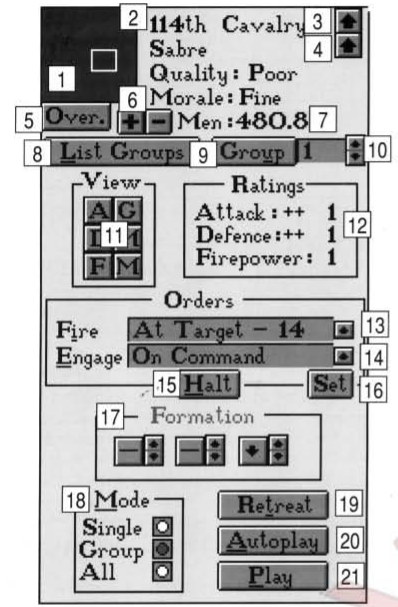
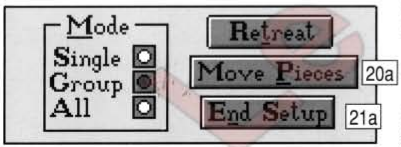
Edward Grabowski's ***NORD ET SUD***

CARTE DE REFERENCE DE BATAILLE

Les fonctions de chaque icône et de chaque affichage de données sont décrites ci-dessous. Les numéros figurant sur ce diagramme sont utilisés, à titre de référence, dans le Manuel de Bataille Micro Miniatures.





1) **Micro-Carte.** Le rectangle blanc dans ce rectangle vert indique la zone du champ de bataille qui est affichée dans la Fenêtre d'Affichage. En cliquant sur un emplacement de cette carte, vous le ferez apparaître à son tour dans la Fenêtre d'Affichage.
2) **Statistiques de Pièce.** Liste des quatre statistiques concernant la pièce sélectionnée.
3) **Monter à Cheval/** Mettre Pied à Terre. Ce bouton spécial fait monter les pièces de cavalerie à cheval et leur fait mettre pied à terre. Il affecte la totalité du groupe de la pièce quand vous êtes en mode Groupe.
4) **Changer d'Arme.** Ce bouton spécial fait alterner les pièces de cavalerie entre leurs fusils et leurs sabres. Il affecte la pièce sélectionnée en mode Individuel et Tous et la totalité du groupe de la pièce en mode Groupe.
5) **Vue d'Ensemble.** (Over) Affiche l'une des deux cartes de l'ensemble du champ de bataille. La bataille peut être visualisée en temps réel sur la plus grande carte.
6) **Sélectionner Suivante/Précédente.** En mode Individuel, ces boutons passent d'une pièce à l'autre dans votre armée. En mode Groupe, ils passent d'un groupe à l'autre.
7) **Nombre d'Hommes.** (Men) En mode Groupe, affiche le nombre d'hommes et le nombre de pièces dans le groupe sélectionné, séparés par un point. En mode Individuel et Tous, affiche le nombre d'hommes dans la pièce sélectionnée.
8) **Liste des Groupes**. (List Groups) Vous permet de Transférer un groupe à un autre.
9) **Changer de Groupe.** (Group) Quand cette option est activée, vous ajoutez des pièces au groupe de la pièce sélectionnée en leur
cliquant dessus. Ne fonctionne qu'en mode Individuel ou Groupe.
10) **Numéro de Groupe.** En mode Individuel, les boutons du haut et du bas vous permettent de changer le groupe auquel la pièce actuellement sélectionnée appartient.
11) **Boutons de Vue.** (View) Affichent les statistiques de chaque pièce située dans la Fenêtre d'Affichage. Dans l'ordre, il s'agit des boutons:Attaque (A), Numéro de Groupe (G), Défense (D), Moral (M), Puissance de Tir (F), Hommes dans Pièce (M)..
12) **Indices.** (Ratings) Affiche les indices de bataille de la pièce sélectionnée. Si vous êtes en mode Individuel, "++" et "—" indiquent les indices affectés positivement ou négativement par le terrain.
13) **Ordre:** Feu. (Order: Fire) Affiche les ordres de tir pour la pièce sélectionnée. Si vous êtes en mode Individuel, un nombre indiquera la portée de l'arme de la pièce sélectionnée. Le bouton fléché change l'ordre pour la pièce et, en fonction du mode sélectionné, pour le groupe ou la totalité de l'armée.
14) **Ordre: Engager.** (Order: Engage) Affiche les ordres d'engagement pour la pièce sélectionnée. Le bouton fléché change l'ordre de la pièce et, en fonction du mode sélectionné, de son groupe ou de la totalité de l'armée.
15) **Halte.** Arrête le mouvement de la pièce sélectionnée et, en fonction du mode sélectionné, du groupe ou de la totalité de l'armée.
16) **Régler.** (Set) En mode Individuel, ce bouton spécial règle la cible d'une pièce d'artillerie sélectionnée.
17) **Formation.** (Formation) En mode Groupe, les boutons fléchés à côté des trois cases grises ordonnent à un groupe d'adopter une formation particulière avec une direction, une épaisseur et une orientation précises.
18) **Mode.** (Mode) Sélectionnez l'un des trois boutons (Individuel, Groupe, Tous) pour choisir et contrôler votre mode. Ceci détermine qui reçoit vos commandes de mouvements (et d'ordres).
19) **Retraite.** (Retreat) Pour capituler et fuir la bataille.
20) **Jeu Automatique.** Calcule le reste de la bataille automatiquement et donne le résultat.
21) **Jeu.** (Play) Pour entrer en mode de bataille et désactiver la pause du jeu.

