toujours adjacente à l'attaquant à la fin du combat. Si l'unité quitte la case qu'elle occupe au début du combat, elle perd sa capacité à riposter. De même, la cible d'un tir à distance n'a pas l'opportunité de riposter.

La riposte se fait exactement comme un combat normal, avec ses propres facteurs. Elle ne permet pas de suivi ni de poursuite. Si l'attaquant infanterie n'a pas d'arme à feu ou de jet et si la riposte est possible, la riposte a lieu AVANT l'attaque, ce qui peut empêcher celle-ci.

Cas particulier des éléphants

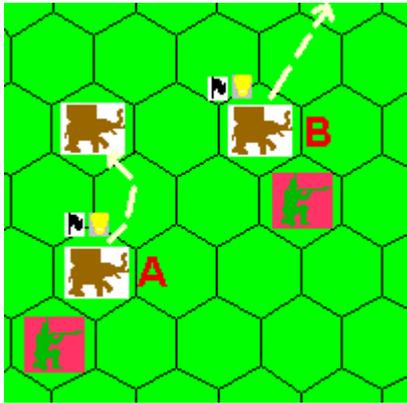
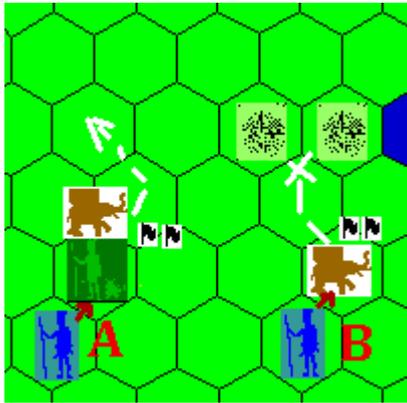
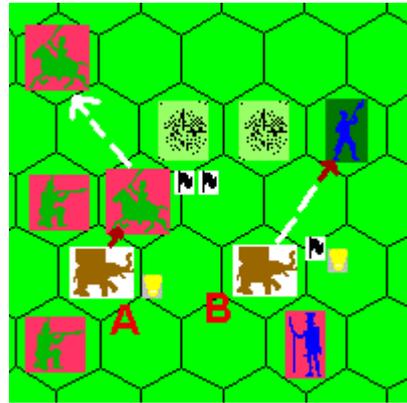
Les éléphants sont très particuliers :

- Dans une unité, il n'y a jamais qu'une plaquette d'éléphant (voir l'annexe 3 sur les troupes), que ce soit une unité de combat ou pour un éléphant comme auxiliaire dans une unité. Le cas de l'éléphant nain de Bornée est une exception.
- Un éléphant ne disparaît pas, il panique.
- Une unité d'éléphants de combat ou d'artillerie portée sur éléphant n'a qu'une seule plaquette, remplacée à la perte par un éléphant en panique.
- Une unité d'éléphants qui tractent de l'artillerie n'a qu'une plaquette d'animaux (même si l'unité en a plus). A la première perte, on a un éléphant en panique mais surtout les plaquettes restantes sont de l'artillerie sans moyen de se déplacer, donc statique jusqu'à la fin de la partie.
- Une unité d'éléphants qui portent de l'infanterie est dans le même cas : à la première perte, on a un éléphant en panique est les plaquettes restantes sont de l'infanterie qui se déplace à pied.
- Le dé qui donne la perte sur les éléphants varie selon le type d'unité :
 - pour des éléphants de combat, c'est le dé « troupe montée »
 - si les éléphants portent ou tractent de l'artillerie, c'est le dé « artillerie »
 - si les éléphants portent de l'infanterie montée, c'est le dé « infanterie »
- Les éléphants nains de Bornée utilisés au combat sont plutôt une forme de cavalerie lourde

La Règle “Frédéric le Grand”

qui a en plus « l'effet éléphant ». Ils ont 2 plaquettes de base.

Un éléphant en panique veut fuir. A chaque tour (y compris celui de la perte) on lance 3 dés. Les drapeaux et les coups spéciaux comptent comme des reculs qui sont joués normalement (vers le bord de table « ami »). Si le passage est barré par une unité (amie ou ennemie) et qu'il n'est pas possible de l'éviter, un combat a lieu, l'éléphant lançant 3 dés, avec une riposte éventuelle. Si l'éléphant subit une nouvelle perte ou si l'éléphant atteint le bord de table, il disparaît.

		
<p>En A l'infanterie a fait une perte et donc un éléphant en panique. Avec 2 dés de fuite (drapeau et avantage tactique) le modèle d'éléphant fait 2 hex vers son bord de table. En B, c'est pareil mais l'éléphant sort de la table.</p>	<p>En A l'infanterie a fait une perte à une unité d'infanterie sur éléphants. On a 1 éléphant en panique et l'infanterie combat ensuite uniquement à pied. En B, l'éléphant en panique devrait faire 2 hex mais, arrivé devant un terrain infranchissable, il subit la perte d'hex non fait et donc disparaît.</p>	<p>L'éléphant A en panique ne peut fuir vers son bord de table. Il attaque donc l'ennemi sur son chemin et le repousse, puis fait son mouvement de fuite. C'est le joueur de l'éléphant qui choisit l'ennemi attaqué. En B, c'est pareil mais c'est une unité amie qui est sur le chemin. Il ne peut l'éviter par le terrain impassable.</p>

Personnages sur le Champ de Bataille

La présence d'un personnage auprès de ses troupes peut avoir de l'influence sur les armées. Sauf pouvoir spécial, seuls les personnages de commandement (généraux et officiers supérieurs) ont une influence (voir avant aux officiers).

Personnage au combat

La présence d'un personnage dans une unité n'apporte aucun avantage autre que moral lors des combats auxquels participe l'unité à moins qu'il ne combatte au premier rang (voir avant).

- Si l'unité effectue un suivi ou une poursuite, le personnage doit la suivre.
- Si une unité recule, un personnage qui se trouve sur sa case la suit dans son mouvement de repli.
- Si l'unité qui se trouve sur la même case qu'un personnage est détruite, le personnage doit fuir (cf post).

Personnage en fuite

Un personnage peut être amené à fuir si l'unité avec laquelle il se trouve est détruite par l'adversaire. C'est aussi le cas si le personnage est sans unité sur une case dans laquelle une unité ennemie veut entrer au cours de son déplacement. Après cela, l'unité adverse peut continuer son déplacement normalement.

Un Officier Supérieur qui fuit doit immédiatement trouver refuge dans l'une des cases voisines occupées par une unité amie. Un Général en Chef, un Sous-Général ou un personnage historique

La Règle “Frédéric le Grand”

peut fuir jusqu'à deux cases mais ne peut traverser une case occupée par un adversaire. Si aucune unité de son armée n'est disponible pour accueillir sa fuite ou s'il est dans l'impossibilité de fuir, notamment à cause des ennemis et des terrains infranchissables, le personnage est retiré du jeu.



