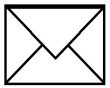
“Frédéric le Grand” - Feuille Référence Rapide – Déroulement, Notions et Combats

Chaque joueur fait successivement les phases suivantes :
1 – **Phase de Commandement** : Le joueur annonce les troupes qu'il active.
2 – **Phase de Déplacement** : le joueur déplace toutes les unités activées qu'il souhaite en respectant les limitations du terrain et du type d'unités.
3 – **Phase de Combats** (qui comprennent les tirs) : le joueur fait combattre ses unités une par une dans l'ordre qu'il souhaite en :
* vérifiant que l'unité ciblée est soit sur une case adjacente, soit à portée et dans sa ligne de mire.
* annonçant le nombre de dés de combat auquel son niveau de qualité lui donne droit.
* ajustant ce nombre de dés en fonction du terrain et des circonstances, et éventuellement d'un officier combattant au premier rang
* un officier peut choisir de rompre le combat
* lançant le nombre de dés ainsi ajusté puis en appliquant les résultats en commençant par les pertes puis les retraites éventuelles.
* effectuant les suivis, les charges puis les poursuites éventuelles pour les troupes qui y sont autorisées. subissant la riposte d'un adversaire soutenu.
4 – **Phase de Fin de Tour** : On constate si l'un des deux camps a rempli les conditions pour déterminer la victoire. Sinon, la partie continue et l'adversaire commence son nouveau tour.

Défenseur	**Infanterie**	**Troupe montée**	**Artillerie**
**Attaquant **			
Toujours **Coup manqué**	Si Attaquant troupe montée combattant dedans ou contre une case de terrain accidenté OU si Attaquant tireur sauf artillerie contre une forêt, habitation ou fortification		
Infanterie (seulement corps à corps)	Coup touché si attaquant soutenu et pas le défenseur OU si le défenseur est adjacent à une artillerie ou cavalerie amie de l'attaquant	Coup au moral si attaquant soutenu	Coup touché
	Coup touché si défenseur « fanatique » Coup au moral si défenseur « Insaisissable »		
Troupe montée (seulement corps à corps)	Coup touché si l'attaquant est soutenu OU si le défenseur est adjacent à une unité d'infanterie ou d'artillerie amie de l'attaquant OU si le défenseur est « Insaisissable »		Coup touché
Artillerie sauf fusées	Coup touché si la cible est à 2 hex ou moins Sinon, coup au moral si l'attaquant est une artillerie d'élite OU si le défenseur est « Insaisissable »		
Fusées	Coup au moral		
Éléphant	Coup touché		

	Coup touché sur Infanterie		Coup touché sur Cavalerie		Coup touché sur Artillerie
	Drapeau de repli (1 hex pour Inf et art.à pied ; 2 hex pour TM et art. cheval)		Lettre d'ordre		Avantage tactique

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	Jamais

- Une unité d'infanterie située sur une case d'habitations est toujours considérée comme soutenue quand elle est la cible d'une attaque.
- Une unité de troupes montées qui attaque ou qui combat dans un élément de terrain accidenté (forêt, habitations, marais, rocailles...) ne peut jamais être considérée comme soutenue, y compris si elle est adjacente à deux unités amies. Elle continue cependant à apporter son soutien aux unités amies adjacentes.
- Une unité d'infanterie attaquée par des troupes montées adverses dans un tel élément de terrain est toujours considérée comme étant soutenue y compris s'il n'y a pas deux unités amies adjacentes.
- Une artillerie ou des véhicules sur une route dans un terrain accidenté ne peut pas être soutenue, ni apporter de soutien à une autre unité amie.
- Une unité peut être considérée comme soutenue du fait d'un ordre lancé par son général.

1 – activation des unités du 1er officier
2 - activation des unités du 2ème officier
3 – déplacement des unités du 1er officier
4 - déplacement des unités du 2ème officier
5 – combats des unités du 1er officier et conséquences
6 - combats des unités du 2ème officier et conséquences

Officier dans sa portée d'influence. :
- remonter le moral = ignorer un drapeau
- combattre au premier rang (+1 dé mais risque de blessure)
- décider de rompre le combat
- rallier une unité amie.