

1 Table des matières

1	Table des matières	1
2	Installation VASSAL	2
2.1	Erreur : téléchargement Java:/ Timeout= 30 000	2
3	Créer une sale VASSAL ADLG en ligne	3
4	Joindre une partie en ligne de VASSAL ADLG	5
4.1	Problème de Synchronisation	8
5	Fonctions barre des menus	8
6	Commencer une partie VASSAL ADLG	9
6.1	Outils.....	10
6.2	Placer le Terrain.....	10
6.3	Déploiement des armées.....	12
6.3.1	Unités régulières	12
6.3.2	Généraux isolés	13
6.3.3	Camp	13
6.4	Montrer les zones	13
6.5	Mouvement des unités.....	14
6.5.1	Fonctions de Mouvement	15
6.5.2	Quart de tour et rotation	15
6.5.3	Virage maximum d'un UD	16
6.5.4	Actions spéciales	16
6.6	Tirs et Mêlées	16
6.6.1	Tirs.....	16
6.6.2	Mêlées.....	16
6.6.3	Points de cohésion	16
6.7	Fin de tour	17
7	Continué une partie	17
7.1	Sauvegarder une partie	17
7.2	Reprendre une partie	18
7.3	Jeu par Courriel « Play by Email (PBEM) »	18
7.3.1	Commencer une partie par correspondance	19
7.3.2	Jeu par correspondance (1 ^{er} joueur)	19
7.3.3	Voir les mouvements de l'adversaire et répondre (2 ^{ème} joueur)	20
7.4	Passer une partie en Ligne á PBEM.....	22
8	Meilleurs pratiques	23
8.1	Lancer les dés	23
8.2	Quart de tour.....	23
9	Aide et suggestions	23
10	Venez nous connaître	23

2 Installation VASSAL

Vous pouvez trouver le logiciel et le module AdIG AJSP dans notre site :

<http://www.ajsportugal.org/VASSAL/>

Vous trouverez dans le répertoire racine se manuel, le module AdIG AJSP VASSAL et plusieurs répertoires dépendant du système d'exploitation (Windows, IOS, Linux) où se trouve le logiciel VASSAL. Téléchargez la version qui correspond à vous besoins.

Notes: vous pouvez aussi trouvez les dernières versions du logiciel VASSAL dans le site officiel :

<http://www.vassalengine.org/download.php>

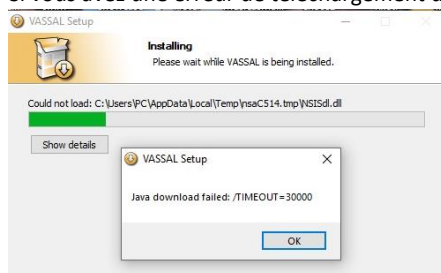
Bien comme le module VASSAL AJSP :

http://www.vassalengine.org/wiki/Module:L%27Art_de_la_Guerre

Après télécharger les fichiers, passez à l'étape d'installation double-cliquant le logiciel VASSAL.

2.1 Erreur : téléchargement Java:/ Timeout= 30 000

Si vous avez une erreur de téléchargement du Java. :

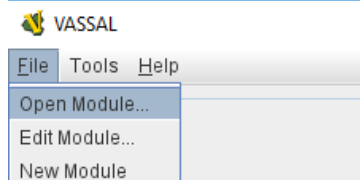


Annulez l'installation, parce que vous allez devoir installer manuellement le Java.

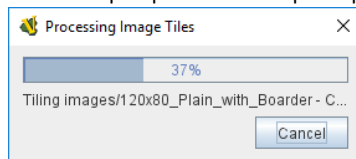
Allez à <https://www.java.com/fr/download/manual.jsp> et téléchargez une version compatible avec votre system d'exploitation, la plus commune est "Windows Hors Ligne (64bit)" dois satisfaire vos besoins.

Après télécharger et installer le Java répétez le processus d'installation du logiciel VASSAL, qui doit maintenant terminer sans problèmes.

Après installer VASSAL ouvrir le module ADLG AJSP (fichiers. vmod) « File->Open Module »:

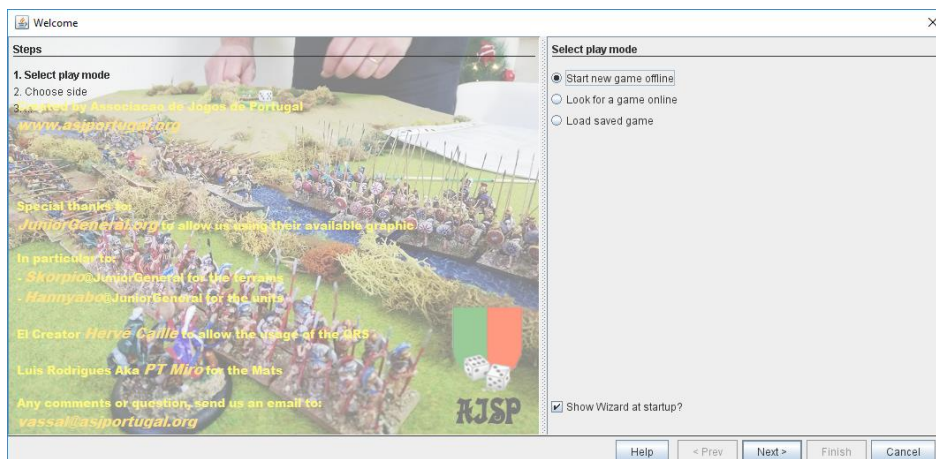


Attendre quelques secondes pour que le chargement termine

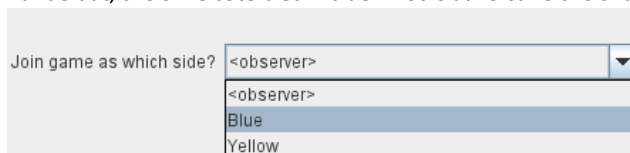


3 Créer une salle VASSAL ADLG en ligne

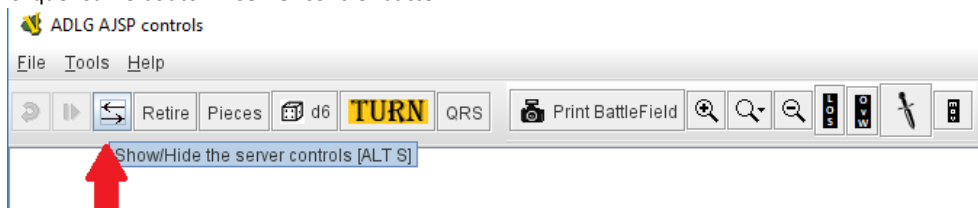
Choisir « **Start a new game offline** » et après « **next** »



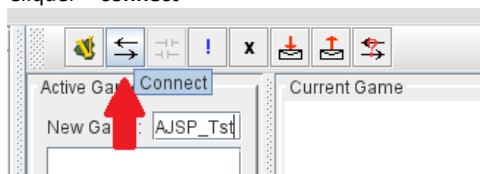
Par défaut, choisir le côté bleu « **blue** » votre adversaire choisira le jaune « **yellow** »



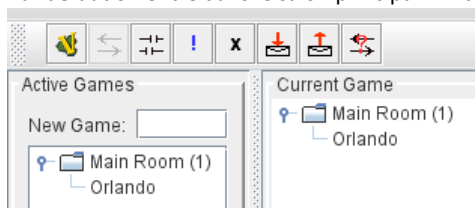
Cliquer sur le bouton « **server control button** »



Cliquer « **connect** »