Perte du Général en chef

Si le Général en Chef se retrouve éliminé, le joueur qui le contrôle passe son tour suivant durant lequel il ne peut rien faire, ni activer de troupe, ni donner aucun ordre. Il a juste le droit de replacer son Général en Chef autre part sur le champ de bataille à la place d'un Sous-Général ou à défaut d'un Officier Supérieur, ou n'importe où sur le champ de bataille s'il n'y a plus d'autre personnage de commandement présent sur le terrain. Le joueur qui a ainsi éliminé provisoirement le Général en Chef gagne donc, de fait, un tour supplémentaire.



La Règle “Frédéric le Grand”

Chapitre 5 : Victoire

Les conditions de victoire sont décidées à l'avance. En théorie, on vérifie à la fin de chaque tour de jeu si l'un des joueurs a rempli ces conditions de victoire. Il est alors déclaré vainqueur. Cependant, il est généralement admis que le premier joueur qui en cours de jeu atteint les conditions est immédiatement déclaré vainqueur.

Si l'on joue selon un scénario, celui-ci prévoit les conditions de victoire, où la prise d'objectifs peut se substituer à la perte de troupes adverses par exemple.

A défaut, on considère qu'après un nombre d'unités perdues égal à 1 tiers du nombre initial, l'armée est démoralisée et donc concède la victoire à l'adversaire.

Selon le nombre relatif d'unités perdues par les 2 joueurs, on considère que c'est une victoire marginale (0 à 20% d'écart), moyenne (20 à 50 %) ou décisive (plus de 50% d'écart). Ainsi, si, par exemple, la démoralisation est à 5 unités, celui qui a perdu 5 unités est perdant et l'autre est vainqueur. On a les cas suivants :

5 à 4 (20% d'écart) = victoire marginale ;

5 à 3 (40% d'écart) = victoire moyenne ;

5 à 2 (+50% d'écart) = victoire décisive.



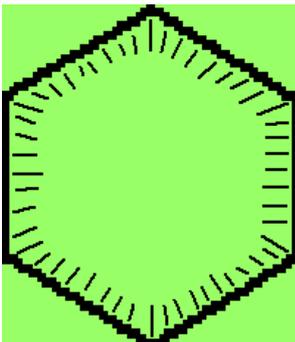
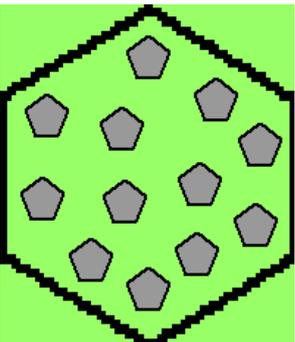
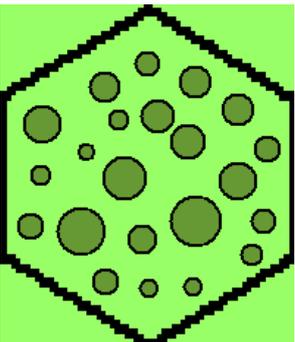
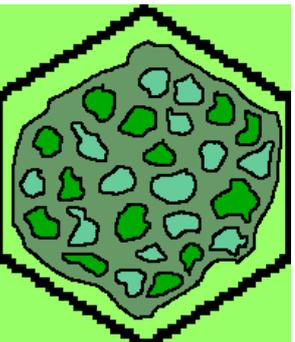
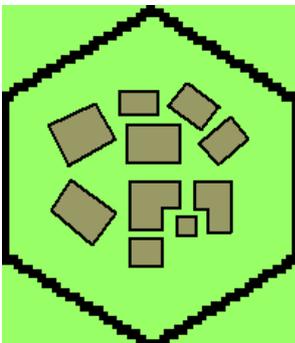
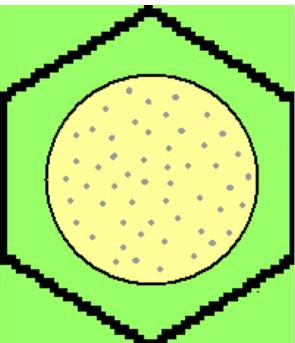
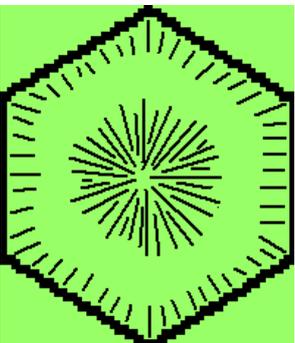
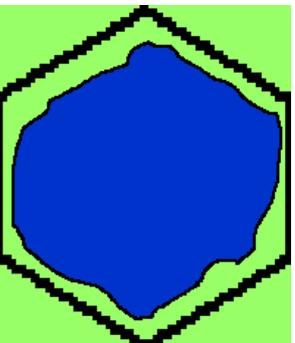
La Règle “Frédéric le Grand”

Chapitre 6 : Éléments de terrain

Les éléments de terrain influent sur le jeu de trois manières : pour le déplacement des unités, pour la vue (et donc la ligne de tir) et pour le combat. Il y a aussi des obstacles sur les bords de l'hexagone, que l'on appelle des obstacles linéaires.

Si des éléments sont combinés, leurs effets se cumulent mais ne s'aggravent pas. Ainsi, si on a 2 fois « max 2 dés », le résultat est maximum 2 dés. En revanche, si on a « max 2 dés » et « -1 dé », on compte d'abord 1 dé de moins et ensuite on limite à 2 dés. Idem pour les hex.

Éléments naturels de terrain

			
<p><u>Colline</u> Élévation de terrain au dessus du terrain environnant. Synonyme : motte, butons, morne, etc.</p>	<p><u>Rocaille</u> Terrain parsemé de rochers, coupé, avec des fractures, etc. Difficile à traverser.</p>	<p><u>Bois, forêt</u> Terrain boisé avec suffisamment d'arbres pour abriter une troupe.</p>	<p><u>Marais</u> Terrain gorgé d'eau, parsemé de trous d'eau et d'îles.</p>
			
<p><u>Habitations</u> Terrain parsemé d'habitations, village, bourg ou quartier de ville.</p>	<p><u>Sable</u> Terrain sableux, avec des zones où l'on s'enfonce, difficile à progresser. Ce peut être juste une zone ou une partie d'une zone plus grande. Dans ce cas, c'est toute la zone qui est de cette couleur.</p>	<p><u>Montagne</u> Zone de terrain élevé mais impossible à passer sauf par de petits groupes. Au niveau du jeu, c'est IMPASSABLE.</p>	<p><u>Lac</u> Zone d'eau assez vaste. Cet élément est IMPASSABLE.</p>

La Règle “Frédéric le Grand”

