

TO THE
STRONGEST!

AIDE DE JEU

PLACEMENT DU TERRAIN

- ♥ Les éléments restent où ils sont.
 - ♣ Les éléments restent où ils sont s'ils se trouvent entièrement sur un flanc, et sont retirés si en partie ou entièrement au centre sauf s'il s'agit d'une route/chemin.
 - ♦ Les éléments de terrain sont retirés.
 - ♠ les éléments de terrain sont déplacés d'une case dans le sens indiqué par la valeur de la carte, sauf s'il s'agit d'un élément linéaire.
- 1-2 : On déplace l'élément à l'opposé du placeur de l'élément.
- 3-5 : On déplace l'élément vers la droite du joueur qui a placé les cartes.
- 6-8 : On déplace l'élément vers le joueur qui a placé les cartes.
- 9-10 : On déplace l'élément vers la gauche du joueur qui a placé les cartes. Si le déplacement n'est pas possible ou sort de la table, il est retiré.

ACTIVATION FACILE

- A. AVANCER OU CHARGER** D'UNE CASE DROIT DEVANT OU DEUX CASES DROIT DEVANT POUR UN MONTÉ.
- B. AVANCER** D'UNE CASE DROIT DEVANT PUIS **TIRER** (TROUPE LÉGÈRE JAVELOT (INF. CAV. CHAR. CHAM)).
- C. TIRER PUIS RECULER** D'UNE CASE, EN FAISANT FACE DANS LA MEME DIRECTION (TROUPE LÉGÈRE NON-JAVELOT (INF. CAV. CHAR. CHAM)).
- D. SOIT TIRER, SOIT REPRENDRE UNE MUNITION DE LA RÉSERVE DU CAMP.**
- E. RALLIER.**

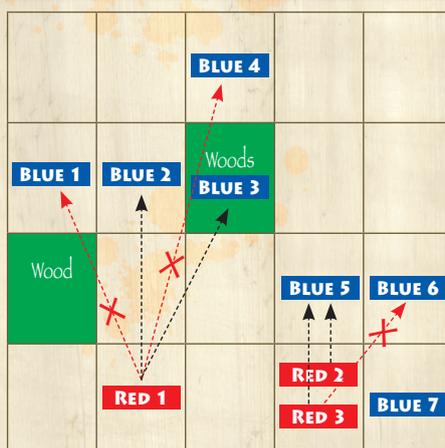
ACTIVATION DIFFICILE (JAMAIS POUR LES LÉGERS)

- A. SOIT AVANCER OU CHARGER** D'UNE CASE EN MAINTENANT L'ORIENTATION. LES MONTÉS PEUVENT SOIT AVANCER SOIT CHARGER D'UNE CASE SUPPLÉMENTAIRE MAIS DROIT DEVANT.
- B. BOUGER** LATÉRALEMENT D'UNE CASE EN MAINTENANT L'ORIENTATION.
- C. RECULER** D'UNE CASE DROIT DERRIÈRE (OU 2 POUR LES MONTÉS) EN GARDANT OU EN INVERSANT LA DIRECTION.
- D. BOUGER** À L'INTÉRIEUR DE LA CASE (PERMETTANT À DES UNITÉS DE CHANGER D'ORIENTATION OU D'ÉCHANGER DE PLACE). APRÈS CECI LES MONTÉS PEUVENT TOUT DE MÊME AVANCER D'UNE CASE DROIT DEVANT.
- E. SE DÉPLACER, SOIT CHARGER** DANS OU HORS D'UN TERRAIN DIFFICILE (MARAIS, BOIS...).

MUNITIONS DE DÉPART

TYPE D'UNITÉS	MUNITIONS DE DÉPART
Troupe avec javelot	2 chacune
Légère armée d'arc, de fronde, d'arbalète, d'arme à feu ou d'arc long	3 chacune
Archers, Arbalétriers, Archers longs, Artillerie	6 chacune
Vétéran	+1 pour l'unité
Recrue ou Levée	-1 pour l'unité
Munition en réserve	1 par unité de tireur
Munition en réserve	1 point pour 2 munitions supplémentaires

LIGNES DE VUE



FURIE DES ÉLÉPHANTS ET CHARS À FAUX INCONTRÔLABLES

