

La Règle “Alexandre et Bayard”

Chapitre 3 : Phase de Déplacement

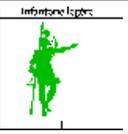
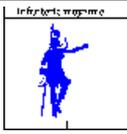
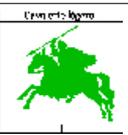
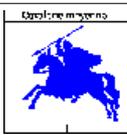
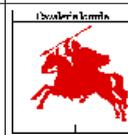
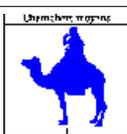
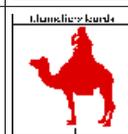
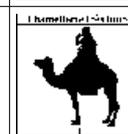
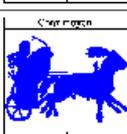
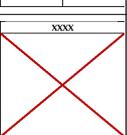
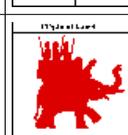
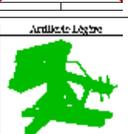
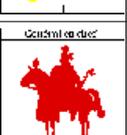
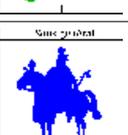
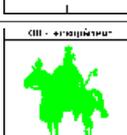
Les unités actives sont déplacées par le joueur une par une dans l'ordre de son choix. Une unité ne peut être déplacée qu'une seule fois par tour, mais une unité activée n'est pas obligée de se déplacer. Le mouvement d'une unité doit être terminé avant de passer à celui d'une autre unité.

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)

(Pour la description des troupes, voir à l'annexe 2).

Type	Très Légère		Légère		Moyenne		Lourde		Très lourde	
Infanterie		2/3 ss cb		2		1/2 ss cb		1		1 ss cb
Cavalerie		4/5 ss cb		4		3		3		2
Chamellerie		3		3		3		3		2
Charrerie				4		3		2		2
Éléphants						2		2		
Artillerie à pied ou à fusées		1/2 ss cb (**)		1 (**)		1 ss cb		1 ss cb (*)		0 (statique)
Chef (se déplaçant seul)		3/2 fuite		3/2 fuite		3/1 fuite	Tout autre personnage		Selon le type (infanterie, cavalerie, etc)	
Tout personnage isolé ignore le terrain difficile sauf si véhicule										

ss cb = sans combat.

(*) Jamais plus de 1 en toutes circonstances.

(**) Ces artillerie perdent un dé pour chaque hexagone de déplacement effectué.

La Règle “Alexandre et Bayard”

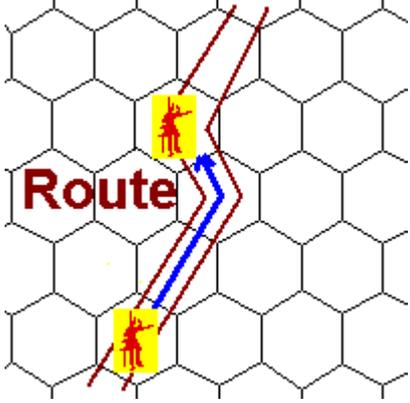
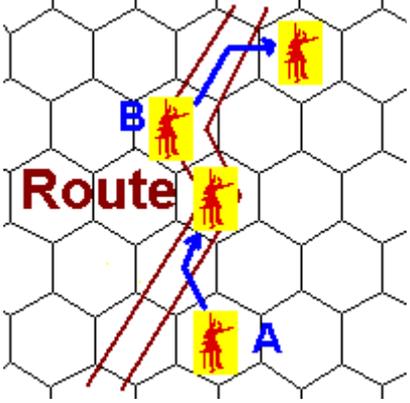
Précisions sur le mouvement

- Une unité qui a un jeton « pré-joué » (voir l'esquive) ne pourra pas faire mouvement même si elle est activée. Elle pourra cependant combattre sur place si elle est activée ou attaquée. Tous les jetons « pré-joué » sont retirés à la fin de la phase de déplacements.
- 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.
- On ne peut jamais traverser une unité ennemie, que ce soit avec une unité ou un personnage isolé.
- Un personnage isolé peut traverser toute unité amie.
- Toute unité peut traverser une unité légère ou très légère amie ou être traversée par elle, s'il y a une case disponible au bout de son mouvement mais 2 unités ne peuvent occuper la même case après chaque mouvement.
- Le terrain rencontré peut influencer sur la capacité de mouvement. Voir à l'Annexe 1. 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.

La Règle “Alexandre et Bayard”

- 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).

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. 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. Un personnage isolé peut sortir de table volontairement ou suite à un repli. Il ne compte alors pas en perte mais ne peut plus revenir de toute la partie (sauf scénario).

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 chef 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.