<p><u>Rivière</u> Cours d'eau assez large et de fort débit, elle est impassable sauf aux ponts et gués.</p>	<p><u>Fleuve et étendue d'eau</u> Rivière large, il ne peut y avoir de gué. Seuls les ponts permettent de traverser.</p>	<p><u>Route</u> Élément permettant de circuler plus vite mais aussi de traverser d'autres éléments de terrain.</p>	<p><u>Pont</u> Élément construit permettant de franchir une rivière ou un fleuve. C'est généralement le prolongement d'une route.</p>
	<p>Partie d'un cours d'eau où le fond est moins profond et le courant moins fort, si bien qu'il est possible de traverser à pied, sans pont. Si tout le cours d'eau est ainsi traversable, c'est un ruisseau.</p>		<p>Étendue recouverte de neige. C'est souvent assez mou comme pour le sable.</p>
<p><u>Gué</u></p>		<p><u>Neige</u></p>	

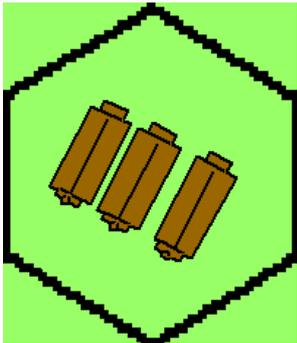
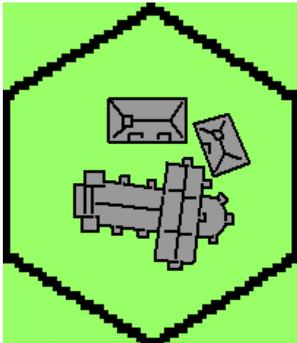
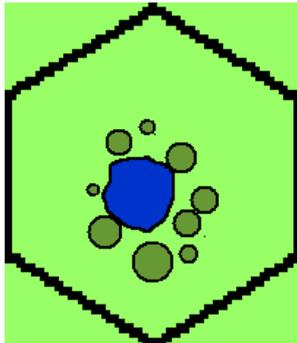
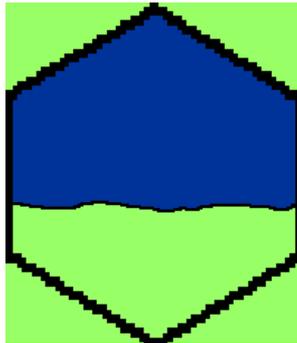
Obstacles linéaires

Élément	Description	Élément	Description
<p><u>Mur ou palissade</u> Mur assez bas ou palissade permettant à des combattants derrière de disposer d'un abri mais ne constituant pas un obstacle de grande hauteur.</p>	<p><u>Muraille</u> Mur de grande hauteur, de château ou de ville fortifiée.</p>	<p><u>Fossé</u> Ce sont des obstacles en creux rapidement creusés pour briser l'élan d'un attaquant.</p>	<p><u>Fortification</u> Ce sont des obstacles en terre renforcés de bois ou de pierre. Ils ont la forme de remblais, talus, gabions...</p>

Éléments alternatifs

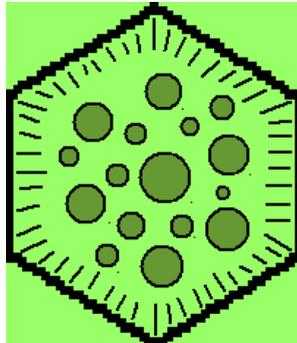
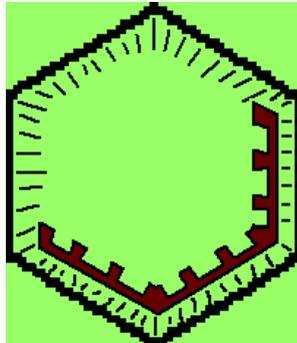
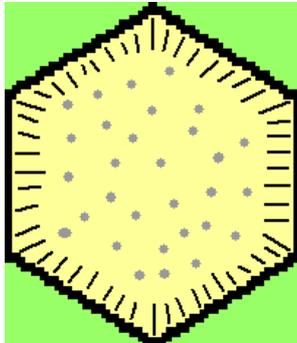
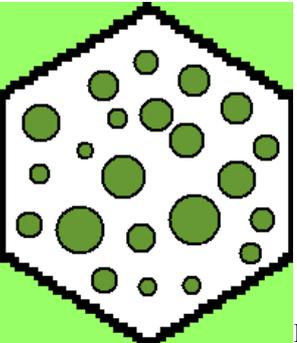
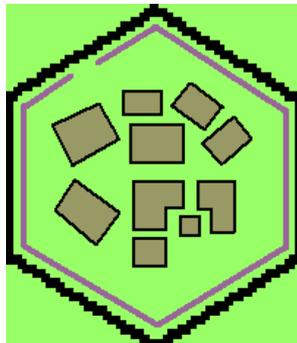
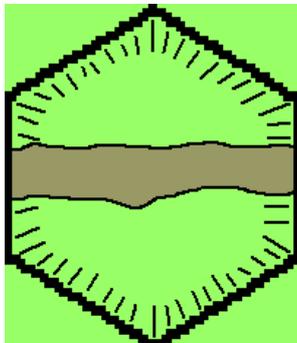
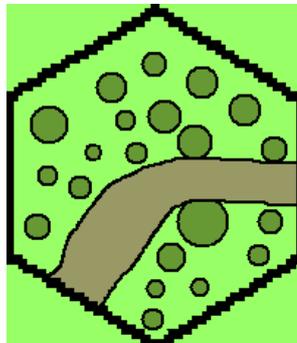
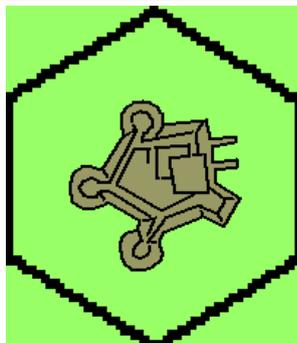
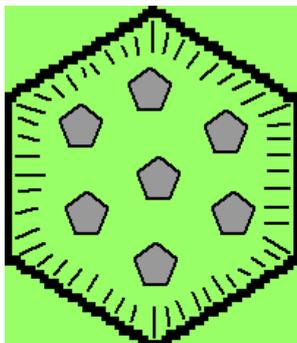
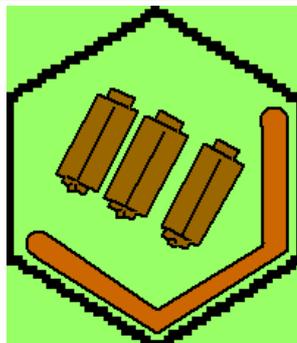
Ce sont des éléments équivalents à certains ci-dessus

La Règle “Frédéric le Grand”

			
Baraques = habitation	Église = habitation	Oasis = forêt	Plage = fleuve (en bord de table)

Éléments composés

Pour représenter certains terrains, il faut associer plusieurs éléments de terrain.

