

ACIES

Traduction en français des règles de Zac, avec des modifications et des options supplémentaires, le tout en date du 15/11/2001

Les Romains avaient un vocabulaire extrêmement détaillé sur la vie militaire. Ainsi "exercitus" est la désignation générique d'une armée mais "acies" est le terme technique désignant une armée déployées en formation de combat.

INTRODUCTION

Acies est un jeu inventé par un ami italien que j'ai pu rencontré sur Internet. Son jeu dont voici la traduction est dérivé de son propre jeu de cartes sur ordinateur nommé [Hoplites](#) (qui doit beaucoup à DBA et GboH) et du jeu de Lloyd Krassner nommé [Ancient Generals](#) et que l'on trouvera sur le génialissime sites Warpspawn games sur Angelfire.

Le principe du jeu est de représenter par des cartes, une bataille entre deux armées de l'antiquité. Les cartes représentent les unités, fantassins et cavaliers ainsi que les tactiques de deux généraux des guerres puniques. On peut trouver les cartes de Zac à l'adresse suivante ([cards](#)). Les miennes devraient s'y trouver aussi.

MATERIEL

Bien évidemment, des copies des cartes du jeu représentant les unités et les tactiques des généraux

Ensuite des marqueurs de "désordres" tous de la même couleur qui vont servir à représenter l'épuisement progressif de certaines unités sous les coups.

Pour tenir compte du nombre de "points d'encerclements" causés, on pourra utiliser d'autres marqueurs ou tenir une comptabilité sur le papier.

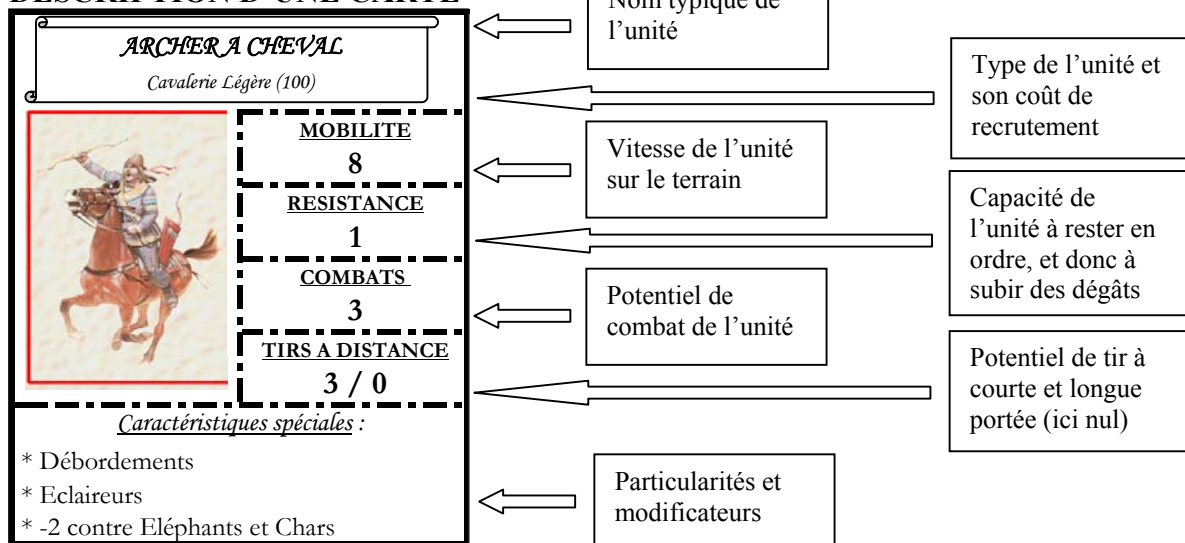
Il faut aussi un ou plusieurs dés à six faces

A noter que certaines règles optionnelles nécessitent l'usage d'autres marqueurs.

OBJECTIF

Mettre en déroute l'armée de l'adversaire : un joueur a perdu la partie quand la pile de carte représentant les réserves de son armée est épuisée définitivement.

