

# GRADISCA - Jeu de base - Aide de jeu

## Séquence de jeu

Chaque tour comprend les étapes suivantes :

- Un marqueur de commandement est tiré au hasard du récipient opaque.
- Les unités du commandement sélectionné sont activées et/ou des cartes sont jouées (voir 5).  
**Note :** Dans cette phase, l'adversaire peut jouer des cartes, selon les conditions qui y sont inscrites.  
Le marqueur de commandement tiré est placé sur la carte dans la section "Commandements joués" [*Comandi giocati*].
- La séquence est répétée depuis le point (a) jusqu'à ce que tous les marqueurs de commandement aient été tirés.
- Une fois les marqueurs de commandement tous tirés, vérifiez si une zone a des unités de combat en excès (Cf. 9 Empilement) et avancez le pion du tour en cours dans la case suivante sur la ligne du temps.
- Si le marqueur de Tour de Jeu a passé le marqueur de Fin de Jeu, la partie se termine et les points de victoire des deux joueurs sont vérifiés pour déterminer le gagnant. Sinon, remplacez les pions de commandements dans le récipient opaque et recommencez la séquence d'un nouveau tour à partir du point a).

Le jeu se termine à la fin du tour **Mars - Avril 1618**.



## Activation d'un commandement (5)



Lorsqu'un marqueur de commandement est tiré, le joueur auquel il appartient, peut toujours :

- Jouer **jusqu'à deux cartes** et activer les unités du corps tiré présentes dans **une seule zone**, OU
- Tirer une carte** de la pioche. Aucune unité n'est activée et aucune carte n'est jouée. Chaque joueur ne peut jamais avoir plus de quatre (4) cartes en main. Si cela se produit, vous devez défausser l'une d'elles de votre choix (Piochez d'abord, puis défaussez). Vous ne pouvez défausser qu'une seule carte si vous avez cinq cartes en main, OU

En outre, **seulement si le corps a un chef en jeu :**

- Vous pouvez jouer jusqu'à **une carte** et activer les unités du corps tiré présentes dans un **nombre de zones égal à la valeur de commandement du chef**.

## Activation des unités (5.1)



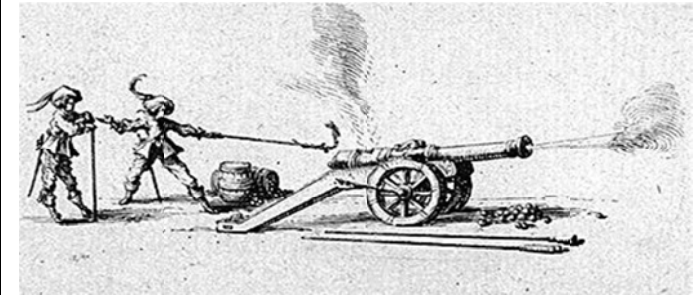
Lorsqu'une ou plusieurs unités d'une zone sont activées, chacune d'entre elles peut effectuer **une et une seule des actions** suivantes :



- Se **déplacer** dans des zones adjacentes et entrer éventuellement dans des zones contenant des unités ennemies (*pas les chefs, sapeurs et artilleries seules*). Cette dernière action génère immédiatement un combat terrestre.
- Bombarder** les zones de **forteresse** adjacentes (artillerie seulement)
- Bombarder des unités** dans des zones adjacentes (uniquement les artilleries assiégées) ou par une brèche.
- Effectuer des opérations de **mine ou de contre-mine** contre les forteresses (seulement les sapeurs)
- Construire des **forts** (seulement les sapeurs)
- Récupérer** de la désorganisation

# GRADISCA - Jeu de base - Aide de jeu

Capacité de mouvement (6)	Coût en points de mouvement (6)	Empilement (9)
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Infanterie et sapeurs : <b>3 PM</b></li> <li>• Cavalerie (tous types) : <b>5 PM</b></li> <li>• Artillerie : <b>2 PM</b></li> <li>• Chef : <b>5 PM</b></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Terrain découvert = <b>1 PM</b></li> <li>• Terrain difficile (▲) = <b>2 PM</b></li> <li>• ✕ = <b>infranchissable</b></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Vérfié uniquement en fin de tour.</b></li> <li>• Seules les infanteries et cavaleries sont comptabilisées</li> <li>• <b>Max = 6</b></li> <li>• Si dépassé =&gt; Désorganisation des unités en bon ordre en surplus</li> </ul>



Combat (7.1 et 18)	Bombardement (7.4)														
<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Combat</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Tous les chefs et unités de combat tirent (sauf sapeur).</li> <li>○ 1 dé par unité. <b>Les deux joueurs lancent les dés.</b></li> <li>○ <b>Touche</b> (perte d'un pas) : <b>Dé ≤ valeur de tir de l'unité.</b> (pour les artilleries, voir règles bombardement)</li> <li>○ <b>Application pertes</b> sur unité de combat (hors chefs). (Les forts et bourgs fortifiés neutralisent 1 touche chacun).</li> <li>○ <b>Vainqueur = qui a subi le moins de touches infligées lors de ce round.</b></li> </ul> </li> <li>• <b>Test de survie de chef</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ S'effectue si au moins une touche a été subie.</li> <li>○ <b>Dé = 1 ou 2 =&gt; Tué</b> (Retourner le pion)</li> </ul> </li> <li>• <b>Retraite</b> du vaincu ; Si égalité, l'attaquant retraite.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Seules les artilleries activées tirent. Le défenseur ne peut pas riposter.</li> <li>• <b>Valeur de tir :</b> <table border="1"> <thead> <tr> <th>Sans sapeur</th> <th>avec sapeur</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1</td> <td>Valeur du pion artillerie</td> </tr> </tbody> </table> </li> <li>• <b>Touche : Dé ≤ valeur de tir de l'unité</b> (-1 si à travers une brèche)</li> <li>• <b>Si touche, baisse de la valeur de défense du mur</b></li> <li>• <b>Si Dé = 6</b> (non modifié), artillerie éliminée</li> </ul>	Sans sapeur	avec sapeur	1	Valeur du pion artillerie										
Sans sapeur	avec sapeur														
1	Valeur du pion artillerie														
<h3>Mine, contre-mine &amp; reconstruction (7.5, 7.6 et 7.7)</h3> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Par une unité de <b>sapeur</b> uniquement</li> <li>• <b>Touche :</b> <b>Dé ≤ valeur de tir de l'unité</b></li> </ul>	<h3>Construire un fort (10)</h3> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Un sapeur dépense <b>toute sa capacité de mouvement. (Max : 1 par zone)</b></li> </ul>														
<h3>Faire sauter une mine (7.5)</h3> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Lors d'une activation différente de la pose de la mine</li> </ul> <table border="1"> <thead> <tr> <th>Dé</th> <th>1</th> <th>2</th> <th>3</th> <th>4</th> <th>5</th> <th>6</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Effet</td> <td colspan="2">brèche</td> <td colspan="2">Sans effet</td> <td colspan="2">Mine perdue</td> </tr> </tbody> </table>	Dé	1	2	3	4	5	6	Effet	brèche		Sans effet		Mine perdue		
Dé	1	2	3	4	5	6									
Effet	brèche		Sans effet		Mine perdue										