

AOT 1. Table de résultat défensif (Jetez deux dés)

Dé	Résultat	Conséquences
2-	Echec Catastrophique	Sauve qui peut! La Bannières avance. Toutes les troupes, canons et leaders sont éliminés. Jetez le dé sur la Table de dommages aux canonnières avec un MJD de -2. Réduisez le CM de 1.
3	Echec majeur	C'est un bain de sang! La Bannières avance. Toutes les troupes et canons sont éliminés. Jetez le dé sur la Table de pertes des Leaders et sur la Table de dommages aux canonnières chaque fois avec un MJD de - 2. Réduisez le CM de 1.
4	Grave Echec	Ils font une percée! La Bannières avance. Jetez sur les tables de pertes des troupes, canons et leaders et sur la Table de dommages aux canonnières, à chaque fois avec un MJD de - 2.
5	Echec	Repliez-vous les gars! La Bannières avance. Jetez sur les tables de pertes des troupes, canons et leaders et sur la Table de dommages aux canonnières, à chaque fois avec un MJD de - 1.
6	Echec mineur	Redéployez-vous! La Bannières avance. Jetez sur les tables de pertes des troupes, canons et leaders et sur la Table de dommages aux canonnières
7	Egalité	C'était chaud! La Bannières n'avance pas. Jetez sur les tables de pertes des troupes et leaders et sur la Table de dommages aux canonnières
8	Succès mineur	Retenez les! La Bannières n'avance pas. Jetez sur les tables de pertes des troupes et leaders et sur la Table de dommages aux canonnières, à chaque fois avec un MJD de +1.
9	Succès	Tenez ferme! La Bannières n'avance pas. Jetez sur les tables de pertes des troupes et leaders, à chaque fois avec un MJD de +2 DRM.
10	Bon succès	Tenez la ligne! La Bannières n'avance pas. Jetez un dé. Sur un résultat de 4 à 6 réduisez la puissance de la bannière d'un niveau.
11	Succès majeur	Ils ne passeront pas! La Bannières n'avance pas. Réduisez la puissance de la bannière d'un niveau. Augmentez le CM d'un niveau.
12+	Succès extraordinaire	Rule, Britannia! Les Ansars ont été repoussés avec de lourdes pertes: Réduisez la puissance de la bannière d'un niveau et déplacez celle-ci d'une zone en arrière. Augmentez le CM d'un niveau.

AOT 2. Table de résultat de Raid (Jetez deux dés)

Dé	Résultat	Conséquences
2-	Echec Catastrophique	C'est un désastre! Toutes les troupes, canons et leaders sont éliminés. Jetez le dé sur la Table de dommages aux canonnières avec un MJD de -2. Réduisez le CM de 1.
3	Echec majeur	C'était un piège! Toutes les troupes et canons sont éliminés. Jetez le dé sur la Table de pertes des Leaders et sur la Table de dommages aux canonnières chaque fois avec un MJD de - 2.
4	Grave Echec	J'ai toujours eu un mauvais pressentiment! Jetez sur les tables de pertes des troupes, canons et leaders et sur la Table de dommages aux canonnières, à chaque fois avec un MJD de - 2.
5	Echec	On a de la compagnie! Jetez sur les tables de pertes des troupes, canons et leaders et sur la Table de dommages aux canonnières, à chaque fois avec un MJD de - 1.
6	Echec mineur	C'est raté pour la discrétion! Jetez sur les tables de pertes des troupes, canons et leaders et sur la Table de dommages aux canonnières.
7	Egalité	On a presque réussi! Jetez sur les tables de pertes des troupes et leaders et sur la Table de dommages aux canonnières, à chaque fois avec un MJD de +1.
8	Succès mineur	En vérité, je ne pensais pas qu'on réussirait! Augmentez le niveau de RP d'un point. Jetez sur les tables de pertes des troupes et leaders et sur la Table de dommages aux canonnières, à chaque fois avec un MJD de +2 DRM.
9	Succès	Bien joué les gars! Augmentez le niveau de RP de deux points.
10	Bon succès	Ils ne nous ont même pas vu venir! Augmentez le niveau de RP de deux points. Placez un marqueur 'Désorganisée' sur la bannière ciblée.
11	Succès majeur	Un jeu d'enfant! Augmentez le niveau de RP de deux points. Placez un marqueur 'Désorganisée' sur la bannière ciblée. Regardez la carte du haut de la pile d'activation des bannières.
12+	Succès extraordinaire	J'aime quand un plan se déroule sans accroc! Augmentez le niveau de RP de deux points. Placez un marqueur 'Désorganisée' sur la bannière ciblée. Regardez la carte du haut de la pile d'activation des bannières. Augmentez le CM d'un niveau.