Élément	Description	Élément	Description
			
Colline boisée = colline + forêt	Colline fortifiée = colline + fortification	Dune = colline + sable	Forêt enneigée
			
Habitat muré = habitation + mur	Cimetière (idem)	Route sur colline	Route dans forêt
			
Lac gelé = gué + neige	Forteresse = habitation + muraille	Colline escarpée = colline + rocaille	Baraques protégées = Habitations + fossé

La Règle “Frédéric le Grand”

Effet du terrain et des obstacles linéaires

Terrain	Sens	Mouvement	Combat	Masque	Note
Forêt 	Vers	Stop	Max 2 dés	Oui	Interdit Artillerie et véhicules sauf par route
	Depuis	-	Max 2 dés		
Colline 	Bas ► Haut	-	Max 2 dés	Oui (*)	
	Haut ► Bas	-	Max 3 dés		
Rocaille 	Vers	- 1 hex	- 1 dé	Non	Interdit Artillerie et véhicules sauf par route
Depuis	- 1 hex	Max 2 dés			
Marais 	Vers	Stop	Max 2 dés	Non	Interdit Artillerie et véhicules sauf par route
Depuis	-	Max 2 dés			
Habitat 	Vers	Stop	Max 2 dés	Oui	Interdit Artillerie et véhicules sauf par route
Depuis	-	Max 2 dés			
Sable 	Vers	Stop sauf chameau	Max 2 dés	Non	
	Depuis	-	Max 2 dés		
Route 	+1 hex si tout sur route ss combat Traverse le terrain sous-jacent		Si sur terrain impossible, pas de combat.	Non	Si sur terrain impossible, pas de soutien.
Rivière, Fleuve 	Impassable sauf si gué (pour rivière) ou pont			Non	
Gué 	Vers	Stop	Normal	Non	Coupe la route
	Depuis	-	Max 2 dés		
Pont 	Comme route		Sans effet	Non	
Neige 	Vers	Stop	Max 2 dés	Non	
	Depuis	-	Max 2 dés		
Montagne 	Toujours Impassable Masque à toutes troupes		Lac		Toujours Impassable Ne fait pas masque
Mur ou palissade (**) 	Vers	- 1 hex – Non Art et véhicules	Max 2 dés – Pas d'avantage tactique	Oui	Défenseur ignore 1 drapeau si Infanterie ou artillerie
	Depuis	Stop après	Normal		
Fossés (**) 	Vers	- 1 hex – Non Art et véhicules	- 1 dé – Pas d'avantage tactique	Oui	Défenseur ignore 1 drapeau si Infanterie ou artillerie et compte « soutenu » en riposte.
	Depuis		Normal		
Fortification (**) 	Vers	- 1 hex – Non Art et véhicules	Max 2 dés – Pas d'avantage tactique	Oui	Défenseur ignore 2 drapeaux si Infanterie ou artillerie et compte « soutenu » en riposte.
	Depuis	Stop après	Normal		
Muraille (**) 	Vers	Infranchissable sauf équipement de siège (infanterie uniquement)	Max 2 dés – Pas d'avantage tactique	Oui	Défenseur ignore 2 drapeaux si Infanterie ou artillerie et compte « soutenu » en riposte.
	Depuis		Normal		

(*) Une troupe située juste devant une colline ne fait pas masque pour une troupe située au-dessus.

(**) uniquement par une face où l'obstacle existe.

La Règle “Frédéric le Grand”

Annexe 1 – Mise en place du terrain et des armées.

Note générale

La première règle est que les joueurs fassent ce qu'ils ont envie de faire. Ce qui veut dire que les éléments de la règle et surtout les annexes et listes d'armées sont des indications mais peuvent être modifiées par accord des joueurs en fonction de ce qu'ils souhaitent.

Le plus facile est d'avoir un scénario préétabli. Mais il est aussi bien de faire un jeu rapide avec un minimum de préparation.

Jeu avec scénario

Si l'on joue un scénario préparé à l'avance, les armées comme le terrain sont étudiés à l'avance, ainsi que les conditions de victoire. Donc, il suffit de suivre.

Il y a aussi des scénarios qui prévoient en partie ces éléments mais pas tout. En particulier, on peut donner un budget ou une partie de l'armée et indiquer un déploiement par zones. On adaptera donc ce qui suit à ces données.

Préparation des armées

S'il n'y a pas de scénario, on jouera généralement des armées équivalentes.

Chaque joueur possède son armée, avec des particularités nationales qui sont traduites dans les listes d'armées du Tome 2. De ce fait, il existe deux manières de composer son armée :

- en choisissant un budget et en composant son armée avec les unités dont on dispose conformément à la liste d'armée correspondante (voir Tome 2) ;
- en choisissant le même nombre d'unités de chaque côté en sachant que les caractéristiques nationales pourront créer un déséquilibre.

Nous conseillons le budget car c'est à la fois le plus équilibré et ce qui amène le plus de variété.

Mise en place du terrain

Il y a plusieurs façons de placer le terrain :

- d'un commun accord ;
- par un des joueurs, l'autre choisissant le côté et le joueur qui commencera ;

Mise en place des armées

Les joueurs doivent disposer leurs unités sur le champ de bataille dans les deux premières lignes de cases le long de leur côté. Il ne peut y avoir qu'une seule unité par case. Les unités ne peuvent pas être déployées sur des terrains qui leur sont normalement inaccessibles lors de leur déplacement. Sauf sur scénario, il n'est pas possible de laisser toute ou une partie de l'armée hors de la table. Toutes les troupes d'un joueur doivent être placées sur la table avant de commencer la partie.

Déploiement alternatif

C'est le système le plus courant : les joueurs déploient alternativement 3 ou 4 unités en commençant par celui qui jouera en premier.

La Règle “Frédéric le Grand”

Paravent opaque

Afin de ménager la surprise, on installe un paravent opaque au milieu du champ de bataille afin que les joueurs ne puissent pas voir le déploiement des troupes adverses. Lorsque les deux joueurs ont fini de déployer leurs troupes, le paravent est retiré. Il est aussi possible que l'un des joueurs installe ses troupes en l'absence de l'autre puis pose un drap sur elles, le second joueur installant ensuite les siennes.

Petits papiers

Chaque joueur dispose d'un petit papier pour chacune de ses unités. Les deux joueurs disposent ces papiers aux places qui seront occupées par les unités correspondantes, face cachée. Lorsque les deux joueurs ont fini, ils remplacent les papiers par les unités correspondantes. Pour corser un peu le résultat, on peut ajouter 1 leurre (papier blanc) pour 4 unités réelles.

Premier joueur

Sauf dans le cas vu ci-dessus à la mise en place du terrain, on tire généralement au sort le joueur qui jouera premier. C'est généralement aussi celui qui pose ses troupes en premier.



La Règle “Frédéric le Grand”

Annexe 2 – Troupes.

Une unité occupe une case et une seule et une seule unité peut occuper une case, même si elle est réduite. Une unité, selon la réduction à laquelle est jouée la bataille, peut représenter depuis un groupe d'hommes jusqu'à des parties entières de l'armée. En revanche, elle ne représente qu'un type de troupe (infanterie, cavalerie, artillerie...).