DESCRIPTION D'UNE CARTE



PRINCIPES DE DEPLOIEMENT

Le champ de bataille est divisé en trois colonnes. On distingue le centre et les deux ailes droite et gauche. Il n'est pas indispensable de délimiter vraiment ces zones la table, mais cela peut être utile. A titre approximatif, laisser environ la moitié de l'espace au centre est correct.

Chaque colonne est décomposée en plusieurs lignes où un nombre quelconque de cartes peut être posé :

- Première ligne ou ligne de déploiement : là où les cartes sont posées initialement et y commencent la bataille. Certaines unités peuvent tirer de là. On peut aussi s'y défendre si la ligne de front est enfoncée.
- Ligne de front : Les unités qui sont envoyées se battent au corps à corps, ou tirer de près sur un ennemi reculant le feront ici.
- Première ligne ennemie : l'atteindre signifie souvent une victoire imminente.
- La main des joueurs représentent leur seconde ligne, un peu derrière encore se trouve la réserve.

Voici un résumé :

Côté du Joueur A	Aile droite de A	Centre de A	Aile gauche de A
Ligne de déploiement du joueur A			
Ligne de front			
Ligne de déploiement du joueur B			
Côté du Joueur B	Aile gauche de B	Centre de B	Aile droite de B

Règle 1 : les cartes sont d'abord posées sur leur ligne de déploiement.

Les cartes en main sont tout d'abord posées sur leur première ligne lors de leur arrivée sur le champ de bataille.

De là, elles pourront tirer sur les unités adverses sur la ligne de front (tir à courte portée) voire sur celles situées sur leur propre première ligne si et seulement si elles sont capables d'effectuer un tir à longue portée et qu'aucune unités amis ou ennemies ne se trouvent sur la trajectoire du tir.

Les unités en première ligne peuvent également combattre les unités ennemies situées sur la ligne de front.

Règle 2 : les cartes sont toujours posées ou déplacées de manière à se trouver soit sans cartes adverses leur faisant face, soit justement de manière à ne faire face qu'à une seule carte adverse.

Lors de la Phase de Manoeuvre, il sera possible de faire se déplacer une unité de sa ligne de déploiement jusqu'à la ligne de front de la même zone (c'est-à-dire que les mouvements en diagonales sont interdits).

Il est possible d'entrer dans toute zone vacante à la condition de toujours respecter la règle 2 et de ne pas traverser tout autre carte pour le faire.

Durant la Phase de Combat, on peut tenter de faire reculer une unité de la ligne de front jusqu'à sa ligne de déploiement si aucune unité ne se trouve sur la ligne de déploiement derrière elle. Il est également possible de faire reculer une unité de la ligne de déploiement jusqu'à votre main.

Règle 3 : les cartes qui se trouvent posées avec un angle de 90° sont celles qui ont lors du tour précédent effectué un mouvement particulier.

Lors de la Phase de Manoeuvre, il sera possible de les retourner afin qu'elles soient de nouveau dans une position normale. Tant qu'elles sont à 90° on dira qu'elles sont « engagées ». Seules les cartes non-engagées peuvent tirer et se battre normalement.

MISE EN PLACE DE LA PARTIE

Chaque joueur crée le paquet de cartes de son armée de l'une des trois manières suivantes :

- Utiliser un ordre de bataille historique (scénario sur une bataille) ou générique (voir par exemple toutes les centaines de listes d'armées existantes pour DBA/DBM et procéder à quelques adaptations mineures). Ajouter ensuite trois exemplaires de chacune des cartes de tactiques (ou de manière identique procéder à une sélection selon les armées, époques et scénarii). Dans ce cas prévoir pour chaque armée au moins une dizaine de types d'unités différentes.
- Acheter son armée en recrutant ses troupes. Avec un budget de base les joueurs vont acheter les cartes des troupes en payant le coût en points indiqué après la catégorie de l'unité sur la carte. Un budget peut être de 1000, 2500 ou 5000 points selon les convenances et le temps disponibles. Ajouter ensuite trois exemplaires de chacune des cartes de tactiques (ou procéder à leur sélection sur la base de 75 points par carte). Dans ce cas limiter à quatre exemplaires maximum chacune des unités disponibles.
- Prendre pour chacun deux exemplaires de chacune des unités du jeu puis ajouter ensuite trois exemplaires de chacune des cartes de tactiques.

