

La Règle “Panache” - Feuille Référence Rapide – Déroulement, Notions et Combats

Chaque joueur fait successivement les phases suivantes :

- 1 – Phase de Financement : Le joueur dépense des ducats pour obtenir des effets.
- 2 – Phase de Commandement : Le joueur annonce les troupes qu'il active.
- 3 – Phase de Déplacement : le joueur déplace toutes les unités activées qu'il souhaite en respectant les limitations du terrain et du type d'unités.
- 4 – 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 selon les troupes en jeu.
 - L'ennemi peut alors parfois effectuer une esquive.
 - 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 qui n'a pas reculé.
- 5 – 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.

| Troupe | Suivi obligatoire | Suivi possible |
|------------------------|---|--|
| Tous | * « Fanatiques » ou « Changeants » | |
| Infanterie | * Infanterie attaquant une unité située au dessous d'elle. Une infanterie d'élite ou un officier ayant combattu au 1er rang peut l'empêcher. | * Toute infanterie |
| Troupe montée | * Troupe montée sur une colline attaquant une unité située au dessous d'elle. Une troupe d'élite ou un officier ayant combattu au 1er rang peut l'empêcher. * Toute troupe d'éléphants de combat (mais ni de transport ni de tir). | * Toute Troupe montée (sauf éléphants) |
| Artillerie ou chariots | Jamais | |

| | | | | | |
|---|------------------------------|---|-------------------------|---|---------------------------------|
|  | Drapeau de repli |  | Coup touché |  | Coup touché en corps à corps |
|  | Drapeau de repli (2ème face) |  | Coup touché (2ème face) |  | Ducats : gagner un jeton ducats |

Détachement

- possibilité de se détacher et de se déplacer, voire de combattre indépendamment... à une certaine distance.
- Un détachement ne peut apporter le soutien à une unité par lui-même mais pourra être soutenu par 2 unités ou par la situation.
- La plaquette est activée avec l'unité-mère si à distance de déplacement avec combat éventuel
- Quand le détachement est au-delà de la distance de commandement, elle est en « enfants perdus ». Ce détachement devra être activé indépendamment.

- Une unité d'infanterie, sauf de piquiers, située sur une case d'habitations est toujours considérée comme soutenue quand elle est la cible d'une attaque.
- Une unité de troupes montées ou de piquiers 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, sauf de piquiers, 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.
- Un personnage isolé, que ce soit un officier, un messenger ou un personnage isolé non officier, ne pourra à lui seul permettre le soutien. De même pour les détachements. Seules les unités peuvent apporter le soutien.

- 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 peut. :

- 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.