La base de l'unité est la plaquette. Sauf cas particulier, une unité comprend 3 plaquettes (voir plus loin). Nous ne fixerons pas de taille à la plaquette ni de nombre de figurines par plaquettes, car cela dépend des figurines disponibles et du terrain hexagoné du jeu.

On trouveras un peu plus loin des codes de couleurs pour préciser des caractéristiques de la troupe en question. Il est conseillé de les peindre sur les côtés des plaquettes comme aide-mémoire, mais ce n'est pas obligatoire. D'autres aide-mémoires peuvent être utilisés comme mettre autant de figurines que de dés de combat.

Type de la troupe

Infanterie

Il y a 2 types d'infanterie, l'infanterie lourde ou de ligne, la plus nombreuse, qui, comme son nom l'indique, combat dans la ligne de bataille, et l'infanterie légère dont le rôle est de harceler les troupes ennemies. Cette infanterie combat généralement en ordre dispersé, ce qui lui permet de se déplacer plus facilement en particulier en terrain difficile, boisé notamment. En revanche, elle est moins efficace en combat rapproché.

Infanterie habituelle

Cette infanterie est distinguée selon l'armement.

Armement	Infanterie lourde	Infanterie légère
<p>Infanterie armée des fusils réglementaires et équipés de baïonnettes. Cette infanterie suit un règlement et effectue des manœuvres préparées, au son de tambours ou trompettes.</p>	<p>Infanterie de Ligne</p> 	<p>Infanterie légère</p> 
<p>Infanterie entraînée à utiliser des fusils rayés, qui tirent plus loin. Ces troupes peuvent donc tirer à 2 hexagones mais, les armes étant plus longues à charger, ils sont moins efficaces en combat rapproché. A noter que certaines troupes équipées de carabines rayées courtes n'ont pas ces caractéristiques et sont donc comptées comme l'infanterie ci-dessus.</p>	<p>Inf fusils rayés lourde</p> 	<p>Inf fusils rayés légère</p> 

La Règle “Frédéric le Grand”

<p>Infanterie utilisant des armes traditionnelles (arcs, arbalètes, frondes, etc.) qui ont une portée comparable à celle des armes à feu à silex. Sans baïonnettes, ils utilisent en corps à corps des armes moins efficace que des baïonnettes bien servies. Cette infanterie sera assimilée aux « Irréguliers »</p>	<p style="text-align: center;">Archers moyens</p> 	<p style="text-align: center;">Archers légers</p> 
--	---	--

Infanterie sans arme de tir.

<p>Infanterie sans arme de tir, qui vient systématiquement au corps à corps, donc face aux baïonnettes. Et elles subissent généralement une ou plusieurs décharges à bout portant avant d'arriver au contact.</p>	<p style="text-align: center;">Inf lourde non tireur</p> 	<p style="text-align: center;">Inf légère non tireur</p> 
---	--	---

Infanterie montée.

C'est de l'infanterie qui possède des montures pour se déplacer plus rapidement mais qui est entraînée à combattre à pied (voir « Infantry montée » au Chapitre 3). Ces montures peuvent être des chevaux, des dromadaires, voire des éléphants. On y adjoint des troupes transportées sur des chariots. Le symbole de la monture est à côté du symbole d'infanterie.

<p style="text-align: center;">Infanterie légère montée</p> 	<p style="text-align: center;">Infanterie légère montée drom.</p> 	<p style="text-align: center;">Infanterie légère montée eleph.</p> 	<p style="text-align: center;">Infanterie légère montée Chariot</p> 
<p>Infanterie (ici infanterie légère) montée sur des chevaux.</p>	<p>Infanterie légère montée sur des dromadaires ou chameaux. Exemple : une unité de méharistes en Afrique du Nord.</p>	<p>Infanterie légère montée sur des éléphants.</p>	<p>Infanterie légère transportée par des chariots.</p>

Les éléphants porteurs d'infanterie n'ont qu'une plaquette d'animaux, sauf les éléphants nains (de Bornéo) qui ont 2 plaquettes, (mais l'unité d'infanterie en a généralement 3 voire plus si « solide »). A la perte, l'éléphant part en panique et les plaquettes restantes de l'unité sont de l'infanterie à pied simple.

Troupes montées

Il y a plusieurs types de troupes montées en fonction de la monture et de l'armement. A l'intérieur de chaque type, il y a un sous-type selon le poids de l'équipement et du cheval, ce qui détermine aussi la façon de combattre.

La Règle “Frédéric le Grand”

Cavalerie

Cavalerie Légère	Cavalerie lourde	Cuirassiers	Cavalerie Très Lourde
			
<p>Cavalerie entraînée à combattre en ordre dispersé et à se déplacer rapidement, avec des chevaux légers et rapides. Leur rôle principal est la reconnaissance avant le combat et la poursuite après. Cependant, elle combat aussi dans les batailles mais elle est moins efficace que des cavalerie plus lourdes.</p>	<p>Cavalerie entraînée à combattre dans les batailles, parfois avec des mousquetons ou en mêlée au sabre. Ces cavaliers portent généralement des bottes hautes et lourdes. Ils ont des chevaux puissants On dit aussi cavalerie de ligne.</p>	<p>Cavalerie plus lourde que la cavalerie lourde de ligne, équipés de cuirasses ou parfois de côtes de mailles. On les appelle souvent « Grosse cavalerie ».</p>	<p>Cavalerie équipée à l'ancienne d'armures lourdes de métal et avec souvent des chevaux protégés. Ils sont si lourdement équipés qu'ils se déplacent assez lentement mais ils sont puissants et résistants en bataille.</p>

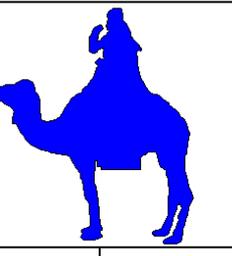
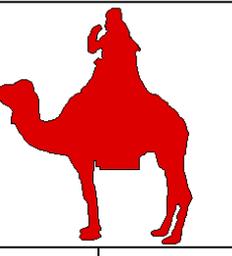
Lanciers

C'est de la cavalerie un peu spéciale car équipée en plus de la lance qui leur donne un bonus au choc en bataille. Sauf au combat, on suit les règles de la cavalerie.

Lanciers légers	Lanciers lourds	Cuirassiers lanciers	Lanciers très Lourds
			
<p>Cavalerie légère équipée de la lance.</p>	<p>Cavalerie lourde équipée de la lance.</p>	<p>Cuirassiers équipés de la lance.</p>	<p>Cavalerie très lourde équipée de la lance.</p>

Chamellerie

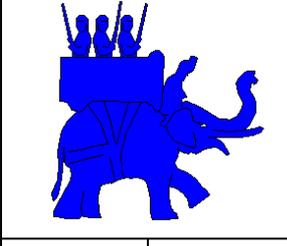
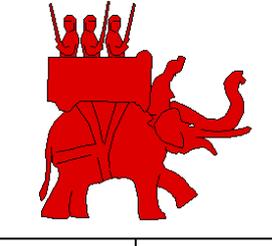
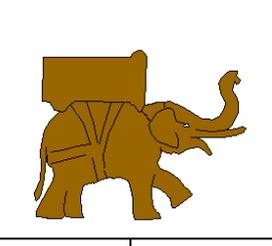
Ce sont des troupes montées sur des chameaux ou des dromadaires. Ils sont comparables aux cavaleries. Attention, nous avons aussi souvent des troupes qui leur ressemblent mais sont de l'infanterie montée sur dromadaires (voir plus haut).