Une fois constitué, le joueur a le droit de sélectionner 3 unités de son choix (pas de cartes de tactiques) puis les disposent face cachées dans la zone centrale de sa ligne de déploiement. Ensuite, le paquet est longuement battu. Chaque joueur tire alors du paquet une main de 7 cartes. Les autres cartes sont mises de côté dans la « réserve » de chacun où le joueur va piocher ses renforts. Les unités éliminées seront elles envoyées au « cimetière » commun.

Lors du premier tour, c'est le plus jeune des joueurs qui va commencer à agir.

DECOUPAGE DU TOUR DE JEU

Chaque tour est divisé en 6 phases :

1. Phase de reconnaissance simultanée
2. Phase d'encercllement simultanée
3. Phase de manœuvre
4. Phase de tirs
5. Phase de combat
6. Phase de tirage et défausse

PHASE DE RECONNAISSANCE SIMULTANEE

En se défaussant de la carte d'une unité présentant la caractéristique spéciale "Eclaireur" à sa réserve, le joueur est autorisé à regarder la main de son adversaire, ou les 5 dernières cartes de n'importe quelle pile de cartes (réserve, main ou cimetière)

Cette phase est simultanée, chacun des deux joueurs peut y agir ainsi, aussi souvent qu'ils le désirent et autant qu'ils le peuvent sans ordre particulier.

PHASE D'ENCERCLEMENT SIMULTANEE

Pour chaque action de défausse de la carte d'une unité présentant la caractéristique spéciale "Débordement" à sa réserve, le joueur reçoit le bénéfice du gain d'un point d'encercllement.

Cette phase est simultanée, chacun des deux joueurs peut y agir ainsi, aussi souvent qu'ils le désirent et autant qu'ils le peuvent sans ordre particulier.

Le joueur possédant le plus de points d'encercllement reçoit un bénéfice spécial qui est que lors de tous les combats à venir, il rajoutera un bonus de +1 en combat. En cas d'égalité, personne ne reçoit ce bonus.

PHASE DE MANOEUVRE

Les cartes engagées (c'est-à-dire qui sont posées à 90°) du joueur dont c'est le tour de jouer sont remises dans une position normale.

Les joueurs peuvent poser une unité de leur main jusqu'à la ligne de déploiement. Les unités **à pieds** sont posées engagées, les unités **montées** sont posées normalement. Comme indiqué plus haut, seules les unités non-engagées peuvent tirer et se battre.

L'adversaire peut lors de cette phase procéder à des tirs de réactions.

TIR DE REACTION

On peut parfois réagir aux actions de l'adversaire lors de sa phase précédente par un tir de réaction. Il y a deux actions qui peuvent le déclencher :

- Quand une unité est posée sur sa ligne de déploiement alors qu'il y a une unité ennemie capable de tirer sur la ligne de front qui lui fait face.
- Quand une unité est déplacée de sa ligne de déploiement jusqu'à la ligne de front alors qu'une unité ennemie capable de tirer se trouve sur sa ligne de déploiement en face.

Dans les deux cas, les tirs de réaction se résolvent au moyens des règles de tir standard situées dessous.

PHASE DE TIR

Le joueur du tour de jouer peut procéder à tous les tirs qu'il désire. Une unité capable de la faire a deux valeurs indiquées. La première valeur est pour le tir à courte portée sur une unité adjacente. La seconde représente la capacité de tir à longue portée. C'est le cas quand à la fois l'unité qui tire et l'unité cible se trouve sur leur ligne de déploiement respective.

Certaines unités vulnérables aux tirs présentent un modificateur entre parenthèses qui se rajoute aux tentatives de tirs effectuées contre elles. De plus, en cas de tir sur un éléphant on jette un second dé, si le résultat est un « 1 », l'unité devient folle et est mise au cimetière immédiatement.

