

# Battle cry

## Anniversary edition

traduction p4tr1ck ([rispatrick@gmail.com](mailto:rispatrick@gmail.com))

correction Delphine

sous creatives commons (CC) BY -NC -SA

## Mise en place du jeu

Choisir un scénario

Chaque scénario définit :





- les unités et leurs emplacements
- les terrains et leurs emplacements
- le nombre de carte pour chaque joueur
- les conditions de victoire
- le premier joueur

Placer les unités et les terrains

Distribuer les cartes commandement et disposer la pioche à coté du plateau.

Mettre sur le côté du jeu les tuiles drapeaux

Mettre à disposition les dés et les aides de jeux.

- Une unité d'infanterie  correspond à un porte drapeau et trois fantassins.
- Une unité de cavalerie  correspond à un porte drapeau (casquette) à cheval et deux cavaliers
- Une unité d'artillerie  correspond à un canon ,un servent et un officier avec jumelle.
- Un général  correspond à un cavalier avec un chapeau et un drapeau.

## Tour de jeu

1. jouer une carte de commandement
2. activer les unités
3. mouvement
4. résolution des combats
5. piocher une carte de commandement

### 1. Jouer une carte de commandement

Jouer une carte de sa main .Chaque carte définit le nombre d'unités (général ou troupes) et la section du jeu dans laquelle vous devez les activer . Certaines cartes permettent des actions spéciales , les actions sont décrites sur les cartes . (carte ne contenant pas de localisation).

### 2 . Activer les unités

Après avoir joué une carte d'ordre , désigner les unités que vous avez choisies . Elles seules pourront se déplacer , combattre , faire une action spéciale .Vous ne pouvez pas donner plus d'un ordre par Général ou par unité.

### 3 . Mouvement

Vous définissez l'ordre des unités en mouvement . L'unité doit avoir fini son mouvement avant d'en sélectionner une autre . Un seul mouvement par unité . Tout les mouvements doivent être résolus avant d'entamer les combats.(sauf carte spécial).

**Infanterie** : un hexagone dans n'importe quelle direction ET combat

**Cavalerie** : trois hexagones dans n'importe quelle direction ET combat

**Artillerie** : un hexagone dans n'importe quelle direction OU combat

**Général** : trois hexagones dans n'importe quelle direction .un général seul ne peut pas combattre .

### **Mouvement des unités**

- Une unité ne peut se déplacer qu'une fois par tour.
- Une unité non activée ne peut pas se déplacer.
- Une unité peut se déplacer d'une section vers une autre.
- Une unité ne peut pas passer à travers une autre unité amie ou ennemie , ni sur un hexagone occupé par un général ennemi.
- Une unité peut se déplacer sur une case occupée par un général ami seul . L'unité doit alors s'arrêter sur cet hexagone et arrêter son mouvement pour se tour . Le général est alors attaché à cette unité.
- On ne peut pas diviser ni regrouper des unités . Une figurine même seule est considérée comme une unité et suit les mêmes règles.
- Certains éléments de terrain affectent les mouvements ,et empêchent des déplacements complets ou des combats.(voir effet de terrain).
- En dehors de règle spéciale (carte ou scénario) une unité ne peut pas sortir de la carte .

### **Mouvement d'un général.**

- Un général ne peut se déplacer qu'une fois par tour.
- Un général peut se déplacer d'une section vers une autre.
- Un général déjà activé avec une unité rattachée ne peut plus se déplacer.
- Un général peut traverser un hexagone occupé par une unité amie , une unité amie rattachée à un autre général ou un général ami seul.
- Un général peut arrêter son mouvement sur un hexagone occupé par une unité amie si celle-ci n'est pas rattachée à un autre général . Le général est alors rattaché à cette unité.
- Un général ne peut pas traverser un hexagone occupé par une unité ou un général ennemi.
- Certains éléments de terrain affectent les mouvements , et peuvent empêcher des déplacements complets.
- En dehors de règle spéciale (carte ou scénario) un général ne peut pas sortir de la carte .

### **Rattachement d'un général.**

Un général sur le même hexagone qu'une unité est rattaché à celle-ci.

- Un seul général peu être rattaché à une unité.
- Si une unité avec un général est active celui-ci doit ce déplacer sur le même hexagone. (compte comme une seule activation).
- Vous devez activer le général seul pour pouvoir le détacher de l'unité. L'unité n'est pas active (sauf si vous l'avez activé indépendamment). il peut , dans ce cas , se rattacher à une autre unité . Attention celle-ci n'est alors pas automatiquement active.
- Un général qui vient de se déplacer et a rattaché une unité ne peut plus se déplacer avec celle-ci pendant ce même tour.

**Note** : *La retraite est un mouvement particulier traité plus loin.*

## **4 . Combat**

Quand tous les mouvements sont effectués la phase de combat pour les unités actives commence . Pour cela il faut que vos unités soient à portée de combat et aient les ennemis dans la « ligne de vue ».Un seul combat par unité et par tour . Chaque combat doit être résolu avant d'entamer le suivant.