Chamellerie légère	Chameliers lourds	Chameliers cuirassiers	Chamellerie très lourde
			
<p>Comparable à la cavalerie légère mais sur dromadaires. Ils se déplacent moins vite que la cavalerie légère.</p>	<p>Comparable à la cavalerie lourde mais sur dromadaires.</p>	<p>Comparable aux cuirassiers de la cavalerie mais sur dromadaires.</p>	<p>Comparable à la cavalerie très lourde mais sur dromadaires.</p>

La Règle “Frédéric le Grand”

Éléphants de combat

Les éléphants sont utilisés dans certains pays orientaux directement au combat, un peu comme des tanks. Cela a bien diminué depuis la généralisation des armes à feu mais une charge d'éléphants est toujours aussi impressionnante.

<p style="text-align: center;">Eléphant Moyen</p> 	<p style="text-align: center;">Eléphant lourd</p> 	<p style="text-align: center;">Eléphant en panique</p> 	<p>Quand une unité d'éléphants subit une perte, le modèle ne disparaît pas mais l'éléphant panique, ce qui peut entraîner des combats avec d'autres troupes. (Voir chapitre sur les combats).</p>
<p>Ces éléphants sont en partie protégés par des tentures et avec des défenses armées</p>			

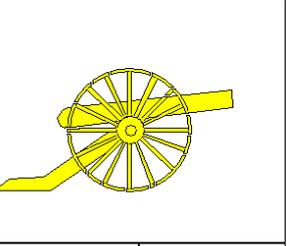
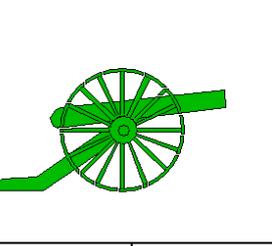
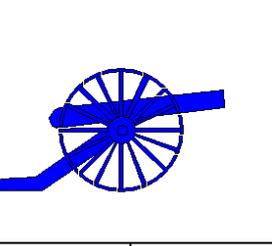
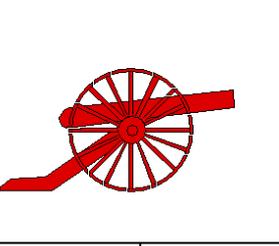
Les éléphants de combat n'ont qu'une seule plaquette. A la perte, l'éléphant part en panique. Les éléphants nains de Bornéo utilisés au combat sont plutôt une forme de cavalerie lourde qui a en plus « l'effet éléphant ». Ils ont 2 plaquettes de base.

Artillerie

Ce sont les canons. Ils peuvent être tractés par différents animaux mais assez lentement. L'artillerie de ce temps était désignée par le poids de son projectile en livres. Nous les séparons en catégories selon le poids en livres françaises.

Attention, la livre française était presque la plus lourde d'Europe (encore que pas fixée partout). Les autres pays ont des livres plus légères. La livre d'Angleterre vaut 0,92 livres françaises ; celle d'Autriche, 0,78 ; de Prusse, 0,95 ; de Russie, 0,83. Ainsi un 9 livres anglais équivaut à peu près à un 8 livres français.

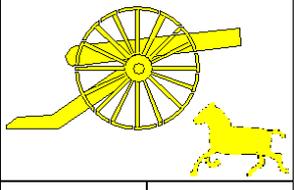
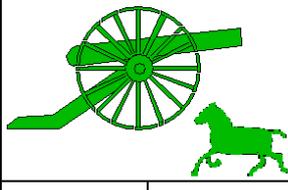
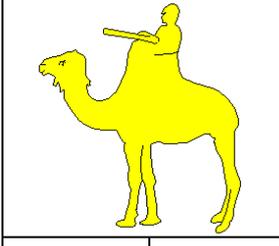
Artillerie à pied

<p style="text-align: center;">Artillerie très légère à pied</p> 	<p style="text-align: center;">Artillerie légère à pied</p> 	<p style="text-align: center;">Artillerie lourde à pied</p> 	<p style="text-align: center;">Artillerie très lourde à pied</p> 
<p>Artillerie dont les projectiles sont inférieurs à 3 livres françaises.</p>	<p>Artillerie dont les projectiles sont compris entre 3 et 6 livres françaises.</p>	<p>Artillerie dont les projectiles sont compris entre 6 et 11 livres françaises.</p>	<p>Artillerie dont les projectiles sont supérieurs à 11 livres françaises.</p>

Artillerie à cheval ou volante

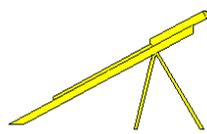
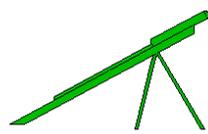
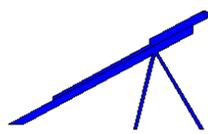
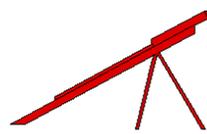
C'est une artillerie comme la précédente mais entraînée à des déplacements rapides, en particulier pour accompagner la cavalerie. Des petits canons très légers apparurent en Suède au 17ème siècle. L'artillerie à cheval apparaît en Prusse en 1758, Autriche en 1778, Hanovre et Danemark en 1786, le reste de l'Europe après 1791. Ce type d'artillerie est donc impossible auparavant. On a aussi une artillerie très légère sur chameaux.

La Règle “Frédéric le Grand”

<p>Artillerie cheval très légère</p>  <p>Artillerie très légère volante.</p>	<p>Artillerie cheval légère</p>  <p>Artillerie légère volante</p>	<p>Il n'y a pas d'artillerie volante lourde ou très lourde.</p>	<p>Artillerie Dromadaire très légère</p>  <p>Zamboureks</p>
--	---	---	---

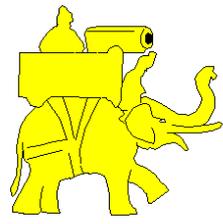
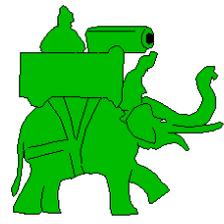
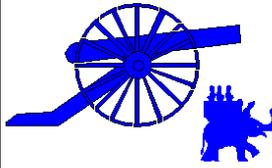
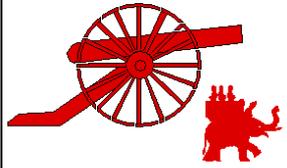
Artillerie à fusées

Il y.eu parfois des unités d'artillerie qui employaient des fusées au lieu de canons. Cela donne des effets particuliers. La classification se fait par comparaison avec les effets de l'artillerie à pied. Vu les délais d'installation, il n'y a pas d'artillerie à fusées volante.