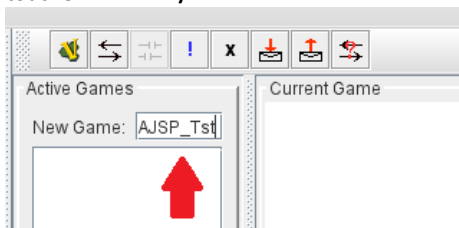


Par défaut on entre dans le salon principal « **Main room** » :

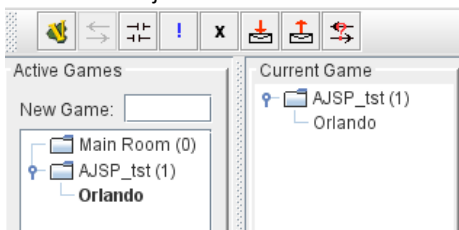


Module VASSAL - AJSP Art de la Guerre

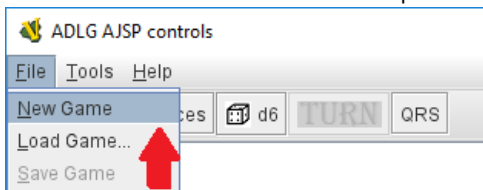
Introduire le nom du salon de jeu dans la zone de texte « **New Game** » et de suite appuyer sur la touche « **ENTRÉE / ↵** »



Votre salon de jeu sera créée :



Dans le menu du haut de votre écran cliquez « **NFile -> New Game** »

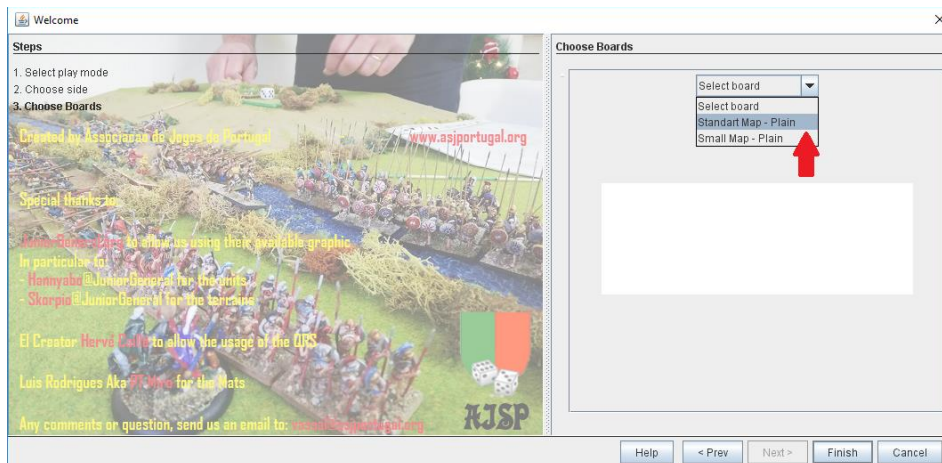


Comme créateur de la partie choisir l'équipe bleu « **Blue** »

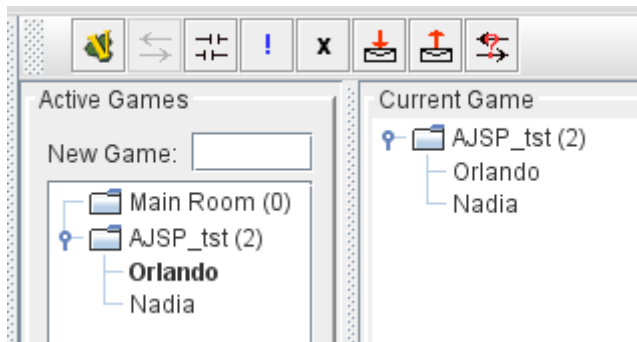


Module VASSAL - AJSP Art de la Guerre

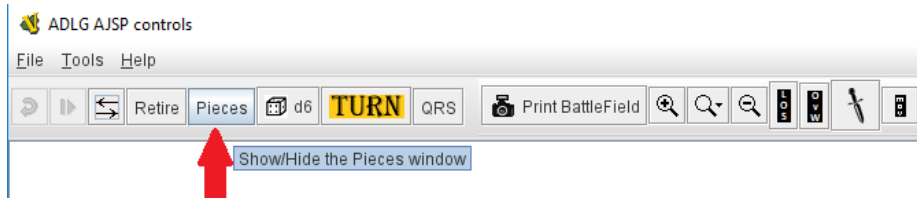
Choisir la dimension de la table de jeu, « **Standard Map** » pour 200 points et « **Small Map** » pour 100 points



Attendre que votre adversaire se joigne pour voir son nom apparaître dans le salon de jeu

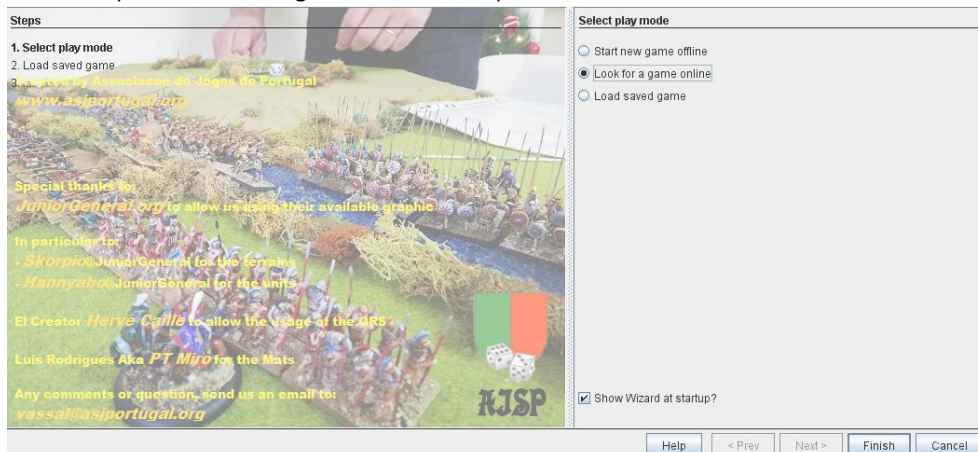


Et on démarre la partie...



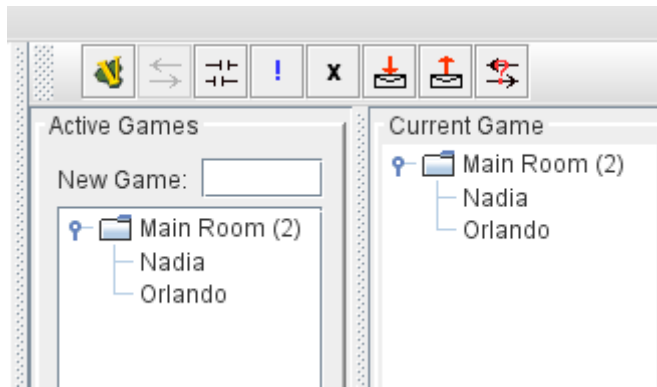
4 Joindre une partie en ligne de VASSAL ADLG

Sélectionner l'option « **Look for a game online** » et cliquer « **Finish** »

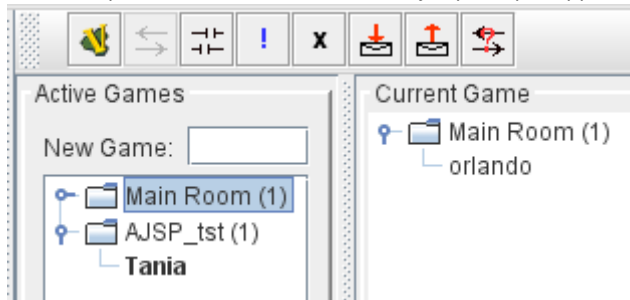


On entre directement dans le salon principal du module:

Module VASSAL - AJSP Art de la Guerre

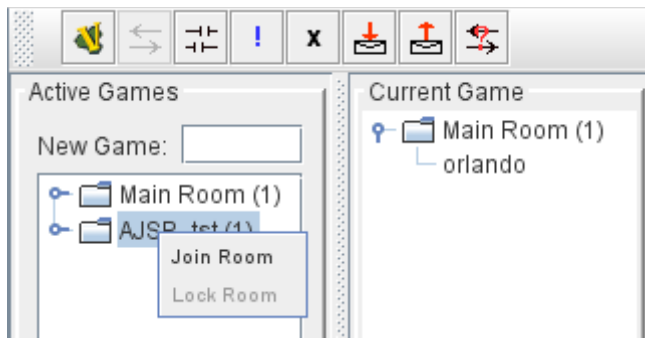


Attendre que l'adversaire crée le salon de jeu pour qu'il apparaisse dans la liste de répertoires.



