

# Battle Cry ( par Avalon Hill) chez Hasbro

Traduction : Didier (clashman@infonie.fr)

## **INTRODUCTION :**

Armées : chaque armée a : 10 unités d'infanterie  
3 unités de cavalerie  
3 unités d'artillerie  
3 généraux

Chaque unité infanterie = 1 fig. avec drapeau + 3 sans  
Chaque unité cavalerie = 1 fig. avec drapeau + 2 sans  
Chaque unité artillerie = 1 fig. avec drapeau + 1 sans  
Chaque fig. de général a 1 drapeau

(Page 4)

Champ de bataille.....présentation

Pions et marqueurs de terrain :

Cartes d'ordre : les unités peuvent bouger (et) (ou) combattre, ces cartes servent à donner ces ordres. Il y a 2 types de cartes .....ordre / ordre spécial

- Carte ordre :utilisée pour mouvement/bataille.  
la carte indique la partie du plateau ou on peut commander et combien d'unités sont concernées.
- Carte spéciale d'ordre : mouvement spécifique et (ou) bataille , ou faire quelque chose de spécial. Certaines cartes permettent de commander des unités dans toutes les sections du plateau.

Toujours respecter le type d'unités indiqué sur la carte d'ordre !

Choix de scénario

Installation du plateau

Lecture des notes

Distribution des cartes : mélanger puis distribuer le nombre donné par la mission a chaque joueur.

Les joueurs ne révèlent pas leurs cartes. Le reste des cartes est placé en pioche.

But du jeu : Etre le premier a éliminer 6 drapeaux ennemis !!!!

## **TOUR DE JEU :**

- 1) jouer 1 carte ordre
- 2 ) commander les unités
- 3 ) mouvements
- 4 ) bataille
- 5 ) résoudre les batailles
- 6 ) piocher nouvelle carte d'ordre

### 1) JOUER UNE CARTE D'ORDRE

carte utilisée pour mouv et /ou attaque. Jouer une carte de la main.....la carte dit ou donner les ordres et combien d'ordres donner .certaines cartes permettent actions spéciales.  
Si aucune carte ne permet de donner d'ordre....se défausser et piocher une nouvelle carte....FIN de votre tour.

### 2) COMMANDER LES UNITES

Après jouer carte de commande, déclarer quelles unités on veut commander.  
Seules ces unités peuvent agir.....Pas plus d'un ordre par unité !!!!

### 3) MOUVEMENT

On choisit l'ordre qu'on veut pour les mouvements.  
Faire 1 mouv. complet avant de commencer un autre  
1 seul mouv. Par unité  
Tous les mouv. Doivent être finis dans le tour avant de se battre

INFANTRY.....1case et bataille

CAVALRY.....3cases et bataille

ARTILLERY.....1case ou bataille

GENERAL.....3cases..... /participe bataille

\* \* \* \* \* Le général peut se battre même s'il n'en a pas reçu l'ordre\*\*\*\*\*

### MOUVEMENTS D'UNITES

\*Interdit d'avancer une unité sur (ou à travers) une case occupée par :  
Unité amie  
Unité ennemie  
Général ennemi

Par contre on peut aller sur une case occupée par un général ami s'il est seul sur cette case !!!!

On ne doit jamais diviser une unité. Les fig. individuelles sans une unité doivent rester ensemble et bouger comme un groupe..... Des unités diminuées par des combats ne peuvent pas se réunir avec d'autres unités  
Certains éléments de terrain affectent les mouvements, et peuvent empêcher des déplacements complets, ou des batailles.

### BOUGER UN GENERAL

On peut avancer un général sur une case occupée par une unité amie (s'il n'y en a pas déjà un).  
Si un général entre sur une case occupée par une unité amie il doit terminer son mouvement pour ce tour.

\*Impossible d'avancer sur (ou de traverser) une case occupée par un général ou unité ennemie

## *GENERAUX RATTACHES*

- un général dans la même case qu'une unité amie .....est rattachée à elle  
Un seul général peut être rattaché à une unité amie
- Un général attaché qui reçoit un ordre peut bouger loin de l'unité à laquelle il est rattaché..... Il peut de plus s'éloigner de son unité et s'attacher à une autre .

\*Si une unité avec un général rattaché reçoit un ordre, le général peut suivre l'unité ou rester sur place. Cela compte comme un ordre .....

Un général qui bouge avec son unité doit la suivre dans la même case.

!!! EXCEPTION : impossible de bouger un général attaché qui a déjà bougé ce tour

## **4 ) BATAILLE**

Après tous les mouvements, ordres terminés, en vue de l'ennemi.

