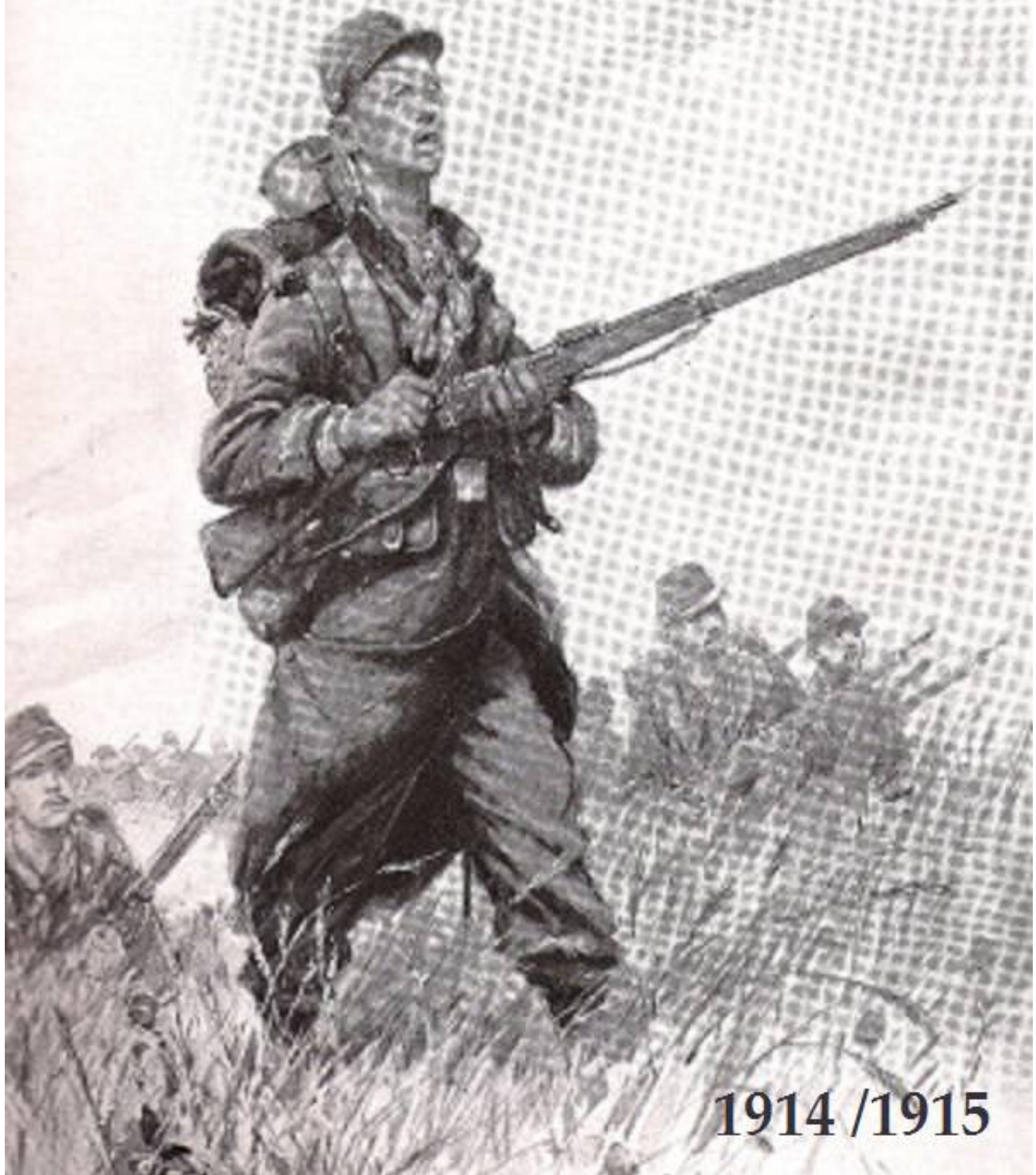


Listes pour MARMITAGES

Armées de 60 à 120 points



1914 / 1915

[Http://regles.wargames.monsite-orange.fr](http://regles.wargames.monsite-orange.fr)

Armée Britannique 1914 / 1915



	Nombre :	Coût :
Garde/Highlanders	de 3 à 6 unités	2 points par unité (élite)
Infanterie régulière	de 6 à 12 unités	3 points pour 2 unités*
Réservistes/troupes de Marine	de 0 à 6 unités	1 point par unité
Bataillons Kitchener	de 0 à 12 unités	1 point pour 2 unités (inexpérimentés)
Infanterie Hindoue	de 0 à 6 unités	1 point par unité**
Mitrailleuses statiques	de 1 à 3 unités	2 points par unité
Cavalerie	de 2 à 6 unités	1 point par unité
Autos Blindées	de 0 à 1 unité	2 points par unité

Eléments de défense : maximum 10 points, pas de bunkers

Points d'Artillerie : maximum 24 points

Règle additive optionnelle : barrage d'artillerie légère

* : traités comme « élite » en défense seulement

** : traités comme « élite » en attaque et « inexpérimentés » en défense

Exemple d'armée, « Old Contemptibles 1914 » (environ 60 figurines) :

