

## REGLE ADDITIONNELLE

### MARCHES DE FLANC (Règle expérimentale)

#### Version 0.2.1

1) Un joueur peut envoyé un ou plusieurs corps effectuer une marche de flanc. Un général incompetent ou le général en chef de l'armée (C-en-C) ne peuvent pas commander un corps en marche de flanc. On ne peut pas envoyer plus de 50 % de son armée (mesurée par la VD) en marche de flanc.

2) Une marche de flanc doit être indiquée sur le plan de bataille avant de le déploiement. Les corps concernés ainsi que le côté (gauche ou droit) où elle a lieu, doivent être précisés.

3) A la fin de chaque tour, le joueur qui a envoyé un corps en marche de flanc jette 2d6 et ajoute le niveau d'initiative du général du corps concerné. Avec un résultat de 12+ la marche de flanc entre en jeu au début du tour suivant. Il faut ajouter au jet de 2d6 un modificateur cumulatif de +1 (+1,+2, +3 ...)après le premier tour.

Si on obtient un double 1 ou un double 6 le général change normalement de niveau. Si le général est médiocre et qu'il devient incompetent, la marche de flanc a failli et ses troupes sont considérées perdues pour l'application des conditions de victoire.

Si le double 1 est obtenu avec un général d'un niveau supérieur à médiocre, il change naturellement de niveau et en plus le modificateur cumulatif repart à 0 au tour suivant.

4) Si la marche de flanc réussie, le joueur déploie ses unités, où il le souhaite, dans les 12U du bord de table et à au moins 5U des unités ennemies (mesurer des points les plus proches). Les unités qui n'ont pas la place ou qui ne sont pas déployées sont éliminées.

5) Après le déploiement du corps en marche de flanc, le joueur ennemi peut faire faire une roue de 90° maximum à ses unités situées dans les 15U de toute unité ennemie sans qu'elles soient désorganisées.

6) Dans le cas où deux corps d'armée ennemis rentreraient dans le même tour sur le même côté, les joueur déploient une par une, à tour de rôle leurs unités en commençant par celui qui a obtenu le meilleur score aux dés (après application des modificateurs). Dans le cas où ils ont obtenu le même score, on les départage avec leur structure de commandement ou on relance les dés s'ils ont la même. Les distances de 12u et de 5U doivent aussi être respectées dans ce cas là.

7) Déterminer ensuite l'initiative comme d'habitude.