Module VASSAL - AISP Art de la Guerre

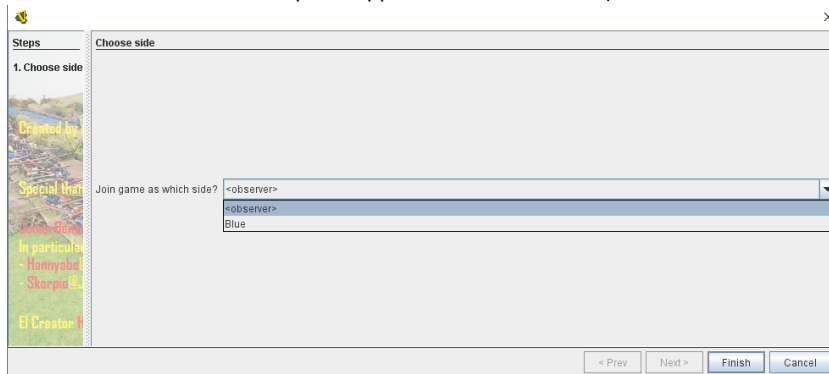
Faire un clic droit sur le salon créé et choisir « **Join Room** » (ou faire double-clic sur le salon)



On verra le message de synchronisation ci-dessous apparaître dans la fenêtre de chat :

```
- Waiting for Game Info...  
- Synchronization complete
```

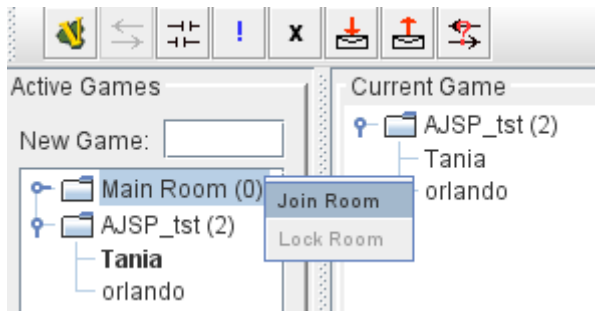
Dans la fenêtre contextuelle qui ira apparaître choisir le côté (« **Blue** » ou « **Yellow** »)



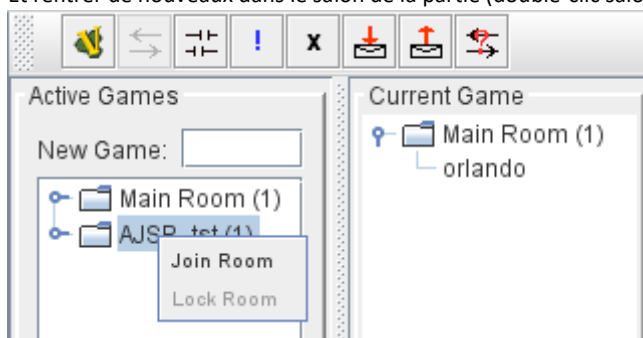
Il est aussi possible de participer juste en tant qu'observateur « **observer** ».

4.1 Problème de Synchronisation

Fruit de problèmes internet, on peut finir par voir des choses différentes de votre adversaire (e.g. manquer un mouvement). Il est possible de résoudre de manière simple, il n'y a qu'à sortir du salon de jeu (double-clic salon principal « **Main Room** »)



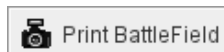
Et rentrer de nouveaux dans le salon de la partie (double-clic salon partie ou « **Join Room** »)



Le jeu va se resynchroniser et tout revient au normal.

5 Fonctions barre des menus

Vous avez plusieurs fonctions disponibles dans la barre des menus



Permet de prendre une photo du champ de bataille



Permet d'agrandir l'image Zoom avant (+), Zoom arrière (-) ou d'indiquer le pourcentage de zoom sur le tableau de jeu



Ligne de vue (« **Ligne Of Sight – LOS** ») Après sélectionner cette fonction et faisant de suite un clic gauche avec la souris dans le tableau de jeu, on peut dessiner une ligne entre deux points avec l'information de la distance en UD. **LOS note importante** : Les lignes ne sont visibles qu'au joueur qui fait les mesures et sont invisibles à son adversaire. Pour que la ligne soit visible à l'adversaire il faut maintenir la touche "**Ctrl**" et en la maintenant pressée faire le clic gauche, le bouton changera de couleur :



Module VASSAL - AJSP Art de la Guerre



Pour avoir un aperçu de toute la carte, la fonction « **Overview – OvW** » fait apparaître une fenêtre contextuelle de vue d'ensemble de la bataille, très utile quand on a une image agrandie de la partie



Pour effacer toutes les unités marquées



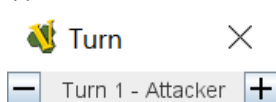
Pour effacer toutes les unités marquées comme déplacées « **Moved – Mov** »



Annuler le dernier mouvement



Fait apparaître une fenêtre contextuelle du tour de la partie :



Clic en '+' passe le tour à l'adversaire



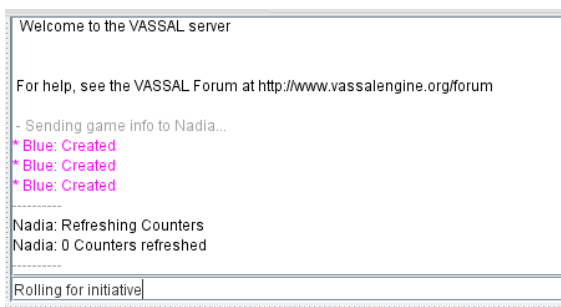
Lance un dé à 6 faces et présente le résultat dans la fenêtre de chat.




Fait apparaître une fenêtre contextuelle avec les fiches de référence en plusieurs langues au long des onglets disponibles.

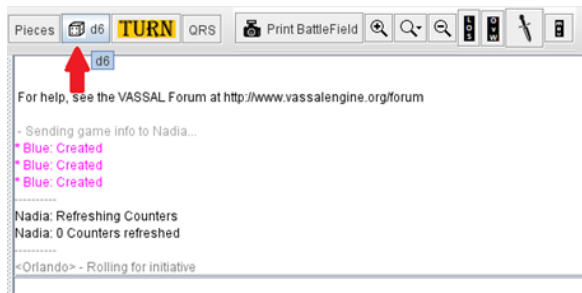
6 Commencer une partie VASSAL ADLG

D'abord il faut indiquer à travers de la fenêtre chat l'initiative de son armée. Pour ça il faut taper le message dans la zone de texte du chat et presser « **Entrée** » pour l'envoyer :

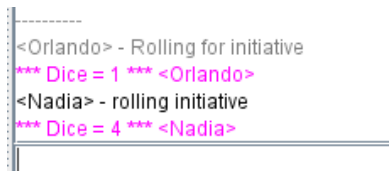


Lancer le dé utilisant la fonction « **D6** »  et attendre que l'adversaire face le même pour décider qui remporte l'initiative

Module VASSAL - AJSF Art de la Guerre



Les résultats des dés apparaissent dans la fenêtre de chat

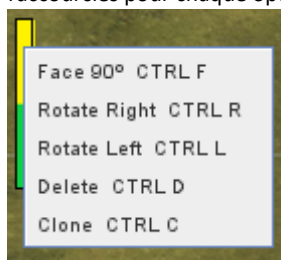


6.1 Outils

Pour aider aux mesures au long de la partie, plusieurs outils sont disponibles. En alternative à la fonction « **LOS** » on peut utiliser des réglottes UD. Au-delà des réglottes droites pour mesurer les courbes et marquer les ZoC d'autres outils sont aussi disponibles.