<p>Artillerie très légère à fusées</p>  <p>Équivalent à fusées de l'artillerie très légère.</p>	<p>Artillerie légère à fusées</p>  <p>Équivalent à fusées de l'artillerie légère.</p>	<p>Artillerie lourde à fusées</p>  <p>Équivalent à fusées de l'artillerie lourde.</p>	<p>Artillerie très lourde à fusées</p>  <p>Équivalent à fusées de l'artillerie très lourde, essentiellement pour les sièges.</p>
---	---	--	--

Artillerie et éléphants.

Les éléphants sont utilisés dans certains pays orientaux pour porter de l'artillerie légère ou pour tracter de l'artillerie lourde.

<p>Artillerie Eléphant très légère</p>  <p>Il s'agit de pierriers, de pièces sur pivot et de petits pièces de 1 à 3 livres montées sur le bord du howdah.</p>	<p>Artillerie Eléphant légère</p>  <p>Il s'agit de pièces d'artillerie légère (4 à 6 livres) montées dans le howdah.</p>	<p>Artillerie Lourde tractée eleph.</p>  <p>Artillerie lourde tractée par des éléphants. Cela joue au moment des combats.</p>	<p>Art. très Lourde tractée eleph.</p>  <p>Artillerie très lourde tractée par des éléphants.</p>
---	--	--	--

Les éléphants qui tractent de l'artillerie n'ont qu'une plaquette d'animaux sauf les éléphants nains (de Bornéo) qui ont 2 plaquettes (mais l'unité d'artillerie en a 3 voire plus si « solide »). A la perte, l'éléphant part en panique et les plaquettes restantes de l'unité sont de l'artillerie statique.

Les éléphants qui portent de l'artillerie n'ont aussi qu'une plaquette et donc l'unité disparaît à la perte.

La Règle “Frédéric le Grand”

Entraînement de l'unité

Au combat, une unité dispose d'un certain nombre de dés de combat en fonction de son type. Mais des unités mieux entraînées seront plus efficaces et donc auront un ou 2 dés de plus tandis qu'une unité mal entraînée en aura moins. Cependant une unité ne peut avoir moins d'1 dé de combat.

Violet	Super-élite	Troupes particulièrement efficace, hommes de guerre complets
Rouge	Élite	Troupes très entraînée, vétérans de plusieurs batailles
Blanc (sans couleur)	Troupe entraînée	Troupe normalement entraînée – base des unités.
Jaune	Recrues	Troupe de recrutement récent, sommairement entraînée.
Brun	Levée	Troupe juste levée, non entraînée au combat.

Solidité morale de l'unité

Une unité est composée d'un certain nombre de plaquettes. Elle en perd au fur et à mesure des pertes. Le nombre de plaquettes indique donc la résistance de l'unité et donc son moral.

Toute unité normale a 3 plaquettes (sauf les éléphants 1 ou 2 plaquettes mais jamais modifiées). Des unités de moins bon moral auront moins de plaquettes, celles de meilleur moral en auront plus. Le nombre de plaquettes restantes n'influe pas sur l'efficacité au combat.

Violet	Unité « de Fer »	Moral très élevé, l'unité tiendra jusqu'au bout.	5 plaquettes
Rouge	Unité « Solide »	Moral élevé, l'unité supportera plus de pertes qu'une unité normale.	4 plaquettes
Blanc (sans couleur)	Normal	Moral normal	3 plaquettes (sauf éléphant)
Jaune	Unité « Faible »	Moral faible, l'unité n'a guère envie de se battre.	2 plaquettes
Brun	Unité « Instable »	Moral très faible, l'unité n'est présente que contrainte et forcée et disparaîtra dès les premières pertes.	1 plaquettes

Particularités de l'unité

Particularités les plus courantes

Nom	Description et effet	Code
Panique	Cette unité est composée de mercenaires ou de soldats peu volontaires. Elle est donc soumise à la désertion. Voir au \$4 Combat.	A1
Irréguliers	Troupes combattant selon des procédés archaïques et qui sont déroutés par le combat en ligne, la baïonnette, etc. Une unité ennemie d'infanterie ou de cavalerie lourde entraînée à l'occidentale a un dé de plus contre cette unité.	A2
Hésitants	Unité au moral fléchissant mais qui ne vont pas désertir. Drapeau = nombre d'hex par recul doublé.	A3
Fuyants	Unité au moral très fragile mais qui ne vont pas désertir. Drapeau = nombre d'hex par recul triplé.	A4
Alliés	L'unité appartient à un pays allié. Elle est rattachée à un sous-général allié. Ces unités ne peuvent obéir qu'à leur sous-général propre et à leurs propres officiers. Si elles se trouvent à plus de 5 hex de leur sous-général propre, elles ne peuvent être activées, même par un de leurs propres officiers ou le général en chef, que pour se retirer vers leur bord de table.	A5
Féodal	L'unité appartient à un seigneur féodal. Elle doit donc être rattachée à un des sous-généraux et se comporte comme les unités « Alliées » ci-dessus.	A6
Tenace	Le premier recul par drapeau d'une troupe montée est diminué d'un hex (donc 0 s'il était de 1) mais pas les suivants du même jet de dés	A7

La Règle “Frédéric le Grand”

Autres particularités

Nom	Description et effet	Code
Lents	L'unité est plus lente que les autres et se déplace d'un hex de moins.	B1
Mobile	L'unité est plus mobile que les autres et a une capacité de déplacement d'une case de plus que normalement.	B2
Statique (artillerie)	L'artillerie est fixée sur place et ne pourra se déplacer de toute la partie.	B3
Peu fiable	Après l'activation, pour une unité activée concernée, jet d'un dé. Si un drapeau sort, l'unité reste sur place, si un avantage tactique sort, l'unité a une capacité de mouvement doublée.	B4
Impétueux	Possibilité de jeter un dé : si drapeau ou avantage tactique, une marche forcée gratuite pour venir au contact. Mais en toute situation, obligation d'attaquer un ennemi s'il en est un adjacent..	C1
Fanatiques	+ 1 dé en attaque et défense mais tous les avantages tactiques contre elle équivalent à des coups touchés. Obligation de suivi après combat.	C2
Agressifs	L'unité a un dé de combat de plus en attaque (pas en riposte) et obligation de suivi après combat.	C3
Tireur élite (Sharpshooters)	Si l'unité visée est accompagnée d'un officier (même un général), le joueur peut choisir de lancer à part un des dés. Si ce dé provoque une perte (du type de l'unité concernée), il peut faire cette perte sur l'officier au lieu des plaquettes de combattants.	C4
Tireurs	Une unité d'infanterie est particulièrement entraînée au tir. Elle bénéficie d'un dé de combat supplémentaire pour un tir à distance (arme rayée) ou lorsqu'elle effectue une riposte ou une embuscade.	C5
Rompre	Cette unité de troupes montées ou d'infanterie légère est formée de soldats entraînés à s'échapper plutôt que combattre. Quand un ennemi déclare un combat corps à corps, l'unité peut rompre le combat : l'ennemi lance les dés mais seuls les touches du type de la cible comptent en pertes. L'unité se replie au plus de sa capacité de mouvement.	C6
Entêtés	Le premier recul par drapeau d'une infanterie ou artillerie est diminué d'un hex (donc 0 s'il était de 1) mais pas les suivants du même jet de dés	D1
Harcèlement	Tous les avantages tactiques qui se traduiraient par des coups touchés se traduisent par des doubles coups au moral.	D2
Esquive	Possibilité de remplacer 1 coup touché (et un seul) par 1 triple coup au moral.	D3
Insaisissable	L'unité peut se replier par tout hexagone adjacent et non seulement en direction de son bord de table MAIS tous les avantages tactiques qui ne se traduisent pas par des coups touchés donnent des coups au moral.	D4
Changeants	Cette unité est très sensible à la situation : quand elle gagne, elle doit suivre après combat et peut faire un hex de plus sans combat si infanterie ou 2 hex de poursuite si cavalerie mais chaque coup au moral fait un recul doublé.	D5