Chaque bataille doit être résolue avant de commencer la suivante.

Une unité se bat contre une autre unité une fois par tour ;

Un jet de dés ne peut être divisé afin de combattre plusieurs unités à la fois .

Pour se battre :

Déterminer distance

Ligne de vue ?

Le terrain ? (gênant pour la vue ou le combat)

Lancer les dés. ( le nombre de dés est déterminé par le type d'armée, le terrain, la distance)

*PORTEE :*

Infanterie.....4 cases (ou moins)

4 dés pour cible adjacente, et moins un dé à chaque fois qu'on s'éloigne d'une case

Artillerie.....5 cases(ou moins)

5 dés pour cible adjacente, et moins un à chaque fois qu'on s'éloigne d'une case.

Cavalerie.....1 case

3 dés de combat mais la cavalerie se bat uniquement avec cible adjacente.

Général.....pas de portée

!!!!!!!!!!!!les dégâts subis par une unité n'affectent pas le nombre de dés lancés !!!!!!!!!!!

*GENERAUX EN BATAILLE :*

- \*Un général attaché à une unité de cavalerie ou d'infanterie peut tjrs participer à une attaque de l'unité à laquelle il est rattaché.
- \*Une unité (infanterie ou cavalerie) avec général attaché peut lancer un dé de plus quand elle se bat.
- \*La portée n'est pas améliorée par le général attaché qui est dans la bataille.
- \*Un général peut aller sur n'importe quel type de cases, et participer à la bataille aussi longtemps que l'unité à laquelle il est attaché suit un ordre et est capable de se battre.
- \*Un général seul sur une case ne peut se battre

*LIGNE DE VUE*

- \*Une unité doit pouvoir voir l'ennemi qu'elle veut combattre.
- \*Faire un trait imaginaire du centre de la case de l'attaquant .....au centre de case du défenseur !  
.....Si une case (ou partie de case) située sur cette ligne contient quelque chose, il y a gêne pour la ligne de vue !
- \*La gêne peut être : bois, colline, champ, construction, unité ou general (peut import s'ils sont amis ou ennemis).
- \*Le terrain sur la case de la cible n'est pas une gêne pour la vue !!!!
- \*Si cette ligne imaginaire passe au raz d'une (ou plusieurs) cases « obstacle », la ligne de vue reste bonne !!!!!!!
- \*Si ces cases obstacles sont situées de part et d'autre, et au raz de la ligne : La ligne de vue est BLOQUEE. (dessin p.8)

Terrain :

	mouvement	Bataille	Ligne de vue
Foret	Stop / pas + loin ce tour	Bataille : non si mouv. le même tour	Bloquée
		Si on combat un ennemi situé dans une forêt, on retire 1 dé d'attaque	
Verger	Pas de restriction	Pas de restriction	Pas bloquée
Colline	Pas de restriction	Combat avec ennemi sur colline : 1 dé en moins	Pas bloquée par unité amie ou général ami sur case adjacente (si le terrain de cette case n'est pas non plus bloquant)
		Tir d'artillerie depuis colline : portée = 6 cases (utiliser 1 dé)	
Construction	Stop/pas plus loin pour ce tour	Bataille non , si mouv. le même tour Si combat avec ennemi sur case construction moins deux dés !!!!!!!	Bloquée

Rivière	Stop quand entre ds case	Un dé de moins pour l'unité qui est sur cette case et qui se bat	Pas bloquée
Pont sur rivière	Efface toutes restrictions de la rivière	Efface restrictions de combat.(terrain clair)	Pas bloquée
Champ	Pas de restriction	Moins 1dé si ennemi sur un champ	Si cultures élevées/ldv bloquée
Terrain accidenté	Ne peut pas entrer	Pas de restriction	Pas bloquée
Clôture	pas de restriction	ennemi sur clôture -1 dé (pas séparés par clôture pas de restriction) exemple p .11	Pas bloquée
Fortification	pas de restriction	si ennemi sur cette case 2dés de moins(sauf si attaquant est derrière cette case) voir fig. 12 Ignorer toute autre restriction sous cette case	pas bloquée sauf si case d'origine bloquait !

### 5) RESOUDRE BATAILLE :

Chaque face du dé représente l'unité touchée. Les sabres croisés représentent une unité au choix. Les drapeaux signifient..... retraite.

Pour chaque dessin du dé on retire une unité du plateau. Si il y a + de symbole que d'unité sur le plateau, ceux ci sont gaspillés.

L'unité drapeau est toujours la dernière retirée.....a ce moment l'ennemi la prend et l'ajoute à son total de drapeaux capturés.