Pour placer un outil sur la carte de jeu, cliquer sur le bouton « **Pieces** » et sélectionner l'onglet « **Tools** » et de suite glisser-déposer l'outil sur le tableau de jeu. Les outils sont des objets spéciaux, une fois posés pour être sélectionnés il faut maintenir pressée la touche majuscule « **SHIFT** » pendant que l'on fait le clic gauche de sélection (« **SHIFT + Clic Gauche** »).

Les interactions possibles avec l'outil sont visibles à travers du Clic droit sur l'objet et on peut voir les touches raccourcies pour chaque option :



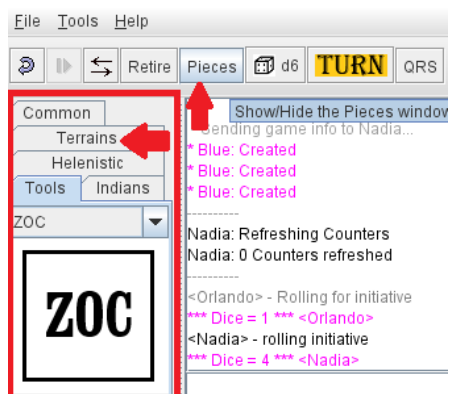
Les options disponibles sont :

- **Face 90°(Ctrl+F)**: Changement de **F**ace tournant 90° sur la droite.
- **Rotate Right (Ctrl+R)**: Pivot de 0,5° sur la dRoite.
- **Rotate Left (Ctrl+L)**: Pivot de 0,5° sur la gauche.
- **Delete (Ctrl+D)**: Pour effacer/**D**étruire un outil.
- **Clone (Ctrl+C)**: Pour **C**loner un outil, utile quand on a besoin de plusieurs outils identiques.

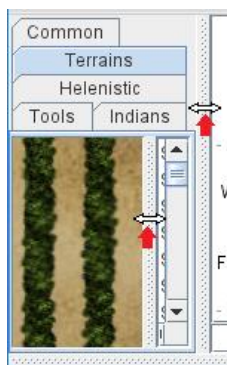
6.2 Placer le Terrain

Après décider sur l'attaquant, le défenseur doit cliquer le bouton « **Piece** » et de suite l'onglet « **Terrains** » pour accéder aux pièces de terrain :

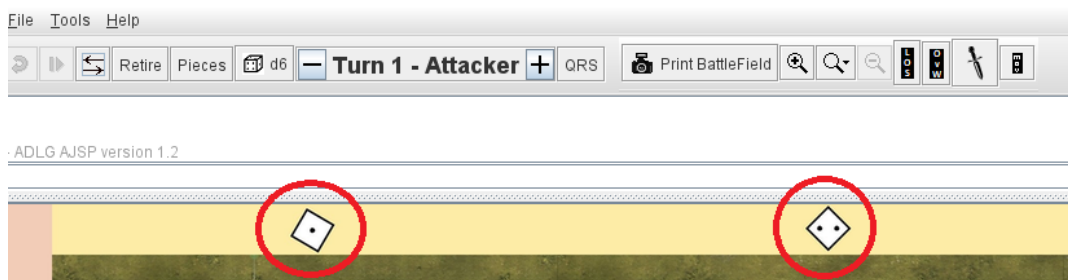
Module VASSAL - AJS Art de la Guerre



Ajuster les dimensions de la fenêtre avec clic-gauche sur les rebords pour permettre voir la totalité des détails :



En utilisant le clic-gauche glisser-déposer l'image du terrain sur le tableau de jeu :



Les secteurs pour placement des terrains sont pré-marqués, lancer un premier dé pour la définition du secteur et un deuxième dé, pour la position de la pièce dans le secteur. Pour cela cliquer deux fois de suite sur la fonction D6



Le côté bleu « **Blue** » et jaune « **Yellow** » sont aussi prédéterminés grâce à la couleur de la bordure de la carte, jaune (secteurs 1, 2 et 3) et bleu (secteurs 4, 5 et 6). Sélection faite, placer la pièce de terrain suivant les règles de AgLG.

Importante note sur la sélection de pièces : Pour sélectionner un **Outil** ou un **Terrain** place dans le tableau de jeu il faut maintenir appuyé la touche majuscule « **SHIFT** » et faire clic-gauche sur l'objet (« **SHIFT + Clic Gauche** »). Pour les pièces normales comme les unités, il ne faut que faire « **Clic Gauche** »).

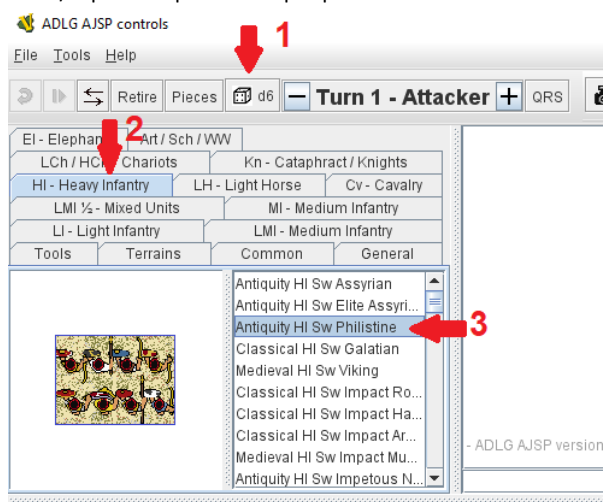
Pour ajuster le terrain faire « **Clic Droit** » sur la pièce et sélectionner l'option prétendue. Alternativement utiliser les touches raccourcies présentées. Pour utiliser une touche raccourcie, 1er sélectionner la pièce de terrain et après en pressant la touche « **Ctrl Key** » pressez la lettre de l'option. (E.g. effacer une pièce de terrain avec **Delete -CTRL+D**). Pour éviter les nombreux clics, on recommande utiliser les touches raccourcies, il suffit de maintenir pressée la touche pour que la pièce s'ajuste comme prétendu.



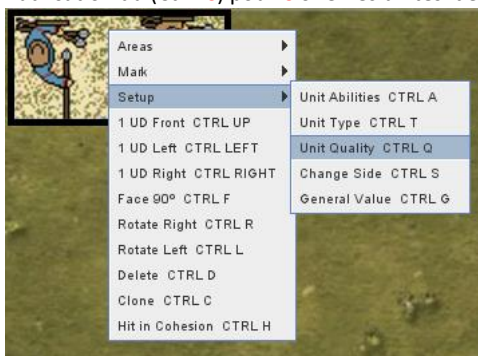
Après les déplacements des terrains para les deux joueurs on passe au déploiement des armées.

6.3 Déploiement des armées

Après décider sur leur plan de bataille, communicant via la fenêtre de chat les joueurs indique les corps qu'ils placent. Cliquer sur le bouton « **Pieces** » et après l'onglet du type d'unité prétendu. Les unités sont ordonnées para arme/capacités spéciales et par périodes :



En faisant « **Clic Droit** » sur la pièce on peut accéder le sous menu « **Setup** » qui nous permet de paramétrer les unités. Pour accélérer les configurations initiales on recomende l'utilisation tes touche raccourcie et en spécial l'utilisation du (Ctrl+C) pour Cloner les unités identiques.



