

# La Règle “Alexandre et Bayard” - Feuille Référence Rapide 1 - Divers

	Phase	Notes
1	Commandement	Le joueur annonce les troupes qu'il active.
2	Déplacement	le joueur déplace toutes les unités activées qu'il souhaite / terrain et / type d'unités. Possible 1 ordre de manœuvre et un seul par tour.
3	Combats	Combat des unités une par une dans l'ordre souhaité :
4	Fin de Tour	Si conditions de victoire, sinon, jeu de l'adversaire.

Soutien	
Une unité d'infanterie attaquée dans une case d'habitations est toujours considérée comme soutenue.	
Troupes montées combat dans ou vers un terrain accidenté n'est jamais soutenue mais apporte son soutien aux unités amies adjacentes.	
Unité d'infanterie attaquée par troupes montées dans ou vers un terrain accidenté est toujours soutenue.	
Artillerie ou véhicules sur route dans un terrain accidenté n'est pas soutenue, ni apporte son soutien.	
Une unité peut être considérée comme soutenue du fait d'un ordre lancé par son général.	

Déroulé combat	
1	Vérifie que l'unité attaquante ait bien le droit de combattre.
2	Vérification de la cible.
3	Nb dés de combat + ajustement / terrain et circonstances. Tir = facteur de l'arme de tir ; Mêlée : attaquant utilise facteur d'assaut sauf circonstances ; Tous autres combats corps à corps et riposte = facteur de mêlée.
4	Ordre d'attaque et un seul par combat.
5	Ensuite, Ordre de défense et un seul ; ou évasion si possible
6	Lancé des dés – résultats : coups touchés, puis avantages tactiques puis retraites éventuelles.
7	Suivis, charges et poursuites
8	Riposte de l'adversaire si possible.

Riposte	
Toute unité qui n'a pas reculé en mêlée peut riposter à une attaque si elle est toujours adjacente à l'attaquant	* Avec le facteur de mêlée (jamais celui d'assaut) ; * Sans utiliser d'ordre d'attaque ; * Elle ne permet pas de suivi ni de poursuite.

Résultat du Dé					
Dé	Effet	Dé	Effet	Dé	Effet
	Coup Touché sur les verts et les jaunes		Coup Touché sur les bleus, les verts et les jaunes		Coup Touché sur les rouges, les bleus, les verts et les jaunes (et les noirs à confirmer)
	Coup au moral = repli		Lettre d'ordre = un pion d'ordre		Avantage tactique (voir ci-dessous)
Pour noirs, avoir rouge confirmé par coup touché vert au moins.			Si armure inversée, compter noir comme jaune, rouge comme verte et vice versa.		

Avantage tactique			
<b>Coup manqué si</b>	Attaquant troupe montée combattant dedans ou contre une case de terrain accidenté OU Attaquant tireur sauf artillerie contre une forêt, habitation ou fortification		
<b>Coup touché si</b>	Défenseur troupe très légère OU Attaquant Éléphant		
<b>Coup au moral si</b>	Défenseur « Insaisissable » OU Attaquant Fusées ou Feu		
Défenseur			
Attaquant \	Infanterie	Troupe montée	Artillerie
Infanterie	Coup touché si attaquant soutenu et pas le défenseur OU si le défenseur est adjacent à une Troupe montée amie de l'attaquant	Coup au moral si attaquant soutenu	Coup touché
Troupe montée	Coup touché si l'attaquant est soutenu OU si le défenseur est adjacent à une unité d'infanterie amie de l'attaquant		Coup touché
Artillerie à poudre	Coup touché si la cible est à 2 hex ou moins		

Suivi		
Troupe	Suivi obligatoire	Suivi possible
Tous	* « Fanatiques » ou « Changeants »	
Infanterie	* Infanterie (sauf Infanterie d'élite) attaquant une unité située au dessous d'elle.	* Infanterie d'élite
Troupe montée	* Troupe montée (sauf d'élite) attaquant une unité située au dessous d'elle. * Éléphants (même d'élite)	* Toute Troupe montée (sauf éléphants)
Artillerie ou chariots	Jamais	