AOT 3. Table de résultat de Sortie (Jetez deux dés)

Dé	Résultat	Conséquences
2-	Echec Catastrophique	Un désastre frappe! Toutes les troupes, canons et leaders sont éliminés. Jetez le dé sur la Table de dommages aux canonnières avec un MJD de -2. Réduisez le CM de 1.
3	Echec majeur	C'était un piège! Toutes les troupes et canons sont éliminés. Jetez le dé sur la Table de pertes des Leaders et sur la Table de dommages aux canonnières chaque fois avec un MJD de - 2. Réduisez le CM d'un niveau.
4	Grave Echec	J'ai toujours eu un mauvais pressentiment! Jetez sur les tables de pertes des troupes, canons et leaders et sur la Table de dommages aux canonnières, à chaque fois avec un MJD de - 2.
5	Echec	Retraite! Jetez sur les tables de pertes des troupes, canons et leaders et sur la Table de dommages aux canonnières, à chaque fois avec un MJD de - 1.
6	Echec mineur	Maintenez la formation! Jetez sur les tables de pertes des troupes, canons et leaders et sur la Table de dommages aux canonnières.
7	Egalité	Continuez à tirer! Jetez sur les tables de pertes des troupes et leaders et sur la Table de dommages aux canonnières.
8	Succès mineur	Qu'ils goutent du plomb! Jetez sur les tables de pertes des troupes et leaders et sur la Table de dommages aux canonnières, à chaque fois avec un MJD de +1. Placez un marqueur 'Désorganisée' sur la bannière ciblée.
9	Succès	Qu'ils goutent de l'acier! Jetez sur les tables de pertes des troupes et leaders et sur la Table de dommages aux canonnières, à chaque fois avec un MJD de +2. Placez un marqueur 'Désorganisée' sur la bannière ciblée.
10	Bon succès	Chargez! Placez un marqueur 'Désorganisée' sur la bannière ciblée. Jetez un dé. Sur un résultat de 4 à 6 réduisez la puissance de la bannière d'un niveau.
11	Succès majeur	Finissez les! Placez un marqueur 'Désorganisée' sur la bannière ciblée. Réduisez la puissance de la bannière d'un niveau. Augmentez le CM d'un niveau.
12+	Succès extraordinaire	C'est ce que j'appelle une victoire! Placez un marqueur 'Désorganisée' sur la bannière ciblée. Réduisez la puissance de la bannière d'un niveau et déplacez celle-ci d'une zone en arrière. Augmentez le CM d'un niveau

AOT 4. Table de pertes des Leaders

(Jetez 1 dé)		<u>AOT 5. Table de pertes des troupes</u>	<u>AOT 6. Table de pertes des canons</u>	<u>AOT 7. Table de dommages aux canonnières</u>
Dé	Résultat	Résultat	Résultat	Résultat
1-	Tué (Retiré de la partie)	3 pas de pertes	3 canons détruits	Canonnière détruite (retirée de la partie)
2	Blessé (placé dans la case Leaders Blessés)	2 pas de pertes	2 canons détruits	Endommagée (placée dans la case canonnières endommagées)
3	Blessé (placé dans la case Leaders Blessés)	2 pas de pertes	1 canon détruit	Endommagée (placée dans la case canonnières endommagées)
4	Juste une égratignure! (Pas d'effet)	1 pas de pertes	1 canon détruit	Des éclats sur la peinture! (Pas d'effet)
5	Juste une égratignure! (Pas d'effet)	1 pas de pertes	Aucun canon détruit	Des éclats sur la peinture! (Pas d'effet)
6+	Juste une égratignure! (Pas d'effet)	Aucune perte	Aucun canon détruit	Des éclats sur la peinture! (Pas d'effet)

AOT 8. Table des actions autorisées

Type d'unité	Défense	Raid	Sortie
Leader	Oui	Oui (max 1)	Oui (max 1)
Canonnières	Oui (*)	Oui (*)	Oui (*)
Canons lourds	Oui	Non	Oui (si à bord d'une canonnière)
Canons légers	Oui	Oui (max 1)	Oui (max = nombre de pions de troupes)
Infanterie Egyptienne	Oui	Oui	Oui
Infanterie Soudanaise	Oui	Oui	Oui
Bachi-bouzouks à deux pas	Oui	Oui	Oui
Bachi-bouzouks à un pas	Oui	Oui	Non
Milices	Oui	Non	Non

Notes: (*) Seulement dans les zones de rives du Nil.