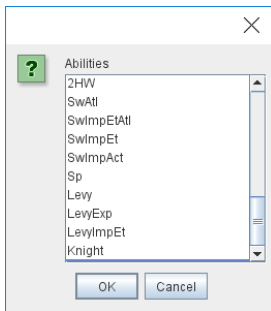
Les fonctions disponibles sont :

6.3.1 Unités régulières

- Changer AdverSaire (Ctrl+S): Change la couleur extérieur de la pièce de bleu à jaune.
- Qualité (Ctrl+Q): Spécifie la qualité de l'unité, **ROUGE** pour **Élite**, **MARRON** **Médiocre**, sans couleur pour les troupes **communes**.
- General (Ctrl+G): Spécifie la valeur de commandement du général inclue. Étoile **MARRON** pour un général **Allié** ou **Douteux**. Couronne **ROUGE** Compétent, **Violet** Brillant, **jaune** Stratège et sans couronne pour un General Ordinaire.
- Type (Ctrl+T): Spécifies le type et l'armure de l'unité (e.g. Chameaux Cataphractes)

Module VASSAL - AJP Art de la Guerre

- Unit capacités (Ctrl+A): Spécifie les capacités spéciales et les armes (e.g. A2M/2HW), fait apparaître la liste de capacités. Sélectionner la correct e faire OK.



6.3.2 Généraux isolés

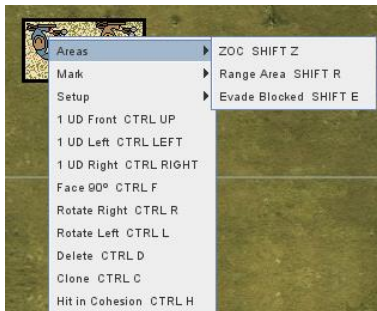
- Changer AdverSaire (Ctrl+S): Change la couleur extérieur de la pièce de bleu à jaune.
- Qualité (Ctrl+Q): Spécifie la qualité du General **MARRON** pour **Allié** ou **Douteux**.
- General (Ctrl+G): Spécifie la valeur de commandement du général. Sans couleur Ordinaire, **ROUGE** Compétent, **Violet** Brillant, **jaune** Stratège

6.3.3 Camp

- Changer AdverSaire (Ctrl+S): Change la couleur extérieur de la pièce de bleu à jaune.
- Qualité (Ctrl+Q): Spécifie si le camp est fortifié ou non

6.4 Montrer les zones

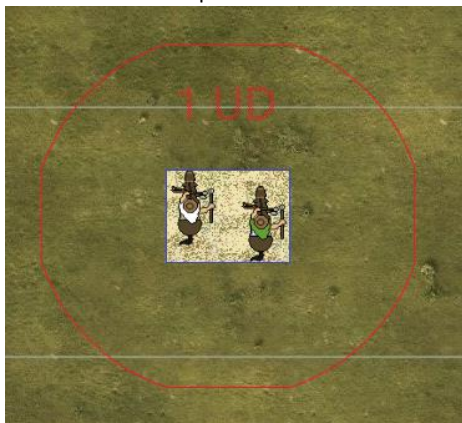
Durant tout le jeu il sera nécessaire plusieurs fois de mesurer les portés de tir et les zone de control, pour cela les unités ont un sous-menu zone « Area »



Les options disponibles sont :


- ZDC (Shift+Z): Montre la Zone de Control d'une unité.
- Zone de tiR (Shift+R): Montre la zone de tir, répéter « Shift+R » pour montrer les plusieurs distances de portés en UDs.
- Évasion bloquée (Shift+E): Montre la zone de fuite pour voir si l'unité a l'évasion bloquée.

Ci-dessous un exemple de zone de tir d'un chevaux léger javelot



NOTE IMPORTANTE SUR TOUCHE RACCOURCIE : la touche majuscule « **SHIFT** » ne change pas l'unité et sert à montrer des zones, mais en par ailleurs la touche « **CTRL** » sert à changer une unité (mouvement, paramétrage, cohésion, etc.).

6.5 Mouvement des unités

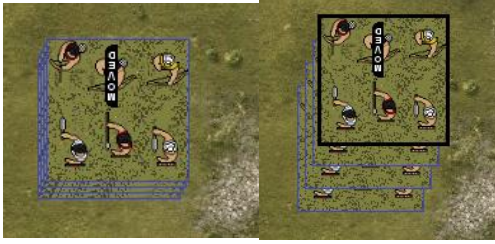
Après terminer le déploiement initial des corps, écrire sur le chat sont initiative et lancer le dé  pour déterminé qui décide quant à l'attaquant. Avant de déterminer les points de commandement de chaque général, ne pas oublier de marquer le général en question avant de lancer le dé. Avec le nombre d'ordres disponibles, les fonctions de mouvement sont visibles à travers du « **Clic droit** » sur l'unité.



NOTE IMPORTANTE SUR SELECTION MULTIPLE : Il est possible de sélectionner plusieurs unités que vont faire le même mouvement, maintenant pressé le « **Clic Gauche** » et glissant au long des unités à inclure.



NOTE IMPORTANTE SUR EMPILEMENT : Si par erreur les unités finissent par s'empiler pour les séparer faire « **double-clic Gauche** » sur le tas pour les séparer.



6.5.1 Fonctions de Mouvement

Pour accélérer le jeu, l'utilisation des touches raccourcie est recommandé (e.g. tenir pressée le « **Ctrl+R** » pour pivot une pièce sur sa droite)

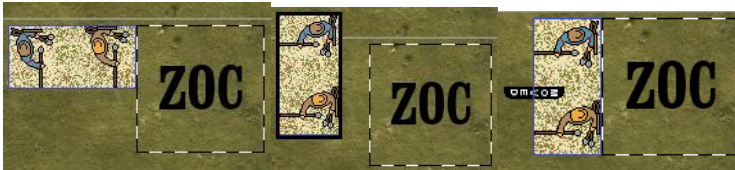
Ci-dessous les fonctions disponibles :

- 1UD devant (touches Ctrl+**Haut**): Mouvement d'exactly un UD tout droit
- 1UD Gauche (touches Ctrl+**Gauche**): Glissement d'exactly un UD sur la gauche
- 1UD Droite (touches Ctrl+**Droite**): Glissement d'exactly un UD sur la droite
- **Face 90°**(Ctrl+F): Changement de **Face** tournant 90° sur la droite.
- Rotate **Right** (Ctrl+R): Pivot de 0,5° sur la dRoite.
- Rotate **Left** (Ctrl+L): Pivot de 0,5° sur la gauche.

6.5.2 Quart de tour et rotation

Excepter pour les unités carrées comme les éléphants, pour faire un quart de tour il faut faire les 5 pas ci-dessous :

- 1^{er} Marquer le coin qui va rester statique avec un marqueur ZOC
- 2^{ème} Faire le quart de tour avec (Ctrl+F)
- 3^{ème} Ajuster le coin que devrait rester statique avec le marqueur ZOC
- 4^{ème} Sélectionner le marqueur ZOC (**SHIFT**+Left **click**)
- 5^{ème} Effacer le marqueur ZOC avec la fonction détruire (Ctrl+D)

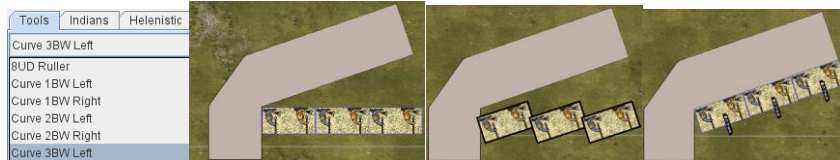


Module VASSAL - AJSP Art de la Guerre

6.5.3 Virage maximum d'un UD



Pour mesurer un mouvement maximum d'un UD en courbe, une règle est disponible dans l'onglet des outils « Tools ». Suivre les 5 pas ci-dessous.

