



































La Règle "Panache" - Feuille Référence Rapide Mouvement Combat /1

Type	Tir			Mêlée	Notes	Type	Tir			Mêlée	Notes
	Depl	Port	Dés	Dés			Depl	Port	Dés	Dés	
	2/3 ss cb	0	0	3	ss cb = sans combat.		2/3 ss cb	0	0	2	ss cb = sans combat.
	2	0	0	3			2	0	0	2	
	1/2 ss cb	0	0	3	ss cb = sans combat.		1/2 ss cb	0	0	2	ss cb = sans combat.
	1	0	0	3			1	0	0	2	
	1 ss cb	0	0	3	ss cb = sans combat.		1 ss cb	0	0	2	ss cb = sans combat.
	2/3 ss cb	2	3	2	ss cb = sans combat.		2/3 ss cb	2	2	2	ss cb = sans combat.
	2	2	3	2			2	2	2	2	
	1/2 ss cb	2	3	2	ss cb = sans combat.		1/2 ss cb	2	2	2	ss cb = sans combat.
	1	2	3	2			1	2	2	2	
	1 ss cb	2	3	2	ss cb = sans combat.		1 ss cb	2	2	2	ss cb = sans combat.
	2/3 ss cb	2	4	2	ss cb = sans combat. - Effet incendiaire si feu joué.		3	0	0	3	Animaux (même amis) sauf chameaux dans hex adjacent -1 dé
	2	2	4	2	Effet incendiaire si feu joué.		3	0	0	3	Animaux (même amis) sauf chameaux dans hex adjacent -1 dé
	1/2 ss cb	2	4	2	ss cb = sans combat. - Effet incendiaire si feu joué.		3	0	0	3	Animaux (même amis) sauf chameaux dans hex adjacent -1 dé
	1	2	4	2	Effet incendiaire si feu joué.		3	0	0	3	Animaux (même amis) sauf chameaux dans hex adjacent -1 dé
	1 ss cb	2	4	2	ss cb = sans combat. - Effet incendiaire si feu joué.		2	0	0	3	Animaux (même amis) sauf chameaux dans hex adjacent -1 dé
	1	0	0	(*)	(*) = 1 par plaquette restant au moment du jet de dés.		2	5	3/2 (2 s'il ne reste qu'une plaquette.)		Pas de tir si mouvement. / Animaux (même amis) sauf éléphant dans hex adjacent -1 dé / Perte = panique.
	1	0	0	(*)	(*) = 1 par plaquette restant au moment du jet de dés.		2	6	3/2 (2 s'il ne reste qu'une plaquette.)		