Pour chaque tir, on lance un dé auquel on ajoute le bonus de tir adéquat à la portée du tir :

- ❖ Si le résultat est égal ou supérieur à 7, alors l'unité visée subit un marqueur de désordre.
- ❖ Si le nombre de marqueurs de désordres de l'unité est supérieur à la résistance de l'unité, alors l'unité est détruite et envoyée au cimetière.

PHASE DE COMBAT

Le joueur dont c'est le tour de jouer peut procéder à tous les combats qu'il désire. Dans le cas de combat à plusieurs contre un, il est important de noter que sur un champ de bataille la place n'est pas inépuisable. Donc dans ce cas, il faut d'abord que toutes les unités ennemies présentes dans la même zone soient elles-mêmes si ce n'est « attaquées » mais au moins « menacées » c'est-à-dire bloquées. Si 3 unités font face à seulement 2, alors une seule de ces deux unités pourra être attaquées par deux unités.

Il est également indispensable de préciser qui mène l'assaut et qui se contente d'accompagner en support.

- Si il y a une unité ennemie qui fait face à l'unité attaquante, la première peut tenter de se désengager avant la mêlée (voir ci dessous)
- Si il n'y a pas d'unités opposées, l'attaquant peut tenter une prise de flanc (voir ci dessous) sur une unité ennemie située ailleurs sur le champ de bataille, mais à proximité sur une colonne adjacente.
- Si plus une seule unité nulle part n'est en mesure d'être attaquée, alors les unités attaquantes qui ne sont pas bloquées par un défenseur causent des dommages directement aux réserves de l'armée. Pour chaque attaque effectuée qui n'est pas bloquée par une unité de la pile de la réserve est directement envoyée au cimetière.

TENTATIVES DE DESENGAGEMENT

Il est possible de tenter de se désengager du combat avant d'être au contact d'une unité redoutée. Il y a deux cas :

- L'unité qui souhaite fuir se trouve sur la ligne de front auquel cas la ligne de déploiement derrière elle doit être libre de toute unité et c'est sur cette ligne que le repli aura lieu.
- L'unité se trouve sur sa ligne de déploiement et le repli se fait en direction de la main du joueur.

La procédure est simple, l'unité qui tente de se désengager lance un dé. Elle va y ajouter sa propre mobilité et en soustraire la mobilité de l'unité ennemie.

Si le résultat est compris entre 1 et 6, la tentative est un échec et l'unité loin de se désengager se retrouve en fait au contact dans une position impropre au combat. Elle subira donc un malus additionnel de - 1.

Si le résultat est égal ou supérieur à 7, alors la tentative est un succès et l'unité effectue son mouvement. L'unité attaquante a effectué son mouvement en vain et ne peut plus se choisir de nouvelle cible.

PRISES DE FLANC

Une unité attaquante à qui aucune unité ennemie ne fait face peut attaquer une unité ennemie voisine dans les colonnes adjacentes situées à droite ou à gauche. Réussir une prise de flanc est possible si :

- L'unité dispose de la capacité de « Débordement »,
- Le joueur utilise une carte de tactique adéquate.

Tout d'abord les prises de flanc annulent les modifications dépendantes du type d'unités attaquées et qui sont en défaveur de l'attaquant. Par exemple, une unité de Psiloi subit d'habitude un malus de -2 contre une unité d'Eléphant qui elle possède un bonus de $+2$ contre elle. Et bien lors d'une prise de flanc, l'unité de Psiloi n'aura aucuns malus, et l'unité d'Eléphants n'aura aucuns bonus.

Enfin la prise de flanc accorde un bonus de $+3$ à l'unité assaillante.