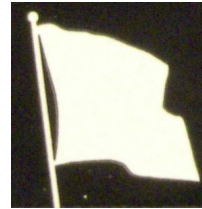
### **Dés de combat**



Touche d'  
infanterie



Touche d'  
artillerie



retraite



Touche de  
cavalerie



Touche tout  
type d'unité et  
généraux.

### **Le combat des unités**

Une unité ne peut se battre que contre une seule unité ennemie.

Si une ou plusieurs unités ennemies sont adjacentes à votre unité vous ne pouvez combattre une unité éloignée.

Le nombre de figurine ne joue pas sur le nombre de dés de combat . Même avec une figurine on utilise le nombre de dés autorisé par la portée.

### **Le combat du général**

- Troupe enhardi : une unité avec un général rattaché ignore un dés de retraite.
- Prendre le terrain : si un ennemi battu ou en retraite était sur une case adjacente l'unité peut occuper son hexagone . Le général peut occuper le terrain sans tenir compte des règles de terrain . On ne peut pas prendre le terrain après l'utilisation d'une carte contre attaque.
- Quand un général seul est attaqué il ignore un dé de retraite.
- Un général seul ne peut pas combattre.
- Un général rattaché à une unité ne n'apporte normalement pas de dé de combat supplémentaire.

### **Déroulement d un combat.**

1. déterminer la ligne de vue (visible ou invisible)
2. déterminer la force de combat (rapportée/efficacité)
3. lancer les dés de combat
4. résolution des effets des dés

### **Force de combat**

*infanterie* : ( 1 à 4 dés ) . La portée maximum est de quatre hexagones . La puissance est de quatre dés pour un hexagone adjacent et dégressif par hexagone supplémentaire . A ceci on rajoute les modificateurs de terrain en plus ou en moins.

**Artillerie :** (1 à 5 dés) .La portée maximum est de cinq hexagones . La puissance est de cinq dés pour un hexagone adjacent et dégressif par hexagone supplémentaire . A ceci on rajoute les modificateurs de terrain en plus ou en moins.