#### TOUCHER LE GENERAL

Il faut les sabres croisés.....ceci élimine général (ça compte avec les drapeaux capturés)

\*Le général ne peut être attaqué que si il est seul sur une case.

\*Si un général est attaché à une unité (qui vient juste d'être attaqué) , et que l'attaquant a encore un dé « sabres croisés » restant, celui ci est gaspillé.

\*Pour frapper et retirer un général « attaché » dans un tour de bataille, il faut :

- 1) jouer une carte d'ordre : qui commande au moins 2 unités d'attaque , situées à portée et en ligne de vue du général attaché.
- 2) Obtenir les bons dés pour détruire l'unité attaché
- 3) Alors la seconde unité attaquante peut s'en prendre au général resté seul

## *BATTRE EN RETRAITE*

Après que les frappes ont été portées et les morts retirés, les « retraites » doivent être résolues.

Pour chaque drapeau affiché par les dés, le défenseur doit reculer d'une case vers son camp.

Le terrain n'a pas d'effet sur une retraite.

Le défenseur choisit sa case de retraite, en respectant les règles qui suivent :

. une unité ne peut battre en retraite à travers ou sur une case déjà occupé par une autre unité.

Sauf dans 2 cas : Une unité non attaché (à un général) peut se replier sur une case de général ami non attaché (à une unité)..... Ils deviennent alors attachés !  
L'unité+général peuvent ignorer les symboles drapeaux, précédemment obtenus aux dés, et n'ont plus besoin de se replier + loin (même si les dés l'exigeaient précédemment)

Un général peut se replier sur ou à travers une case contenant une unité qui n'est pas attachée à un autre général. Le général sera considéré attaché si il reste sur la case de l'unité à la fin du mouvement.

Les unités traversées par le général lors de la retraite ne sont pas affectées !

.Une unité déjà attachée à un général ne peut se replier sur case contenant un autre général.

.Un général attaché à une unité doit battre en retraite avec elle sur une même case. Si cette unité meurt pendant la bataille, le général doit finir les mouvements requis

.Si pour une raison quelconque, une unité ne peut pas battre en retraite .....un personnage de celle-ci doit être retiré pour chaque retraite non effectuée. Il peut s'agir d'un général s'il n'y a plus d'autre personnage disponible

.Si une unité (et/ou un général) est forcée de fuir hors du plateau.....elle est éliminée !!!!!!!!!

RATE (mauvais lancé)

Si pas obtenu les symboles nécessaires pour frapper l'ennemi ou le forcer à la retraite.

## **6) PIOCHER UNE CARTE D'ORDRE :**

Après avoir résolu frappes et retraites se défausser de la carte d'ordre jouée, et en piocher une autre.

Le tour du joueur est fini !

## **GAGNER LA PARTIE :**

Le premier qui capture 6 drapeaux ennemis

# BATTLE CRY

UNITE	MOUVEMENT	et /ou	ATTAQUE				
			1 hex	2 hex	3 hex	4 hex	5 hex
.....	.....	.....	1 hex	2 hex	3 hex	4 hex	5 hex
INFANTERIE	1 hex	Et	4 dés	3 dés	2 dés	1 dé	.....
CAVALERIE	3 hex	Et	3 dés	.....	.....	.....	.....
ARTILLERIE à pied*	1 hex	Ou	5 dés	4 dés	3 dés	2 dés	1 dé
ARTILLERIE à cheval	2 hex	Et	.....	.....	.....	.....	.....
ARTILLERIE à cheval*	1 hex	Et	4 dés	3 dés	2 dés	1 dé	.....
VMI CADETS	1 hex	et	3 dés	2 dés	1 dé	.....	.....
GENERAL	3 hex	ou	+ 1dé	+ 1dé	+ 1dé	+ 1dé	+ 1dé

\*Artillerie sur colline : tir à 6 cases

TERRAIN	MOUVEMENT	MODIFICATION Sur lancer de dés	LIGNE DE TIR
BOIS (woods)	stop	-1 ATTAQUANT	bloque
VERGER (orchard)	.....	-1 ATTAQUANT	.....
COLLINE (hill)	.....	-1 ATTAQUANT	bloque
BATIMENT (building)	stop	-2 ATTAQUANT	bloque
RIVIERE (waterway)	stop	-1 ATTAQUANT	.....
ROCHER (rough terrain)	non	.....	.....
PALISSADE (fence)	.....	-1 ATTAQUANT	.....
BARRICADE (Field work)	.....	-2 ATTAQUANT	.....
PONT (bridge)	.....	.....	.....
CHAMP (field)	.....	-1 ATTAQUANT	bloque