RESOLUTION DU COMBAT

Pour chaque combat, l'unité de l'attaquant et celle du défenseur lance chacune un dé auquel on ajoute tous les modificateurs adéquats :

Les modificateurs du combat sont :

- $+1$ pour une unité de l'armée ayant actuellement le plus de points d'encercllement,
- $+ ou -$ le nombre adéquat selon les cartes tactiques utilisées par les joueurs,
- $+ ou -$ les modificateurs adéquats selon les types d'unités en présence lors du combat. On ne tiendra compte que des modificateurs de l'unité qui mène l'assaut face à l'unité attaquée. Les unités en support sont prises en compte ci-dessous,
- $+1$ par unité attaquante en plus de la première et qui attaque donc en groupe avec elle (ne pas oublier dans ce cas là de bien désigner quelle unité mène l'assaut et quelle(s) autre(s) sont en support,
- $+3$ si le combat a lieu suite à une prise de flanc réussit (voir plus haut),
- -1 en cas de tentative de désengagement ratée.

- ❖ Si le résultat de l'un est supérieur à celui de son adversaire sans toutefois être égal ou supérieur au double du résultat de son adversaire, ce dernier reçoit un marqueur de désordre.
- ❖ Si le nombre de marqueurs de désordres de l'unité est supérieur à la résistance de l'unité, alors l'unité est détruite et envoyée au cimetière.
- ❖ Si le résultat de l'un est égal ou supérieur au double de celui de son adversaire, alors ce dernier est éliminé et rejoint le cimetière

PHASE DE TIRAGE / DE DEFAUSSE

Tout d'abord, les joueurs vont tirer une carte de leur pile de réserve.

Ensuite ils doivent se défausser des cartes qu'ils ont éventuellement en excès dans leur main, le maximum étant fixé à 7 cartes.

Si le paquet d'un joueur finit par être épuisé, il suffit de prendre la réserve, de la mélanger et de s'en servir comme nouveau paquet.

Enfin si la réserve d'un joueur est épuisée, alors le joueur a perdu la partie !

La main passe maintenant à l'autre joueur qui peut à son tour commencer ses phases de jeu.

REGLES OPTIONNELLES #1 : UNITES CACHEES

Cette option rend compte de la possibilité de représenter le « brouillard de la guerre » lors des parties. Les unités posées seront donc toutes posées initialement faces cachées et engagées (même la cavalerie et les autres unités montées).

Sous certaines conditions les cartes sont retournées et ce de manière définitive, à moins qu'elles ne soient renvoyées dans les mains du joueur et qu'elles ne soient reposées ultérieurement :

- Toutes les unités qui tirent, ainsi que leurs cibles,
- Les unités de cavalerie et les autres unités montées que l'on désirent poser initialement de manière non-engagées,
- Toutes les unités participant à un combat que ce soit en tant que cible ou en tant qu'attaquant,
- Toutes les unités bloquantes.

REGLES OPTIONNELLES #2 : POINTS D'ACTIVATION

Ces règles sont destinées à simuler de manière plus appropriée les capacités réelles d'un général de l'antiquité à diriger son armée.

L'unité d'action devient le Point d'activation (PA). Chacun va les utiliser afin de faire agir ses troupes. Le coût de base est de un point pour faire agir chaque carte mais toujours en respectant les phases du jeu. On peut utiliser des marqueurs ou tenir une comptabilité spécifique au choix. Une unité devra dépenser 1 PA pour chaque phase de mouvements où elle se déplacera.

Par contre, tirs et combats sont gratuits. De même pour toutes utilisations d'une carte ou plus lors des phases d'encercllement et de reconnaissance.

Chaque tour, chaque joueur recevra un dé de PA en plus. Mais le nombre de PA disponible au début du jeu est fixé selon la façon dont le paquet à été crée :

- En prendre un nombre représentatif selon le scénario (état de l'armée, qualité des généraux et des approvisionnements etc.). Quelques dizaines suffisent,
- Prendre le budget en points et diviser par 100,
- Prendre 1 par carte d'unité disponible.