- 1^{er} Placer la règle sur le coin qui va rester statique
- 2^{ème} Sélectionner les unités et les pivoter jusqu'à ce qu'elles restent parallèles à la règle (Ctrl+R ou Ctrl+L)
- 3^{ème} Ajuster les socles au long de la règle
- 4^{ème} Sélectionner la règle (SHIFT+Left click)
- 5^{ème} Effacer la règle avec la fonction détruire (Ctrl+D)



6.5.4 Actions spéciales

6.5.4.1 Ralliement

- 1^{er} Marquer l'unité qu'on va tenter rallier (Shift+M) 
- 2^{ème} Écrire dans la fenêtre de chat qu'on va lancer les dés pour rallier l'unité cliquant 
- 3^{ème} Marquer l'unité comme s'étant Mue (Ctrl+M)
- 4^{ème} En cas de succès récupérer un point de cohésion, parcourir les points de cohésion disponibles avec (Ctrl+H) jusqu'à la valeur prétendue

6.5.4.2 Placer Pieux/Pavois





- 1^{er} Placer ou relever la Protection avec (Ctrl+P), parcourant les options jusqu'à la prétendue
- 2^{ème} Marquer l'unité comme s'étant Mue (Ctrl+M)

6.6 Tirs et Mêlées

Après les mouvements les unités combattent au corps à corps ou à distance.




6.6.1 Tirs

Pour tirer une unité doit faire les pas ci-dessous :

- 1^{er} Marquer l'unité qu'on va cibler (Shift+M) 
- 2^{ème} Marquer l'unité principal qui va tirer en bleu foncé (Shift+M) 
- 3^{ème} Confirmer avec la Zone de tir (Shift+R) que la cible est à portée.
- 4^{ème} Marquer les unités qui vont soutenir en bleu clair (Shift+M) 
- 6^{ème} Confirmer la portée pour toutes les unités en soutien avec leur Zone de tir (Shift+R).
- 7^{ème} Écrire dans la fenêtre de chat qu'on va lancer les dés pour tirer 
- 8^{ème} Marquer l'unité qui a tiré avec le résultat du dé. Shift+n° pour le tireur et ctrl+shift+n° pour la cible (e.g. Shift+3 pour un lancement D6 de 3)

6.6.2 Mêlées

Pour le corps à corps faire les pas ci-dessous :

- 1^{er} Marquer l'unité principal de la mêlée en bleu foncé (Shift+M) 
- 2^{ème} Marquer les unités qui vont soutenir en bleu clair (Shift+M) 
- 3^{ème} Écrire dans la fenêtre de chat qu'on va lancer les dés pour la mêlée et après cliquer 
- 4^{ème} Marquer l'unité qui a combattu avec le résultat du dé. Shift+n° (e.g. Shift+3 pour un lancement D6 de 3)

6.6.3 Points de cohésion

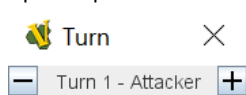
En cas de victoire d'un des camps, marquer les points de cohésion suivant les pas ci-dessous :

- Sélectionner l'unité qui a perdu des points de cohésion, parcourant les points de cohésion disponibles (Ctrl+H), suivant le code de couleur de Vert (1 point perdu) à Noir (Déroute)
- Si une unité part en déroute, après résoudre les effets, placer à part les unités sur le bord droit du tableau de jeu.

Module VASSAL - AJSP Art de la Guerre

6.7 Fin de tour

Après la phase de Victoire, si la partie n'est pas fini, passer l'initiative à l'adversaire cliquant sur le bouton '+'



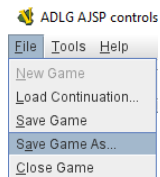
Les marques temporaires sur les socles sont enlevées.

7 Continué une partie

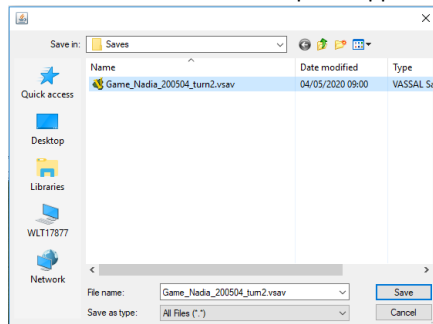
VASSAL permet de jouer un partie au long de plusieurs jours

7.1 Sauvegarder une partie

On recommande sauvegarder la partie après passer le tour à l'adversaire. Pour ça après avancer le tour accéder au menu et sélectionner File->Save Game As.

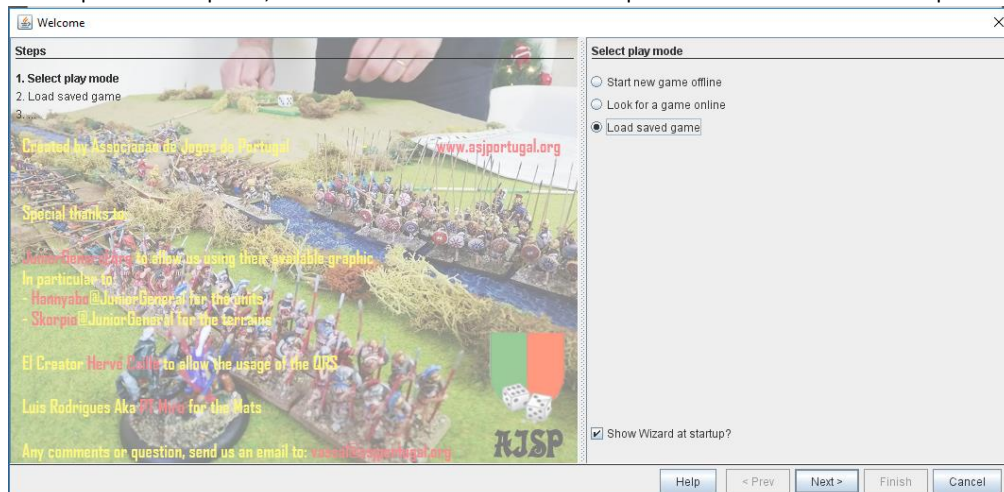


Dans la fenêtre contextuelle qui ira apparaître choisir un répertoire et définir un nom, cliquer et de suite « Save »

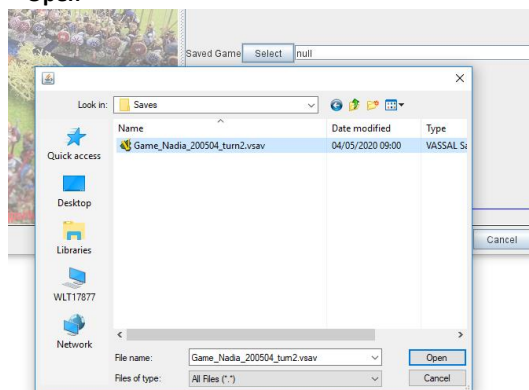


7.2 Reprendre une partie

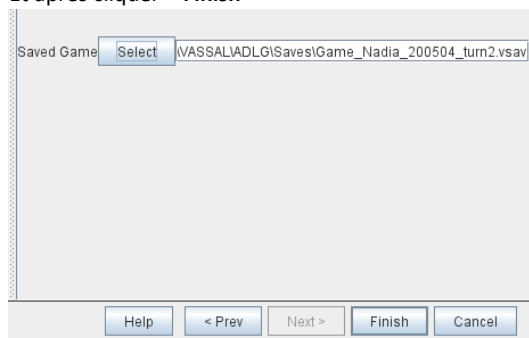
Pour reprendre une partie, sélectionner le Module et choisir l'option « **Load saved Game** » et après cliquer « **Next** »