Fiche d'une unité

	01 – Nom ou titre de l'unité
	02 – Type de l'unité (Dessin)
	03 – Couleur du fond = pays
	04 – Couleur = Entraînement de l'unité
	05 – Couleur = Solidité morale de l'unité
	06 à 10 – Particularités de l'unité (souvent sous forme de lettres)

La Règle “Frédéric le Grand”

Ceci est une proposition de fiche pour définir une unité, que vous pouvez utiliser à volonté pour fabriquer vos descriptions d'unités.

Couleur du fond = pays

La couleur du fond indique le pays de l'unité. Cette couleur doit être suffisamment claire ou au contraire sombre pour ne pas cacher le dessin central.

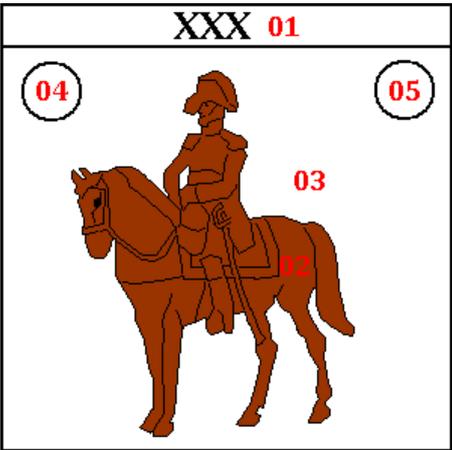
Bleu moyen	France	Rouge clair	Grande Bretagne
Blanc cassé	Autriche	Gris clair	Prusse
Vert moyen	Russie	Jaune paille	Espagne
Brun clair	Portugal	Bleu clair	États-Unis d'Amérique
Orange	Empire Ottoman	Vert clair	Autres pays d'Italie
Rose	Royaume de Naples	Bleu sombre	Pologne
Jaune sombre	Suède	Violet	Danemark
Orange clair	Hollande	Gris sombre	Principautés d'Allemagne
Violet sombre	Perse	Vert sombre	Inde
Rouge sombre	Chine et asiatiques	Brun sombre	Indigènes



La Règle “Frédéric le Grand”

Annexe 3 – Officiers

Les officiers sont de 3 types, avec des particularités.

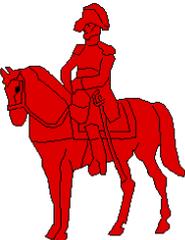
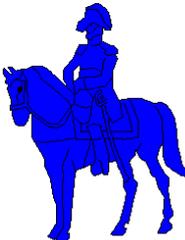
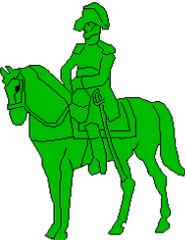
	01 – Nom ou titre de l'officier
	02 – Type de l'officier
	03 – Fond du symbole = pays
	04 – Particularité de l'officier.
	05 – Particularité de l'officier.

01 – Nom ou titre de l'officier

Ici on inscrit soit le nom de l'officier, soit le nom de ce type d'officier dans l'armée.

02 – Type de l'officier

Ici on insère un dessin dont la couleur indique le type de l'officier. Chaque type d'officier a une portée d'activation (sans compter l'hexagone où il se trouve)..

<p>Général en chef</p> 	<p>Général en chef. Il n'y en a qu'un par armée. Il a une portée d'activation de 5 hexagones.</p>	<p>Sous-général</p> 	<p>Sous-général. Il peut y en avoir plusieurs dans l'armée s'il y a beaucoup d'unités. Il a une portée d'activation de 3 hexagones.</p>
<p>Officier supérieur</p> 	<p>Officier supérieur. Il y en a plusieurs par armée. Il a une portée d'activation de 1 hexagone.</p>		

03 – Fond du symbole = pays

Comme pour les unités, la couleur du fond indique le pays de l'officier. Le choix des couleurs est comme pour les troupes ci-dessus.

04 – Particularité de l'officier liée à ses capacités.

Ici on marque une lettre indiquant une particularité liée aux capacités de l'officier.

La Règle “Frédéric le Grand”

Lettre	Nom	Description et effet
B	Bon chef	L'Officier est particulièrement bon. Le niveau de commandement de l'officier concerné est augmenté de 1 par rapport à la valeur par défaut, à moins qu'une autre valeur ne soit spécifiée par le scénario.
F	Faible	L'Officier est particulièrement faible. Le niveau de commandement de l'officier concerné est diminué de 1 par rapport à la valeur par défaut, à moins qu'une autre valeur ne soit spécifiée par le scénario.
M	Mauvais	L'Officier est franchement mauvais. Il a du mal à donner des ordres. -2 activations pour cet officier.

05 – Particularité de l'officier liée à l'organisation de l'état-major.

Ici on marque une lettre indiquant une particularité liée à l'organisation de l'état-major.

Lettre	Nom	Description et effet
A	Général Allié	L'Officier est un allié du Général en Chef dans une armée qui est une coalition. Cet officier ne peut commander que ses propres troupes. Les unités sous ses ordres ne peuvent obéir qu'à leur sous-général propre et à leurs propres officiers. Si elles se trouvent à plus de 5 hex de leur sous-général propre, elles ne peuvent être activées, même par un de leurs propres officiers ou le général en chef, que pour se retirer vers leur bord de table.
D	Déficiance dans le commandement	La transmission des ordres est un peu aléatoire. Après l'activation, chaque unité activée doit être confirmée en lançant 1 dé. Si drapeau, pas plus d'1 hex de déplacement et sans combat.
M	Messagers aides de camp	L'Officier dispose de messagers. aides de camp pour améliorer l'envoi des ordres. Si le général envoie un messenger, il lance 2 dés au lieu d'1 pour savoir si le message est transmis.



La Règle “Frédéric le Grand”