Les utilisations des PA sont multiples, en voici la liste exhaustive :

- D'une part, faire bouger une carte lors de la phase de manœuvre pour un coût de 1 PA,
- Rallier une unité et lui enlever un des marqueurs de désordre qui l'accable (et un seul par tour) coûte 1 PA.
- Effectuer une prise de flanc automatique avec une unité qui ne dispose pas de la capacité « Débordement » coûte 1 PA supplémentaire (soit 2 en incluant le mouvement nécessaire),
- Effectuer une reconnaissance avec une unité qui ne dispose pas de la capacité « Eclaireur » coûte 1 PA,
- Effectuer un encercllement avec une unité qui ne dispose pas de la capacité « Débordement » coûte 2 PA,
- Interrompre les actions de l'adversaire et prendre la main au sein de la phase coûte 2 PA. L'adversaire peut tout à fait après la première action consécutive à l'interruption, interrompre lui-même son adversaire.

Le tour de jeu, et les phases qui le compose ne finissent donc qu'au moment où aucun des deux joueurs ne veut plus y intervenir. Par commodité il peut être possible avec beaucoup de cartes en jeu d'utiliser des marqueurs pour indiquer les unités déjà activées au lieu de les faire pivoter de 90°. L'inclinaison de 90° n'étant utilisée que pour indiquer si un tir ou combat a déjà été lancé par l'unité. Il devient ainsi possible de savoir qui a déjà agit, et qui a fait précisément quel type d'actions au sein d'une phase simplement en regardant la carte. Et il suffit juste avant le début de la phase suivante de remettre toutes les cartes dans le bon sens.

REGLES OPTIONNELLES #3 : GENERAL EN CHEF

Les différences de niveau entre deux généraux opposés peuvent être stupéfiantes. Aussi si l'on applique l'option 2 ci-dessus et que l'on joue soit au budget, soit au scénario, il est possible de faire intervenir la qualité du général en chef.

La qualité d'un général va se mesurer en « étoiles » comme de juste. Par étoile, un général apportera +1 PA par tour à son armée (en plus du lancer du dé). Et si l'on joue au budget, on le paiera au prix de 100 points de budget par étoile.

REGLES OPTIONNELLES #4 : PLAN DE BATAILLE

Cette option reprend la majeure partie de l'option précédent mais en la raffinant un peu plus. Elle nécessite de la part des joueurs une vraie réflexion avant de commencer leurs actions et non plus seulement une capacité élevée à réagir aux opportunités qui viennent d'apparaître.

Le jeu se trouve donc maintenant doté d'une phase supplémentaire de réflexion située après les phases de reconnaissance et d'encercllement. A son issue, les joueurs vont devoir secrètement misé un nombre de PA. Seuls ces PA seront disponibles pour le tour à venir et les joueurs devront donc clairement avoir un plan et évaluer leurs vrais besoins, interruptions incluses ! Le tour de jeu sera commencer par celui des joueurs qui aura révélé le plus petit nombre de PA à dépenser pour le tour à venir.

REGLES OPTIONNELLES #5 : INITIATIVE

Les deux options précédentes ont permis de raffiner le jeu et de lui donner un cachet plus réaliste. Elles découlent toutes d'un postulat de base. Il est nécessaire de bien comprendre que si on l'applique, le contrôle effectif sur l'armée de la part du joueur se trouve très nettement réduit. Le principe est simple et découle d'un constat évident : préparer une manœuvre coordonnée entre plusieurs unités prend du temps et doit être planifié à l'avance. Plus la manœuvre envisagée est vaste, et plus le général devra y consacrer de temps. Ce faisant, le général laisse l'initiative à son adversaire si celui-ci a conçu des mouvements et manœuvres simple et engageant peu d'effectifs.

Le jeu se déroule normalement, avec les options 1, 2 et 4 appliquées. Les changements interviennent après la révélation du nombre de PA effectivement « misé » par chacun des joueurs pour le tour à venir. Tout tourne autour de la notion d'« initiative » qui va passer d'un joueur à un autre. De plus les phases de manœuvre, tir et combat disparaissent. Toutes les actions se déroulent désormais au sein d'une vaste « Phase générale d'actions ».