**Cavalerie :** (3 dés) .Combat uniquement dans les cases adjacentes.

**Général :** Seul ne combat pas .

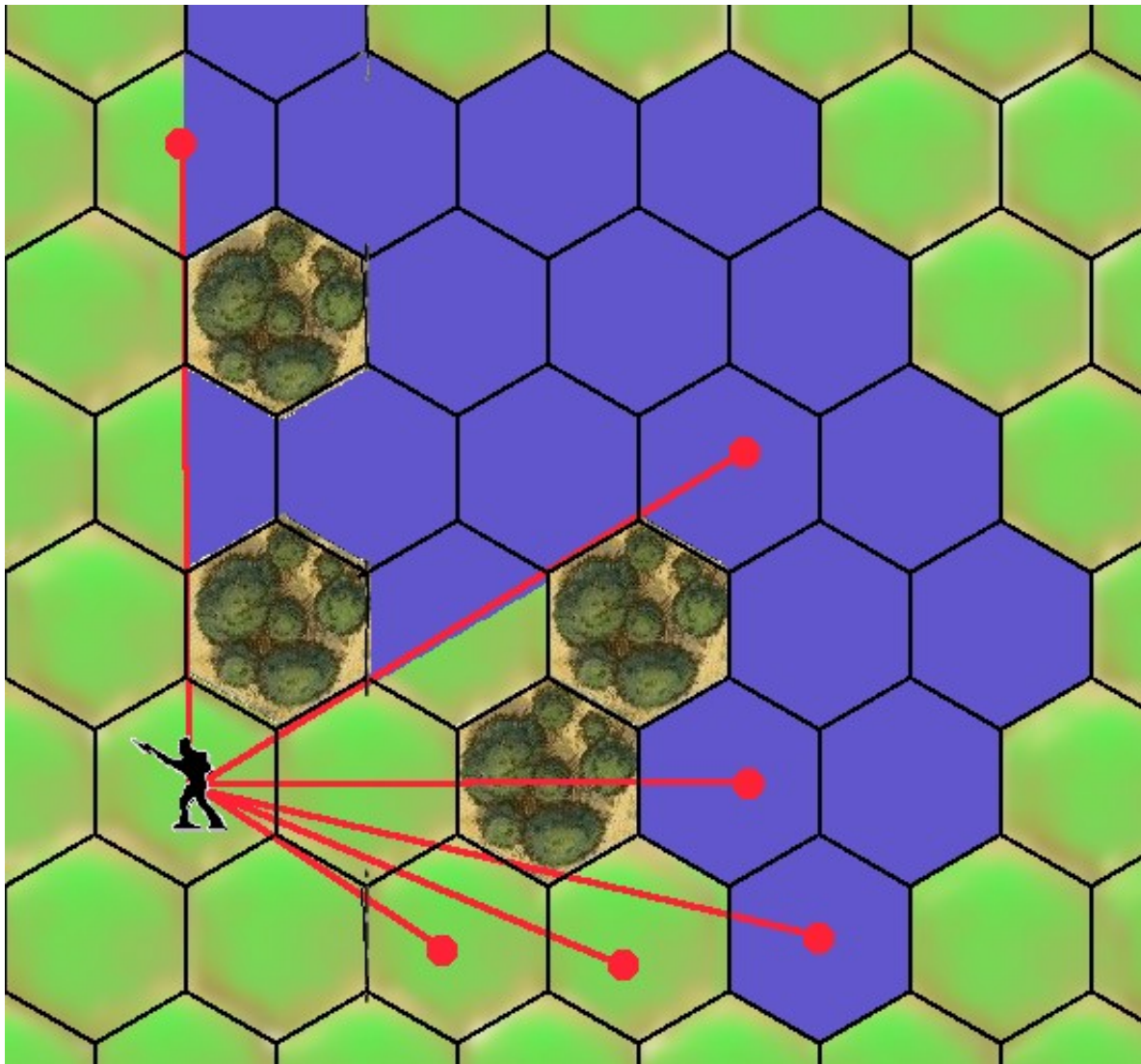
#### Tableau de combat

	1 hex	2 hex	3 hex	4 hex	5 hex
<b>Infanterie</b>	4D	3D	2D	1D	/
<b>cavalerie</b>	3D	/	/	/	/
<b>artillerie</b>	5D	4D	3D	2D	1D

#### Ligne de vue

Une unité doit pouvoir voir l'unité ennemie pour la combattre.

Pour cela tracer une ligne imaginaire entre le centre de l'hexagone de l'unité attaquante vers le centre de l'unité du défenseur . Si une case ou une partie ,une unité (amie ou ennemie)ou un effet de terrain (voir terrain ) se trouve sur cette ligne la cible est hors de vue et ne peut être attaquée.



*Vert : ligne de vue dégagée*

*Bleu : ligne de vue obstruée*

## Résolution des combats

- Détermination du nombre de dés (voir force de combat)
- Appliquer les modifications de terrain
- Appliquer les modifications des cartes de commandement s'il y en a.
- Lancer les dés

Pour chaque dé du type de l'unité cible ou les sabres croisés ôter le nombre de figurine correspondante . Si l'unité n'a plus de figurine celle-ci est détruite et l'assaillant met alors un drapeau victoire (tuile) sur son panneau de score. Le général n'est pas affecté par ce jet ,il n'est attaquant que s'il est seul sur un hexagone . Ensuite on applique les dés drapeaux (retraite) . Ceci concerne toutes les figurines (généraux et soldats). Les dés ne concernant pas l'unité sont ignorés.

## Éliminer un général

Un général ne peut être attaqué et éliminé que lorsque qu'il est seul (sauf carte tireur d'élite). Même règle que pour les unités ,seul les sabres croisés comptent. Si un général est éliminé cela rapporte un drapeau de victoire.

Élimination d'un général rattaché à une unité en un tour.

- Jouer une carte d'ordre qui active au moins deux unités
- Détruire entièrement l'unité avec sa première unité active
- La deuxième unité peut alors éliminer le général.  
( tout cela sous réserve de bons jets de dés ).

## La retraite

Après la résolution des combats et les morts retirés ,on résout les retraites . Pour chaque drapeau sur une face de dé le défenseur doit reculer d'une case vers son camp.

Le terrain n'a pas d'effet sur la retraite sauf si celui-ci est infranchissable.

Le défenseur décide du choix de l'hexagone de retraite.

Une unité ne peut pas battre en retraite sur ou à travers une case occupée par une autre unité .

*Exception :*

- une unité non rattachée à un général peut se replier sur un hexagone occupé par un général ami seul et se rattache à celui-ci . Ceci interrompt le reste de la retraite.
- Un général peut traverser un hexagone contenant une unité amie ou un général .Si un général ayant fini sa retraite se trouve sur une unité amie il est considéré comme rattaché à cette unité .

Une unité rattachée à un général ne peut pas battre en retraite sur un hexagone occupé par un autre général.

Un général rattaché à une unité doit battre en retraite avec celle-ci . Si toute l'unité a été détruite lors du combat , les effets de retraite des dés restant s'appliquent au général.

Si une unité ne peut pas effectuer sa retraite , cause terrain impraticable , hexagone occupé,bord de jeu...elle perd une figurine par drapeau non exécuté . Ceci inclus le général si celui-ci est le seul rescapé.

Si une unité ou un général est forcé de battre en retraite hors du plateau celle/celui-ci est éliminé . (point de victoire à l'attaquant ) .

## Tir raté

Tout dé ne correspondant pas à l'unité visée,double sabre,retraite est considéré comme tir raté.

## **5 . Tirer une carte commandement.**

Prendre une carte commandement et ensuite joueur suivant.

## **Fin de partie.**

Dès qu'un joueur a atteins le nombre de point de victoire définit par le scénario il est déclaré vainqueur et la partie s'arrête.

Variante :

Partie en deux manches ,chaque scénario est joué deux fois (chaque joueur joue une fois l'union) le gagnant est celui qui a remporté le plus de point de victoire sur les deux manches (total manche 1 + total manche 2) ;