✓ 3 unités de Gardes/Highlanders	6 points
✓ 6 unités d'infanterie régulière	9 points
✓ 3 unités d'infanterie Indienne	3 points
✓ 3 unités de réservistes	3 points
✓ 3 unités de mitrailleuses	6 points
✓ 4 unités de cavalerie	4 points
✓ 5 points d'éléments de défense	5 points
✓ 24 points d'artillerie	24 points

Total : **60 points**

Armée Allemande 1914/1915



	Nombre :	Coût :
Infanterie de la Garde	de 0 à 6 unités	2 points par unité (élite)
Grenadiers	de 0 à 3 unités	3 points par unité (élite/assaut)
Jägers	de 0 à 6 unités	2 points par unité (assaut*)
Infanterie de Ligne	de 6 à 18 unités	1 point par unité
Infanterie de Réserve	de 0 à 12 unités	2 points pour 3 unités**
Mitrailleuses statiques	de 3 à 6 unités	2 points par unité
Mitrailleuses mobiles	de 0 à 6 unités	2 points par unité***
Cavalerie	de 2 à 6 unités	1 point par unité

Eléments de défense : maximum 20 points

Points d'Artillerie : maximum 48 points, dont 2 points de gaz maximum

Règle additive optionnelle : formations en rangs serrés

* : mouvement en diagonale autorisé

** : traitée comme « inexpérimentée » en termes de jeu, en attaque seulement

*** : mouvements idem infanterie (1 secteur), mais ne peuvent pas bouger **et** combattre dans leur propre séquence de jeu. Valeur de combat de 1 en attaque, comme l'infanterie, ou de 1 + 1d3 points en défense, comme les nids de mitrailleuses. En contrepartie, ne peuvent pas poursuivre dans un secteur perdu par l'ennemi suite à un combat victorieux.

Exemple d'Armée, « Feldgrau 1914 » (environ 60 figurines) :

✓ 3 unités de Jägers	6 points
✓ 8 unités d'infanterie de Ligne	8 points
✓ 6 unités de mitrailleuses mobiles	12 points
✓ 2 unités de cavalerie	2 points
✓ 6 points d'éléments de défense	6 points
✓ 1 point de gaz	2 points
✓ 24 points d'artillerie	24 points

Total : **60 points**

Armée Belge 1914 / 1915



	Nombre :	Coût :
Grenadiers	de 0 à 6 unités	2 points par unité (élite)
Carabiniers	de 0 à 6 unités	2 points par unité (assaut*)
Infanterie de Ligne/Chasseurs	de 6 à 12 unités	1 point par unité
Carabiniers Cyclistes	de 0 à 3 unités	1 point par unité (règle additive spéciale)
Mitrailleuses statiques	de 1 à 3 unités	2 points par unité
Mitrailleuses attelages canins	de 0 à 2 unités	2 points par unité**
Cavalerie	de 0 à 6 unités	1 point par unité
Autos blindées	de 0 à 2 unités	2 points par unité

Eléments de défense : maximum 20 points

Artillerie : maximum 24 points

Règle additive spéciale : unités cyclistes

* : mouvement en diagonale autorisé

** : mouvements idem infanterie (1 secteur), et valeur de combat de 1 en attaque, ou de 1 + 1d3 points en défense, comme les nids de mitrailleuses. En contrepartie ne peuvent pas poursuivre dans un secteur perdu par l'ennemi suite à un combat victorieux. Peuvent bouger et combattre dans leur propre séquence de jeu, mais au risque d'être alors éliminées prioritairement à tout autre type d'infanterie.

Exemple d'armée, « Jass 1914 » (environ 50 figurines) :

✓ 3 unités de Carabiniers	6 points
✓ 6 unités d'infanterie de Ligne	6 points
✓ 3 unités de mitrailleuses	6 points
✓ 3 unités de cavalerie	3 points
✓ 1 unité de cyclistes	1 point
✓ 1 unité d'autos blindées	2 points
✓ 18 points d'éléments de défense	18 points
✓ 18 points d'artillerie	18 points

Total : 60 points

ARMÉE FRANÇAISE 1914 / 1915



	Nombre :	Coût :
Infanterie Coloniale/Marine	de 3 à 9 unités	2 points par unité (élite)
Infanterie de Ligne	de 6 à 15 unités	1 point par unité
Chasseurs	de 0 à 6 unités	2 points par unité*
Territoriaux	de 0 à 6 unités	1 point pour 2 unités**
Mitrailleuses statiques	de 1 à 3 unités	2 points par unité
Cavalerie	de 1 à 9 unités	1 point par unité

* : mouvement en diagonale autorisé

** : traités comme « inexpérimentés » en termes de jeu

Eléments de défense : maximum 15 points

Points d'Artillerie : maximum 36 points

Règles additives spéciales : tirs d'interdiction, formations en rangs serrés

Exemple d'Armée, « PCDF 1914 » (environ 70 figurines) :

✓ trois unités coloniales	6 points
✓ douze unités d'infanterie ligne	12 points
✓ deux unités de territoriaux	1 point
✓ trois unités de mitrailleuses	6 points
✓ quatre unités de cavalerie	4 points
✓ cinq points d'éléments de défense	5 points
✓ 26 points d'artillerie	26 points

Total : 60 points

<http://regles.wargames.monsite-orange.fr>