Pour la lisibilité du jeu, il va obligatoirement falloir se munir de marqueurs de désordre classiques, et de jetons de PA chacun égal à un PA. Par commodité on peut utiliser des marqueurs pour indiquer les unités déjà activées au lieu de les faire pivoter de 90°. L'inclinaison de 90° n'étant utilisée que pour indiquer si un tir ou combat a déjà été lancé par l'unité. Il devient ainsi possible de savoir qui a déjà agi, et qui a fait précisément quel type d'actions au sein d'une phase simplement en regardant la carte. Et il suffit juste avant le début de la phase suivante de remettre toutes les cartes dans le bon sens.

Le joueur avec la plus faible mise reçoit l'initiative. Il va pouvoir faire agir ses unités dans l'ordre qu'il désire en dépensant à chaque fois 1 PA une fois l'action effectuée. Avant que l'unité n'agisse, l'un des jetons de PA misé sera mis à la défausse, et quand l'unité aura fini d'agir, on fera pivoter sa carte de 90°. Il est interdit de tirer après un mouvement. De même, il est interdit de combiner tirs et combats (bien qu'une unité qui a tiré précédemment puisse toujours être attaquée par la suite). Les possibilités autorisées de l'unité sont donc :

- Désengagement automatique (1 PA),
- Tentative de désengagement classique (0 PA),
- Combat puis mouvement (1PA),
- Tir puis mouvement (1PA),
- Tir seul ou Combat seul (1PA),
- Ou mouvement seuls, que ce soit sur le champ de bataille ou lors de la pose initiale (1PA).

Pendant ce temps là, les possibilités de l'adversaire sont réduites. Il ne peut plus simplement dire « Tiens, je t'interromps et je paye 2 PA ». En fait ses deux seules possibilités sont uniquement :

- Tenter un mouvement de désengagement pour un coût de 0 PA,
- Ou faire un tir de réaction sur une unité qui vient de bouger mais là avec un coût de 1 PA. De plus l'unité sera considérée comme activée que le tir aie eu un effet ou non : il devient donc indispensable de ne pas tirer au hasard. Par contre un tir réussi au bon moment peut briser toute la manœuvre adverse...

Maintenant il est nécessaire de noter quand l'initiative va changer de main. Cela ne peut avoir lieu que sous certaines conditions. Dans tout les cas, les joueurs échangent leurs rôles et c'est celui qui n'avait pas l'initiative qui peut commencer à dépenser ses PA. En plus le joueur qui vient de perdre l'initiative perd un PA additionnel (même s'il rend volontairement la main : il doit donner l'ordre à ses unités d'interrompre leurs mouvements). pour représenter la perte d'inertie de son armée suite au contretemps. Il est donc important de ne pas s'exposer lors des préparatifs de l'attaque afin de l'exécuter dans de bonnes conditions. Les cas où le changement de côté de l'initiative a lieu sont :

- Si un tir de réaction de l'adversaire cause un marqueur de désordre sur une unité qui bougeait,
- Si un combat tourne mal pour le joueur qui a l'initiative et que une de ses troupes subit des dommages,
- Si le joueur avec l'initiative abandonne la main volontairement à son adversaire,
- Si le joueur avec l'initiative, échoue dans une tentative de désengagement classique (sans payer 1 PA). Il est donc très important de ne pas commencer son offensive si des troupes sont exposées.

Enfin, et surtout : une armée qui utilise son dernier PA de manière victorieuse (en causant des dommages à son adversaire) est autorisée à utiliser un nouveau PA sorti de sa réserve de PA mais qui n'avait pas été misé à l'origine afin d'exécuter une nouvelle action. Si cette action se solde également par un dommage causé le processus recommence et un nouveau PA non misé peut-être utilisé etc.

On peut ainsi tout à fait, prendre l'initiative avec une petite mise de PA tout juste suffisante. Et ensuite, par un usage minutieux de ces PA pour faire agir les unités adéquates, on peut amener son armée dans de bonnes conditions pour livrer le combat décisif. Enfin, en se soldant par une victoire, ce combat va autoriser ensuite la poursuite de combats successifs qui vont finir de briser l'armée ennemie.