Au début de la bataille, le Panneau de Contrôle est légèrement différent en Mode de Préparation. Les boutons 20 (Jeu Automatique) et 21 (Jeu) sont remplacés par les deux boutons suivants:

20A) **Déplacer Pièces**. (Move Pieces) Ce bouton exécute immédiatement tous les ordres donnés jusqu'à présent.

21A) **Terminer Préparation.** (End Setup) Ce bouton fait commencer la partie (tous les ordres sont maintenant exécutés en temps réel).

Edward Grabowski's ***NORD ET SUD***

CARTE DE REFERENCE DE CAMPAGNE



Les fonctions de chaque icône et de chaque affichage de données sont décrites ci-dessous. Les lettres figurant sur ce diagramme sont utilisées, à titre de référence, dans le Manuel de Campagne.

A) **Micro-Carte:** le rectangle noir dans ce rectangle vert indique la zone de la carte de campagne qui est affichée dans la Fenêtre d'Affichage. En cliquant sur un emplacement de cette carte, vous le ferez apparaître dans la Fenêtre d'Affichage.

B) **Statistiques d'Unité:** donne la liste de plusieurs statistiques concernant l'unité sélectionnée.

C) **Points de Déplacement:** (Move Pts) en appuyant sur ce bouton, vous faites apparaître les nombres de points de déplace-ment nécessaires à l'unité pour se déplacer dans chacune des huit directions possibles. Le nombre, à côté de ce bouton, indique la quantité actuelle de points de déplacement de l'unité sélectionnée.

D) **Sélectionner Unité** Précédente/Suivante

E) **Hommes dans Case/Division:** en appuyant sur ce bouton, vous faites apparaître la liste du nom - bre total d'hommes (y compris des hommes d'autres unités) dans la case contenant l'unité sélec-tionnée. Si une division est sélectionnée, l'affichage à côté de ce bouton indique le nombre d'hommes qu'elle contient.

F) **Liste des Divisions:** (List Divisions) ce bouton donne accès à un écran qui vous laisse voir, combiner et diviser vos divisions.

G) **Histoire:** (History) ce bouton donne accès à un écran contenant une liste des batailles de la guerre.

H) **Affichage de Statut:** (Status) affiche le statut actuel de l'unité sélectionnée.

I) **Ordres Spéciaux:** (Special Orders) affiche les ordres, s'il y en a, qui sont valables pour l'unité sélectionnée. Vous choisissez un ordre en appuyant sur les boutons de droite.

J) **Voir Détenteur de la Ville:** (View City Owner) alterne entre l'affichage de cases "F" et "C" pour identifier les détenteurs de chaque ville sur la carte. La case-lettre gênera votre vue des divisions situées dans ces villes. Toutefois, si l'unité sélectionnée est dans une ville, elle sera indiquée.

K) **Recrutement:** (Recruitment) ce bouton donne accès à un écran sur lequel les statistiques de campagne sont affichées et de nouveaux hommes sont recrutées pour vos forces.

L) **Terminer Tour:** (End Turn) ce bouton termine le tour actuel et donne le contrôle à l'autre camp.

Le Vieux Marin