

La Règle “Panache”

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.

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. Cependant, ils ne doivent pas déséquilibrer la règle.

Composants du jeu

Le jeu demande :

- Le choix du jeu que l'on va faire, historique ou non, scénario ou combat de rencontre, le type de terrain et les conditions de victoire. (Voir plus loin.)
- Un terrain où s'installer, généralement une table recouverte d'une nappe hexagonée ou de plaques en hexagones et les éléments représentant le terrain. Tout ceci est décrit à l'annexe 1.
- Les différentes troupes composant les deux armées, dont le nombre et les particularités sont soit définies par un scénario, soit choisies entre les joueurs. Les troupes sont définies au chapitre suivant.
- Un peu de matériel complémentaires, des spéciaux et jetons essentiellement, voir plus loin.

Principales notions et termes du jeu

Dans ce jeu, on utilisera un certain nombre de termes qu'il convient de définir d'entrée.

Unité

L'unité est l'élément de base d'une armée. 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.

Une unité est composée d'un certain nombre de plaquettes (voir aux troupes). En général, toutes ces plaquettes ne sont qu'un type de troupe (infanterie, cavalerie, artillerie...) sauf pour quelques cas particuliers qui associent à un type de troupe principal un détachement d'un autre type. Plusieurs éléments permettent de définir une unité. Bien sûr, il y a le 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 au chapitre suivant.

Détachement

Un détachement est une plaquette particulière dans une unité. Elle a la possibilité de se détacher et de se déplacer, voire de combattre indépendamment... à une certaine distance. Note : cette plaquette doit être identifiée des autres et elle seule pourra être ainsi détachée. Un détachement ne peut apporter le soutien à une unité par lui-même mais pourra être soutenu par 2 unités ou par la situation.

Tant que cette plaquette reste à une distance dite « distance de commandement » de son unité-mère,

La Règle “Panache”

elle est activée avec celle-ci. Cette « distance de commandement » est la distance de déplacement avec combat éventuel de la plaquette détachée (pas de l'unité-mère), y compris l'hexagone de celle-ci. Par exemple, une infanterie moyenne (déplacement de 1 avec combat, 2 sans combat) a une distance de commandement de 1 tandis qu'une infanterie moyenne (2 hexagones avec ou sans combat) en a une de 2. Quand le détachement est au-delà de la distance de commandement (par exemple si l'unité-mère a du reculer en combat), elle est en « enfants perdus ».

Enfants perdus

C'est un détachement qui, pour toute raison, se trouve à une distance de son unité-mère supérieure à la distance de commandement. A partir de ce moment, ce détachement devra être activé indépendamment.

Unité soutenue

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 des avantages pour combattre. Il y a des exceptions à ce principe :

Une unité d'infanterie, sauf de piquiers, située sur une case d'habitations est toujours considérée comme soutenue quand elle est la cible d'une attaque.
Une unité de troupes montées ou de piquiers 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, sauf de piquiers, 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.
Un personnage isolé, que ce soit un officier, un messenger ou un personnage isolé non officier, ne pourra à lui seul permettre le soutien. De même pour les détachements. Seules les unités peuvent apporter le soutien.

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.

Personnages isolés

On appelle « personnages isolés » (même s'ils se trouvent à un moment avec une unité sur le même hexagone), des personnages indépendants des unités et qui ont des effets particuliers. Les plus importants d'entre eux sont les officiers et les messagers. Cependant, et surtout en scénarios, on peut avoir d'autres personnages, comme des marchands ou des voyageurs qui peuvent être des objectifs.

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

La Règle “Panache”







différents éléments de terrain sont au chapitre 5.

Jetons

Au long de cette règle, vous verrez que l'on vous conseillera d'utiliser des jetons de couleur pour marquer des éléments ou des phases de jeu. Le plus important est un ensemble de jetons pour marquer le nombre de points d'ordre dont chaque camp dispose. Je conseille fortement des jetons de couleurs différentes pour éviter les confusions.

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.

	Drapeau de repli		Coup touché		Coup touché en corps à corps
	Drapeau de repli (2ème face)		Coup touché (2ème face)		Ducats : gagner un jeton ducats

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 Financement** : Le joueur dépense des ducats pour obtenir des effets.

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

3 – **Phase de Déplacement** : le joueur déplace toutes les unités activées qu'il souhaite en respectant les limitations du terrain et du type d'unités.

4 – **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 selon les troupes en jeu.
- L'ennemi peut alors parfois effectuer une esquive.
- 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 qui n'a pas reculé.

5 – **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.

1.