

Cartes et Confusion !

Mise en place

Délimiter un espace de 3 mètres de long pour le champ de bataille et y établir 4 sites (par exemple, une petite colline, un mur, un pont, un village, un bois) bien espacés.

Chaque adversaire doit avoir :

- un jeu de cartes
- un Général ou Commandant
- un nombre identique d'hommes et de pièces d'artillerie divisés en unités d'une catégorie (avec Officiers, Musiciens et Porte-drapeaux)
- 4 marqueurs de boulets de canon
- 1 règle ou mètre

Les unités doivent être placées sur la ligne du fond sans regarder l'ennemi !

Tirer au sort pour commencer.

Le jeu

1. Déplacer OU rallier les unités OU changer de formation et déplacer le Général
2. Faire tirer l'artillerie de longue portée
3. Mener les combats

Un joueur peut faire ces 3 actions dans un tour mais n'est jamais obligé de bouger, tirer ou mener un combat s'il ne le souhaite pas.

Déplacements

L'Infanterie et l'Artillerie peuvent se déplacer en avant jusqu'à 20 cm et la Cavalerie jusqu'à 40cm. Il est possible de pivoter autour de l'homme au centre du premier rang avant un déplacement, selon le nombre de degrés souhaité (l'Artillerie pivote sur de l'axe du canon). Le commandant peut se déplacer 60 cm. Les soldats doivent s'arrêter au minimum à 20 cm des troupes ennemies s'ils sont face à face. Les unités peuvent passer parmi les troupes de la même armée.

Une unité peut se déplacer si :

- elle est engagée dans un combat avec une unité ennemie

- Il y a des hommes en rang et d'autres qui reculent

Les unités qui reculent peuvent se déplacer dans n'importe quelle direction jusqu'à 30 cm, mais ne peuvent passer à moins de 15 cm des troupes ennemies. Elles doivent fuir si l'ennemi approche et sont éliminées si elles dépassent les limites du champ de bataille.

Rallier

Un joueur peut rallier une unité s'il y a au moins un homme toujours en rang et qu'aucun autre ne soit au minimum à 20 cm de l'ennemi en rang en face de lui. L'unité peut retourner en rang autant d'hommes qu'il y en a déjà, plus un homme si le commandant est à leur côté. S'il n'y a pas d'hommes en rang et que tous les hommes qui reculent sont à 50 cm ou plus autour de l'ennemi, le Général doit être déplacé à côté de l'unité, pour les rallier. Les tireurs d'artillerie qui ont abandonné leur canon en reculant doivent avancer de 25 cm par tour pour le rejoindre quand ils se rallient, et ce, avant de pouvoir tirer.

L'Artillerie de longue portée

Elle peut tirer vers n'importe quelle unité de l'ennemi située sur une ligne dégagée entre 10 et 130 cm de distance et dans une limite de 45 degrés sur la gauche et sur la droite. Chaque tir d'artillerie fait perdre un homme dans l'unité ciblée. Si celle-ci est engagée dans un combat, l'homme tué est laissé où il est tombé et tous les autres restent en place. Seul un tireur d'artillerie est appelé pour tirer au canon.

- 1 boulet de canon est utilisé si l'unité ciblée n'est pas protégée ou se trouve dans les bois
- 2 boulets, si l'unité ciblée se trouve derrière un mur
- 3 boulets, si l'unité ciblée se trouve derrière une barricade ou dans une tranchée

Le combat

Il peut se dérouler entre tous les types d'unités (Infanterie, Cavalerie, Artillerie) situées à moins de 8 cm de distance, avec au moins une des unités ennemies en face. Le joueur peut mener le combat une fois par tour avec chacune de ses unités contre une ou plusieurs unités ennemies. La Cavalerie ne peut initier le combat avec une unité ennemie située derrière un mur ou dans les bois.

Mener un combat :

Chaque joueur retourne la carte supérieure de son jeu. Celui qui tire la carte la plus forte l'emporte et entraîne la mort d'un soldat ennemi. (As = 1 ; Valet = 11 ; Dame = 12 ; Roi = 13)

Les unités d'infanterie ou d'artillerie qui se défendent derrière une barricade, un mur ou dans une tranchée, ajoutent 3 à leur carte. Le joueur gagnant choisit quels ennemis vont être tués et ceux qui vont reculer. La mort du premier soldat entraîne le recul d'un autre, celle du second, le recul de deux autres, celle du troisième, le recul de trois autres et ainsi de suite.

Laisser les hommes morts sur le champ de bataille jusqu'à ce que le combat soit terminé, afin de calculer le nombre d'hommes qui reculent.

Si les deux cartes ont une valeur égale, les deux unités qui s'affrontent perdent un homme, et le nombre de ceux qui reculent est calculé par rapport au nombre d'hommes déjà tués dans chaque unité. Ils sont choisis par le joueur adverse.

Situations spéciales de combat

Quand l'Artillerie gagne un combat, un soldat ennemi est tué et le nombre d'hommes qui reculent est égal au nombre indiqué sur la carte gagnante, *pour qu'un nombre d'hommes (jusqu'à 10) soient obligés de reculer. (Valet, Dame, Roi entraîne le recul de 4 hommes chacun et l'ace que 1.*

Toujours utiliser *la valeur de face de la carte* pour le nombre d'hommes qui reculent, même quand ils sont derrière une barricade, un mur ou dans une tranchée.

Une victoire de la Cavalerie entraîne le recul d'un homme supplémentaire par rapport à un combat normal.

Une victoire par une unité attaquant le côté ou l'arrière d'une unité ennemie entraîne le recul de 4 hommes supplémentaires.

Gagner la bataille

Dès que les hommes en rang d'une armée prennent entièrement possession des sites, ou s'ils sont les derniers à en occuper trois sur quatre, cette armée gagne.

La dernière armée qui est passée par un site est considérée comme occupante.