Dans la fenêtre contextuelle qui ira apparaître choisir un répertoire et le fichier précédemment enregistré et cliquer « **Open** »



Et après cliquer « **Finish** »



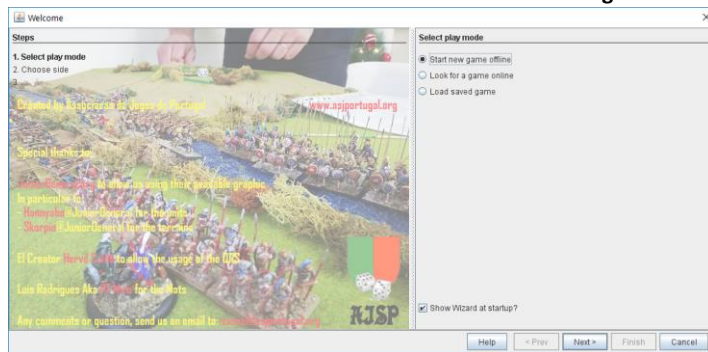
7.3 Jeu par Courriel « Play by Email (PBEM) »

Pour jouer par courriel il est possible d'envoyer les mouvements, commentaires et lancements de dés à l'adversaire et de ça part il peut reprendre la partie à la fin de l'enregistrement.

Module VASSAL - AISP Art de la Guerre

7.3.1 Commencer une partie par correspondance

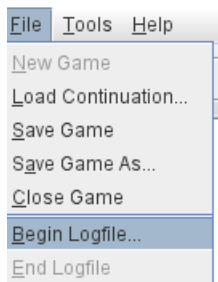
- 1^{er} Dans la fenêtre d'introduction choisir « **start a new game Offline** »



- 2^{ème} Suivre les pas pour une partie normal (voir 3 Créer une sale VASSAL ADLG en ligne).

7.3.2 Jeu par correspondance (1^{er} joueur)

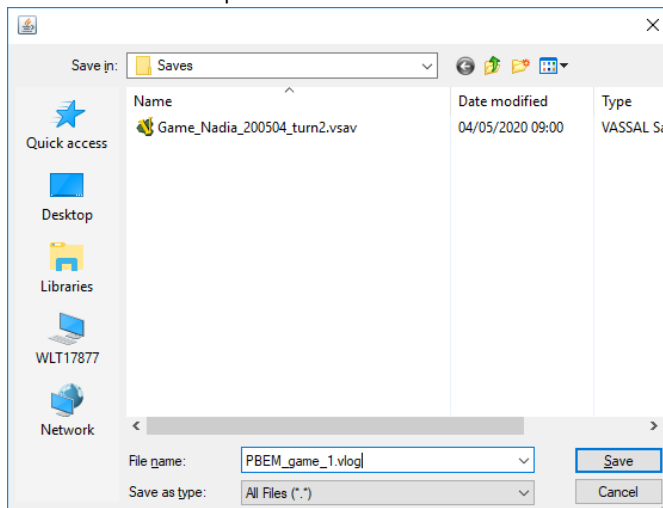
- 1^{er} du menu principal choisir File -> Begin Logfile



- 2^{ème} Faire son tour normalement
- 3^{ème} Une fois le tour finit ou dépendent des lancements de dés de l'adversaire, finir l'enregistrement a travers de File -> End Logfile

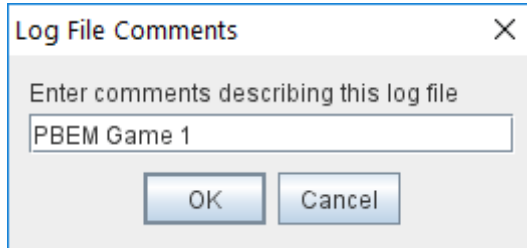


- 5^{ème} Sélectionner le répertoire e donner un nom au fichier additionnant à la fin « **.vlog** »:



Module VASSAL - AISP Art de la Guerre

- 6^{ème} Dans la fenêtre contextuelle inclure un commentaire et cliquer « **OK** »:



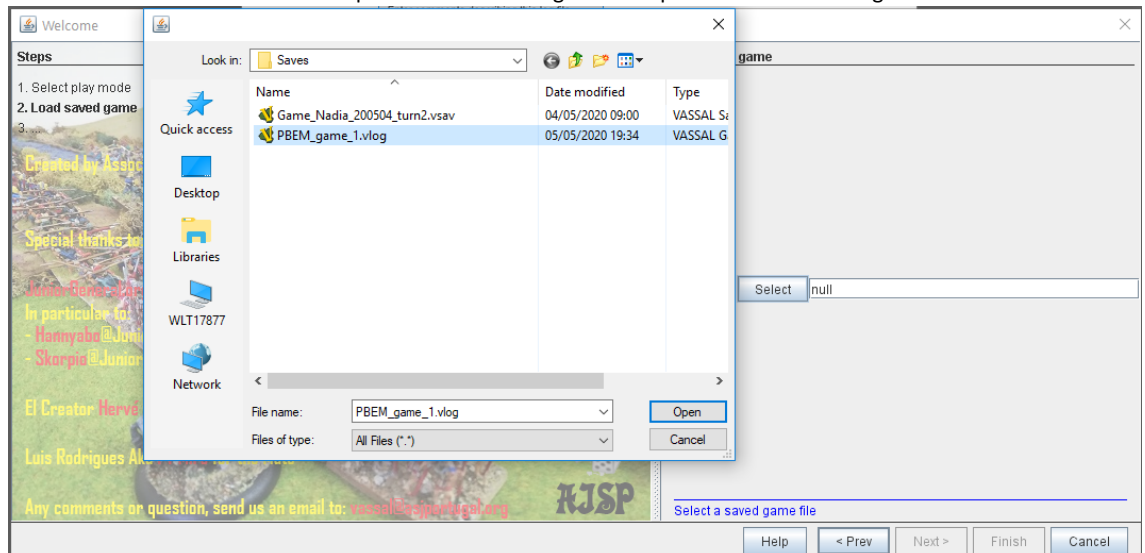
- 7^{ème} Envoyer le fichier par courrier électronique à l'adversaire

7.3.3 Voir les mouvements de l'adversaire et répondre (2^{ème} joueur)

- 1^{er} Enregistrer le fichier. vlog file reçu sur le disque personnel
- 2^{ème} Ouvrir le module et exécuter l'assistant sélectionner « **Load a Saved Game**» (Charger une partie)




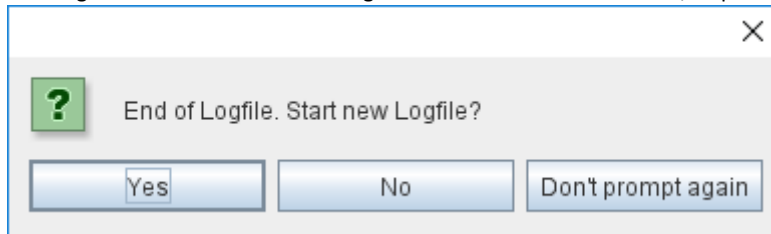
- 3^{ème} Rechercher le fichier dans l'emplacement où le .vlog file a été précédemment sauvegardé



