

Coût d'un mouvement lorsque le général est engagé en mêlée

Précisions : 2.e

- *Mouvement, règles générales p 27*

Problématique :

Les règles générales de mouvement (page 27) stipulent au 7^{ème} alinea que : « **il faut dépenser 1 PC de plus si le général est engagé en mêlée** ». La plupart des joueurs considèrent que cette situation doit être évaluée à l'instant précis où s'effectue le mouvement d'une unité ou d'un groupe. On rencontre alors une difficulté particulière dans le cas d'un général inclus qui décide de charger une unité ennemie. Selon qu'il aura effectué cette charge avant ou après les autres mouvements des unités de son corps, le coût en PC de ces mouvements sera différent.

Ceci pose un problème de dissymétrie du mécanisme entre les généraux inclus et les généraux attachés. En effet, dans le cas d'un général attaché à une unité, l'ordre des mouvements n'a aucune influence sur les coûts en PC puisque c'est, après les mouvements, durant la phase de combat, que le général décide s'il s'engage ou non en mêlée.

Question :

- A quel moment faut-il considérer qu'un général est engagé en mêlée pour le coût en PC des mouvements de ses unités ?

Réponse :

- Pour le coût en PC des mouvements, c'est **au début de la phase de mouvement qu'il faut vérifier si le général est engagé en mêlée** ; l'ordre des mouvements des unités de son corps n'a donc pas d'importance dans ce cas précis.
- Il est à noter que cette règle s'applique dans les deux sens, c'est-à-dire que **si le général est déjà engagé en mêlée au début de sa phase de mouvement, toutes ses activations d'unités coûteront 1 point de commandement supplémentaire, même si le général rompt la mêlée en début ou en cours de phase.**