AOT 9. Table des conditions et coûts des actions

Action	Coût en AP	Coût en RP ou CM	Effets / Unités engagées
Augmenter le niveau de fortification (Règle 6.1)	1	1 RP par niveau (Max 4 RP/tour)	Placez un marqueur de Fortifications +1 sur la zone contrôlée
Augmenter le Moral de la Cité (Règle 6.2)	1	2 RP	Augmentez le Moral de la Cité (CM) d'un niveau
Augmenter les Points de Ressources (Règle 6.2)	1	2 CM	Augmentez les Points de Ressources (RP) d'un niveau
Créer des Milices (Règle 6.3)	1	1 CM	Placez (un max de) 2 pions de Milices dans la case des troupes disponibles
Construire/réparer 1 canonnière (Règle 6.4)	1	1 RP	Placez (ou replacez si endommagée) 1 canonnière dans la case des canonnières disponibles
Raids (Règle 6.5)	1	0 RP	Max 1 troupe. Max 1 Leader. Max 1 canon léger. N'importe quel nombre de canonnières (*)
Sorties (Règle 6.6)	1	1 RP	Max 3 troupes. Max 1 Leader. Canons léger = nombre de troupes. 1 canon lourd (**) N'importe quel nombre de canonnières (*)
Mettre en place des positions défensives (Règle 6.7)	1	0 RP	Max 4 troupes. Max 1 Leader. N'importe quel nombre de canons et de canonnières (*)

Notes: (*) Seulement dans les zones de rives du Nil. (**) A condition qu'au moins une canonnière soit engagée.

SEQUENCE DE JEU SIMPLIFIEE

A. Phase d'événement (sauf tour 1)

Tirez la première carte d'événement de la pile des cartes d'événement. Résolvez l'événement décrit par la carte. Notez le nombre de points d'action attribués par la carte, puis placez-la dans la pile de défausse.

B. Phase d'Action

Utilisez les points d'action attribués au cours de la phase A pour mettre en œuvre une ou plusieurs des actions énumérées ci-dessous. Un point d'action est requis pour mettre en œuvre une action. Une fois que vous avez commencé à exécuter une action, vous devez terminer sa résolution avant de passer à la prochaine action. Vous ne pouvez pas effectuer plusieurs actions du même type dans le même tour. Les points d'Action ne peuvent pas être conservés d'un tour à l'autre. Tous les points d'action non utilisés sont perdus.

Liste des actions disponibles

- Améliorer le niveau des fortifications
- Augmenter le niveau de moral de la cité ou les points de ressources
- Construire et/ou Réparer une ou plusieurs canonnères
- Créer une ou deux unités de milices
- Raid
- Sortie
- Mettre en place des positions défensives

IMPORTANT: Les actions sélectionnées doivent être effectuées dans l'ordre indiqué ci-dessus.

C. Phase d'activation des bannières ennemis.

Tirez la carte du haut de la pile des cartes d'activation des Bannières et activez la ou les bannières mentionnées sur la carte. Les bannières sont activées dans l'ordre inscrit sur la carte de gauche à droite.

D. Phase de remise en ordre

- Enlevez tout marqueur "Désorganisée" des bannières ennemis.
- Remettez en place des troupes et canons dans les cases troupes et canons disponibles (Available Troops and Guns Boxes).
- Remettez en place des leaders blessés durant le tour précédent dans la case Leaders disponibles (Available Leaders Box)
- Mélangez les cartes d'activation de bannières ennemis avec la carte d'activation utilisée durant ce tour.
- IMPORTANT: Réduisez le nombre de points de ressources (RP) d'un point.
- Vérifiez les conditions de victoire et avancez le marqueur de tour de jeu d'une case (i.e. mois suivant) sur la piste des tours de jeu.

Conditions spéciales du tour 1

Il n'y a pas de phase d'événement pendant le tour 1, n'effectuez pas la phase A.

Pendant la phase B, vous recevez 3 points d'action et 8 points de ressources gratuits (qui ne sont pas déduits du nombre de RP disponibles au début du jeu). Ces points de ressources gratuits ne peuvent pas être conservés. S'ils ne sont pas utilisés au tour 1, ils seront perdus. Vous ne pouvez pas utiliser plus que ces 8 points de ressources gratuits pendant le tour 1.

Vous ne pouvez utiliser que les points d'actions et les ressources pour effectuer les types d'actions suivants:

- Augmenter le niveau des fortifications
- Augmenter le moral de la cité
- Construire des canonnères
- Créer des milices

Il n'y a pas de phase d'activation des bannières ennemis, n'effectuez pas la phase C.

La phase de remise en ordre est mise en œuvre normalement. Rappel: N'oubliez pas de diminuer les points de ressources disponibles.