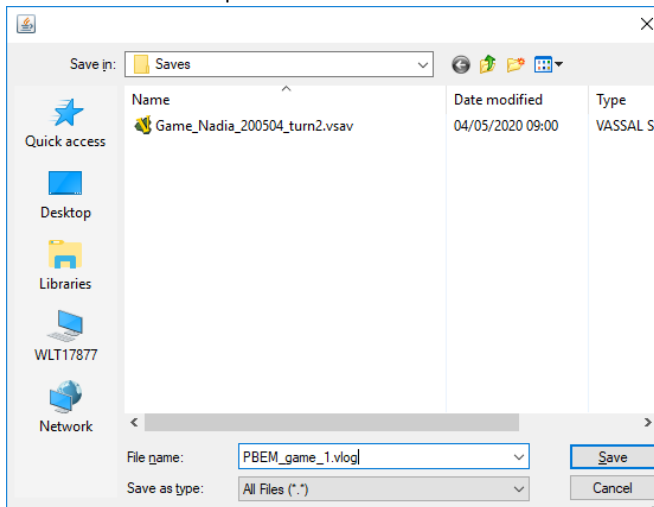
- 4^{ème} Si C'est le premier tour il pourra être nécessaire de finir un assistant et après cliquer « **Finish** »

Module VASSAL - AJSP Art de la Guerre

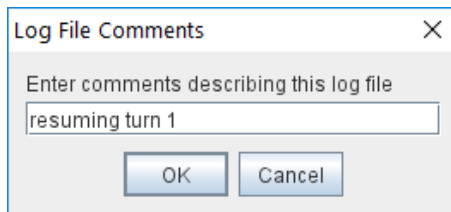
- 5^{ème} De la barre des menus cliquer dans la fonction « **Avancer** »  pour voir les mouvements et commentaires de votre adversaire
NOTE IMPORTANTE POUR LA REDIFFUSION : On recommande fortement d'utiliser la touche raccourci « **Page Down** » (**page précédente**), la maintenant pressée, ce qui accélère beaucoup la rediffusion
- 6^{ème} Après le dernier mouvement de votre adversaire une fenêtre contextuelle apparaît, questionnant en Anglais si on veut initier un enregistrement de nos mouvements, cliquer « **YES** »



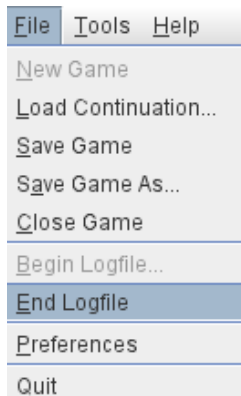
- 7^{ème} Sélectionner le répertoire et donner un nom au fichier additionnant à la fin « **.vlog** »:



- 8^{ème} Joindre un commentaire dans la fenêtre contextuelle qu'apparaît



- 9^{ème} Faire son tour normalement et après avoir terminé les mouvements cliquer File -> End Logfile




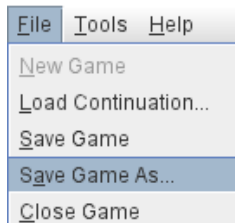
- 10^{ème} Envoyer le fichier par courrier électronique à l'adversaire et attendre sa réponse, répétant les pas jusqu'à la fin de la partie

7.4 Passer une partie en Ligne á PBEM

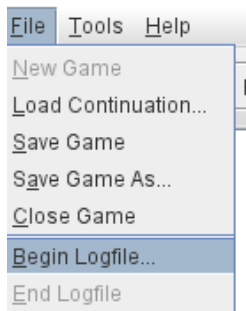
Pour continuer une partie jouée en ligne par correspondance, faire les pas suivants :

- 1^{er} Terminer le tour
- 2^{ème} Sauvegarder la partie cliquant **File -> Save Game**

 ADLG AJSP controls



- 3^{ème} Plus tard, le joueur actif doit reprendre la partie comme indiqué en [7.2 Reprendre une partie](#)
- 4^{ème} Lancer l'enregistrement de la partie cliquant **File -> Begin Logfile** et faire son tour



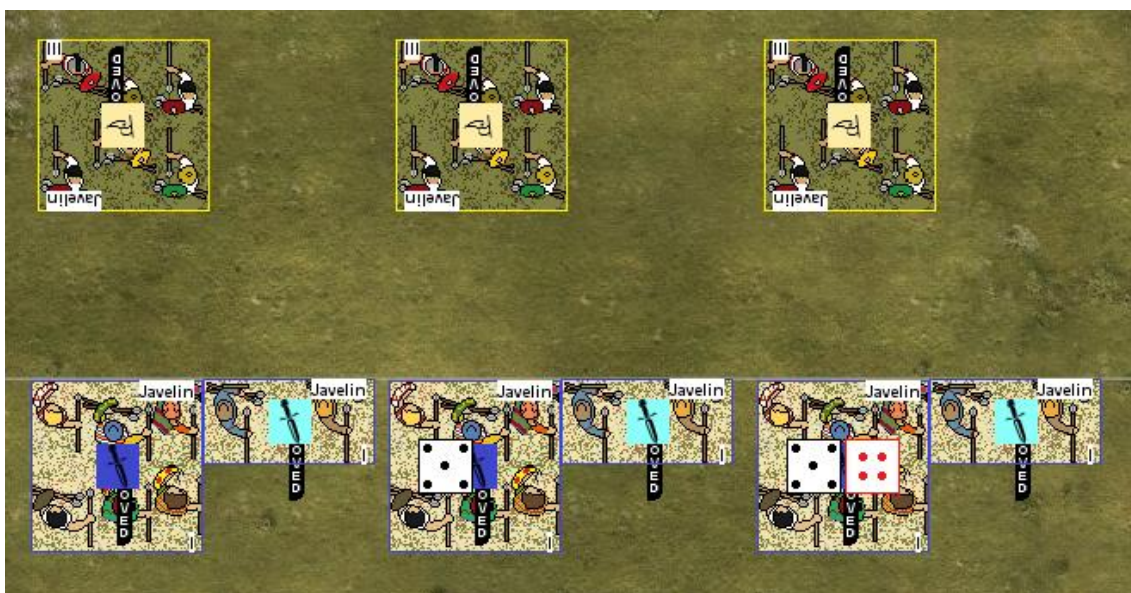
- 5^{ème} Une fois le tour fini, terminer l'enregistrement cliquant **File -> End Logfile** et continuer en PBEM

8 Meilleurs pratiques

8.1 Lancer les dés

Pour chaque lancement de dé (Rallier, Points de commandement, tirer, etc.), ne pas oublier de Marquer l'unité avec (Shift+M) avant de lancer le dé. Pour marquer l'unité en pressant plusieurs fois sur Shift+M les différents icônes sont présentés. Quant on tire, marquer la cible avec un **Drapeau jaune**, le tireur principal doit être marqué avec **une épée bleu foncé** et les unités en support en **une épée bleu clair**.

Pour faciliter les jeux par correspondance, marquer les lancement de dés de chaque unités avec Shift+ « lancement de dé » pour les attaques (de Shift+1 pour 1 à shift+6 pour 6) et Ctrl+Shift+ « lancement de dé » pour défense (Ci-dessous un exemple d'un tir où l'attaquant à lancer un 5 **shift+5** et un 4 **ctrl+shift+4** comme tire défensif)



8.2 Quart de tour

Ne pas oublier de marquer avec un ZOC le placement initial d'une unité non carré que va se tourner sur une face.

9 Aide et suggestions

En cas de difficultés avec le logiciel VASSAL utiliser le forum de support : <http://www.vassalengine.org/forum/> les réponses seront probablement répondues dans le topique support.

En cas de suggestions ou de difficultés avec le module AdIG AJSP VASSAL Module, envoyer nous un courriel à vassal@ajsportugal.org

10 Venez nous connaître

Une fois par an, dans le premier weekend de Septembre, on a au Portugal le tournoi para équipe de 4 joueurs le « Lusitânia Challenge ».

N'hésitez pas à vous enregistrer à travers du courriel register@ajsportugal.org.

Vous trouverez tous les détails dans le forum l'Art de La Guerre: <http://www.artdelaguerre.fr/adlg/v3/forum/> (cherchez dans les informations de « Tournois et Rencontres »).